



ORASI ILMIAH GURU BESAR UNIVERSITAS TARUMANAGARA PADA WISUDA KE-64 UNIVERSITAS TARUMANAGARA SABTU, 4 OKTOBER 2014

DESAIN TEORI DAN PRAXIS Prof. Widagdo, Dipl.Ing.Arch

Pendahuluan

Kata Desain (Design) sudah menjadi kata generik, digunakan untuk segala keperluan, dari mendesain sarung bantal sampai mendesain kabinet. Tidak salah, karena kata desain mempunyai arti yang sangat luas, tahun 70an Victor Papanek menyatakan bahwa mendesain berarti membuat, menata, mengatur segala sesuatu menjadi lebih baik, dari membuat kue, menata laci, sampai membuat lokomotif.

Untuk paparan ini kita buat batasan masalah agar alurnya jelas, bukannya definisi tetapi sekedar deskripsi. Definisi desain sudah banyak sekali (lihat Haskett 1980, C. Alexander 1963, B. Archer 1965, Asimow 1962, Farr 1966, Fielden 1963, C. Jones 1966, Matchaft 1968, Page 1966, dst).

Desain yang dimaksud dalam paparan ini adalah : "Desain adalah penciptaan suatu ujud (*morphe, eidos*) yang bermanfaat bagi masyarakat, ujud yang mampu menjawab kebutuhan orang untuk kelangsungan dan meringankan kehidupan sehari-harinya, ujud yang dapat memenuhi kebutuhan pragmatik dan non pragmatik penggunaannya". Formulasi ini cukup untuk membatasi uraian hari ini.

Dari zaman batu sampai zaman elektronik untuk meringankan beban hidupnya manusia sudah men"desain". Sekali lagi uraian ini dibatasi pada pengertian Desain pada zaman modern.

Zaman modern yang dimaksud adalah zaman baru yang dipicu Revolusi Industri (abad 19). Revolusi Industri dengan industrialisasi serta mekanisasi telah merubah tatanan sosial, ekonomi, politik di seluruh dunia, berawal dari Inggris dalam kurun waktu 100 tahun sudah mendunia. Indonesia mengalami proses transformasi ini secara perlahan-lahan dimulai dengan dibangunnya kereta-api dan penggunaan ketel uap pabrik gula Probolinggo pada akhir abad 19.

Desain dan Kebudayaan

Kata "Budaya" sendiri mempunyai pengertian yang sangat luas. Konon kata "Budaya" adalah yang tersulit untuk didefinisikan. Kroeber dan Kluckhohn mencatat ada lebih dari 160 definisi tentang istilah "Budaya" (Kuncaraningrat).

Keragaman definisi istilah ini karena cara pendekatan yang beragam, antara lain: Definisi Deskriptif, Definisi Historis, Definisi Normatif, Definisi Psikologis, Definisi Struktural, dan Definisi Genetis.

Dalam paparan tentang Desain ini kita gunakan definisi Budaya Talcot Parsons yang menyatakan Budaya Manusia adalah kumpulan dari simbol-simbol, berbagai simbol yang mewakili aktivitas sebuah entitas masyarakat, simbol-simbol tersebut adalah:

- Simbol dasar : mewakili sistem nilai, agama, kepercayaan, konstitusi, dll.
- Simbol pengetahuan : mewakili capaian kognitif masyarakatnya.
- Simbol penilaian : merupakan simbol dari tata-kelola masyarakat dan etika sosial yang diakui masyarakat.
- simbol ungkapan : adalah ungkapan-ungkapan dalam dunia Estetika, Seni (visual, audial, kinetik, dst), Arsitektur, Desain, Kria, sastra, dll.

Sehingga Desain Modern mewakili pengertian, bahwa "Modern" adalah sebuah pemahaman dan Desain adalah manifestasi serta ekspresi simbol-simbol di atas, sehingga Desain (Arsitektur, Seni, dll) adalah wujud yang mengandung nilai-nilai simbolis, karena itu produknya adalah produk Budaya, menjadi artefak Budaya, apapun bendanya.

Para pelaku profesi kreatif harus sadar bahwa karya mereka secara tidak langsung mewakili nilai-nilai yang diyakini masyarakatnya, sesuai dengan *Zeitgeist* masanya. Berarti sebuah Desain dengan sendirinya adalah "tanda" (*code*) dari zamannya.

Tentang peran Estetika dalam Desain

Ketika Vitruvius pada zaman Romawi menulis "On Architecture", ia sudah menggariskan prinsip-prinsip Desain Arsitektur yang masih berlaku hingga sekarang. Prinsip itu adalah: *Order, Arrangement, Eurithmy, Symetry, Propriety, Economy*.

Prinsip ini mengandung kebenaran universal, pernyataan yang masih berlaku hingga kini. Zaman Renaissance prinsip di atas menjadi "*Harmonia, Ordo, Concinitas*", kemudian Andrea Palladio (1508-1580) menyempurnakan prinsip ini menjadi Credo yang terkenal yaitu "*Venustas, Firmitas, Utilitas*". *Venustas* artinya sinonim dengan Estetika, karena pada saat itu kata Estetika belum ditemukan. "*Ästhetik*" pada awalnya (1750) adalah nama salah satu disiplin filsafat yang mempelajari "*Wissen vom Sinnhaften*" atau "pengetahuan tentang persepsi indrawi". Baumgarten sebagai Bapak disiplin filsafat ini menyebutnya sebagai "*episteme aisthetike*", disingkat "*Ästhetik*", dalam perjalanannya arti kata ini dipersempit artinya menjadi persepsi terhadap karya Seni, malahan kemudian maknanya lebih menyempit menjadi persepsi terhadap keindahan.

Kemungkinan besar kata *Ästhetike* berasal dari bahasa Yunani (kuno) : "*aethanomai*" berarti menikmati. Indah atau keindahan dalam bahasa Yunani disebut "Kalos" atau Latin "Pulchrum". Jadi singaktnya Aisthetike (Aesthetic : Inggris, Estetik : Indonesia) yang pada awalnya berarti persepsi indrawi manusia terhadap segala gejala yang ditangkap melalui "indra"nya menjadi persepsi indrawi terhadap "yang indah". Tetapi dalam perjalanan waktu arti ini berubah sesuai dengan interpretasi pemaknaan yang merujuk pada semangat zamannya.

Makna serta peran Estetika dalam Seni Rupa (*Fine Art*) berbeda dengan Desain.

Prinsip Estetika yang indah dalam Seni-Rupa sudah ditinggalkan pada akhir abad 19, prinsip ini menjadi dasar berkarya dari zaman Renaissance (abad 15) sampai abad 19 dengan maraknya ideologi *Neo Classicism* dan *Romanticism*, setelah lahirnya mashab-mashab Seni Rupa pada abad 20 konsep "Estetika yang indah" ditinggalkan, dihujat, dianggap *Kitsch, kosmetis*, dst (lihat Impresionisme, Fauvisme, Ekspresionisme, Kubisme) lebih dari 20 isme Seni Rupa lahir pada abad 20.

Bagaimana dengan Desain? Desain hadir sebagai wujud yang sifatnya "tidak mandiri", tidak mempunyai kedaulatan sendiri seperti karya Seni Rupa, Hakekat kehadiran (*raison d'être*) Desain adalah pada manfaatnya, kegunaannya bukan bentuknya. Desain hadir tidak demi diri sendiri tetapi selalu subordinate pada program lain. Karena itu prinsip dan pemaknaan Estetika dalam Desain tidak mampu sedrastis perubahannya seperti pada Seni Rupa. Sehingga unsur

estetika dalam Desain selalu hadir dengan berbagai kadar dan intensitasnya sesuai dengan tugas yang diembannya, sebuah cangkir kopi warung pinggir jalan akan berbeda dengan cangkir untuk sajian tamu agung, interior ruang pesta akan berbeda dengan interior ruang Operasi.

Dengan demikian arti Estetika dalam Desain (Arsitektur), sebenarnya masih sangat konservatif, mengacu pada pengertian bahwa arti dalam kata Estetik mengandung makna *"the good, the true, and the beautiful"*, masih dekat dengan konsep transendalisme Plato. Sifat *"Baik"*, *"Benar"*, dan *"Indah"* sudah embeded dalam kata Estetik.

Sebuah Desain pertama-tama harus *"Baik"* (bukan sebaliknya), kemudian ia harus *"Benar"*, tidak ada Desain salah dan terakhir dia harus *"Aesthetically Acceptable"*. Indah bukan tujuan ia akan tertampak sendiri bila Desain itu, benar dan baik. Selain itu upaya *"Beautification"* adalah aib besar dalam desain, karena ia mengingkari kebenaran. Mensitir Maestro Arsitektur dunia, Mies van der Rohe, ketika menjawab pertanyaan apa tugas Arsitektur itu, maka ia ungkap kembali ucapan Thomas von Aquinas *"Adequatio rei et intellectus"*, yang artinya *"Kebenaran adalah berpadunya dunia bendawi dan dunia fikiran"* (Jerman : *"Das Wahre ist die Angleichung von Ding und Verstand"*) kemudian Filsuf Mark Scheler mengatakan arti frasa di atas sinonim dengan *"Wahrheit bedeutet Tatsachen"* *"Kebenaran adalah kenyataan"*. Artinya Arsitektur (Desain) tugas utamanya tidak mencari bentuk, tetapi mencari *"kebenaran"*.

Kalau demikian bagaimana dengan *"Engineering Design"*, yang menciptakan produk berupa piranti dan alat-alat yang sangat berguna. Bedanya ada pada sistem pendekatannya. Engineering Design itu mutlak hasil dari berfikir kuantitatif, positivistik, dimulai dengan perhitungan dan perkiraan spekulatif dilanjutkan dalam bingkai rasionalisasi, melibatkan faktor relasi, mekanisme, kuantifikasi menuju pada hasil akhir yaitu produk teknologi (Jasper). Berbeda prosesnya dengan non engineering desain. Metoda perancangan konvensional prosesnya terdiri dari dua tahap. Tahap konseptual dan tahap realisasi. Substansi dari tahap pertama adalah mencari sistem pendekatan masalah secara hipotetis, melalui pendekatan konvergen, divergen serta berbagai instrumen ilmiah lain yang bermuara pada perumusan masalah yang paling tepat. Rumusan masalah menjadi dasar tahap kedua untuk menuju pada keputusan ujud desain yang akan ditampilkan. Tahap kedua adalah tahap krusial, rumusan teoritis harus ditransformasikan menjadi ujud, form, (eidos). Mengandalkan rasio saja tidak cukup, mulai berperanlah *Faculty of Senses* yang lain, intuisi, imajinasi, *sense of Form, Proportion, Space*, serta *sense of Aesthetic*, dst.

Sistem intelek ini disebut pendekatan Heuristik (dari *"Eureka"*, Archimedes). Pada tahap inilah desain yang baik, benar, estetis diputuskan. (*The intuitive mind is a sacred gift*; Einstein, Bild der Wissenschaft 9.14), yang disampaikan ini hanya salah satu metoda (metoda konvensional) Metoda Perancangan Desain sudah menjadi cabang ilmu sendiri, dapat disebut antara lain: *Metoda Black Box, Metoda Glass Box, Systematic Search, Value Analysis, Systems Engineering, Man-Machine system Designing, Boundary Searching, Page's Cumulative Strategy, F.D.M (Matchett's Fundamental Design Method)*, dan masih banyak lagi (lihat Jones).

Namun Distinction antara dua jenis Desain ini, *Engineering Design* dan *Desain non engineering* jangan dianggap mutlak, cukup banyak bukti karya *Engineering Design* yang sosoknya sangat indah (Eiffel Tower, jembatan gantung karya Santiago Calatrava, Sevilla 1992, pesawat Concord, dll), kedua jenis Desain hasilnya adalah produk Budaya, tidak perlu dipertentangkan.

Desain dan Praxis

Desain adalah ilmu pengetahuan yang konkrit, outputnya adalah karya nyata rancangan Desain untuk diterjemahkan menjadi kenyataan, di sinilah Desain bertemu dengan Teknologi. Cabang-cabang Desain yang lahan kiprahnya berlainan (Ruang, Produk, Komunikasi) tugasnya adalah meningkatkan kualitas produk yang sesuai dengan bidang tugasnya. Desainer membantu pemberi tugas mewujudkan keinginannya, aspirasi, ambisi dan impiannya. Desainer bekerja dengan empati dan entusiasme menyelesaikan tugasnya karena sejatinya karyanya adalah bagian dari dirinya. Sikap nir-pamrih, serta memberikan yang terbaik adalah dasar etika profesi Desain.

Untuk Indonesia yang sedang membangun semua potensi bangsa harus dikerahkan, agar mampu bersaing di arena dunia. Desainer sebagai salah satu komponen penting harus diberdayakan.

Desain dan Industri tidak terpisah, keduanya saling melengkapi, Desain berperan antara lain dalam peningkatan *"product performance"* serta *"daya saing"*. Desain dan Industri adalah bagian dari Ekonomi, keberhasilan Desain akan berdampak positif pada ekonomi. Tentang pelaku Desain, yaitu Desainer *"by nature"* ia akan menjadi *Entrepreneur, (self-employed)*. Pertama, karena pada kenyataannya tidak pernah ada instansi pemerintah punya lowongan kerja untuk Desainer, dan kedua selalu terjadi kompetisi untuk mendapat tugas merancang suatu proyek.

Infrastruktur Desain di Indonesia masih sangat ketinggalan bila dibandingkan Negara tetangga Asean saja, Singapura, Thailand, Malaysia, Filipina. Hal-hal yang fundamental belum tergarap sempurna, antara lain payung hukum, etika profesi (untuk semua profesi Desain), institusi Desain (*Design Center*) dsb.

Perguruan tinggi adalah wahana transformasi tunas-tunas bangsa untuk menjadi sumber daya insani yang handal dalam pembangunan. Perguruan tinggi bukanlah industri, Perguruan tinggi adalah institusi yang bertujuan mulia, meningkatkan kualitas manusia menjadi *"Homo-intellectus"*.

Pendidikan Tinggi Desain berkewajiban menyiapkan calon Desainer yang inovatif, mumpuni dan menguasai ilmunya. Sinergi antara Perguruan Tinggi, Industri, Asosiasi Desain dan Pemerintah dampak positifnya akan menjangkau masa depan yang pasti akan lebih sejahtera.

"Desain adalah penampakan kearifan".

Sekian, terima kasih atas perhatiannya.