

CARA BERFIKIR DESAIN

IRMA ROCHMAWATI, M.DS

Secara umum, dalam aktivitas kehidupan manusia dikenal tiga kategori cara berpikir, yaitu:

- **Berpikir logis**

Pikiran yang terarah pada suatu jawaban atau kesimpulan serta penciptaan suatu konsep dengan mengacu pada data atau fakta yang rasional.

- **Berpikir intuitif**

Pikiran intuitif berorientasi pada hal-hal yang tidak logis, antara lain perasaan, selera, emosi, insting, bahkan tahayul.

- **Berpikir prosedural**

Proses menilai kembali keputusan yang telah ditetapkan, dan bilamana perlu mengambil keputusan baru.

Metode Berfikir

Metodologi desain mengistilahkan tiga cara berpikir sebagai

- Metode Kotak Kaca (*Glass Boxes*),
- Metode Kotak Hitam (*Black Boxes*),
- Metode Pengorganisasian Diri (*Self-Organizing System*).

Ketiga metode ini digunakan untuk melakukan telaah teoritis dalam mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan serta gagasan-gagasan menuju keputusan akhir suatu desain.

I. Metode Kotak Kaca (*Glass Box Method*)

Adalah metode berpikir rasional yang secara obyektif dan sistematis menelaah sesuatu hal secara logis dan terbebas dari pikiran dan pertimbangan yang tidak rasional (irasional), misalnya sentimen dan selera.

Metode ini selalu berusaha untuk menemukan fakta-fakta dan sebab atau alasan faktual yang melandasi terjadinya suatu hal atau kejadian dan kemudian berusaha menemukan alternatif solusi atas masalah-masalah yang timbul.

Ciri Metode Kotak Kaca:

- Sasaran serta strategi desain telah ditetapkan secara pasti dan jelas sebelum telaah (analisis) dilaksanakan.
- Telaah desain dilaksanakan secara tuntas sebelum solusi atau keputusan yang diinginkan ditetapkan.
- Strategi perancangan ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses analisis, biasanya dalam susunan sekuensial, walau ada kalanya dalam bentuk proses paralel, meliputi komponen atau bagian persoalan yang dapat dipilah.

2. Metode Kotak Hitam (*Black Box Method*)

Metode berpikir intuitif dan disebut pula sebagai *imagining*.

Ciri:

- Sasaran desain tidak ditentukan secara pasti dan bisa berubah sesuai perkembangan pikiran desainer maupun tambahan masukan data.
- Keputusan desainer dikendalikan oleh masukan data terakhir tentang masalah yang dihadapi, juga masukan dari kasus-kasus lain yang hampir sama atau setara (*analogi*), ditambah dengan masukan dari pengalaman diri desainer sendiri.

Keputusan desainer dikendalikan oleh masukan data terakhir tentang masalah yang dihadapi, juga masukan dari kasus-kasus lain yang hampir sama atau setara (analogi), ditambah dengan masukan dari pengalaman diri desainer sendiri.

Dalam benaknya desainer mencerna dan memanipulasi citra yang merepresentasikan struktur persoalan secara menyeluruh, kemudian dengan cara yang sering tidak dapat diduga mentransformasikan masalah yang rumit menjadi sederhana dan sekaligus menghasilkan keputusan akhir. Dalam metodologi desain, proses seperti ini sering disebut *leap of insight*.

Langkah-langkah pemikiran desainer dalam proses eksplorasi kotak hitam antara lain berupa analogi, aplikasi, spekulasi dan intuisi.

I. Metode Pengorganisasian Diri (*Self-Organizing System*)

Memilah-milah permasalahan menjadi bagian-bagian atau komponen-komponen yang dapat ditelaah secara logis dan analitis dengan metode kotak kaca.

Berdasar komponen-komponen yang dihasilkan oleh telaah tersebut maka keputusan akhir diambil secara intuitif menggunakan metode kotak hitam.

Berdasar keyakinan teoretis itulah, maka lebih jauh Imam Buchori menjelaskan pendekatan kreatif **konvergen** dan **divergen** yang dinilai sangat signifikan dalam memecahkan masalah komunikasi visual.

I. Pendekatan konvergen

Konsep ini senantiasa mengedepankan ketrampilan sebagai panglimanya.

Keberadaannya diramu dengan intuisi dan citarasa yang tinggi untuk mengolah bahan. Cara semacam ini tidak terlalu mempermasalahkan faktor eksternal selain yang ia kuasai. Pendekatan konvergen menisbikan masalah-masalah material dan kemungkinan bentukannya. Tujuan hanya satu: mencari keunikan dan keindahan. Oleh kaum metodologis, ungkap Iman Buchori, cara seperti itu disebut dengan pendekatan tradisional.

2. Pendekatan divergen.

Artinya, ia bekerja dengan merumuskan (menganalisis) seluruh permasalahan yang ada. Mencari sintesisnya, dan melakukan evaluasi.

Pendekatan kreatif konvergen dan divergen merupakan gabungan proses berfikir kreatif yang mengkawinkan pendekatan tradisional dengan mengedepankan ketrampilan sebagai panglimanya yang diramu pendekatan modern dengan acuan analisis, sintesis dan evaluasi sebagai ujung tombaknya.

TERIMA KASIH