

PENCIPTAAN BRAINSTORMING STUDIO DALAM ASPEK FUNGSI DAN PERANAN

Geggy Gamal Surya

Dosen Program Studi Desain Produk Universitas Esa Unggul, Jakarta
Jalan Arjuna Utara No. 9 Kebon Jeruk, Jakarta Barat
geggy.gs@esaunggul.ac.id

Abstrak

Brainstorming adalah suatu kelompok/grup atau teknik kreativitas individu dimana upaya dilakukan untuk menemukan suatu kesimpulan masalah tertentu dengan mengumpulkan daftar ide secara spontan yang disumbangkan oleh tiap anggotanya masing-masing. Istilah ini dipopulerkan oleh Alex Osborn Faickney di 1953 buku Terapan Imajinasi. Osborn mengklaim bahwa *brainstorming* lebih efektif daripada individu yang bekerja sendiri dalam menghasilkan ide-ide yang baru. *Brainstorming* menggabungkan kata santai, pendekatan informal untuk pemecahan masalah dengan berpikir lateral. Hal ini mendorong orang untuk datang dengan pikiran dan ide-ide liar yang cemerlang. Beberapa ide ini dapat dibuat menjadi asli, solusi kreatif untuk masalah, sementara yang lain dapat memicu ide-ide gila bahkan lebih. Hal ini membantu untuk membuat orang beripikir secara "out of the box" dari cara normal mereka berpikir. Universitas Esa Unggul memiliki Fakultas Desain & Industri Kreatif (FDIK) yang mempunyai jurusan Desain Produk dan DKV. *Brainstorming* atau pencarian ide kreatif adalah akar dari masing-masing tiap jurusan. Maka dibutuhkan sebuah studio yang khusus untuk *brainstorming*. Tim dosen dari FDIK telah mencetuskan dalam mendesain ruangan studio tersebut. Mulai dari hasil desain 3D sampai kepada studio prototipe yang ada di Universitas Esa Unggul, gedung C, lantai 3, ruang RC304 yang sekarang diubah nama ruangnya menjadi *Brainstorming Studio*.

Kata Kunci: *Brainstorming Studio, Design Studio, Concept Studio.*

Pendahuluan

Studio merupakan ruang kerja seorang seniman atau pekerja, atau sebuah istilah yang mencakup semuanya untuk seorang seniman dan karyawan yang bekerja dalam studio tersebut. Studio adalah sebuah ruang interior yang diperuntukkan untuk seorang seniman dan desainer agar fokus dan teliti terhadap hasil karya mereka guna menunjang pekerjaan mereka secara profesional yang didasari oleh bakat dan minat. Pengertian studio juga diartikan (secara umum) sebagai ruang kerja (*spacework*), atau *office area*. Studio digunakan agar potensi hasil pekerjaan seniman atau desainer mencapai titik maksimal (fokus apa yang dikerjakannya dan tidak terganggu) sehingga tingkat keprofesionalan mereka lebih teliti dalam pengerjaan *masterpiece*-nya. Studio memiliki beragam jenis dalam aspek fungsi dan perannya, salah satunya adalah sebagai berikut:

1. Studio Desain (Design Studio)
 - a. Studio Arsitektur (Architecture Studio)
 - b. Studio Desain Interior (Interior Design Studio)
 - c. Studio Desain Grafis (Graphic Design Studio)
 - d. Studio Desain Industri (Industrial Design Studio)
 - e. Studio Desain Transportasi (Transportation Design Studio)

- f. Studio Animasi (Animation Studio)
2. Studio Seni (Art Studio)
 - a. Studio Keramik (Pottery Studio)
 - b. Studio Lukisan (Painting Studio)
 - c. Studio Pahat Kayu (Wood Studio)
 - d. Studio Patung (Sculpture Studio)
 - e. Studio Fotografi (Photography Studio)
 - f. Studio Komik (Comic Studio)
 - g. Studio Tari (Dance Studio)
3. Studio Produksi (Production Studio)
 - a. Studio Radio (Radio Studio)
 - b. Studio Rekam (Recording Studio)
 - c. Studio Televisi (Television Studio)
 - d. Studio Musik (Music Studio)

Identifikasi Masalah

Dari sekian banyak studio yang sudah terkemuka, maka penelitian ini lebih menekankan kepada fungsi dan peranan studio inspirasi (*Brainstorming Studio*). Masih sedikit tentang pengembangan *brainstorming studio*. Studio ini bisa dijabarkan dengan studio desain, studio seni dan studio produksi.

Batasan Masalah

1. Apa fungsi dari *Brainstorming Studio*?
2. Apa saja peranan dari *Brainstorming Studio*?
3. Apa manfaat dan benefit dari *Brainstorming Studio*?

Rumusan Masalah

1. Penggarapan Brainstorming Studio masih terbilang sedikit, masih tertutup oleh studio-studio yang ada dalam sektor edukasi, akademik dan industri.
2. Belum tereksposnya publikasi tentang pembahasan Brainstorming Studio dalam aspek fungsi dan peranan yang digunakan di dunia edukasi, akademik dan industri.

Tujuan Penelitian

Dari penelitian ini, kajian yang dibahas dapat diterapkan di sekolah seni dan desain, universitas dan industri yang bergerak kearah sektor edukasi seni dan desain. Wacana ini dapat dilanjutkan oleh peneliti lain sebagai referensi yang ingin dipublikasikan dikemudian hari.

Manfaat Penelitian

Berguna sebagai pengetahuan tentang aspek fungsi dan peranan sebagai pelengkap dari studio-studio yang sudah ada dan terkemuka. Studio yang dikaji ini lebih menekankan kepada pemanfaatannya terhadap kebutuhan-kebutuhan desainer maupun pekerja seni pada masa mendatang guna memfasilitasi apa yang dibutuhkan dari brainstorming studio ini. Kajian ini juga bermanfaat kepada:

1. Dosen dan guru
2. Pemakai (user)
3. Praktisi
4. Perancang Industri Seni
5. Masyarakat

Pengertian Brainstorming

Madison Avenue eksekutif periklanan Alex Osborn mengembangkan pendekatan asli dan diterbitkan dalam buku 1953 nya, "Terapan Imajinasi." Sejak itu, para peneliti telah membuat banyak perbaikan untuk teknik aslinya. *Brainstorming* menggabungkan kata santai, pendekatan informal untuk pemecahan masalah dengan berpikir lateral. Hal ini mendorong orang untuk datang dengan pikiran dan ide-ide yang gila. Beberapa ide ini dapat dibuat menjadi asli, solusi kreatif untuk masalah, sementara yang lain dapat memicu ide-ide kreatif yang gila bahkan lebih. Hal ini membantu untuk membuat orang berpikir lebih "out of the box" daripada cara berpikir secara normal. Oleh karena itu, selama sesi *brainstorming*, orang harus menghindari mengkritik. Anda mencoba untuk membuka kemungkinan dan memecah asumsi yang salah tentang batasan masalah ini. Penghakiman dan analisis yang dimaksud disini adalah tahap ide generasi dan batas kreativitas. Mengevaluasi ide-ide

adalah waktu untuk mencari solusi lebih lanjut, dengan menggunakan pendekatan konvensional.

Alasan Menggunakan Brainstorming

Pemecahan masalah kelompok secara konvensional, dapat menyebabkan suatu kelompok untuk mengembangkan ide-ide yang imajinatif menjadi terbatas. Sementara itu penting untuk memulai dengan proses analisis yang terstruktur ketika memecahkan suatu masalah. Sebaliknya, curahan pendapat yang menyediakan lingkungan yang bebas dan terbuka dapat mendorong semua orang untuk berpartisipasi mengeluarkan ide unik. Semua peserta didorong untuk berkontribusi secara penuh, membantu mereka mengembangkan ide yang kaya solusi dan kreatif. Ketika digunakan untuk pemecahan masalah, curahan pendapat dapat membawa beragam pengalaman anggota tim dalam bermain. Hal ini dapat meningkatkan kekayaan ide untuk dieksplorasi, yang berarti bahwa anda dapat sering menemukan solusi yang lebih baik untuk masalah yang anda hadapi. Hal ini juga dapat membantu anda mendapatkan dukungan dari anggota tim untuk solusi yang dipilih, mereka cenderung lebih berkomitmen untuk pendekatan jika mereka terlibat dalam pengembangan itu. Terlebih lagi, karena *brainstorming doing* adalah menyenangkan, dapat membantu anggota tim berobligasi, karena mereka memecahkan masalah secara positif dengan lingkungan yang bermanfaat. Sementara *Brainstorming* bisa berefektif penting dalam pendekatan dengan pikiran secara terbuka.

Brainstorming Individu

Sementara *brainstorming* secara berkelompok lebih efektif dalam menghasilkan ide-ide dari pemecahan masalah kelompok normal, beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa curahan pendapat individu menghasilkan ide yang lebih baik daripada kelompok *brainstorming*. Hal ini dapat terjadi karena kelompok tidak selalu ketat dalam mengikuti aturan *brainstorming*. Hal ini terjadi karena orang begitu banyak perhatian kepada orang lain bahwa mereka tidak menghasilkan ide-ide mereka sendiri. Mereka lupa dalam ide-ide ini karenamereka menunggu giliran untuk berbicara. Ini disebut "*blocking*". Ketika melakukan *brainstorming* sendiri, tidak perlu khawatir tentang ego atau pendapat orang lain, dan *brainstorming* dapat lebih bebas dan lebih kreatif. Sebagai contoh, anda mungkin menemukan bahwa ide anda meragukan untuk dibawa dalam suatu kelompok pengembangan, akan menjadi sesuatu yang istimewa ketika anda menjelajahi pada anda sendiri. Namun, anda mungkin tidak mengembangkan ide-ide sepenuhnya ketika anda berada pada diri anda sendiri, karena anda tidak memiliki pengalaman

yang lebih luas dari anggota kelompok lain yang lebih memadai. *Brainstorming* individu yang paling efektif adalah ketika harus memecahkan masalah sederhana, membuat daftar ide, atau fokus pada masalah yang luas. *Brainstorming* kelompok lebih efektif untuk memecahkan masalah yang kompleks.

Brainstorming Grup

Di sini, *brainstorming* dapat mengambil keuntungan dari pengalaman penuh dan kreativitas semua anggota tim. Ketika salah satu anggota terjebak dengan ide (terbatas), kreativitas dan pengalaman anggota lain dapat mengambil ide ke tahap selanjutnya. *brainstorming* dapat mengembangkan ide-ide secara lebih mendalam dengan kelompok curahan pendapat daripada dengan curahan pendapat individu. Keuntungan lain dari kelompok *brainstorming* adalah bahwa hal ini dapat membantu orang merasa bahwa mereka telah memberikan kontribusi untuk solusi, dan mengingatkan orang bahwa orang lain memiliki ide kreatif untuk ditawarkan. Sehingga dapat menjadi besar dalam membangun sebuah tim. Kelompok *Brainstorming* dapat berisiko bagi individu. Saran yang tidak biasa mungkin tampak kurang nilainya pada awal-awal, sehingga kelompok *brainstorming* tidak menghancurkan ide-ide dan melumpuhkan kreativitas. Bila memungkinkan, peserta harus berasal dari berbagai disiplin ilmu. Ini bisa membuat sesi lebih kreatif. Namun, jangan membuat grup terlalu besar, kelompok lima sampai tujuh orang biasanya paling efektif.

Langkah Brainstorming

Dalam *brainstorming* sering mendapatkan hasil terbaik dengan menggabungkan curahan pendapat individu dan kelompok, dan dengan mengelola proses sesuai dengan "aturan" di bawah ini. Dengan melakukan ini, *brainstorming* bisa membuat orang lebih fokus pada masalah ini tanpa gangguan, *brainstorming* dapat memaksimalkan jumlah ide-ide yang dihasilkannya. Untuk menjalankan sesi kelompok curahan pendapat secara efektif, berikut langkah kerjanya :

1. Langkah 1: Menyiapkan sebuah kelompok yang efektif
2. Langkah 2: Menyiapkan masalah yang ada
3. Langkah 3: Mengarahkan grup diskusi
4. Langkah 4: Beraksi!

Desain sebagai Bidang Disiplin Studi

Desain berasal dari kata *designare* (latin) yang berarti :

1. *To make preliminary sketches of.*
2. *To plan and carry out, esp. By artistic arrangement or in a skillful way.*

3. *To form (plans, etc) in the mind; contrive.*
4. *To plan to do; purpose; intend.*

Selain itu desain berasal dari kata *disegno* (itali), *dessein* (fr):

1. *The art of making designs or patterns.*
2. *The arrangement of parts, details, form, color, etc. So as to produce an artistic unit; artistic invention.*
3. *a finished artistic work or decoration.*
4. *a plan; scheme; project.*
5. *a thing planned for or outcome aimed at.*

Desain adalah suatu disiplin atau mata pelajaran yang tidak hanya mencakup eksplorasi visual, tetapi terkait dan mencakup pula dengan aspek-aspek seperti kultural - sosial, filosofis, teknis dan bisnis. Aktifitasnya termasuk dalam desain grafis, desain industri, arsitektur, desain interior, desain produk, dan profesi-profesi lainnya. Desain suatu studi yang bersifat disiplin silang karena kreativitasnya dan evaluasi desain pada umumnya berdasarkan model dan pelajaran disiplin lainnya. Desain 3 dimensi terutama desain interior, bersumber pada studi komunikasi, sejarah, psikologi, sosiologi bahkan ilmu pendidikan. Misalnya studi psikologi yang mempelajari bagaimana kita mengerti dan memahami bahwa pesan-pesan suasana interior dapat memberi informasi yang dapat digunakan bagi masyarakat yang memiliki latar belakang berbeda, informasi yang sama dapat dikomunikasikan dalam berbagai cara yang berbeda, metoda yang paling efektif adalah tergantung publik sasaran dan keterkaitannya. Kegiatan desain merupakan proses pemecahan masalah, metoda kreativitas dan evaluasi bentuk interdisiplin dengan bidang-bidang lain.

Tujuan Desain

Studi desain secara luas dapat disempitkan berfokus pada bentuk dan fungsi dan dasar pemikiran, kebutuhan, maksud dan tujuan kegunaan serta implikasi bentuk. Dengan lebih memahami fungsi bentuk (*form*), kita lebih memahami bagaimana bentuk dapat menghubungkan kita ke orang lain dan ke dunia.

Tiap bentuk memiliki fungsi utama dan sejumlah fungsi tambahan atau pendukung. Fungsi-fungsi tersebut kadang jelas terkait pada bentuk tertentu. Desain interior berfungsi memberikan fungsi inspirasi, komunikasi dan menggerakkan kita untuk beraksi. Desain interior selain memiliki fungsi sosial juga memiliki fungsi fisik dan fungsi pribadi.

Peran Teori Desain Interior

Teori berfungsi untuk membantu kita mengerti dan menginterpretasi sebuah observasi sebelum data objektif memastikannya. Sebagai fakta atau eksperimentasi intuitif menentukan apakah berguna atau tidak. Teori berdasarkan dari suatu keyakinan yang berakar dalam observasi, analisis, evaluasi dan informasi faktual dan kadang-kadang dalam perasaan, pengalaman masa lalu atau firasat. Banyak sekali teori dalam disiplin desain, humaniora dan ilmu pengetahuan telah mempengaruhi kreasi dan pengertian bentuk interior. Teori-teori tersebut umumnya terdapat dibawah tema moderenisme atau pasca-moderenisme. Moderenisme dan aplikasinya pada bentuk interior, telah dilanjutkan melalui pendidikan Bauhaus (sekolah desain yang berpengaruh di Jerman 1919-1933, merumuskan suatu fondasi mata pelajaran dan pendekatan). Para modernis mencari kebenaran universal yang dapat diterapkan secara luas, seperti arti bentuk atau warna.

Pasca-Moderenisme, sebuah gerakan yang lebih baru, banyak berpijak pada tulisan Jacques Derrida (1930-2004), menurutnya, bahasa dan bentuk tidak netral, tetapi mengandung asumsi kultural, makna dapat berubah-ubah, tidak stabil dan harus ditemukan oleh tiap pembaca. Nama Jacques Derrida identik dengan wacana Poststrukturalisme, sebuah aliran filsafat yang menampik adanya kestabilan makna kata, bahwa sebuah kata senantiasa berada dalam proses, serta dengan demikian tidak memiliki makna yang baku dan permanen.

Semiotika

Signifikasi semiotika tidak saja sebagai metoda kajian (*decoding*), akan tetapi juga sebagai metoda penciptaan (*encoding*). Sebagai metode kajian, semiotika memperlihatkan kekuatannya di dalam berbagai bidang, seperti antropologi, sosiologi, politik, kajian keagamaan, *media studies* dan *cultural studies*. Sebagai metode penciptaan semiotika mempunyai pengaruh pula pada bidang-bidang seni rupa, seni tari, seni film, desain produk, desain industri, arsitektur, desain interior, termasuk desain komunikasi visual. Sebagai sebuah disiplin keilmuan, yaitu 'ilmu tentang tanda' (*the science of sign*) semiotika mempunyai prinsip, sistem, aturan dan prosedur-prosedur keilmuan yang khusus dan baku.

Tinjauan Warna

Warna memiliki banyak kegunaan selain dapat mengubah rasa, bisa juga mempengaruhi cara pandang, dan bisa menutupi ketidaksempurnaan serta bisa membangun suasana atau

kenyamanan untuk semua orang. Warna adalah satu hal yang sangat penting dalam menentukan respon dari orang. Warna adalah hal yang pertama dilihat oleh seseorang. Setiap warna memberikan kesan dan identitas tertentu, walaupun hal ini tergantung pada latar belakang pengamatnya juga. Ilmu tentang warna seringkali juga disebut *Chromatics*. Teori warna sudah dikembangkan oleh Alberti (1435) dan diikuti oleh Leonardo da Vinci (1490). Tetapi teori warna mulai mendapat perhatian serius setelah dikembangkan oleh Sir Isaac Newton yang juga ahli fisika melalui tulisannya *Opticks* pada tahun 1704. Pada awalnya teori warna dikembangkan dengan warna dasar merah, kuning, dan biru (RYB). Perkembangan ilmu yang diperoleh dari pengalaman pencampuran warnaini banyak ditulis oleh Johann Wolfgang von Goethe pada tahun 1810 dengan tulisannya *Theory of Colors* dan oleh ahli kimia Perancis, Michel Eugene Chevreul pada tahun 1839 dengan bukunya *The Law of Simultaneous Color Contrast*. Warna adalah salah satu inspirasi paling berharga yang paling mudah didapati. Sedangkan pengertian warna itu sendiri adalah *spectrum* tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna yaitu berwarna putih (Nugroho, 2008).

Persepsi Warna

Menurut penelitian Thomas Young, James Clerk Maxwell, dan Hermann von Helmholtz, retina mata manusia mempunyai 3 jenis sel yang disebut "*cone*". Disebut sebagai S (*shortwave*), M (*middlewave*), dan L (*longwave*) *cone*. Masing-masing sensitif terhadap warna biru, hijau, dan merah. Semua cahaya yang masuk ke mata direduksi menjadi 3 komponen RGB. Teori ini disebut sebagai *tristimulus value*. Kombinasi ketiganya inilah yang lalu membentuk warna. Ketiga warna tersebut dikirim ke otak melalui 3 *channel*, yaitu *red-green channel*, *blue-yellow channel*, dan *black-white channel*. Mata manusia dapat membedakan sekitar 10 juta macam warna (Nugroho, 2008).

Psikologi Warna

Warna diyakini mempunyai dampak psikologis terhadap manusia. Dampak tersebut dapat dipandang dari berbagai macam aspek, baik aspek panca indera, aspek budaya, dan lain-lain.

Rasa Terhadap Warna

Eko Nugroho (2008) menyatakan rasa terhadap warna, diantaranya adalah :

- a. Warna netral, adalah warna-warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna atau dengan kata lain bukan merupakan warna primer

maupun sekunder. Warna ini merupakan campuran ketiga komponen warna sekaligus, tetapi tidak dalam komposisi tepat sama.

- b. Warna kontras, adalah warna yang berkesan berlawanan satu dengan lainnya. Warna kontras bisa didapatkan dari warna yang berseberangan (memotong titik tengah segitiga) terdiri atas warna primer dan warna sekunder. Tetapi tidak menutup kemungkinan pula membentuk kontras warna dengan mengolah nilai atau pun kemurnian warna.
- c. Warna panas, yaitu kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari merah hingga kuning. Warna ini menjadi simbol, riang, semangat, marah, dan sebagainya. Warna panas mengesankan jarak yang dekat. Tetapi justru barang yang mempunyai warna panas ini radiasi panasnya kecil.
- d. Terakhir adalah warna dingin, yaitu kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari hijau hingga ungu. Warna ini menjadi simbol kelembutan, sejuk, nyaman, dan sebagainya. Warna sejuk mengesankan jarak yang jauh. Tetapi justru barang yang mempunyai warna dingin ini radiasi panasnya besar.

Estetika

Faktor estetik banyak berhubungan dengan penerapan desain interior oleh konsumen. Faktor estetik mengandung daya tarik tersendiri yang mengharuskan pertimbangan mengenai penggunaan warna, bentuk, dan material.

Identitas Studio

Penampilan secara keseluruhan, yakni studio yang didesain harus tampil berbeda dengan studio lainnya, yakni memiliki identitas tersendiri agar menarik perhatian dan mudah diingat.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, yaitu studi literatur berdasarkan hasil-hasil penelitian sebelumnya guna pengumpulan data dan informasi untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang ada dalam penelitian ini.

Objek Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, objek yang diteliti adalah interior ruang RC304 gedung C Universitas Esa Unggul yang akan dijadikan sebagai brainstorming studio. Selain itu, peneliti juga membahas tentang aspek produk, aspek interior, aspek semiotika, aspek grafis, aspek

penempatan, aspek visual dan aspek warna. Hasilnya akan dikaitkan dengan standar studio internasional.

Metode dan Pendekatan

Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif, dikarenakan peneliti ingin mendapatkan data yang mendalam serta mengetahui secara lebih jelas mengenai objek yang diteliti. Peneliti melakukan penelitian secara langsung dan terlibat sebagai instrumen penelitian. Menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Pendekatan kualitatif diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan, dan atau perilaku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, dan atau organisasi tertentu dalam suatu setting konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif, dan holistik.

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitiannya adalah di dalam ruangan RC304 (yang dijadikan sebagai brainstorming studio) gedung C Universitas Esa Unggul. Diadakannya pembanding supaya dapat dengan jelas mengetahui apakah kondisi *studio* di Universitas Esa Unggul sudah layak sebagai studio bertaraf internasional.

Metode Pengumpulan Data

Suatu penelitian akan memberikan hasil yang sesuai dengan harapan bila ditunjang dengan data yang representatif (mewakili populasi yang diteliti). Data yang mewakili tersebut dapat diperoleh melalui dua cara, yaitu data primer dan sekunder.

1. Data Primer

Data primer adalah data yang didapat dari sumber pertama (responden). Pada bagian pertama penelitian eksploratif, akan dilakukan melalui *Focus Group Discussion*. Kemudian pada penelitian deskriptif data primer didapat melalui survey dengan penyebaran *questioner*.

2. Data Sekunder

Data sekunder biasanya menggunakan dokumen atau data hasil penelitian pihak lain. Jadi data sekunder adalah data primer milik pihak lain yang telah diolah lebih lanjut, disajikan dan dipublikasikan oleh pihak lain. Data sekunder ini digunakan untuk mendapatkan gambaran tambahan, pelengkap atau diproses lebih lanjut dengan biaya ringan. Sumber dari data sekunder ini, antara lain: jurnal, buku, artikel, media cetak, internet,

dokumen perusahaan, hasil skripsi, tesis atau disertasi dan sebagainya.

Pembuatan Questioner

Sebelum pertanyaan disusun, akan dilakukan penelitian eksploratif terlebih dahulu kepada sejumlah responden untuk memperoleh data dan wawasan tambahan dalam membuat pertanyaan. Penelitian eksploratif ini berupa *focus group discussion* untuk mengetahui atribut-atribut utama yang terkait dengan variabel-variabel untuk elemen interiornya dan fungsi studio tersebut.

Metode Analisa Data

Pertanyaan yang telah diisi oleh responden dikumpulkan untuk dilakukan pengolahan dan analisa. Pertanyaan yang diisi oleh responden terbagi dalam sub-sub pertanyaan. Setiap sub bab memiliki cara analisis yang berbeda-beda.

Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Konsep Studio

Studio ada 2 jenis kebutuhan, yang pertama adalah kebutuhan untuk kerja dan yang kedua adalah kebutuhan untuk sekolah. Studio untuk kerja dan studio untuk sekolah memiliki konsep berbeda tapi sama dalam prinsipnya. Konsep brainstorming studio adalah perpaduan antara untuk kerja dan untuk sekolah.

Jenis Studio

Seperti yang telah dijelaskan di Pendahuluan, bahwa setiap Studio memiliki ciri khas dan peranannya masing-masing sesuai dalam bidang kerjanya. Studio memiliki banyak ciri khas, mulai dari *basic structure*, *quantified structure*, pemanfaatan objek sekitar, material, warna, bentuk dan posisinya. *Brainstorming Studio* termasuk sebagai salah satu dari bagian studio desain (*Design Studio*), maka berikut ini adalah pembahasan tentang jenis-jenis dari studio desain. Ukuran dan kemudahan juga tergantung pada jenis Studio. Suasana studio desain sangat penting untuk informalitas yang ditandai. Jumlah desainer bekerja di sebuah studio desain dapat bervariasi dari satu individu ke 1000 anggota. Dalam studio yang besar, teknisi, staf administrasi, desainer pendukung dan pengrajin terlibat juga dalam pembuatan *model-making*, teknik merinci, dll.

Studio Arsitektur (Architecture Studio)



Gambar 1

Studio arsitektur yang luas

Studio arsitek biasanya memiliki keluasaan dan renggar, karena mengutamakan ruang yang besar. Alasan tersebut didasari oleh portofolio mock-up mereka yang besar-besar dan ukuran kertas gambar yang besar.

Studio Desain Interior (Interior Design Studio)



Gambar 2

Studio interior yang nyaman

Hampir sama dengan studio arsitektur, akan tetapi studio interior lebih dimanjakan dengan suasana interiornya. Lebih nyaman dan lebih terkonsep.

Studio Desain Grafis (Graphic Design Studio)



Gambar 3.

Studio desain grafis mengutamakan unsur tipografi

Studio ini lebih mengutamakan sisi komputernya karena merupakan inti dari desain grafis. Studio inipun tidak luput dari penataan tipografinya dalam suasana studionya.

Studio Desain Industri (Industrial Design Studio)



Gambar 4

Studio desain industri mengutamakan wall presentation

Desain produk atau desain industri, membutuhkan studio yang mengutamakan sisi display untuk melihat alur desain pengembangannya agar lebih mengetahui arahan desain yang dibuat oleh perancangannya. Selain gambar dibutuhkan juga penggambaran ide konsepnya.

Studio Desain Transportasi (Transportation Design Studio)



Gambar 5

Studio transportasi mengutamakan teknologi terkini

Studio desain transportasi adalah campuran antara studio arsitek dan studio desain produk/industri. Mereka juga wajib memiliki komputer dan produk wacom. Sisi unik dari studio ini juga harus memiliki papan "tape drawing" untuk pembuatan skala mobil 1:1.

Studio Animasi (Animation Studio)



Gambar 6

Studio animasi yang lebih mengutamakan komputer

Studio animasi tentu lebih mengutamakan komputer. Karena pembuatan animasi hampir seluruhnya harus dari komputer dan tentu dengan penggunaan produk Wacom™.

Isi Studio

Dari penjelasan kategori jenis studio desain diatas, maka tiap studio memiliki barang atau produk yang wajib dan ada di dalam studio. Apa sajakah itu? Berikut adalah list barang yang ada dalam tiap studio :

1. Kertas Gambar.
Dipastikan setiap studio desain memiliki kertas gambar dari ukuran A4 hingga A0. Kertas tersebut berguna untuk menggambar ide konsep dan sketsa bentuk, lalu ditempel di dinding display studio tersebut atau di meja studio. Kertas pun memiliki jenis kategori lain, seperti kertas hitam (*blackpad*), kertas kalkir, dan lain sebagainya.
2. Peralatan Alat Gambar.
Peralatan yang dimaksud disini adalah untuk menulis dan menggambar. Peralatan tersebut meliputi pensil, penghapus, penggaris, pulpen, jangka, tipX, busur, marker (*copic, prismacolor, dll*), brusher, spidol, pensil mekanik, dan lain sebagainya.
3. Meja Khusus Desain.
Setiap studio memiliki meja yang khusus atau unik, misalnya meja penggabungan antara meja gambar dan meja komputer. Meja tersebut dalam 1 wadah bisa untuk menggambar maupun untuk komputer.
4. Kursi.
Kadang, kursi tiap studio memiliki kekhasannya sendiri. Entah itu sofa, kursi santai, kursi kerja, kursi gambar, kursi teknologi maupun kursi tradisional selama itu menciptakan suasana studio desain secara kreatif.
5. Komputer.
Komputer adalah kewajiban yang harus dimiliki tiap studio. Karena komputer sangat berperan dalam dunia desain. Komputer dalam

studio bisa ditempatkan dalam tiap meja, atau ditempatkan dalam 1 meja (minimal 1 komputer di dalam studio). Komputer yang dipakai biasanya dari produk Apple atau Microsoft Windows.

6. Buku Referensi.

Tidak bisa dipungkiri bahwa di tiap-tiap studio wajib memiliki buku referensi. Buku referensi adalah catatan atau gambaran penting guna mencari ide-ide baru sebagai referensi dalam inovasi pengembangan. Buku referensi berguna juga sebagai inspirasi untuk memotivasi gagasan-gagasan desain yang baru dan kreatif.

7. *Graphic Stuff*.

Merupakan kebutuhan peralatan kantor yang berhubungan dengan ide. *Post-It*, Spidol, *pinboard*, *whiteboard*, LED TV, dan sejenisnya adalah sebagai alat *graphic stuff*.



Gambar 7
Penempatan ide ke media *Post-It*

Brainstorming Studio

Konsep

Konsep brainstorming Studio harus berdasarkan dari konsep nama studio itu sendiri. Brainstorming adalah badai ide, segala macam ide, ide liar atau ide kreatif yang harus dikeluarkan dan dikemukakan ke lain media. Lain media tersebut adalah berupa omongan, tertulis, tergambar dan terencana. Brainstorming juga merupakan kelompok atau kreativitas individu teknik dimana upaya dilakukan untuk menemukan kesimpulan untuk masalah tertentu dengan mengumpulkan daftar ide spontan kepada timnya.

Brainstorming Idea

Adalah badai ide (kreatif dan cemerlang) yang harus *dishare* ke tim atau kelompok. Untuk mencari ide tersebut, biasanya mereka duduk di kursi secara berkelompok. Kelompok tersebut terdiri dari 3-5 orang. Dan mereka selalu mengemukakan ide mereka melalui media gambar atau tulis. Berikut contoh-contoh media tersebut :

1. Media tertulis

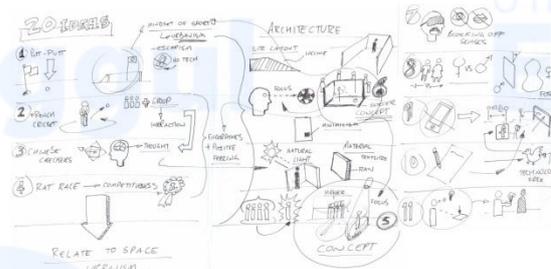
Mayoritas dari media ini biasanya menggunakan produk dari *Post-It*, ditulis dan ditempel di papan dinding. Sisanya cukup menggunakan kertas lalu ditempel menggunakan lem kertas (*double tip* atau *single tip*).



Gambar 8
Contoh *brainstorming* ke tertulis

2. Media Gambar

Media ini ada yang menggunakan kertas besar dan ada juga yang menggunakan *Post-It*. Mereka tidak hanya saja tertulis tetapi menerapkan gambar untuk lebih mendapatkan rincian detail dan lebih jelas akan hasil ide kreatif mereka.



Gambar 9
Ide kasar dalam bentuk tulisan dan gambaran

Desain Studio Brainstorming

Universitas Esa Unggul sudah memiliki fasilitas Brainstorming Studio. Tim pembangunnya adalah dari dosen-dosen Fakultas Desain dan Industri Kreatif. Brainstorming studio dapat digunakan oleh mahasiswa desain produk, desain komunikasi visual, desain interior, dan lain sebagainya. Selama itu untuk keperluan mencari ide kreatif yang cemerlang.

Ruang RC304

Ukuran ruang ini adalah 7,8 x 7 m². Sebelumnya hanya digunakan untuk kelas umum yang berupa kursi-kursi yang ada mini mejanya untuk menulis yang berisikan sampai 30 orang. Kemudian ruang tersebut dijadikan konsep untuk membangun *brainstorming studio*.

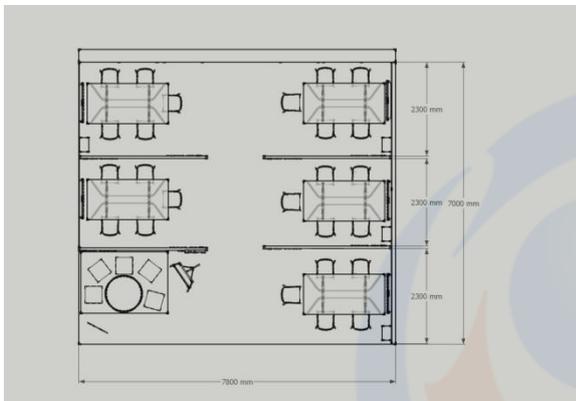


Gambar 18

Ruangan RC304 sebelum dijadikan *Brainstorming Studio*

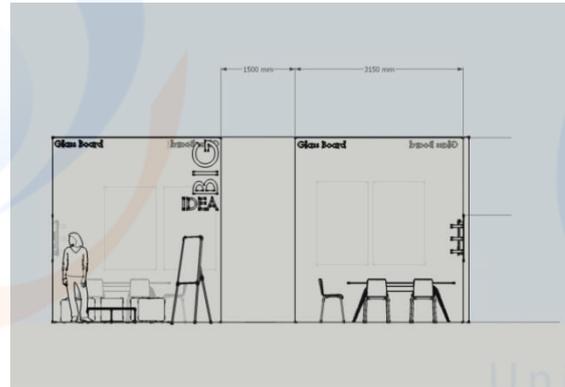
Desain Dimensi

Penciptaan sebuah studio tidak didasari harus seberapa luas ruangan tersebut, akan tetapi berdasarkan akan luas ruangan yang ada, agar konsep desain ruangan tersebut berdasarkan panjang dan lebar ukuran.



Gambar 19

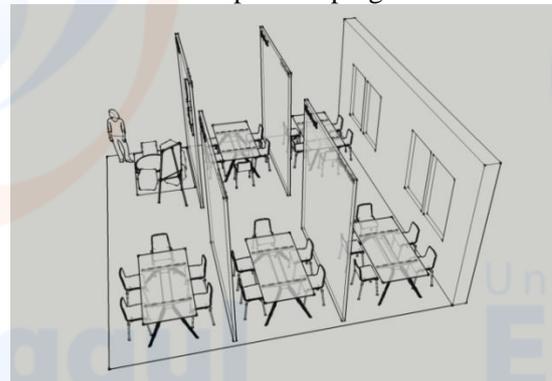
Tampak atas, hasil rancangan kursi & meja brainstorming studio



Gambar 20
Tampak depan



Gambar 21
Tampak samping



Gambar 22
Tampak perspektif melalui vektor 3D

Isi Brainstorming Studio

Dari hasil rancangan ruangan tersebut, studio ini memiliki masing-masing barang yang akan diisi, diantaranya:

1. Kursi Grup Mahasiswa.
Kursinya unik dan kokoh. Terbuat dari plastik dan tidak memiliki baut dan engsel. Kursinya pun beragam warna.
2. Kursi Grup Dosen.
Kursinya lebih unik dan lebih “desain”. Tanpa sandaran dan memiliki warna yang unik. Kursi-kursi ini untuk diduduki juga oleh mahasiswa yang ingin asistensi.
3. Meja Grup Mahasiswa.
Memakai meja kotak, terbuat dari kaca dan berwarna.

4. Meja Grup Dosen.
Memakai meja bundar, untuk diskusi antara mahasiswa dan dosen.
5. *Glass-Board*.
Digunakan untuk menempelkan ide-ide kreatif melalui media *post-it*, kertas yang ditempel atau langsung menggambar di *glass-board* itu sendiri (menggunakan spidol yang mudah dihapus).
6. *White Board*.
Sama seperti *Glass-Board*, tetapi lebih kecil dan bertujuan untuk pengembangan ide. Tiap meja memiliki 1 *white board*.
7. Karpet.
Diutamakan diletakkan di area kursi dan meja dosen.
8. LED TV.
Untuk mempresentasikan hasil ide ciptaan mereka. Wajib di *share* di LED TV dengan menggunakan teknologi HDMI yang dicolokkan dari laptop mereka, agar semuanya bisa lihat dan dibagikan untuk pengembangan ide lebih lanjut. Tiap meja memiliki 1 LED TV.

Desain 3 Dimensi

Dalam merancang interior, porsi sketsa hanya 20% sedangkan porsi 3D lebih besar karena sudah ada format ukuran yang akan dirancang sehingga tidak perlu lagi membuat manual di kertas gambar (menggunakan penggaris). Berikut ini adalah hasil rancangan 3D dari software Sketch-Up Pro yang langsung mengkalkulasikan ukuran, bentuk, warna dan material.

Alternatif Satu

Bagian ini lebih mengutamakan bagian warna. Terlihat dari warna-warna kursi yang lebih "colourful". Konsep ini dapat dari kantor Google yang bernuansa serba ceria.



Gambar 23
Brainstorming Studio alternatif satu



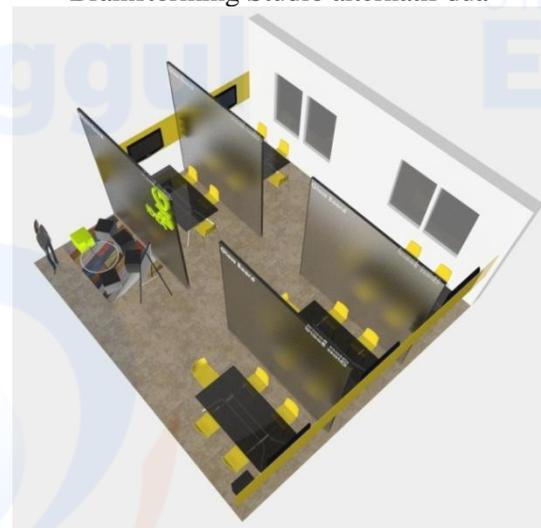
Gambar 24
Top view Perspective

Alternatif Dua

Bagian ini lebih mengutamakan bagian keserasian. Terlihat dari warna kursi yang lebih "serasi". Konsep ini lebih kepada "*Modern Design*".



Gambar 25
Brainstorming Studio alternatif dua



Gambar 26
Top View Perspective



Gambar 27
Front Top View



Gambar 31
Mahasiswa mencari ide kreatif secara berkelompok

Prototype Room

Hasil perancangan desain tersebut sudah diaplikasikan dan sudah terbangun, namun hasilnya masih belum 100% jadi. Berikut adalah hasil ruangan brainstorming studio yang sudah didirikan:



Gambar 28
Brainstorming studio yang sudah dibangun



Gambar 32
Suasana belajar di brainstorming studio



Gambar 29
Ruang dan interior brainstorming studio



Gambar 30
Pemakaian kelas studio brainstorming

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Brainstorming studio di Universitas Esa Unggul dibangun berdasarkan ideasi dari para dosen yang mengerti akan kebutuhan mahasiswa. Pencarian ide, pencapaian ide, pemberian ide, dan penggabungan ide ini membutuhkan studio yang spesifik dan fokus agar kreatifitas ide cepat muncul ke permukaan dengan hasil berdiskusi antara mahasiswa dengan mahasiswa. Apa yang ada di dalam *brainstorming studio* ini lebih mendukung dalam bonafit kreatifitas ide yang cemerlang atau menggali cetusan gagasan ide baru. Sehingga mahasiswa lebih bersemangat dalam berdiskusi, lebih fokus, dan lebih teliti/lihai dalam menggali pemikiran sesuatu yang unik dan baru. Studio inipun dapat disewa untuk pihak luar dimana dapat menguntungkan pihak Universitas maupun Fakultas. Pihak industri luar pun kadang melirik studio-studio Universitas karena studio brainstorming milik Universitas Esa Unggul dibangun lebih terkonsep dan unik jadi mudah menarik minat industri untuk menyewa ruangan ini. Sehingga dapat membawa nama Universitas ini lebih harum dan lebih dihargai atas prestasi tim yang membangun *brainstorming studio*.

Saran

Pihak yayasan Universitas Esa Unggul sebaiknya lebih cepat mendukung 100% pembangunan Studio ini, karena hasilnya masih belum maksimal. Masih ada kekurangan yang harus dipenuhi dalam pembangunan *brainstorming studio*. Apabila didukung penuh, cepat pula kami menyerap calon mahasiswa maupun calon penyewa ruangan studio tersebut. Hal ini tentu akan cepat berpengaruh terhadap pencitraan Universitas Esa Unggul dan Fakultas Desain & Industri Kreatif di mata publik dan di mata para pelaku industri teknik dan desain. Karena tiap tahunnya tiap Universitas selalu perang dalam masing-masing keunggulannya. Ciri khas sangat penting dibangun karena sebagai “*blue ocean*” dalam persaingan.

Rustan, Suriyanto. (2008), *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Daftar Pustaka

Alastair, Fuad-Luke. (2006). *The Echo Design Handbook*. New Edition. London: Theme & Hudson.

Buttler, Jill, et all (2004). *Universal Principle of Design*. USA: Rockport Publisher.

Kartajaya, Hermawan, et all. (2005). *Positioning, Differensiasi, Brand*. Jakarta: Gramedia Media Utama.

Manktelow, James & Carlson, Amy, *Brainstorming*. diakses dari <http://www.mindtools.com/brainstm.html>.

Mulyana, Deddy. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda.

Pena & Parshal. *Problem Seeking*. USA: Jhon Willey & Sons. Inc.