

### **Awas : Jebakan Visual !**

### **Disain : Proses berpikir atau perenungan ?**

Disain Interior adalah sebuah bidang profesi yang memang masih baru keberadaannya di dunia Industri di Indonesia. Akan tetapi, kemudaan usia ini bukanlah alasan bagi kita, orang-orang yang termasuk dalam "Masyarakat Disain Interior", baik praktisi, akademisi, maupun kritisi (pengamat) untuk memaklumkan bidang ini berjalan lambat dan kurang gregat dalam konstelasi Seni Rupa (yang sejauh ini masih dianggap induk dari bidang ini di dunia pendidikan) dan lebih jauh lagi di dalam sejarah kebudayaan di Indonesia.

Hal ini mengingat bahwa dalam tiga tahun mendatang, profesi ini akan mendapat tantangan dari para praktisi dan pemerhati Disain Interior dari negara luar, dengan diberlakukannya pasar bebas Asia Tenggara (AFTA) dan pasar bebas seluruh dunia pada sepuluh tahun mendatang.

Hal yang paling mendasar untuk membangun kepercayaan diri para disainer adalah dasar pijakan mereka dalam proses disain, yang apabila semua variabel dalam disain memang sudah mereka kuasai, disain yang mereka hasilkan dapat benar-benar mereka pertanggung jawabkan. Yang saya rasakan dalam dunia kerja adalah; ternyata profesi ini belum bisa disejajarkan dengan profesional lain yang notabene sama-sama hasil pendidikan tinggi. Disainer masih dilihat sebagai 'sekumpulan orang yang kebetulan bisa menggambar', sehingga akibatnya kita tidak dipercaya sebagai bagian dalam masyarakat intelektual yang mampu mengambil keputusan yang logis, yang berpijak pada proses analisa sebuah permasalahan disain. Bila keadaan ini terus dibiarkan terjadi, maka sangat membuka peluang bagi para oportunist untuk mengambil alih profesi ini, karena tidak dapat kita pungkiri bahwa orang yang memiliki kemampuan yang sama, bahkan lebih (apalagi teknologi komputer sudah dapat menjawab kebutuhan ini dengan 3D-nya) sangatlah banyak, tinggal siapa yang memiliki informasi dan referensi visual yang lebih baik (*trend*), itulah yang akan menang.

Namun demikian, kita tidak dapat sepenuhnya menyalahkan pandangan *miring* terhadap profesi ini, karena apabila kita mau melihat ke dalam diri kita sendiri, ternyata masih banyak diantara kita memang mendasarkan pijakan dalam proses disain pada kemampuan visual, bukan pada struktur berfikir. Proses Disain masih dianggap sebagai sebuah proses perenungan mencari inspirasi (*visual*), bukan proses berfikir dalam mencari

solusi sebuah permasalahan disain, dari proses pengumpulan data, analisa permasalahan dan pendekatan visual yang mewakili konsep dan image yang ingin dibangun.

Seringkali saya melihat, karya seorang disainer tergantung pada visual apa yang paling melekat pada dirinya terakhir kali. Kecenderungan untuk terobsesi bentuk sangatlah besar. Apabila sang disainer sedang terpikat oleh karya-karya Philippe Starck, maka dia akan menjadi Starck, tanpa pernah menyoal dan menelaah atas dasar pemikiran dan proses yang bagaimana bentuk-bentuk tersebut lahir dari kepala seorang Philippe Starck.

### **Pergeseran makna kata "service" dalam profesi disainer interior.**

Hal yang paling terasa mengganjal dalam dunia praktisi disain interior adalah bergesernya makna kata *service* kepada klien menjadi sangat sempit dan harfiah, yaitu : melayani yang kemudian disikapi dengan mentalitas pelayan.

Hal ini bisa terjadi karena memang pada dasarnya si disainer tidak siap dengan pembelaan logis atas karyanya, karena karya tersebut lahir tidak melalui proses yang logis pula, sehingga apabila klien meminta sebuah perubahan atau bahkan *redesign*, si disainer terpaksa harus mengikuti, karena pengikat antara klien dengan disainer hanyalah persoalan selera, dimana disainer berdiri hanya sebagai visualizer atas konsep yang diinginkan klien. Disini terjadi hubungan antara si tuan dan si pelayan, bukan kemitraan antara seorang profesional dengan profesional yang lain. *Redesign* sungguh tidak perlu terjadi apabila antara klien dan disainer telah terjadi sebuah persamaan visi akan sebuah konsep disain, dan konsep yang kuat hanya dapat dihasilkan melalui perjalanan panjang proses analisa pada semua variabel disain, baik struktur, fungsi, *budgeting*, konstruksi, *environment*, psikologi pengguna ruang sampai pencitraan atau *image* yang ingin dibangun.

Untuk dapat mencapai titik tersebut, membangun sebuah proyek interior yang memang konseptual, tidak bisa dicapai dengan hanya mengandalkan kemampuan visual berdasarkan imajinasi dan : mentalitas pelayan!

### **Apa yang bisa kita capai ?**

Lalu sampai pada titik mana profesi ini bisa berkembang (karir si disainer) apabila dasar pijakan pada struktur berpikir memang telah dikuasai ? Selama ini banyak berkembang pengertian bahwa posisi Chief Designer-lah

Membicarakan kritik sosial dalam seni rupa kontemporer Indonesia.

puncak dari karir profesi ini, padahal apabila memang si disainer memiliki kemampuan analisa yang baik dan ditunjang oleh pengetahuan yang luas, seorang yang berawal dari disainer dapat menginjak posisi yang sangat menentukan pada bagian filosofi sebuah perusahaan ; *Business Planner*. Pada posisi ini, yang dibutuhkan adalah visi si disainer untuk pengembangan pasar dan ekspansi usaha perusahaan, dengan melalui riset lengkap, mulai dari pola perilaku manusia pada pasar yang dituju (dipengaruhi oleh tingkat budaya, sosial, dan pendidikan) , penyikapan mereka atas sebuah benda, sampai pada proses produksi sebuah karya disain dan estetikanya, karena estetika juga dapat dianalisa, apabila memang mengacu pada *image* tertentu yang hendak dicapai. Le Corbusier, Frank Loyd Wright, Tadao Ando, Gehri, dan disainer-disainer dunia yang lain karyanya menjadi ikon kebudayaan dimasa karya tersebut diciptakan, bukan semata karena bentuk, tetapi wacana yang dibawakannya mampu menjawab permasalahan yang memang mereka coba pecahkan pada saat itu. Pemikiran dan konsep Frank Loyd Wright mungkin sudah tidak relevan lagi untuk diterapkan saat ini di Amerika Serikat, namun boleh jadi dapat menjawab persoalan disain di Brazilia misalnya. Kalaupun memang masih dicari orang karya-karya tersebut, adalah karena kemenangan sejarah, dimana karya tersebut telah menjadi ikon kebudayaan manusia, dan tentu saja menjadi sangat prestisius dan mahal.

Jadi, apakah kita masih ingin menjadi "tukang gambar" ? Kalau tidak, awas : Jebakan Visual!

Yogyakarta, 25 Oktober 2000

Iskandar Fauzy - disainer