



Pola penggunaan internet sebagai sumber inspirasi mahasiswa desain pada tahap awal desain (*early phase design*)

Muhammad Hajid An Nur*

Program Studi Desain Produk, Institut Teknologi Sumatera, Bandar Lampung, Indonesia

Abstract

This study aims to determine the pattern of internet use as a source of inspiration for design students in the early stages of the design process. In the design process, words and images are factors that greatly influence creativity, and the internet makes it easy for students to access these data. The research conducted through distributing questionnaires to undergraduate product design students to determine their internet usage tendency in finding design inspiration. By knowing the pattern of internet usage and what sites they usually visit, we can find out the input quality that students get independently when looking for inspiration. This is an important aspect to avoid design fixation. The result shows that in the process of searching for inspiration through the internet, students tend to use sites that are general and have more visual data (such as Pinterest) in the first place, then followed by searching more about linguistic data (design explanations, features, functions, etc.) (such as Behance), and then the usage tend to be more diverse depending on each students' style and preference. The use of search keywords is still dominated by references that are near and even exactly the same as the design categories they are developing (exp. searching car designs reference when designing cars). This enhances the possibility of design fixation. To enhance the quality of input obtained by students will be better and reduce the possibility of design fixation, higher education institution could make the finding inspiration process in a more structured system such as lectures or other formal method.

Key words: product design, early phase design, internet, creativity, design education

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola penggunaan internet sebagai sumber inspirasi mahasiswa desain dalam tahap awal proses desain. Dalam proses desain, kata dan image menjadi faktor yang sangat berpengaruh pada kreativitas dan keberadaan internet saat ini memudahkan mahasiswa untuk mengakses data-data tersebut. Penelitian dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa desain produk tingkat sarjana untuk mengetahui kecenderungan penggunaan internet dalam proses pencarian inspirasi desain di tahap awal proses desain (*early design phase*). Dengan mengetahui pola penggunaan internet serta situs apa yang biasa mereka kunjungi, kita dapat mengetahui kualitas input yang didapatkan mahasiswa secara mandiri saat mencari inspirasi. Hal ini menjadi penting untuk menghindari terjadinya *design fixation*. Hasil menunjukkan bahwa dalam proses mencari inspirasi melalui internet, mahasiswa cenderung menggunakan situs yang sifatnya lebih umum dan memiliki data visual yang lebih banyak terlebih dahulu (Pinterest), dilanjutkan dengan pencarian data linguistik berupa penjelasan mengenai desain yang dicari (Behance), dan terakhir situs yang lebih beragam tergantung *style* dan preferensi masing-masing. Penggunaan kata kunci pencarian masih didominasi oleh referensi yang sifatnya dekat dan bahkan sama persis dengan domain desain yang sedang mereka kembangkan. Hal ini mempertinggi kemungkinan terjadinya *design fixation*. Perlu adanya tindak lanjut berupa pengayaan atau pelatihan dalam proses pencarian inspirasi secara lebih terstruktur dalam sistem perkuliahan, sehingga kualitas input yang didapatkan mahasiswa pun akan menjadi lebih baik dan mengurangi kemungkinan terjadinya *design fixation*.

Kata kunci: desain produk, *early phase design*, internet, kreativitas, pendidikan desain

1. Pendahuluan

Revolusi industri 4.0 mempengaruhi berbagai sendi dalam desain dan pendidikan desain.

Keberadaan internet menjadi hal yang tidak terpisahkan ketika kita berbicara proses desain (baik profesional ataupun proses pendidikan desain) mulai

* Corresponding author e-mail : hajid.annur@staff.itera.ac.id

dari pencarian inspirasi hingga proses evaluasi. Selain itu, di waktu dimana inovasi dan kebaruan bisa muncul dengan sangat cepat, kreativitas menjadi modal yang sangat penting terlebih dalam dunia desain. Kreativitas berada di posisi 3 dari 10 kemampuan (*skill*) yang menjadi diharapkan oleh industri di 2020 (WEF, 2016).

Penelitian ini berfokus pada proses awal desain (*early phase*) dan difokuskan pada tahapan pencarian inspirasi. Dalam sebuah proses pemecahan masalah desain, desainer mendapatkan inspirasi dari berbagai sumber baik abstrak (*style*, kesan, dan lainnya) maupun konkrit (produk eksisting, sistem, fitur) (Vasconcelos, dkk., 2017). Bentuk data yang didapatkan bisa dalam bentuk visual ataupun linguistik. Dalam proses desain, kata dan image ini menjadi faktor yang sangat berpengaruh pada kreativitas (Mougenot, dkk., 2007), khususnya dalam tahap pencarian inspirasi. Akses kepada gambar dan kata bisa didapatkan dari berbagai tempat mulai dari majalah, dll. Namun internet menjadi salah satu sumber data yang memiliki aksesibilitas tinggi sehingga lebih mudah untuk digunakan.

Inspirasi bisa datang dari stimuli internal (pengalaman & latarbelakang) ataupun eksternal (informasi yang didapat dari berbagai sumber luar, baik benda fisik atau media lain) (Eastman, 2001 dalam Vasconcelos, dkk., 2017). Penelitian Jansson dan Smith (1989, dalam Vasconcelos, dkk., 2017) menunjukkan bahwa stimuli eksternal dapat meningkatkan imajinasi desainer dan mendorong proses pencarian ide, namun di sisi lain juga mampu membatasi desainer ke dalam sekelompok ide yang terbatas yang dikenal dengan istilah *design fixation*. *Design fixation* adalah kondisi di mana desainer mengulang-ulang sebuah fitur desain dari referensi yang pernah dia lihat tanpa memikirkan lebih dalam mengenai pemilihan tersebut. Contoh desain juga mampu menghalangi kreativitas dan menurunkan kemungkinan untuk mempertimbangkan alternatif lain secara lebih luas (Jang & Schunn, 2012 dalam Vasconcelos, dkk., 2017). Salah satu hal yang mempertinggi kemungkinan ini adalah kedekatan kategori referensi yang dijadikan sebagai bahan inspirasi dengan masalah desain yang sedang diangkat (Mougenot, dkk., 2007).

Berdasarkan pengamatan subjektif peneliti selama ini, proses pendidikan desain di perguruan tinggi masih membebaskan mahasiswa dalam penggunaan internet untuk mencari inspirasi, namun belum memberikan teknik yang baik dalam proses mencari inspirasi, khususnya saat menggunakan internet. Selain itu, penelitian yang berkaitan dengan proses pencarian inspirasi memang sudah dilakukan

sebelumnya, namun di Indonesia sendiri masih belum banyak diangkat. Penelitian ini tidak mengarah pada penambahan perbincangan mendasar dalam wacana kreativitas di pendidikan desain, tetapi lebih aplikatif untuk mengetahui seberapa jauh proses ini sudah diadaptasi dalam sistem pendidikan desain.

2. Bahan dan metode

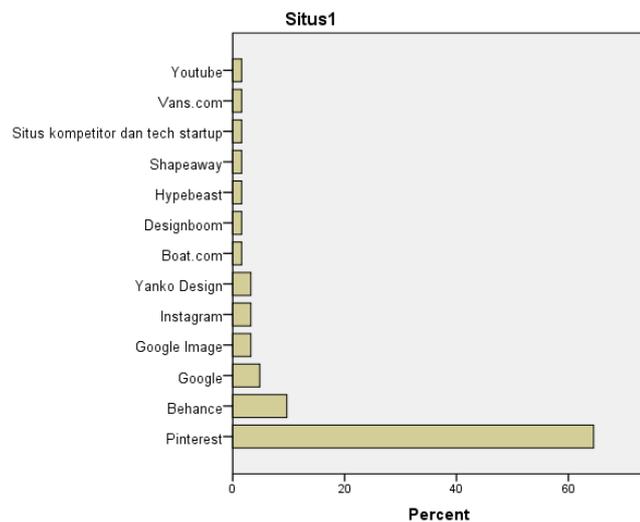
Penelitian dilakukan dengan menggunakan kuesioner online kepada mahasiswa desain produk (62 data valid) di beberapa universitas (seperti ITB, ITENAS, Telkom University, dan ITS). Mahasiswa pada umumnya berada di tingkat 3 dan 4 sarjana desain produk. Kuesioner digunakan untuk memetakan kecenderungan penggunaan internet mahasiswa ketika mencari inspirasi desain. Item kuesioner meliputi pertanyaan mengenai fokus desain serta situs apa yang biasa mereka gunakan serta kata kunci apa yang mereka tuliskan di situs tersebut (Tabel 1). Penelitian ini terbatas hanya menggunakan kuesioner berbeda dengan beberapa penelitian sejenis dengan basis eksperimen.

Tabel 1. Item pertanyaan kuesioner

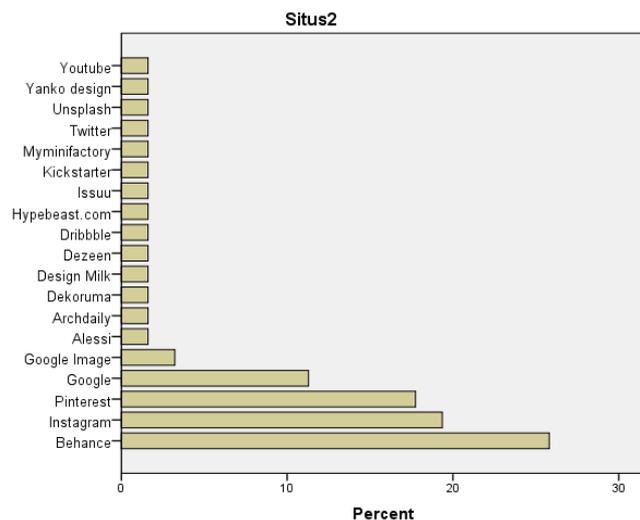
Pertanyaan	Sub pertanyaan
Fokus desain (minimal selama 2 tahun ke belakang/yang sering dikerjakan)	<i>Furniture design</i> <i>Automotive design</i> <i>Toys/games (including boardgames) design</i> <i>Lifestyle product</i> (Tas, Sepatu, Jam, dan lainnya) <i>UX design</i> (sistem, <i>interface</i> , dan lainnya) Lainnya
Sebutkan 3 situs yang sering kalian kunjungi saat mencari inspirasi atau ide ketika mendesain produk (sesuai dengan fokus yang kalian sebutkan di atas). Sebutkan secara berurutan (dari yang paling sering ke yang paling jarang).	Situs pertama (yang paling sering kalian kunjungi) <i>Key words</i> atau kata kunci yang biasa kalian tuliskan dalam <i>search bar</i> /kolom pencarian di situs tersebut (boleh lebih dari satu) Situs kedua (yang sering kalian kunjungi) <i>Key words</i> atau kata kunci yang biasa kalian tuliskan dalam <i>search bar</i> /kolom pencarian di situs tersebut (boleh lebih dari satu) Situs ketiga (yang paling sering kalian kunjungi) <i>Key words</i> atau kata kunci yang biasa kalian tuliskan dalam <i>search bar</i> /kolom pencarian di situs tersebut (boleh lebih dari satu)

3. Hasil dan pembahasan

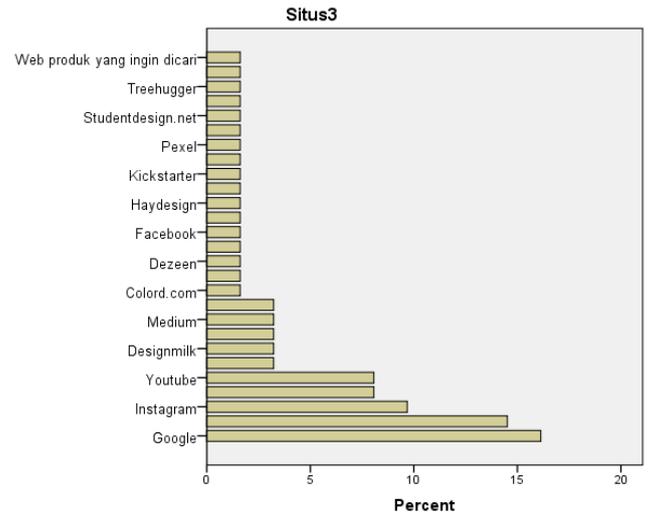
Gambar 1, 2, dan 3 memperlihatkan hasil survei pemetaan kecenderungan penggunaan internet mahasiswa ketika mencari inspirasi desain. Dari grafik pada gambar tersebut, dapat terlihat bahwa adanya kecenderungan responden (mahasiswa desain) untuk memilih situs pertama yang akan dikunjungi ketika mencari inspirasi, adalah situs yang relatif umum dan lebih banyak data visual, dilanjutkan dengan situs yang bukan hanya visual tetapi terdapat juga informasi atau penjelasan mengenai sumber inspirasi tersebut; sedangkan yang terakhir situs yang terpilih menjadi lebih beragam dan mengarah ke *individualized* (sesuai dengan *style* dan referensi pribadi).



Gambar 1. Situs 1: situs yang pertama dikunjungi saat mencari inspirasi



Gambar 2. Situs 2: situs kedua yang dikunjungi saat mencari inspirasi



Gambar 3. Situs 3: situs ketiga yang dikunjungi saat mencari inspirasi

Gambar 1, 2, dan 3 tersebut memperlihatkan perbandingan jenis situs yang digunakan dalam skala prioritas. Situs 1 menunjukkan jenis situs yang pertama dikunjungi saat mencari inspirasi, situs 2 menunjukkan situs kedua yang akan dikunjungi dan selanjutnya situs ketiga yang akan dikunjungi.

Cara pembelajaran mahasiswa yang mengarah ke *student centered* dan *individualized* memang sudah sejalan dengan pola pembelajaran yang dianggap sesuai di era 4.0 (Gleason, 2018), namun mahasiswa melakukan ini secara natural dan tidak dikondisikan secara terstruktur dari sistem pendidikan formal yang mereka ikuti.

Dalam hal penggunaan kata kunci, mahasiswa mayoritas masih menggunakan kata kunci yang berkaitan secara langsung atau sama dengan produk yang akan didesain. Misalnya, mahasiswa yang memiliki fokus di *furniture design* sering menggunakan kata kunci seperti *furniture design* dan *furniture*. Atau responden dengan fokus desain produk-produk *lifestyle* dengan berbagai kata kunci seperti *streetwear*, *bag sketch*, dan berbagai nama produk yang ingin dicari. Kedekatan referensi dengan benda yang didesain ini mempertinggi kemungkinan terjadinya *design fixation*. Lima situs teratas yang paling sering dikunjungi mahasiswa berdasarkan survei dapat dilihat pada Tabel 2.

Limitasi penelitian

Beberapa hal ini merupakan limitasi dalam penelitian yang dilaksanakan serta hal yang masih perlu penelitian lebih lanjut, yaitu: (1) Akurasi dalam penggunaan kata kunci bisa jadi bias dan tidak akurat karena penelitian hanya berbasis survei (bukan eksperimen), sehingga responden hanya

mengandalkan ingatan berdasarkan pengalaman mereka. (2) Perlu dilakukan penelitian sejenis dengan metode eksperimen seperti yang dilakukan oleh Mougenot, dkk. (2007; 2008), Vasconcelos, dkk. (2017) dengan cara memberikan sebuah *design problem* dan *design brief* yang sama, sehingga *noise* data dapat berkurang dan hasil penelitian bisa lebih *reliable* dan lebih dalam. (3) Penelitian di tiap institusi pendidikan secara khusus dalam bentuk studi kasus, karena karakter mahasiswa, pengajar, sistem pengajaran, dan lingkungan pengajaran akan berbeda, yang bisa jadi menghasilkan data yang berbeda antar institusi pendidikan.

Tabel 2. Lima situs teratas yang dikunjungi

Situs Pertama	(%)
1 Pinterest	64.5
2 Behance	9.7
3 Google	4.8
4 Google Image	3.2
5 Instagram	3.2
6 Lainnya (masing-masing < 3%): Yanko Design; Boat.com; Designboom; Hypebeast; Shapeaway; Situs kompetitor dan tech startup; Vans.com; Youtube	

Situs Kedua	(%)
1 Behance	25.8
2 Instagram	19.4
3 Pinterest	17.7
4 Google	11.3
5 Google Image	3.2
6 Lainnya: (masing-masing < 3%): Alessi; Archdaily; Dekoruma; Design Milk; Dezeen; Dribbble; Hypebeast.com; Issuu; Kickstarter; Myminifactory; Twitter; Unsplash; Yanko design; Youtube	

Situs Ketiga	(%)
1 Google	16.1
2 Behance	14.5
3 Instagram	9.7
4 Pinterest	8.1
5 Youtube	8.1
6 Lainnya: (masing-masing < 3%): Designmilk; Google Image; Medium; Yanko design; Color.com; Designboom; Dezeen; Etsy; Facebook; Fdmtl.com; Haydesign; Issuu; Kickstarter; Nendo; Pexel; Prodesignfurniture; Studentdesign.net	

4. Kesimpulan

Mahasiswa desain pada tahapan mencari inspirasi (dengan menggunakan internet), khususnya dalam penggunaan kata kunci pencarian yang masih dekat atau bahkan sama persis dengan kategori desain yang sedang mereka kembangkan. Hal ini bisa

mengekan kreativitas mahasiswa karena mereka terpapar dengan ide dan referensi yang serupa atau kurang beragam.

Di sisi lain, pola pencarian inspirasi ini sudah mengarah ke pola yang *student centered* dan *individualized*, namun hal ini masih terjadi secara natural dan belum masuk secara terstruktur dalam pendidikan formal desain produk. Dengan dilakukannya pengayaan atau pelatihan dalam proses pencarian inspirasi secara lebih terstruktur dalam sistem perkuliahan, maka kualitas input yang didapatkan mahasiswa dapat meningkat dan menghindari terjadinya *design fixation* pada mahasiswa desain.

Daftar pustaka

- Gleason, N. W. (2018). *Higher Education in the Era of the Fourth Industrial Revolution*. Singapore: Yale-NUS College
- Mougenot, C., Bouchard, C., & Aoussat, A. (2007). Creativity in design: how designers gather information in the preparation phase. *IASDR07 Proceedings: International Associations of Societies of Design Research*, The Hong Kong Polytechnic University
- Mougenot, C., Bouchard, C., Aoussat, A., & Westerman, S. (2008). Inspiration, images and design: an investigation of designers' information gathering strategies. *J. Design Research, Vol. 7, No. 4*, pp.331–351
- Vasconcelos, L., Cardoso, C., Sääksjärvi, M., Chen, C. C., & Crilly, N. (2017). Inspiration and Fixation: The Influences of Example Designs and System Properties in Idea Generation. *Journal of Mechanical Design, 139* (3. 031101), pp. 1-13. <https://doi.org/10.1115/1.4035540>
- World Economic Forum (2016). *The Future of Jobs: Employment, Skills and Workforce Strategy for the Fourth Industrial Revolution*. www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs.pdf. Diakses pada Agustus 2018