

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan ulang interior Kunci *Cultural Studies Center* dengan menggunakan metode *design thinking* ialah pendekatan perancangan yang kreatif dengan rangkaian tahapan yang membantu untuk mencari solusi dari permasalahan yang ada di lapangan. *Design thinking* sendiri berawal dari pemikiran bahwa Anda seorang desainer walaupun kenyataannya tidak. Dengan mengadopsi pikiran seorang desainer, kita mampu melihat permasalahan sebagai tanggung jawab dan kepercayaan untuk menciptakan sebuah solusi. Cara pendekatan ini memang berbeda dengan pendekatan sebelumnya bahwa kita masih belum mengetahui ide dan hasil akhir perancangan, namun yang terpenting kita harus percaya dengan melakukan proses tahapan-tahapannya.

Proses *design thinking* tidaklah lurus (linier) melainkan hasil antara pemikiran *convergent* (memusat, penyempitan, menuju pada satu titik pertemuan), dengan pemikiran *divergent* (berlainan, berbeda, bebas, liar). *Design thinking* sebetulnya merupakan proses yang intuitif dan menyentuh kemampuan kita. Dalam kata lain, *design thinking* mempercayakan kemampuan kita berdasarkan intuitif, untuk mengenal pola, membangun ide, juga menjadikan diri kita *expressive* melalui tindakan. Dalam buku *Design Thinking for Libraries, a Toolkit for Patron-Centered Design, 1st Edition, IDEO* (2015:6) pun

menyampaikan bahwa, *design thinking* dimulai dari menilai kebutuhan manusia dengan empati dan intuitif, yang juga disebut '*human-centered design*'.

Perancangan interior Kunci telah dilakukan dengan lima tahapan perancangan yaitu *discovery* (menemukan), *interpretation* (penerjemahan), *ideation* (menghasilkan banyak ide), *experimentation* (percobaan), dan *evolution* (perkembangan). Pada tahap pertama *discovery*, hal yang dilakukan ialah mengumpulkan informasi sebanyak mungkin melalui kunjungan langsung, melihat dan mengamati, serta berbincang/wawancara kepada pemilik dan pengguna ruang. Tahap ini merupakan tahap awal, oleh sebab itu diperlukan pemikiran yang terbuka dan banyak mendengarkan. Pemikiran yang kita pakai pada tahap ini ialah pemikiran *divergent* (berlainan, berbeda, bebas, liar). Kemudian tahap kedua yaitu *interpretation* (penerjemahan), pada tahap ini semua informasi dan empati yang telah didapat akan diterjemahkan/dijabarkan/diuraikan satu per satu, kemudian dikelompokkan lalu dipersempit dengan menetapkan permasalahan (*problem statement*). Tahap/fase ini menggunakan pemikiran *convergent* (memusat, sempit, menuju pada satu titik pertemuan). Selanjutnya tahap ketiga, *ideation* yaitu mengumpulkan banyak ide melalui metode kreatif untuk kerja tim seperti *brainstorming*; *collecting word* maupun *brainstorming*

3.3.3 *method*. Tahapan ini menggunakan pemikiran *divergent* sekaligus *convergent* dengan penentuan dan penyaringan ide-ide terbaik yang berpotensi untuk dikembangkan. Tahap keempat yakni *experimentation* (percobaan), yaitu melakukan percobaan-percobaan melalui prototipe atas ide-ide yang telah

diperoleh pada tahap tiga. Tahap ini juga dilakukan *sharing*/membagi ide dengan ‘pelaku ruang’ untuk mendapat tanggapan langsung, sehingga dapat meningkatkan dan menyempurnakan ide. Lalu tahap terakhir ialah *evolution* (perkembangan) yang merupakan tindak lanjut dari ide-ide yang telah dibuat prototipe sebelumnya. Selama perkembangan konsep ini, perlu pertimbangan mengenai pengaruh dan dampaknya, serta definisikan serangkaian kriteria guna membantu memandu dan mengevaluasi perkembangan ide tersebut.

Berbagai kendala juga kerap ditemui perancang dalam melakukan proses ini, seperti sub-tahapan yang fase-fase pengerjaannya mirip dan hampir serupa. Namun hal tersebut justru menjadi sarana penyaringan dalam menemukan permasalahan maupun dalam menentukan ide dan konsep.

Selanjutnya proses perancangan ulang interior Kunci *Cultural Studies Center* dengan metode *design thinking* menghasilkan 12 buah prototipe gambar 3 dimensi, disertai dengan solusi pada perabot sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang ada. Juga dilengkapi dengan gambar kerja, serta perkembangan ide (pengerjaan tahap 5/*evolution*) dengan membuat meja dan kursi baca skala 1:1.

B. Saran

Proses perancangan dalam karya ini ada baiknya bila sebelumnya pernah dilakukan lebih dari satu kali, supaya perancang cermat serta dapat mempersingkat waktu pengerjaan. Diharapkan perancang, institusi, perancang

lain serta pembaca pada umumnya dapat ikut mempraktekkan metode *design thinking* dalam kehidupan nyata sebagai jalan keluar mendapat solusi yang tepat melalui empati dan sifat intuisi dalam diri.



KEPUSTAKAAN

Buku:

- Admosudirdjo, Prajudi. (1982), *Administrasi dan Manajement Umum*, Ghalia Indonesia, Jakarta.
- Ambrose, Grafin & Paul Harris. (2010), *Design Basic 08 Design Thinking*, AVA Book, Production Pte. Ltd, Singapore.
- Brown, T. (2008), *Design Thinking*, June 2008, pp. 84-92, Havard Business Review.
- Departemen of Education and Science, *Designing a Medium-Sized Public Library*, (1981).
- D.K. Ching, Francis. (2002), *Architectue, Space and Order*, New York, Maxmillan Publishing Company, New York.
- Dohr, Joy & Portillo Margaret. (2011), *Design Thinking for Interiors*, John Wiley & Sons, Inc, New Jersey.
- Hakim, Rustam dan Hadi Utomo. (2004), *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap: Prinsip-Prinsip dan Aplikasi Desain*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Hall, S. (1997), “*The Work of Representation*” (ed.) *Representations*. London dan Thousand Oaks. CA: Sage.
- IDEO, (2012), *Design Thinking for Educators 2nd Edition*.
- IDEO, (2015), *Design Thinking for Libraries, a Toolkit for Patron-Centered Design, 1st Edition*.
- Lasa. (2007), *Manajemen Perpustakaan Sekolah*, Pinus, Yogyakarta.
- Moekijat. (1997), *Manajemen Tenaga Kerja dan Hubungan Kerja*, Penerbit CV. Pioner Jaya, Bandung.
- Pahala Nainggolan. (2005), *Akuntansi Keuangan Yayasan dan Lembaga Nirlaba Sejenis, Edisi Satu*, PT. Radja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sardar, Ziauddin & Van Loon, Borin. (2001), *Mengenal Cultural Studies For Beginners*. Mizan Media Utama, Bandung.
- Susanti, BM. (2000), *Loji Londo: Studi Tata Ruang Bangunan Indis*, Yayasan untuk Indonesia, Yogyakarta.

Sutarno NS. (2006), *Perpustakaan dan Masyarakat*, Sagung Seto, Jakarta.

Webtografi (Website atau Sumber Lainnya melalui Internet):

<http://jurnal-s1.fsrđ.itb.ac.id/> Diakses pada tanggal 13 Maret 2016, pukul 19.20 WIB.

<http://digilib.uin-suka.ac.id/> Diakses pada tanggal 16 Maret 2016, pukul 20.45 WIB.

<http://citralekha.com/komunitas-kunci/> Diakses pada tanggal 21 Maret 2016, pukul 16.50 WIB.

<http://youthyakarta.com/> Diakses pada tanggal 21 April 2016, pukul 18.30 WIB.

<http://kunci.or.id/> Diakses pada tanggal 22 Mei 2016, pukul 06.40 WIB.

<http://rabbit.kunci.or.id/> Diakses pada tanggal 2 Juni 2016, pukul 21.15 WIB.

<http://kbbi.web.id/> Diakses pada tanggal 7 Juni 2016, pukul 22.50 WIB.

<http://wikipedia.org/> Diakses pada tanggal 19 Juni 2016, pukul 00.30 WIB.

<http://ivaa-online.org/> Diakses pada tanggal 20 Juni 2016, pukul 20.00 WIB.

<http://ruangrupa.org/> Diakses pada tanggal 25 Juni 2016, pukul 23.20 WIB.

<http://www.survivegarage.com/> Diakses pada tanggal 16 Agustus 2016, pukul 23.20 WIB.

<http://www.scandinaviandesigns.com/> Diakses pada tanggal 28 Oktober 2016, pukul 09.45 WIB.

<http://www.keenonwalls.com/scandinavia-dreaming/> Diakses pada tanggal 26 November 2016, pukul 22.10 WIB.

Daftar Nara Sumber/Informan:

Antariksa (39 th.), penulis dan peneliti, wawancara tanggal 20 Maret 2016 di Kunci *Cultural Studies Center*, Yogyakarta.

Briggita Isabela (28 th.), penulis dan peneliti, wawancara tanggal 20 April 2016 di Kunci *Cultural Studies Center*, Yogyakarta.

Syafiatu Dina (32 th.), penulis dan peneliti, wawancara tanggal 1 April 2016 di Kunci *Cultural Studies Center*, Yogyakarta.

Hayyi Al Qoiyyum (35 th.), peneliti dan seniman, wawancara tanggal 18 Mei 2016 di
Kunci *Cultural Studies Center*, Yogyakarta.

Fiky Daulay (29 th.), penulis dan peneliti, wawancara tanggal 8 Mei 2016 di
Kunci *Cultural Studies Center*, Yogyakarta.

