

BAB 7

Aplikasi Seni dan Desain dalam Kehidupan Sehari-hari

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, peserta didik diharapkan mampu:

- menjelaskan konsep design thinking berdasarkan isu yang diamati;
- menguraikan tahapan berpikir kritis untuk mengatasi masalah;
- memberikan contoh implementasi berpikir kritis melalui pendekatan design thinking;
- mempresentasikan isu dan kondisi permasalahan yang ada di lingkungan sekitar



Sumber: freepik

A. Konsep Design Thinking

Design thinking adalah suatu proses berpikir dengan cara berempati dan memahami suatu permasalahan secara mendalam agar diperoleh solusi alternatif yang potensial.

1. Berempati

Tahap pertama proses design thinking diperlukan sikap empati. Empati menekankan solusi berbasis kebutuhan pengguna. Empati artinya mencoba memahami pengguna dan tantangan yang dihadapinya bisa melalui pengamatan atau wawancara.

1. Definisi

Pada tahap ini, seorang perupa harus bisa memahami kumpulan data dan fakta yang tersedia dan diidentifikasi untuk dikelompokkan secara sistematis agar mudah dipelajari dan dicerna.

3. Ideasi

Ideasi bertujuan menghasilkan ide-ide alternatif sebagai solusi atas masalah yang didefinisikan. Ideasi adalah cara berpikir kreatif di luar perkiraan orang lain (*thinking out of the box*).

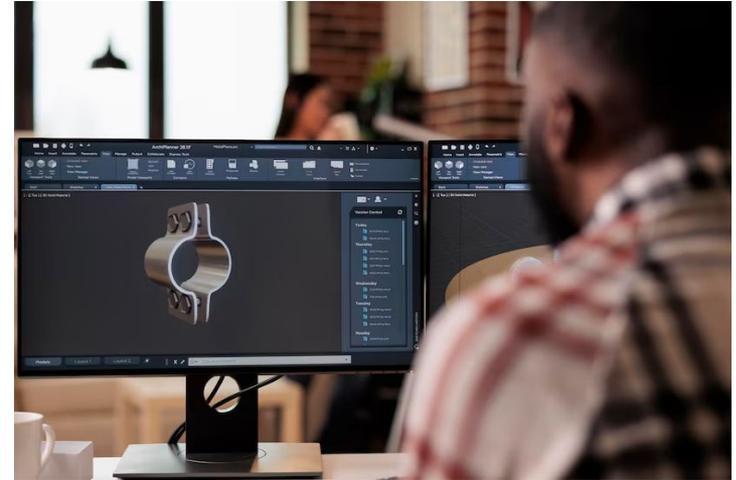
A. Konsep Design Thinking

4. Prototipe

Prototipe dibedakan menjadi dua, yaitu prototipe dua dimensi dan tiga dimensi. Prototipe dua dimensi adalah sebuah rancangan dalam bentuk sketsa produk. Sementara itu, prototipe tiga dimensi adalah sebuah model yang sudah terwujud sesuai produk yang sesungguhnya.

4. Uji Publik

Proses uji publik ini dapat dilakukan secara berulang untuk memastikan kesempurnaan. Uji publik diulang setelah produk disesuaikan dengan masukan-masukan saat uji publik sebelumnya.



sumber: freepik

- *Membuat prototipe. Prototipe dua dimensi berupa soft drawing yang telah menampilkan detail kursi.*

B. Pemikiran Kritis untuk Mengatasi Permasalahan

1. Fungsi Seni dan Desain

a. Fungsi Individual

Seni adalah sarana mengungkapkan emosi atau perasaan seperti kegelisahan, kesenangan, kebahagiaan, dan kesedihan dalam ungkapan individual dan khas.

a. Fungsi Sosial

Seni akan bermakna secara sosial apabila memberikan manfaat bagi masyarakat luas dan mampu menjadi sarana untuk mempererat persaudaraan dan persatuan dari berbagai elemen masyarakat.

a. Fungsi Fisik Kebendaan

Alat-alat rumah tangga, busana, alat-alat kerja, alat transportasi, bentuk rumah, dan lainnya diciptakan dengan tidak hanya menekankan keindahan, tetapi juga mempertimbangkan aspek ergonomisnya melalui kajian secara ilmiah.

B. Pemikiran Kritis untuk Mengatasi Permasalahan

2. Tahapan Pemikiran Kreatif dalam Seni dan Desain

a. Tahap Pengertian Awal

Tahap pengertian awal merupakan tahap pengenalan atas sebuah masalah yang ada. Masalah yang harus diatasi tersebut perlu dipahami secara lebih detail dan utuh sehingga proses selanjutnya akan menjadi lebih lancar dan mudah.

a. Tahap Persiapan (Preparation)

Hal yang perlu dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan data atau informasi yang relevan dan menganalisis hubungan hipotesis dengan kaidah-kaidah yang ada.

c. Tahap Inkubasi (Incubation)

Tahap ini disebut juga masa istirahat, karena informasi yang terkumpul diendapkan dan perupa tampak berhenti memikirkan atau merenungkannya.

c. Tahap Iluminasi (Illumination)

Tahap ini adalah tahap penetasan ide. Proses lahirnya ide pada tahap ini relatif berlangsung cepat.

c. Tahap Verifikasi (Verification)

Tahap verifikasi adalah tahap evaluasi untuk menyimpulkan ide yang telah muncul.

C. Mewujudkan Pemikiran Kritis Melalui Pendekatan Design Thinking

Berpikir kritis adalah berpikir reflektif dan evaluatif agar menemukan akar masalah. Selain sebagai ekspresi, keberadaan seni rupa dapat merefleksikan kenyataan.

1. Contoh menyelesaikan Masalah dengan Design Thinking

a. Berempati

Langkah berempati dilakukan berupa dengan mengobservasi rak buku di pasar. Observasi memerlukan dokumentasi sehingga perlu membawa kamera atau handycam agar kondisi faktual bisa didokumentasikan.

a. Definisi

Langkah selanjutnya adalah mencoba mendefinisikan secara gamblang persoalan yang dihadapi pengguna dan desain yang sebenarnya diinginkan.

a. Ideasi

Ideasi merupakan tahap pradesain, yaitu menggali inspirasi model desain dengan menjelajah informasi dan melakukan *brainstorming*.

c. Prototipe

Prototipe dua dimensi adalah gambar rinci yang mencakup ukuran dan bahan yang akan digunakan. Sementara itu, prototipe tiga dimensi merupakan representasi fisik dari produk sesuai dengan rencana desainnya dalam skala 1:1.

c. Uji Publik

Jika sebuah produk ingin dibuat dalam jumlah banyak, diperlukan uji kelayakan dalam skala kecil dan skala luas.

D. Mempresentasikan Masalah di Lingkungan Sekitar

1. Masyarakat yang Pasif

Seorang perupa yang mendokumentasikan proses berkaryanya dalam jurnal visual akan memiliki arsip data yang lengkap dan terstruktur dengan baik, dari penggalian ide, eksplorasi bentuk, perwujudan, dan finalisasi.

1. Seni yang Berjarak

Prinsip bahwa seni harus terjangkau oleh masyarakat luas, mudah diakses, dan mencerminkan hal-hal populer dan dinamika hidup sehari-hari adalah salah satu inspirasi yang dapat mendorong perupa untuk menghasilkan karya yang dekat dengan masyarakat.

1. Eksploitasi Alam

Banyaknya penebangan pohon akibat eksploitasi dalam rangka memenuhi kebutuhan manusia yang tidak terkontrol dapat mengakibatkan kerusakan lingkungan yang berkelanjutan.