



METODE PERANCANGAN

Minggu 2



THE REASONING OF DESIGNERS

By Horst W. J. Rittel

JAGAD PERANCANGAN (*THE UNIVERSE OF DESIGN*)

“Everybody designs sometimes; nobody designs always”



Courtesy of Sou Fujimoto (Primitive Future)



1. APA YANG MEMBEDAKAN PERANCANGAN DENGAN
CARA LAIN UNTUK MENGATASI MASALAH?

JAGAD PERANCANGAN (*THE UNIVERSE OF DESIGN*)

COMMONALITIES (kesamaan) karakteristik perancang yang membedakan perancangan dengan hal lain dalam mengatasi suatu masalah:

DESIGNERS WANT TO THINK BEFORE THEY ACT

- Memerlukan rencana untuk menghindari masalah yang muncul akibat terburu-buru
- Perancangan berada di dunia imajinasi di mana seseorang menciptakan atau memanipulasi suatu ide, bukan benda nyata. Oleh karena itu, pemikiran matang sangat dibutuhkan sebelum mengeksekusi.
- Pada akhirnya perancang perlu berkomitmen dalam pembuatan rencana
- Rancangan memiliki tujuan dan intensi yang cukup padat, sehingga memerlukan pemikiran yang bebas rasa bersalah karena kurangnya pengetahuan atau informasi.



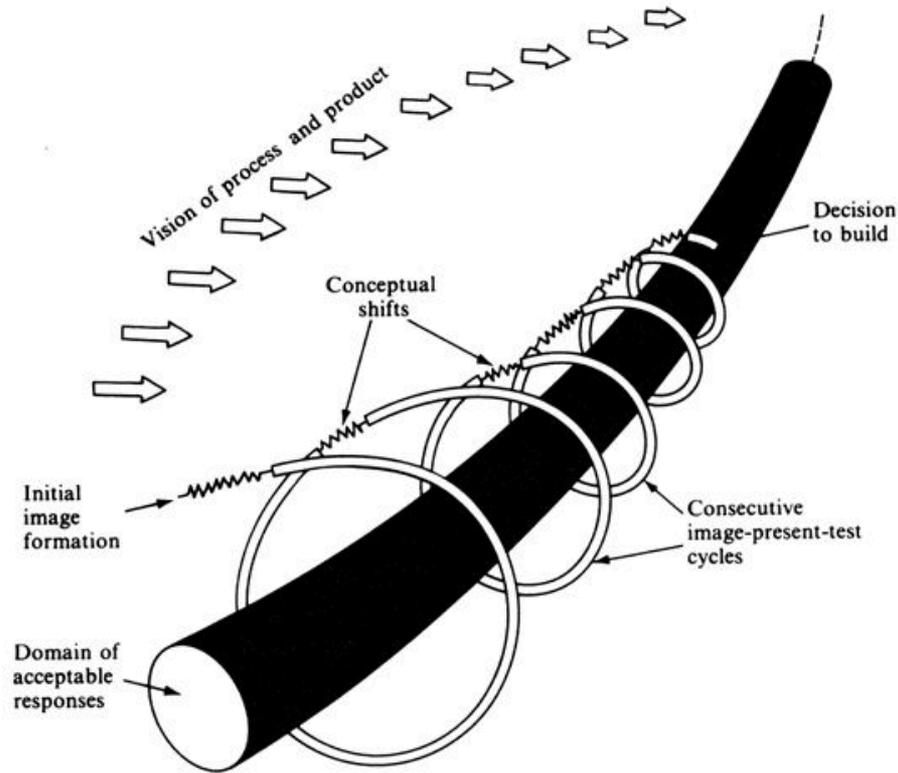
2. APA YANG DIMAKSUD DENGAN “PROSES MERANCANG
ADALAH SUATU BENTUK ARGUMENTASI”?

PERANCANGAN SEBAGAI ARGUMENTASI (*DESIGN AS ARGUMENTATION*)

Reasoning atau penalaran dalam perancangan berkaitan dengan operasi mental seperti berikut:

- *Deliberating* : melakukan sesuatu dengan penuh kesadaran
 - *Pondering* : merenungkan, mempertimbangkan
 - *Arguing* : berpendapat, berdebat
 - *Logical inferences* : kesimpulan logis
-
- Perancangan cenderung *disorder*—tidak jelas batasan aktivitas mendefinisikan masalah, sintesis, dan proses evaluasinya.
 - Dalam prosesnya, **perancang memperdebatkan pemikirannya**, mulai dari isu yang ia temukan hingga masalah yang hendak ia selesaikan.
 - Setelah berkali-kali memodifikasi posisi, pada akhirnya perancang harus menentukan posisi yang dia anggap paling tepat atau tidak tergoyahkan penalarannya.

The Spiral Model of Zeisel



Design development spiral

PERANCANGAN SEBAGAI ARGUMENTASI (*DESIGN AS ARGUMENTATION*)

PENGETAHUAN YANG DAPAT DIGUNAKAN UNTUK BERARGUMENTASI (DALAM PERANCANGAN)

1. Pengetahuan faktual
2. Pengetahuan deontik
3. Pengetahuan konseptual
4. Pengetahuan instrumental
5. Pengetahuan eksplanatori

PERANCANGAN SEBAGAI ARGUMENTASI (*DESIGN AS ARGUMENTATION*)

PENGETAHUAN **FAKTUAL**

- “*What is or will become the case?*”—apa yang menjadi kasusnya
- Berupa kumpulan fakta yang dapat menginformasikan suatu kasus yang hendak ditilik



PERANCANGAN SEBAGAI ARGUMENTASI (*DESIGN AS ARGUMENTATION*)

PENGETAHUAN DEONTIK

- “*What is the reason that something is the case?*”—apa yang membuat sesuatu menjadi sebuah kasus?
- Analisis data atau pengetahuan faktual dengan meninjau “*what should be accomplished?*”—**bagaimana kondisi seharusnya yang dapat terjadi**



PERANCANGAN SEBAGAI ARGUMENTASI (*DESIGN AS ARGUMENTATION*)

PENGETAHUAN **KONSEPTUAL**

- Pengetahuan yang menjawab definisi, kategori, atau klasifikasi maksud suatu kasus

PERANCANGAN SEBAGAI ARGUMENTASI (*DESIGN AS ARGUMENTATION*)

PENGETAHUAN **INSTRUMENTAL**

- Pengetahuan untuk mengubah fakta menjadi deontik



3. PERTANYAAN APA SAJA YANG PERLU DIJAWAB OLEH PERANCANG DALAM MEYAKINKAN DIRINYA BAHWA RENCANA ATAU SOLUSI YANG IA TEMUKAN ADALAH YANG PALING TEPAT?

BENTUK PENALARAN PERANCANGAN (*FIGURES OF REASONING IN DESIGN*)

5 Subsequent Questions:

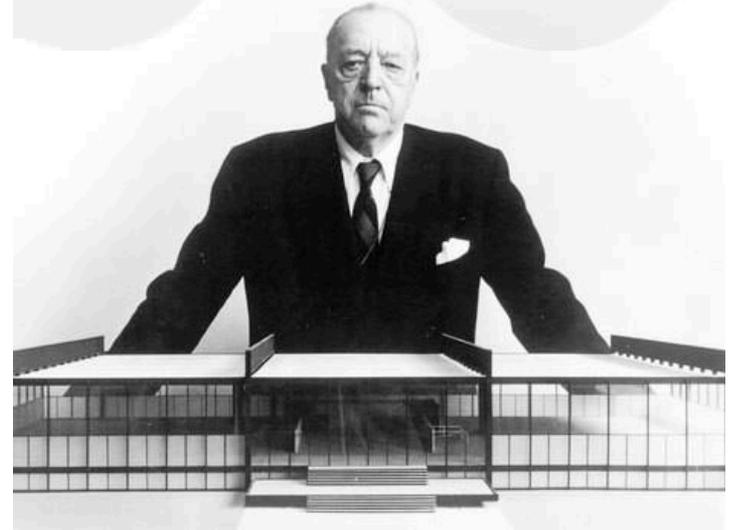
- 1. Are you confident that A will work? (Will A accomplish what intended to be accomplished?)*
- 2. Will the prerequisites for A be available?*
- 3. Will there be undesirable side and aftereffects of A?*
- 4. Do you expect the advantages of A to outweigh its disadvantages?*
- 5. Is there some better way?*

- EPISTEMIC: terkait dengan validasi derajat kebenaran suatu pengetahuan
- EPISTEMIC FREEDOM:
 - bebas dari beban untuk membuktikan suatu langkah bermakna, paling logis, atau membentuk suatu kebenaran
 - tidak ada peraturan atau logika yang harus diikuti dalam menentukan langkah bermakna mana yang perlu diambil
 - Perancang adalah satu-satunya subjek yang menilai prosesnya

RAGAM PENALARAN PERANCANGAN (*VARIETIES OF REASONING IN DESIGN*)

- Tidak ada rancangan yang objektif.
Perancangan adalah proses yang subjektif

It is better to
be good than to
be original.





4. APA TIGA TUGAS *SCIENCE OF DESIGN*?

- Untuk mengembangkan teori perancangan, mengetahui lebih dalam mengenai penalaran perancang
- Harus mengejar penyelidikan empiris hingga menjadi rencana dan bagaimana pengaruh rencana tersebut terhadap tujuan perancangan
- Untuk membantuk kinerja perancang—menghindari kegagalan