

“RUANG KENDALI RASA” :
KONSEP ORIENTASI DESAIN DALAM
DESIGN-PRENEURS



DISERTASI

Program Studi Doktor Penciptaan dan Pengkajian Seni
Minat Studi Pengkajian Seni
Minat Utama Desain

Tri Noviyanto Puji Utomo
Nim: 1630111512

PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023

HALAMAN JUDUL

“RUANG KENDALI RASA”:
KONSEP ORIENTASI DESAIN DALAM
DESIGN-PRENEURS

DISERTASI

Untuk memperoleh gelar Doktor dalam Program Studi Doktor Seni

Minat Studi Pengkajian Seni

Minat Utama Seni Rupa-Desain

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Doktor



Pada hari : Rabu

Tanggal : 09 Agustus 2023

Waktu : Pk. 10:00 -12:00 wib.

Oleh

Tri Noviyanto Puji Utomo

Nim: 1630111512

PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2023

HALAMAN PERSETUJUAN

**DISERTASI
PENGKAJIAN SENI RUPA
MINAT UTAMA DESAIN PRODUK INTERIOR**

**“RUANG KENDALI RASA”:
KONSEP ORIENTASI DESAIN DALAM
*DESIGN-PRENEURS***



Ko-Promotor,

Kurniawan Adi Saputro., Ph.D
NIP: 197805112005011003

PANITIA PENGUJI DISERTASI

PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

Disertasi ini telah diuji dalam Ujian Tertutup pada tanggal 9 Agustus 2023 dan dinyatakan Lulus oleh Tim Penguji Sidang Tertutup yang terdiri dari:

- Ketua** : 1. Dr. Fortunata Tyasrinestu., M.Si
- Anggota** : 2. Prof. Dr. M. Agus Burhan., M.Hum
3. Kurniawan Adi Saputro., Ph.D
4. Prof. Dr. Suastiwi., M.Des
5. Dr. Prayanto Widyo Harsanto, M.Sn
6. T Handono Eko Prabowo, Ph.D
7. Oc. Cahyono Priyanto., M.Arch., Ph.D

Ditetapkan dengan Surat Keputusan
Direktur Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta
No :
Tanggal :

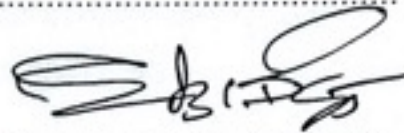
HALAMAN PENGESAHAN

Naskah Disertasi dengan judul : “RUANG KENDALI RASA”: KONSEP ORIENTASI DESAIN DALAM *DESIGN-PRENEURS* ini telah diterima dalam ujian tertutup pada tanggal 9 Agustus 2023 dan dinyatakan Lulus oleh Tim Panitia Penguji Disertasi yang terdiri dari:

Dr. Fortunata Tyasrinestu., M.Si
(Penguji/Ketua)



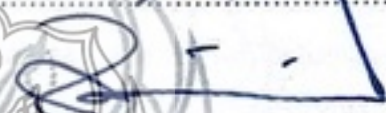
Prof. Dr. M. Agus Burhan., M.Hum
(Promotor/Anggota)



Kurniawan Adi Saputro., Ph.D
(Kopromotor/Anggota)



Prof. Dr. Suastiwi., M.Des
(Penguji Ahli-1/Anggota)



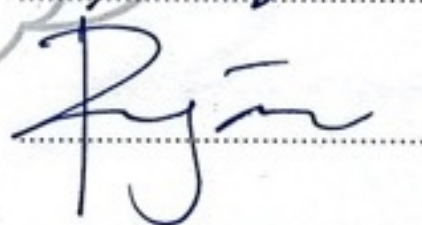
Dr. Prayanto Widy Harsanto, M.Sn
(Penguji Ahli 2/Anggota)



T. Handono Eko Prabowo, Ph.D
(Penguji Ahli-3/ Anggota)




Oc. Cahyono Priyanto., ST., M.Arch., Ph.D
(Penguji Ahli-4/ Anggota)



Yogyakarta, 04 SEP 2024
Direktur Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Yogyakarta




Dr. Fortunata Tyasrinestu., M.Si
NIP. 197210232002122001

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tri Noviyanto P Utomo
NIM : 1630111512
Program Studi : Doktor Seni
Judul Disertasi : “RUANG KENDALI RASA”: KONSEP ORIENTASI
DESAIN DALAM *DESIGN-PRENEURS*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa disertasi yang berjudul: **“RUANG KENDALI RASA”: KONSEP ORIENTASI DESAIN DALAM *DESIGN-PRENEURS*** ini adalah hasil karya penelitian saya sendiri. Semua data dan informasi yang tercantum di dalamnya diperoleh melalui proses penelitian yang saya lakukan secara mandiri, kecuali bagian-bagian tertentu yang telah disebutkan sumbernya baik di isi naskah maupun yang tercantum dalam daftar pustaka.

Saya juga menyatakan bahwa disertasi ini belum pernah diajukan serta dipublikasikan untuk memperoleh gelar akademik pada perguruan tinggi manapun.

Apabila dikemudian hari ditemukan adanya penyimpangan dari pernyataan in, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di Institut Seni Yogyakarta.

Yogyakarta, 30 Agustus 2023

Tri Noviyanto P Utomo
NIM 163011151

KATA PENGANTAR

Segala pujian, hormat, dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala anugerah hikmat dan berkat yang telah dilimpahkanNya, sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian dan menyelesaikan penulisan disertasi ini dengan judul: “Kerangka Konseptual Orientasi Desain Dalam Otoritatif Desainer Entrepreneur”. Penulisan disertasi ini disusun sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Doktor Bidang Keahlian Pengkajian Seni dengan Minat Utama Desain pada Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Pengalaman dan pembelajaran tentang Seni dan Desain utamanya pada kajian Orientasi Desain dalam penelitian ini tidak lepas dari peran semua pihak yang telah membantu sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik, meski diakui banyak tantangan, rintangan yang tidak mudah untuk dilalui. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta sekaligus sebagai promotor dan Kurniawan Adi Saputra., PhD selaku co promotor disertasi yang telah berempati dan memberi banyak inspirasi melalui perhatian, bimbingan, masukan, koreksi serta motivasi yang membangun selama proses perencanaan, penelitian, penyusunan laporan dan pengujian dengan baik.
2. Pemerintah Republik Indonesia c.q Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang telah memberikan Beasiswa Program Pascasarjana selama penulis menyelesaikan program doktoral ini. Ucapan terima kasih ini saya sampaikan juga kepada Prof. Dr. Djohan, M.Si, selaku pejabat lama dan Dr. Fortunata Tyasrinestu, M.Si., selaku pejabat baru direktur PPs Insitut Seni Indonnesia Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan serta menyelesaikan program doktoral ini. Kepada para staf administrasi PPs ISI Yogyakarta juga penulis sampaikan terimakasih atas segala bantuan serta dukungan yang mempermudah penyelesaian administrasi selama proses disertasi ini.
3. Rektor Universitas Ciputra Ir. Yohanes Sumoraharjo, MSc dan Dr. Tony Anthonio., M.Sc selaku pejabat rektor sebelumnya, pejabat rektorat Victor Effendy., M.Sc, Prof. Dr. Jenny Loekito., M.Si, serta perwakilan Yayasan Ciputra Pendidikan Dr. Ir.Denny Bernadus., MM yang telah memberikan ijin dan dukungan biaya, waktu serta kemudahan selama proses menempuh pendidikan doktoral ini, Dr. Astrid., ST., MM

selaku Dekan FIK, yang terus memotivasi serta dukungan semangat yang luar biasa, Susan., ST., MT selaku Kaprodi dan semua rekan-rekan keluarga besar INA, VCD dan FPD atas segala perhatian dan dukungan moril sehingga penulis dapat menyelesaikan perjalanan panjang ini.

4. Semua narasumber dan pihak-pihak yang telah berperan besar dengan menyediakan diri, ilmu dan waktu dalam proses pengumpulan data yang diperlukan, serta menjadi guru dalam proses pemahaman dan praktik sebagai desainer entrepreneurial.
5. Rekan-rekan seperjuangan S3 ISI Yogyakarta, pak Salahudin, pak Agung Tato, Dr. Irfan yang telah bersama berjuang dan mewarnai proses perjuangan akademik dengan berbagai sentuhan humanismenya.
6. Mas Tanto, Mbak Wiwik dan keluarganya yang terus medoakan selama menempuh studi, kakak dan adik ipar beserta keponakan-keponakan serta istri Dr. Yusita Kusumarini. M.Ds yang terus tanpa lelah mendorong serta menguatkan dengan penuh kasih tanpa syarat selama proses studi dan proses berkehidupan penulis.
7. Para sahabat dan rekan-rekan yang tidak bisa di sebutkan satu persatu, yang telah memberikan perhatian, doa serta dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan seluruh tahapan penelitian ini dalam kebangkitan semangat serta kesukacitaan.

Demikian, semoga apa yang telah penulis pikirkan, kerjakan, dan tuliskan dalam laporan ini dapat menjadi bagian untuk memperkaya pengetahuan dan teori disiplin keilmuan seni dan desain serta berguna dalam membuka wacana terhadap pemahaman orientasi desain dalam otoritas desainer-*entrepreneur* secara holistik.

Yogyakarta, Agustus 2023

Tri Noviyanto Puji Utomo

ABSTRAK

Proses desain merupakan suatu kegiatan yang kompleks karena melibatkan berbagai pertimbangan dan kepentingan yang saling terkait. Desainer, sebagai pengambil keputusan utama dihadapkan pada tantangan untuk menyeimbangkan beragam orientasi desain yang saling tumpang tindih, berkelindan antar kepentingan bahkan bertolak belakang orientasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkonstruksi konsep orientasi desain dalam konteks praktik desain, khususnya aktivitas berkonsep dan bekerja pada *design-preneurs* yang memiliki peran ganda sebagai desainer dan pengusaha.

Melalui studi literatur dan wawancara yang intensif dan mendalam dengan para *design-preneurs*, khususnya bidang produk furnitur di Indonesia, penelitian ini menggungkapkan bahwa konsep orientasi desain dilandasi oleh delapan kepentingan utama yaitu: idealisme, sumber daya (alam dan manusia), produksi, konsumen (klien), distribusi, regulasi dan tatanan sosial-lingkungan. Kedelapan kepentingan ini membentuk suatu area imajiner yang di sebut sebagai “Ruang Kendali Rasa Desainer”. Ruang imajiner adalah kerangka berpikir dan berpraktik dari seorang *design-preneurs* dalam mengakomodasi dan mengelola semua kepentingan yang mempengaruhi keputusan desain.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman yang mendalam tentang “ruang imajiner” dengan berbagai orientasinya adalah hal yang sangat penting bagi *design-preneurs* untuk dapat mengevaluasi diri, untuk dapat menghasilkan karya yang relevan dan berkelanjutan dalam konteks desain yang semakin kompleks dan multi disiplin.

Konsep orientasi desain yang ditawarkan dalam penelitian ini memiliki implikasi yang luas bagi praktik desain, pendidikan desain, serta bagi pengembangan produk. Melalui pemahaman orientasi desain dan cara mengelola kepentingan yang beragam, desainer dapat menghasilkan karya yang tidak hanya estetis dan fungsional, tetapi juga memiliki nilai tambah sosial, ekonomi dan lingkungan.

Kata kunci: Orientasi Desain, *Design-preneurs*, Ruang Kendali Rasa Desainer, Desain Produk Interior, Furnitur.

ABSTRACT

The design process is a complex endeavor that involves various interconnected considerations and interests. Designers, as primary decision-makers, face the challenge of balancing a diverse range of design orientations that often overlap, intertwine, and even contradict each other. This research aims to construct the concept of design orientation within the context of design practice, specifically focusing on the activities and roles of designpreneurs who function as both designers and entrepreneurs.

Through a comprehensive literature review and in-depth interviews with designpreneurs, particularly those involved in furniture product design in Indonesia, this study reveals that the concept of design orientation is grounded in eight primary interests: idealism, resources (natural and human), production, consumers (clients), distribution, regulations, and socio-environmental factors. These eight interests collectively form an imaginary space termed the "Designer's Intuitive Control Space". This imaginary space serves as a conceptual framework and practical tool for designpreneurs to accommodate and manage all the interests that influence design decisions.

The findings of this research indicate that a deep understanding of this "imaginary space" and its various orientations is crucial for designpreneurs to conduct self-evaluation and produce relevant and sustainable work within the increasingly complex and multidisciplinary design context. The proposed concept of design orientation in this study has broad implications for design practice, design education, and product development. By comprehending design orientations and how to manage diverse interests, designers can create work that is not only aesthetically pleasing and functional but also offers added social, economic, and environmental value.

Keywords: Design Orientation, Designpreneurs, Designer's Intuitive Control Space, Interior Product Design, Furniture.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
HALAMAN PERSETUJUAN.....	II
PANITIA PENGUJI DISERTASI.....	III
HALAMAN PENGESAHAN.....	IV
KATA PENGANTAR	VI
ABSTRAK.....	VIII
ABSTRACT.....	IX
DAFTAR ISI.....	X
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.1.1 Peran dan Orientasi Desainer.....	2
1.1.2 Orientasi Kepentingan Desain.....	4
1.1.3 Gap Penelitian Orientasi Desain.....	6
1.1.4 Batasan Objek penelitian.....	8
1.1.5 Kerangka Pemikiran Penelitian Orientasi Desain.....	9
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	13
2.1 Tinjauan Pustaka.....	13
2.1.1 Terminologi dan Dikursus Teori Orientasi Desain.....	13
2.1.2 Posisi Orientasi Keilmuan Desain.....	19
2.2 Landasan Teori.....	22
2.2.1 Konsep Teori Desain Nigel Cross dan Bryan Lawson.....	22
2.2.2 Konsep Teori Desain John Heskett.....	27
2.2.3 Konsep Teori Desain Victor Josef Papanek.....	29
2.2.4 Konsep Teori Orientasi Enterpreneurial.....	32
BAB III METODE DAN TAHAPAN PENELITIAN.....	34
3.1 Metode Penelitian.....	34
3.2 Tahapan Penelitian.....	35
3.2.1 Tahapan Studi Literatur.....	36
3.2.2 Metode pengumpulan dan analisis data.....	37

3.2.3 Tahapan Wawancara (in-Depth Interview).....	39
3.2.4 Metode Wawancara dan Analisis Data	39
3.2.5 Tahapan Validasi Data Penelitian.....	40
3.2.6 Tahapan Konstruksi dan Temuan.....	41
3.2.7 Narasumber Penelitian	41
3.3 Diagram Alir Metode Penelitian	42
3.4 Sistematika dan Penyusunan Laporan.....	43
BAB IV KONSTRUKSI KONSEP ORIENTASI DESAIN DALAM TERMINOLOGI	
KEILMUAN DESAIN.....	46
4.1 Peta Kajian Pustaka Konsep Orientasi Desain.....	46
4.2 Tahapan Membangun Konsep Orientasi Desain.....	49
4.2.1 Definisi dan Konsep Desain.....	49
4.2.2 Desain dalam Konsep Industri	55
4.2.3 Arus Utama Konsep Desain Industri.....	60
4.3 Filosofi Desain	62
4.4 Konsep Orientasi Desain dalam Terminologi Desain.....	67
4.3.1 Karakteristik Konsep Orientasi Desain.....	68
4.3.2 Identifikasi Variabel Orientasi Desain.....	74
4.5 Konstruksi Konsep Orientasi Desain dalam Keilmuan Desain.....	81
4.6 Identifikasi Validasi Konsep Orientasi Desain.....	83
BAB V KONSEP ORIENTASI DESAIN DALAM KERANGKA KERJA DESIGN-	
PRENEURS	86
5.1 Validasi Kepentingan Desain Design-preneurs.....	87
5.2 Konsep Orientasi Desain dalam Design-preneur	88
5.1.1 Abie Abdillah “Sudio Hiji”	88
5.1.2 Joshua Simanjuntak “Karsa”	94
5.1.3 Lutfhi Hasan “Jakarta Vintage”	99
5.1.4 Baratasena “Jalan Kayu”	106
5.1.5 Arif Sutanto “Dus DukDuk”	113
5.1.6 Andre Suryaman “Natural House Home deco”.....	118
5.1.7 Bayu Edward “ASANKA”	122
5.1.8 Erick Dangan “ED-WORK”	129
5.1.9 Alvin Titrowirjo “ALVIN T”	134
5.1.10 Singgih S Kartono “PIRANTI WORK”	139

5.3 Orientasi Kepentingan Desain Design-preneurs	149
5.4 Ruang Kendali Rasa Desainer.....	155
5.5 Model Orientasi Desain Iceberg.....	162
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	168
6.1 Kesimpulan	168
6.2 Saran.....	171
6.3 Catatan Akhir	173
DAFTAR PUSTAKA	175
LAMPIRAN.....	182
Laporan Wawancara.....	182
DOKUMEN FOTO WAWANCARA.....	185
DATA INFORMASI LAIN YANG SUDAH DIOLAH	187
AKTIVITAS PENUNJANG DATA PENELITIAN	190
PAMERAN KARYA PENUNJANG DATA PENELITIAN	191
KARYA DESAIN FURNITUR YANG DIHASILKAN PENULIS SELAMA PENELITIAN	194
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	196



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 1	Diagram Eames, 2015.....	5
Gambar 2 1	Walker Design Family Tree, 1989.....	19
Gambar 2 3	Batasan Kepentingan Desain	25
Gambar 5 1	Profil dan Karya Desain Abie Abdillah.....	88
Gambar 5 3	Desain Kursi 'Masterpieces' Abie Abdilah (Dok. Abie).....	91
Gambar 5 4	Profil dan Karya Desain Josua Simanjuntak.....	94
Gambar 5 5	Profil dan Karya Desain Luthfi Hasan.....	100
Gambar 5 6	Profil dan Karya Desain Baratasena	106
Gambar 5 7	Detail Ukiran Art Furniture Baratasena.....	107
Gambar 5 8	Showroom 'Jalan Kayu' Baratasena (Dok. Penulis).....	107
Gambar 5 9	Suasana Diskusi bersama Baratasena (Dok. Penulis).....	109
Gambar 5 10	Estetika Detail Motif Kayu karena Rayap (Dok. Penulis).....	109
Gambar 5 11	Profil dan Karya Desain "Dus Duk Duk" Arif Sutanto	113
Gambar 5 12	Profil dan Karya Desain "Natural House" Andre Suryaman.....	118
Gambar 5 13	Profil dan Karya Desain "Asanka" Bayu Edward	122
Gambar 5 14	Asanka Galeri Bandung (Dok. Bayu).....	125
Gambar 5 15	Profil dan Karya "ED Work" Erick Dangin.....	129
Gambar 5 16	Desain Kursi 5,9 SR dan Stalagnit Chair (Dok. Erick Dangin).....	130
Gambar 5 17	Profil dan Karya Desain 'Alvin T' Alvin Tjitrowirjo	134
Gambar 5 18	Karya Alvin dalam Koleksi Vivere (Dok. AlvinT)	136
Gambar 5 19	"Lumping dan Kawong" Karya Alvin dalam Motif Tradisi (Dok AlvinT)	136
Gambar 5 20	Profil dan Karya Desain 'Piranti Work' Singgih S Kartono.....	140
Gambar 5 21	Tempat Kerja 'Piranti Work' di Kandangan Temanggung (Dok. Singgih).	141
Gambar 5 22	Pasar Papringan (Dok. Singgih)	142
Gambar 5 23	Desain Saddle Kayu Sepeda 'Plana'.....	143
Gambar 5 24	Good Design 'Jenki dan Sedan" Chair (Dok. Singgih).....	144
Gambar 5 25	Jenki dan Sedan Chair (Dok. Santai Furniture)	144
Gambar 5 26	Desain Meja 'Krong" (Dok. Santai Furniture).....	145
Gambar 5 27	Hall's Culture Iceberg Model (Dok. Jan Paron, 2021).....	163

Gambar 5 28 Orientation Design Iceberg Model (Dok. Penulis).....	165
---	-----

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Karakteristik Penelitian Orientasi Desain	14
Tabel 2. 2 Konsep Desain dari Nigel Cross dan Bryan Lawson	27
Tabel 2. 3 "Blindspot" Desain dan Ekonomi.....	29
Tabel 4. 1 Definisi dan Aspek Dasar Desain.....	50
Tabel 4. 2 Karakteristik Konsep Orientasi Desain	69
Tabel 4. 3 Identifikasi Variabel Konsep Orientasi Desain	75
Tabel 4. 4 Variabel Sosial Budaya dalam Konsep Orientasi Desain.....	78
Tabel 4. 5 Komparasi Variabel Konsep Orientasi Desain dari Venkantes dah dkk dan Penulis	84
Tabel 5. 1 Radar Chart Konsep Orientasi Desain "Studio Hijie" Abie Abdillah	93
Tabel 5. 2 Radar Chart Konsep Orientasi Desain "Karsa" Josua Simanjuntak.....	99
Tabel 5. 3 Radar Chart Konsep Orientasi Desain "Jakarta Vintage" Lutfi Hasan.	105
Tabel 5. 4 Radar Chart Konsep Orientasi Desain " Jalan Kayu" Baratasena.	112
Tabel 5. 5 Radar Chart Konsep Desain "Dus Duk Duk" Arif Sutanto.....	117
Tabel 5. 6 Radar Chart Konsep Orientasi Desain "Natural House" Andre Suryaman.....	121
Tabel 5. 7 Radar Chart Konsep Orientasi Desain " Asanka" Bayu Edward	128
Tabel 5. 8 Radar Chart Konsep Orientasi Desain "ED Work" Erick Dangin	133
Tabel 5. 9 Radar Chart Konsep Desain "Alvin T" Alvin Tjitrowirjo.....	138
Tabel 5. 10 Radar Chart Konsep Orientasi Desain " Piranti Work" Singgih S Kartono..	148
Tabel 5. 11 Orientasi Kepentingan Desain Design-preneurs	150
Tabel 5. 12 Radar Chart Orientasi Kepentingan dari Narasumber Design-preneurs.	150
Tabel 5. 13 Radar Chart Nilai Kepentingan Konsep Orientasi Desain dari Design-preneurs	152
Tabel 5. 14 Tingkat Kepentingan Orientasi Desain dari Design-preneurs.....	153

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. 1 Diagram Kerangka Penelitian	10
Bagan 3. 1 Diagram Alur dan Metode Penelitian Konsep Orientasi Desain.....	43
Bagan 4. 1 Peta Pustaka Kajian Konsep Orientasi Desain	47
Bagan 4. 2 Tahapan Konstruksi Konsep Orientasi Desain.....	49
Bagan 4. 3 Variabel-variabel Pembangun Definisi Orientasi Desain	53
Bagan 4. 4 Tahapan Instrumen Kerja Konsep Orientasi Desain	61
Bagan 4. 5 Filosofi Desain dan Orientasinya.	65
Bagan 4. 6 Identifikasi Variabel Konsep Orientasi Desain dalam Lingkup Desain dan non Desain.....	81
Bagan 4. 7 Hasil Analisis Variabel Konsep Orientasi Desain dalam Lingkup Desain dan non Desain.....	82
Bagan 5. 1 Bagan 'Ruang' Konsep Orientasi Desain "Studio Hijie" Abie Abdillah.	92
Bagan 5. 2 "Bagan Ruang" Konsep Orientasi Desain " Karsa Joshua Simanjuntak.....	98
Bagan 5. 3 "Bagan Ruang" Konsep Orientasi Desain " Jakarta Vintage" Lutfhi Hasan..	103
Bagan 5. 4 "Bagan Ruang" Konsep Orientasi Desain "Jalan Kayu" Baratasena.	111
Bagan 5. 5 "Bagan Ruang" Konsep Orientasi Desain "Dus Duk Duk" Arif Sutanto.....	116
Bagan 5. 6 "Bagan Ruang" Konsep Orientasi Desain "Natural House" Andre Suryaman.	120
Bagan 5. 7 "Bagan Ruang" Konsep Orientasi Desain "Asanka" Bayu Edward.....	126
Bagan 5. 8 "Bagan Ruang" Konsep Orientasi Desain " ED Work" Erick Dangan.....	132
Bagan 5. 9 "Bagan Ruang" Konsep Orientasi Desain "Alvin T" Alvin Tjitrowirjo.....	137
Bagan 5. 10 "Bagan Ruang" Konsep Orientasi Desain " Piranti Work" Singgih S Kartono.	147
Bagan 5. 11 Tingkat Kepentingan Konsep Orientasi Desain dari Design-preneurs	154
Bagan 5. 12 "Bagan Ruang" Kendali Rasa Desainer.	156
Bagan 5. 13 "Bagan Ruang" Kendali Kepentingan Konsep Orientasi Desain.....	158
Bagan 5. 14 "Ruang" Kendali Rasa Konsep Orientasi Desain.....	158

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain, sebagai aktivitas kreatif yang bertujuan untuk menciptakan solusi bagi permasalahan manusia, melibatkan serangkaian keputusan yang kompleks. Setiap keputusan desain yang diambil oleh seorang desainer akan berdampak pada hasil akhir suatu produk atau sistem (Cross, 2006). Dalam proses pengambilan keputusan desain, desainer seringkali dihadapkan pada berbagai kepentingan yang saling bertentangan, seperti estetika, fungsionalitas, biaya produksi, dan aspek sosial-lingkungan.

Kompleksitas dalam pengambilan keputusan desain semakin meningkat dengan munculnya berbagai pendekatan desain yang inovatif, serta tuntutan berbagai kepentingan yang mempengaruhi hasil desain yang semakin beragam. Desainer saat ini tidak hanya dituntut untuk memiliki keahlian teknis, tetapi juga kemampuan untuk memahami konteks sosial, budaya, dan ekonomi di mana produk mereka akan digunakan (Fox, 2008). Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh desainer adalah bagaimana menyeimbangkan berbagai kepentingan yang mempengaruhi cara pandang berpikir dan bekerja yang lebih rasional dan efektif. Untuk memahami konsep orientasi desain secara utuh dibutuhkan pondasi konstruksi teori yang holistik, yaitu suatu kerangka berpikir yang dapat memandu desainer dalam mengambil keputusan yang tepat serta menjadi konsep yang relevan dan mencerminkan nilai-nilai yang lebih baik, mempunyai tujuan dan prioritas yang bisa menjadi pedoman seorang desainer dalam menciptakan karya-karya besar.

Pondasi konstruksi teori dalam penelitian desain sebagian besar mengacu pada pemahaman yang berorientasi pada suatu proses dan tujuan perancangan. Tujuan dari desain itu sendiri adalah melibatkan pemecahan suatu masalah, menciptakan sesuatu yang baru, atau mengubah situasi yang kurang diinginkan menjadi situasi yang disukai (Friedman, 2003). Desainer, dalam hal ini sebagai aktor sentral yang menentukan arah perancangan berkerja dan bertindak membuat keputusan desain atas dasar tujuan-tujuan tersebut. Ini melibatkan suatu tindakan dan preferensi dari desainer yang akan mempengaruhi hasil akhir suatu perancangan produk desain. Keputusan yang diambil oleh desainer dalam menyelesaikan masalah desain mengandung berbagai macam pertimbangan tertentu. Seringkali pertimbangan-pertimbangan atas keputusan yang diambil desainer mengundang

konsekuensi-konsekuensi bawaan yang logis dan rasional. Ibarat pedang tajam bermata dua, keputusan yang diambil desainer di satu sisi “tajam” dan bisa menjadi solusi terhadap permasalahan desain, namun di sisi lainnya ketajamannya bahkan dapat menciptakan persoalan-persoalan baru. Desainer sebagai pengambil dan pengendali keputusan diperhadapkan pada situasi pilihan yang tidak mudah, karena masalah desain mengandung aspek-aspek permasalahan yang tumpang tindih saling berkaitan, berkelindan dan kompleks (Cross, 2023; Lawson, 2007). Penyelesaian masalah desain juga tidak bisa dilakukan dengan prinsip memuaskan diri sendiri dalam menentukan aturan dan tujuannya, karena prinsip kerja desain adalah menghadirkan metode keputusan penyelesaian yang memuaskan dan mengakomodir kebutuhan para pemangku kepentingannya. Fenomena terkait isu-isu permasalahan tersebut serta konsekuensi yang menyertai orientasi desain ikut memberi pengaruh terhadap bagaimana desainer mengambil posisi yang tepat dalam pengambilan keputusan perancangannya. Beberapa landasan latar belakang yang terkait dengan permasalahan orientasi desain secara kontekstual dalam lingkup perancang (desainer) dan kepentingannya diuraikan sebagai berikut:

1.1.1 Peran dan Orientasi Desainer

Peran dan orientasi desainer dalam perancangan sesungguhnya sudah sejak lama terkait dan berhubungan serta dipengaruhi oleh arah dan tujuan masyarakatnya (Cross, 2007). Pandangan tersebut kemudian digambarkan oleh Lawson (2007) dengan membagi peran desainer menjadi tiga kategori orientasi. Kategori pertama, desainer yang bekerja pada perusahaan perencana atau konsultan sebagai desainer *in-house*. Pada posisi ini peran dan tanggungjawab serta orientasi perancangannya seringkali banyak dipengaruhi langsung oleh pemilik atau tim pemasaran perusahaan. Sementara itu pemilik perusahaan atau biro konsultan yang punya akses langsung dengan klien berusaha semaksimal mungkin memenuhi keinginannya. Praktik desain semacam ini, Lawson (2007) memberi istilah sebagai desainer konservatif. Tidak jarang perusahaan konsultan desain atau desainer dalam posisi ini lebih banyak mengedepankan kepentingan klien. Seringkali dua kepentingan ini (klien dan desainer) tidak selalu sejalan karena mereka masing-masing membawa serta idealismenya sendiri. Kondisi ini tentu saja akan berdampak cukup signifikan terhadap sudut pandang desainer, yang pada akhirnya akan mempengaruhi keputusan akhir desain.

Kendali kuasa dari Klien (bisa diartikan lebih luas sebagai pasar atau konsumen) yang sangat kuat akan menciptakan banyak desainer atau biro-biro konsultan terjebak dalam apa yang disebut Dormer (2008) sebagai pendorong budaya konsumtif. Budaya konsumtif merupakan gaya hidup berbelanja yang berlebihan tanpa pertimbangan yang matang.

Dampak terhadap budaya ini tentu saja menciptakan klien-klien baru serta ceruk pasar ekonomi yang besar, sehingga memungkinkan desainer atau biro konsultan untuk menciptakan produk-produk desain baru yang berumur pendek atau keusangannya sudah direncanakan (*built in obsolescence*).

Efek dari praktik-praktik semacam ini tentu membawa keuntungan komersial dan ekonomi yang sangat besar bagi klien, desainer atau biro konsultan itu sendiri. Pada sisi yang lain, pandangan terhadap kelompok desainer atau biro konsultan yang berorientasi pada praktik-praktik semacam ini mendapat kritik cukup tajam dari kelompok desainer yang berasosiasi dengan komunitas sosial masyarakat seperti Nigel Cross, Papanek dan Ivan Illich (Sachari, 2009). Mereka para kelompok desainer sosial ini menyebut perilaku desainer yang orientasi desainnya pada aspek ekonomi saja sebagai desainer penghasil produk yang hanya memuaskan “keinginan palsu” daripada pembuat produk fungsional dan memecahkan masalah dunia nyata (Papanek, 2011).

Desainer yang mengasosiasikan diri dengan kelompok-kelompok sosial masyarakat dan lingkungannya merupakan kategori ke dua dalam pandangan Lawson (2007). Kelompok desainer ini bekerja dan berperan aktif dalam praktik-praktik untuk mengedukasi masyarakat tentang desain yang dapat menyelesaikan masalah dunia nyata sehari-hari dan tidak melayani konsumerisme. Orientasi desain kelompok ini lebih pada kepedulian dan tanggungjawabnya pada penyelesaian masalah-masalah sosial dan lingkungan, seperti mendesain produk yang mempunyai kemudahan aksesibilitas terhadap keterjangkauan daya beli bagi masyarakat yang kurang mampu, efisiensi dalam penggunaan material serta menggunakan bahan-bahan yang terjangkau di wilayah tempat tinggal konsumen dan yang paling penting adalah produk fungsional menjawab kebutuhan dasar penggunaannya (Papanek, 2011; Savvina, 2019). Seperti halnya desainer konservatif, praktik-praktik desainer sosial juga mendapatkan kritik dari kelompok desainer yang berpandangan berbeda. Brigitte Borja de Mozota, seorang pengajar, peneliti dan penulis desain dan manajemen yang berpengaruh dari Perancis mengatakan: “*Design is always thinking but forgets to think about itself*”. Kalimat tersebut merupakan sindiran kepada para desainer yang lupa untuk memikirkan dirinya sendiri karena terus melakukan banyak hal tentang berpikir filosofi, budaya, teknologi tetapi kurang fokus perhatian pada sudut pandang ekonomi (Borja de Mozota, 2011). Sejalan dengan apa yang dikatakan Borja, John Heskett, seorang desainer, pakar desain dan pengajar di Royal College of Art, London menyatakan adanya ketidakmampuan desainer dalam mengartikulasikan proses desain secara lengkap termasuk tidak mempunyai landasan pengetahuan tentang ekonomi (*analytical* dan matematika) serta kurang atau tidak

adanya kemampuan dalam mengintegrasikan nilai-nilai ekonomi dalam konteks produksi, distribusi, finansial sampai dengan pemahaman tentang persaingan pasar terhadap nilai-nilai pengguna produk (Helmer ; Heskett, 2018).

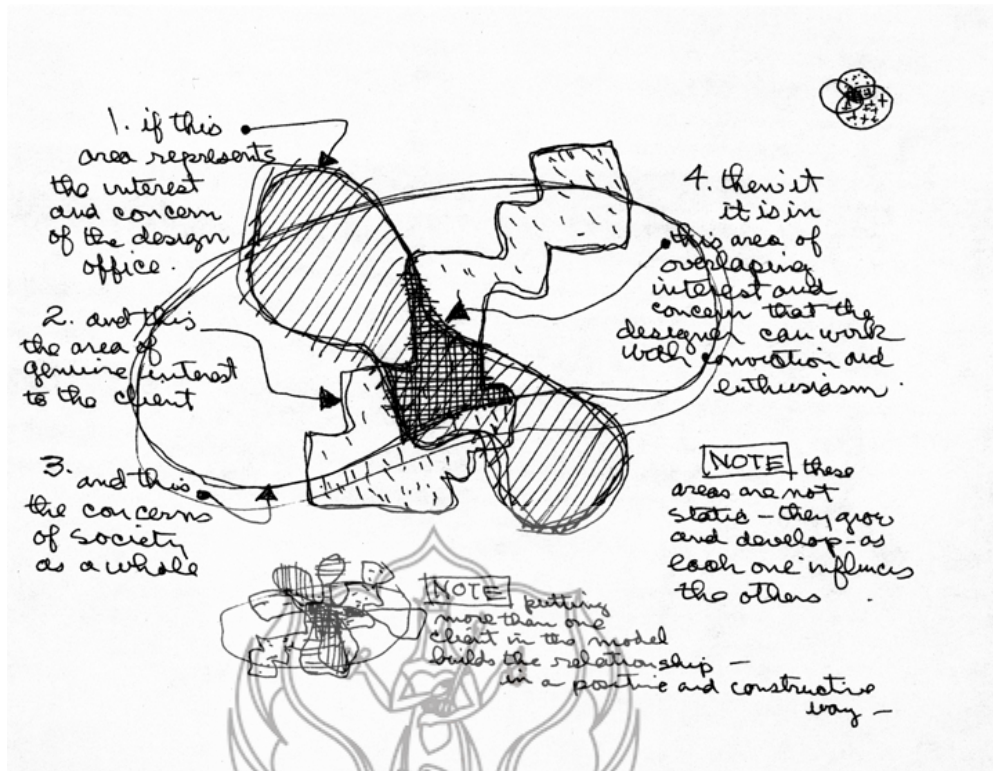
Kelompok ke tiga yang digolongkan Lawson adalah desainer dengan peran dan orientasi pada konsepsi Romantisme dengan membawa ideologi individualisme yang kuat pada karya-karya desainnya. John A.Walker (2010) menyebut kelompok desainer seperti ini sebagai figur sentral atau sering dikenal dan dipromosikan sebagai figur-figur kharismatik karena perannya yang kuat dan melekat pada setiap karya yang dibuatnya. Label-label nama desainer menjadi tanda merek dagang yang ditawarkan dan menjadi daya tarik tersendiri bagi para penggunanya. Label desainer seniman terhadap kelompok ini juga tidak lepas dari kritik karena dianggap menggunakan prinsip kerja dan aturannya sendiri demi memuaskan keinginan dan kepentingannya sendiri (Sachari, 2009). Lebih lanjut Papanek (2011) bahkan menyebut praktik-praktik desain seperti ini sebagai tidak bermoral karena seringkali lupa bahwa orientasi desainnya seharusnya untuk menyelesaikan masalah global seperti krisis ekologi, kemiskinan dan masalah kemanusiaan lainnya, bukan untuk membuat hal-hal yang tidak bermanfaat dan memuaskan diri sendiri.

Poin mendasar terhadap isu-isu di atas adalah munculnya paradoks atau penolakan terhadap peran dan orientasi desain antar masing-masing kelompok desainer, dan hal ini tentu akan menimbulkan kebingungan di antara para desainer sendiri itu sendiri, baik yang berafiliasi maupun yang tidak termasuk dalam kelompok-kelompok desainer tersebut. Pertanyaan yang muncul kemudian adalah bagaimanakah seharusnya desainer menempatkan peran dan posisi orientasi perancangannya sehingga dapat sejalan dengan arah dan tujuan masyarakatnya di masa depan.

1.1.2 Orientasi Kepentingan Desain

Munculnya paradoks di antara kelompok desainer tentang orientasi perancangannya adalah sesuatu yang wajar dan tidak ada yang salah, karena masing-masing mempunyai argumentasi atas pilihannya, dan tentu saja memahami konsekuensi-konsekuensi yang muncul dari pilihannya tersebut. Paradoks yang terjadi tersebut juga makin menegaskan bahwa arena kerja desainer sangat kompleks. Ada berbagai pertimbangan dan kepentingan yang harus diakomodasi oleh desainer sebelum mengambil keputusan desain. Adakalanya keputusan yang diambil tidak bisa memuaskan semua yang berkepentingan bahkan mengorbankan kepentingan lain. Charles Eames (2015), seorang desainer, arsitek, pengajar berkebangsaan Amerika yang ikonik dan sangat berpengaruh dalam dunia desain industri,

arsitektur, furnitur dan seni pada abad ke-20, menggambarkan kompleksitas permasalahan kepentingan yang dihadapi perancang dengan sebuah diagram, yaitu Diagram Eames.



Gambar 1.1 Diagram Eames, 2015

Eames menjelaskan dalam diagram yang dibuat dengan sketsa spontan ketika menjawab pertanyaan tentang kompleksitas kepentingan desain yang menyertai masing-masing pemangku kepentingannya. Gambar diagram tersebut memperlihatkan adanya tiga kurva besar dengan bentuk yang berbeda, tidak beraturan dan posisinya saling tumpang tindih satu dengan lainnya. Kurva yang pertama dianalogikan sebagai area yang merepresentasikan perhatian dan minat dari kantor perusahaan atau biro jasa desain. Minat dan perhatian dari biro jasa desain biasanya membawa standar-standar idealisme desain yang cukup kuat. Standar-standar idealisme desain itu tentu saja menjadi ciri khas atau tanda tertentu dan cerminan ideologi desainer atau pemilik perusahaan. Kurva ke dua menggambarkan area yang merepresentasikan perhatian, minat atau kepentingan yang dibawa klien sebagai pemberi tugas. Kurva yang ke tiga dianalogikan sebagai area yang menjadi perhatian terhadap kepentingan masyarakat dan lingkungannya. Kepentingan atau interes masyarakat lebih kepada persoalan bagaimana produk yang dibuat perancang dapat menyelesaikan permasalahan desain yang nyata di masyarakat dan lingkungannya, seperti

aksesibilitas desain yang mudah digunakan, ramah lingkungan, dan juga tentu saja dapat dijangkau secara ekonomi oleh daya beli masyarakat.

Kurva-kurva tersebut memperlihatkan bentuk yang tidak beraturan serta saling tumpang tindih antara satu dengan lainnya. Bentuk kurva yang tidak beraturan menggambarkan dinamika yang bergerak dinamis mengikuti perubahan arah perkembangan masyarakatnya. Kurva-kurva yang tumpang tindih menggambarkan adanya kepentingan atau minat dari ke tiga entitasnya saling bersinggungan. Pertemuan dari ke tiga kurva yang saling bersinggungan dan tumpang tindih membentuk bidang atau kurva baru. Kurva baru atau kurva ke empat, oleh Eames dianalogikan sebagai area di mana perancang mendapatkan area minat dan perhatian yang ideal, di mana perancang bisa bekerja dengan nyaman dan antusias.

Diagram Eames ini menjadi refleksi penting terhadap orientasi desain desainer, tentang bagaimana berperan dan menempatkan berbagai kepentingan dalam satu area orientasi. Ilustrasi di atas juga menunjukkan bahwa hampir selalu terjadi dinamika munculnya tarik ulur kepentingan yang menimbulkan permasalahan lain yang mempengaruhi keputusan desain. Sayangnya diagram Eames yang membuka ego sentris perancang tidak memberikan penjelasan yang lebih lanjut apa saja aspek orientasi kepentingan, minat atau interes dari masing-masing entitas pemangkuanya. Eames juga tidak menjelaskan secara rinci bagaimana kurva ke empat dari diagram ini bekerja dan memberi pengaruh terhadap praktik dan wacana berpikir desainer. Jika diagram ini diterapkan oleh kelompok-kelompok desainer dengan orientasi perancangan tertentu (seperti yang Lawson kelompokkan) bagaimanakah hasilnya, tentu bisa menjadi bahan pemikiran bagaimana desainer bekerja menempatkan semua kepentingan yang ada secara tepat dan berwacana tentang orientasi perancangan dengan penuh semangat dan antusias seperti yang Eames nyatakan dalam kurva ke empat.

1.1.3 Gap Penelitian Orientasi Desain

Penelitian tentang orientasi desain oleh banyak peneliti desain masih dianggap relatif baru, meskipun minat dalam literatur yang terkait dengan topik ini terus meningkat. Dari beberapa penelitian yang ada mengusulkan konsep kajian dengan area topik orientasi desain sangat masih terbatas. Canto dkk (2019) secara spesifik telah merangkum beberapa peneliti seperti Borja de Motoza (2002), yang mendefinisikan orientasi desain sebagai sebuah pendekatan untuk strategi manajemen di mana produk desain menjadi pusat perhatian dan ujung tombak dalam mencapai keunggulan kompetitif perusahaan. Produk desain memberikan kontribusi terhadap persaingan perusahaan. Definisi tersebut kemudian

diadopsi dan dikembangkan oleh penulis lainnya seperti Moll dkk (2007) atau Brown (2008) lewat konsep *Design Thinking*.

Penelitian lain dilakukan oleh Calabretta dkk (2008), yang menitikberatkan konsep orientasi desain pada pengelolaan manajemen dengan keunggulan produk desain sebagai alat untuk mendongkrak kinerja pasar. Sedangkan Chen dan Venkatesh (2013) menggunakan istilah "*Design Orientation*" sebagai sebuah konsep yang menawarkan dan mengintegrasikan pendekatan budaya desain dalam perusahaan melalui aspek-aspek pengembangan produk desain dengan nilai-nilai estetika yang unggul dan manajemen pemasaran yang tepat.

Dalam literatur akademik bidang keilmuan non desain lainnya seperti ekonomi misalnya, orientasi desain sering dikaitkan dengan aspek-aspek yang berkaitan dengan produksi, distribusi serta perhitungan laba atau profit (Heskett, 2018). Sedangkan dalam lingkup bisnis, orientasi desain banyak dikaitkan dengan strategi membangun serta meningkatkan daya saing bisnis melalui inovasi produk sebagai bagian dari upaya perusahaan dalam menciptakan daya saing perusahaan yang unggul terhadap para kompetitornya (Rocco dan Selinsek, 2019).

Dalam literatur keilmuan pemasaran, orientasi desain juga telah menjadi salah bagian penting dalam strategi perusahaan dalam memenangkan persaingan pasar lewat desain produk yang menarik bagi konsumen (pasar). Dalam ilmu pemasaran konsep strategi tersebut dikenal sebagai *trilogy orientation* yaitu: *market orientation* dan *customer orientation* dan *design orientation* (Moll et al., 2007; Coley et al., 2010). Konsep "*Trilogy orientation*" ini memberi titik penekanan pada masing-masing orientasinya, tidak saling eksklusif tetapi saling melengkapi.

Dari hasil penelitian melalui literatur di atas, hampir semuanya menawarkan dan memberi penekanan pada orientasi terhadap produk desain yang dihasilkan sebagai media pemasaran, bisnis dan strategi perusahaan dalam persaingan pasar. Melihat gambaran di atas penulis menganggap adanya gap pengetahuan atau ruang kosong definitif terhadap penelitian orientasi desain dalam lingkup dan sudut pandang keilmuan desain, khususnya penelitian tentang desainer sebagai aktor utama dalam penciptaan artefak desain. Kajian orientasi desain dalam lingkup keilmuan desain khususnya di duga belum cukup banyak mendapatkan pemahaman yang jelas dan konstruktif. Istilah "*design orientation*" juga belum menjadi topik pembahasan yang khusus, bahkan diduga juga belum terdefiniskan secara konstruktif. Borja de Motoza (2002), dalam salah satu artikel jurnalnya bahkan memberi catatan bahwa orientasi desain dalam sudut ilmu desain masih dianggap sebagai *tacit*

knowledge, atau pengetahuan yang sudah ada dan melekat dalam praktik-praktik kerja dan wacana berpikir para perancangnya.

Terkait hal di atas, penulis menawarkan perlunya sebuah kajian penelitian untuk memberi pemahaman pengetahuan tentang konsep orientasi desain yang spesifik dalam otoritas keilmuan desain dan bagaimana konsep tersebut diterapkan dalam pemikiran dan praktik-praktik desainer produk desain. Dalam konsep orientasi desain yang ditawarkan ini penulis berharap dapat memberikan kontribusi pengetahuan baru atau dapat melengkapi dan menyusun kembali catatan-catatan pemahaman orientasi desain yang sebelumnya masih dianggap sebagai *tacit knowledge* tersebut.

1.1.4 Batasan Objek penelitian

Batasan objek penelitian ini dibatasi oleh dua topik utama yang tidak saling eksklusif, namun keduanya merupakan rangkaian topik kajian yang saling melengkapi. Topik batasan penelitian yang pertama menekankan pada pencarian dan penyusunan teori untuk membangun pemahaman konsep orientasi desain dalam keilmuannya yaitu lingkup bidang ilmu desain. Tahapan yang dilakukan untuk membangun konsep ini dilakukan dengan mengeksplorasi, identifikasi serta mengelaborasi literatur-literatur yang terkait dengan filosofi, sejarah, serta perkembangan yang terjadi dalam dunia desain. Selain literatur-literatur desain, batasan penelitian ini juga mengeksplorasi literatur dalam keilmuan lain yang sudah membahas topik orientasi desain ini sebelumnya namun dalam perspektif yang berbeda. Literatur non keilmuan desain diperlukan sebagai bahan kajian untuk mengungkap sisi lain yang mungkin belum terpikirkan dalam perspektif ilmu desain sebelumnya, meski dalam topik yang sama.

Batasan objek penelitian yang ke dua adalah para desainer sebagai aktor utama dalam menghasilkan ide-ide perancangan. Para desainer dalam penelitian ini merupakan nara sumber utama yang akan memberikan pemahaman yang nyata tentang konsep orientasi desain dalam praktik dan wacana berpikir desainer. Para perancang atau desainer profesional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah seseorang yang dengan keahliannya dan pengalamannya dalam menciptakan ide-ide atas karyanya sendiri, memproduksi serta sekaligus sebagai pemilik usaha dalam perusahaan produk desain furnitur yang dimilikinya. Para perancang bidang produk interior furnitur yang di pilih di sini karena beberapa alasan. Alasan pertama berkaitan dengan lingkup kerja industri furnitur yang multidimensi dan lintas keilmuan seperti: bisnis, manajemen, manufaktur, distribusi, pemasaran, material, ergonomi, dan tentu saja seni dan budaya, sosial serta lingkungannya. Alasan ke dua, selain berprofesi sebagai desainer, para desainer tersebut juga sekaligus sebagai pemilik

perusahaan atau sering disebut dengan istilah ‘*Design-preneurs*’. Mereka para *design-preneurs* dikenal karena keahliannya dalam menguasai lebih dari satu bidang keilmuan (dalam hal ini keahlian desain dan kewirausahaan, bisnis dan manajemen bisnis), mereka mempunyai konsep dalam memenuhi kebutuhan kreatifnya melalui pengelolaan bisnis yang menguntungkan (Heller & Talarico, 2008). Permasalahan desain yang dihadapi mereka para *design-preneurs* tersebut menurut penulis sangat kompleks karena mereka akan bekerja dalam dua bidang yang berbeda. Mereka juga bukan bagian dari kelompok desainer dalam kategori yang dimaksud oleh Lawson (2007). Jadi menurut dugaan penulis, mereka para *design-preneurs* akan memiliki konsep orientasi desain yang berbeda dengan kelompok-kelompok desainer yang sudah ada.

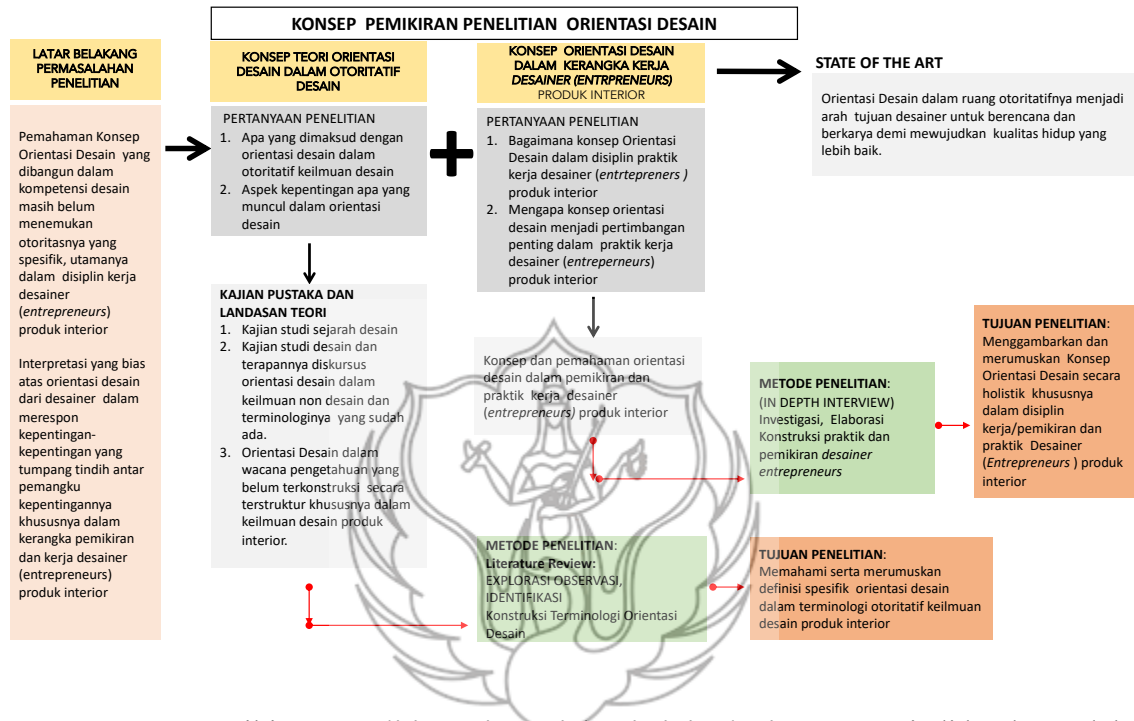
Adapun jumlah desainer narasumber yang akan menjadi obyek penelitian ini adalah 10 desainer produk interior-furnitur. Para desainer profesional yang dipilih tersebut mempunyai kualifikasi dan spesifikasi khusus dibidang perancangan produk interior khususnya furnitur. Selain kompeten dibidangnya, para perancang ini sudah dikenal dan mempunyai reputasi yang cukup luas serta diakui keahliannya baik di dalam maupun di luar negeri. Nama-nama *brand* (merek) produk furnitur yang mereka telah hasilkan beberapa diantaranya ada yang pernah mendapat pengakuan dari publik internasional sebagai *The Rising Design Talents* sebagai wakil dari Indonesia di ajang Maison Object Asia 2015 lalu, yaitu Abie Abdilah. Salah satu karya kursi dengan bahan rotan Indonesia menjadi koleksi korporasi Internasional yaitu Cappellini (*Milan Design Week*, 2016). Selain itu, ada nama Singgih S Kartono, seorang desainer produk dan *entrepreneurs* dari Temanggung Jawa Tengah yang juga sering mendapat berbagai penghargaan bidang desain produk, seperti Indonesia *Good Design* 2005, 2006, 2022 dan *Good Design Awards* (Jepang dan Asia) 2008. Bersama beberapa rekannya, Singgih membuat karya furnitur dan telah mendapat apresiasi dari publik baik dalam dan luar negeri melalui merek dagang “Santai Furniture”. Para narasumber di atas tinggal dan berkarya di beberapa daerah/kota seperti Jakarta, Tangerang, Bandung, Yogyakarta, Solo dan Surabaya.

1.1.5 Kerangka Pemikiran Penelitian Orientasi Desain

Konsep pemikiran penelitian orientasi desain ini dibangun atas beberapa permasalahan. Permasalahan pertama didorong adanya isu-isu paradoks terkait pandangan desain dari kelompok-kelompok desainer yang berbeda orientasi desainnya. Permasalahan ke dua adanya konsep orientasi desain yang belum lengkap menjelaskan bagaimana sikap dan posisi desainer dalam menghadapi permasalahan kepentingan yang muncul dari masing-masing pemangku kepentingannya yaitu: perancang, klien dan masyarakat sosial. Kerangka

pemikiran dalam penelitian ini secara garis besar menggambarkan bagaimana menjelaskan konsep orientasi desain dalam ruang keilmuan desain yang selama ini masih dianggap sebagai *tacit knowledge*, bagaimana konsep tersebut di praktikan dalam kerja dan pemikiran *design-preneurs*. Selanjutnya untuk melihat alur pemikiran penelitian ini, digambarkan melalui diagram sebagai berikut:

Bagan 1. 1 Diagram Kerangka Penelitian



Konsep pemikiran penelitian orientasi desain ini selanjutnya menjadi landasan dalam menyusun penulisan naskah disertai secara lebih rinci, disertai dengan data-data terkait dan argumentasi-argumentasi sebagai instrumen pendukung penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, terdapat dua hal utama yang teridentifikasi dan memantik rasa keingintahuan penulis. Permasalahan yang pertama adalah adanya gap pengetahuan terhadap konsep orientasi desain dalam lingkup bahasan keilmuan desain yang masih belum terkonstruksi secara teori karena dianggap sebagai pengetahuan yang tersirat. Hal ke dua adalah berkaitan dengan rasa keingintahuan bagaimana konsep orientasi desain tersebut ketika dipraktikkan dalam kerangka kerja *design-preneurs*. Untuk membahas serta mengurai lebih lanjut permasalahan orientasi desain tersebut maka beberapa pertanyaan diajukan dan disusun sebagai berikut:

1. Apa yang dimaksud dengan orientasi desain dan apa saja komponen utama yang

- membentuk konsep orientasi desain?
2. Bagaimana konsep orientasi desain dapat dikonstruksi secara komprehensif dalam konteks kerangka praktik desain?
 3. Bagaimana jika konsep orientasi desain dipraktikkan pada *designpreneurs* dan bagaimana mereka (*designpreneurs*) mengintegrasikan berbagai kepentingan orientasi desain dalam proses pengambilan keputusan, khususnya dalam konteks industri desain furnitur di Indonesia?

Berdasarkan pertanyaan di atas, penulis berpendapat bahwa:

“Orientasi desain adalah salah satu faktor penting dalam proses perancangan yang mendasari pemikiran desainer sebelum mengambil keputusan-keputusan desain. Orientasi desain dibangun atas berbagai kepentingan dari para pemangkunya. Kepentingan yang dibawa dari para pemangku tersebut berpotensi memicu munculnya permasalahan desain. Potensi permasalahan muncul jika kepentingan-kepentingan para pemangkunya tersebut tidak sejalan atau saling tumpang tindih satu dengan yang lainnya. Upaya mengurai permasalahan tersebut tidaklah mudah untuk diatasi. Desainer sebagai salah satu pemangku kepentingan mempunyai fleksibilitas yang paling besar dalam mengendalikan serta menata semua kepentingan yang mempengaruhi keputusan desain. Bagaimana fleksibilitas desainer bekerja sehingga tercipta kompromi yang bisa mengakomodasi kepentingan dari pemangku kepentingan yang lain tanpa menimbulkan permasalahan baru? Penelitian disertasi ini menawarkan satu konsep orientasi desain dalam pandangan desainer sebagai aktor utama pengambil keputusan perancangan.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan utama memberikan pemahaman yang holistik tentang orientasi desain khususnya dalam perspektif keilmuan desain dan secara spesifik dalam kerangka kerja *designpreneurs* produk interior. Tujuan utama penelitian ini dijabarkan melalui beberapa tujuan lainnya yang mendukungnya. Tujuan penelitian tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Mengkonstruksi konsep orientasi desain dalam konteks praktik desain, khususnya pada *designpreneurs*.
2. Mengidentifikasi berbagai orientasi desain yang mempengaruhi keputusan desain *designpreneurs* produk furnitur di Indonesia.
3. Mengembangkan serta menawarkan model konsep orientasi desain yang dapat

menjelaskan bagaimana *designpreneurs* mengelola berbagai orientasi desain dalam proses pengambilan keputusan desain.

Dengan memahami konsep orientasi desain dan bagaimana *designpreneurs* mengimplementasikannya dalam praktik, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu desain, khususnya desain furnitur sebagai penunjang utama desain interior serta memberikan panduan bagi desainer dan *designpreneurs* dalam menghadapi tantangan desain di masa depan.

