

BERPIKIR LATERAL DALAM PERSPEKTIF PEMBELAJARAN DESAIN

Yusita Kusumarini

Dosen Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Kristen Petra Surabaya

ABSTRAK

Memahami metode berpikir lateral dalam perspektif pembelajaran desain merupakan salah satu usaha memperkaya pemahaman akan metode berpikir yang dapat diterapkan dalam pembelajaran desain. Untuk dapat memahami hal tersebut diperlukan pembahasan tentang refleksi disiplin ilmu desain, kemudian pembahasan gaya pembelajaran desain, dan kreativitas sebagai fokus pembelajaran. Setelah itu diperlukan pembahasan berpikir lateral dalam pengembangan kreativitas dan penerapannya pada proses belajar di studio desain.

Kata kunci: berpikir lateral, pembelajaran desain, kreativitas.

ABSTRACT

Understand the lateral thinking method in the perspective of design studying is one of the effort to enrich the understanding of the thinking method which can be implemented in the design studying. To understand those lateral thinking method, we need a discussion about the design reflection, than a discussion about learning style, and creativity as a focus of studying. Than we need a discussion of the lateral thinking method in the creativity development and its implement in the design studio study process.

Key words: lateral thinking, design studying, creativity.

PENDAHULUAN

Desain adalah dunia yang unik, karena dilihat dari keberadaannya yang bertopang pada disiplin ilmu lain yang berbeda tetapi menyatu dalam desain. Desain hadir diantara seni dan teknologi, dua disiplin ilmu yang berkarakteristik beda tetapi dipertemukan dan menjadi harmoni dalam desain. Keberadaan inilah yang menjadikan desain menuntut kemampuan yang sinergi dari dua bidang yang berbeda tersebut, sehingga sistem pembelajarannyapun tertuntut berbeda.

Eksistensi dunia desain menuntut sistem pembelajaran dan cara kerja yang berbeda dengan bidang yang lain dalam pengembangannya. Dunia akademisi sebagai pihak yang bertanggungjawab dalam hal sistem dan proses pembelajaran formal dituntut segera

menemukan sistem dan format pembelajaran yang sesuai untuk diberlakukan dalam proses belajar desain.

Ada berbagai model pendekatan pembelajaran desain yang telah dirumuskan dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran desain. Semua pendekatan dan metode pelatihan berpikir tersebut ditujukan untuk memaksimalkan kreativitas dalam memecahkan masalah perancangan. Salah satu diantaranya adalah berpikir lateral, sebuah metode berpikir yang sangat erat hubungannya dengan kreativitas.

Pembahasan berpikir lateral dalam perspektif pembelajaran desain bisa dipahami sebagai sebuah usaha untuk memperkaya pendekatan dan metode berpikir yang bisa diterapkan untuk proses pembelajaran desain. Untuk memahami hal tersebut diperlukan pemahaman awal tentang desain melalui refleksi antara seni dan teknologi, berikutnya perlu memahami bahwa kreativitas adalah bagian dari fokus pembelajaran desain. Baru kemudian memahami kedekatan hubungan antara berpikir lateral dengan kreativitas, sehingga berpikir lateral sebagai metode berpikir yang dapat dipakai dalam usaha pengembangan kreativitas juga terpahami. Bahasan terakhir adalah sebuah metode ajar-belajar desain di studio yang menerapkan berpikir lateral dalam proses memaksimalkan kreativitas.

REFLEKSI DISIPLIN ILMU DESAIN (Antara Seni dan Teknologi)

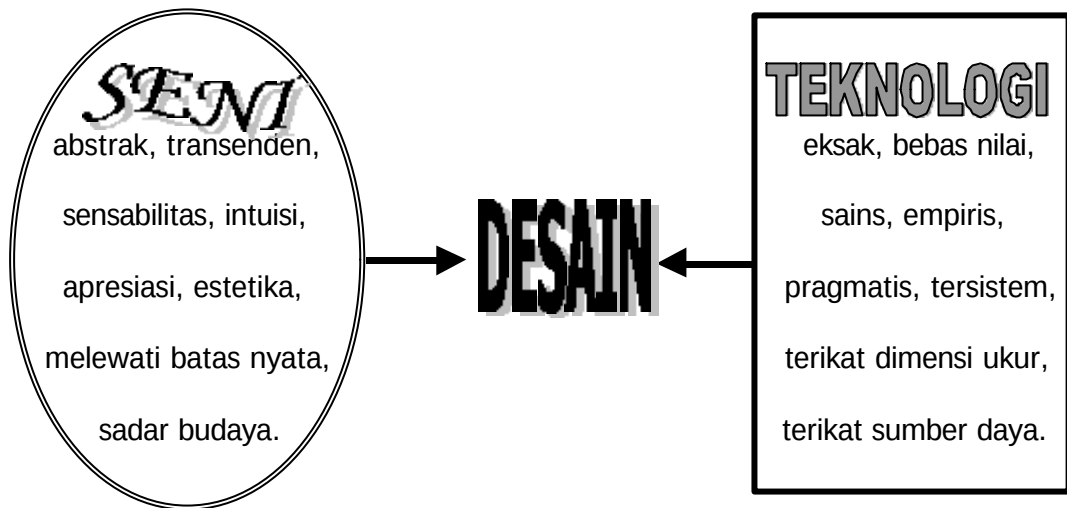
Membahas tentang refleksi disiplin ilmu desain, akan selalu diawali dengan pembahasan tentang seni dan teknologi. Meskipun pada hakekatnya desain itu berinduk pada **seni**, namun **teknologi** adalah hal yang memungkinkan desain hadir. Teknologi memberi wadah bagi desain untuk berkembang. Dari dunia teknologi dapat diserap impuls-impuls yang berpotensi untuk mengembangkan konsep-konsep desain. Baru setelah melalui penguasaan aspek-aspek teknis dalam desain, desainer dapat merealisasikan konsep desainnya.

Dua kutub jenis peradaban manusia (teknologi dan seni) bertemu dalam desain. Di satu pihak, **teknologi** yang dalam hal ini adalah ilmu pengetahuan pasti atau sains merupakan sesuatu yang eksak dan bebas nilai. Di pihak lain, **seni** adalah sesuatu yang abstrak transenden serta merupakan visualisasi bentuk yang mewakili nilai-nilai manusiawi. Dengan menjiwai dunia teknologi, desainer dapat menguak cakrawala baru

dalam kemungkinan rancangannya, dan dengan menjiwai seni, desainer dapat memperkaya khasanah kesadaran manusia terhadap nilai estetik baru.

Sebenarnya teknologi dan seni telah selalu mengelilingi kehidupan manusia sehari-hari, demikian juga dengan desain. Namun desain mempunyai hakekat tersendiri karena harus mempunyai unsur-unsur tanda (*zeichen, sign*) yang berwatak, sintaktik, semantik, dan pragmatik (Widagdo, 1987). Desainer harus mampu berpikir dengan kaidah-kaidah ilmiah, dan memperkaya perbendaharaan pikirnya dengan ilmu pengetahuan pasti atau sains, dalam hal ini adalah **teknologi**. Namun tugas akhir seorang desainer adalah memberi bentuk dan memberi rupa. Hal ini hanya dapat terjadi bila desainer dibekali dengan sensabilitas atau kepekaan perasaan dan intuisi yang sumbernya adalah **seni**. Desainer harus dapat memanfaatkan teknologi ke dalam bahasa desain, menjadikan teknologi sebagai alat ekspresi jiwanya dan bukan sebaliknya. Dengan kejelian dan kualitas seperti itu, desainer dapat memainkan perannya sesuai dengan tuntutan jaman, yaitu penguasaan teknologi.

Desain adalah proses yang melibatkan berbagai unsur pengetahuan empiris, melibatkan keputusan-keputusan subjektif dan intuisi, mengerahkan akal dan rasa sesuai dengan pengalaman subjektif desainer. Desainer dituntut daya analisisnya, ketajaman pikirannya, intuisinya, dan kepekaan estetisnya. Desainer harus sanggup memilah, merinci dan mencari lagi masukan informasi dan kemudian mengolahnya menjadi acuan desain. Dengan demikian semakin jelaslah eksistensi desain dalam peta bidang ilmu, yaitu antara seni dan teknologi. Hal-hal inilah yang bisa dipelajari dan dipahami di lembaga pendidikan desain dalam proses belajarnya, sehingga pembelajaran desain tetap akan memberikan porsi pengajaran yang seimbang antara seni dan teknologi. Dengan keseimbangan porsi antara seni dan teknologi, maka akan diperoleh saling timbal-balik antara keduanya yang dapat memaksimalkan desain (Bagan 1).



Bagan 1. Desain antara seni dan teknologi

Desain sebagai hasil timbal-balik dari seni dan teknologi akan melengkapi harmonisasi dan sinergi kerja dua kubu disiplin ilmu yang berbeda tersebut. Sinergi kedua kubu disiplin ilmu ini unik. Untuk dapat mencapai harmonisasi penggabungan sinergi antara seni dan teknologi diperlukan metode dan kemampuan berpikir yang berbeda, yaitu metode berpikir yang dapat memaksimalkan kreativitas, salah satunya adalah berpikir lateral.

GAYA PEMBELAJARAN DESAIN

Belajar desain adalah pembelajaran yang meliputi teori, praktek, pengembangan, dan evaluasi yang bermuara pada pemecahan masalah desain. Oleh karena itu proses belajar desain merupakan aktivitas kompleks yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam upaya mencapai pemecahan masalah desain yang maksimal. Mengingat disiplin ilmu desain yang berkarakteristik antara seni dan teknologi, maka gaya pembelajaran yang diperlukan pun menuntut lebih beragam.

Ada banyak gaya pembelajaran yang telah terdefiniskan hingga saat ini. Pranata (2002) mengungkapkan kembali pendapat Guilford (1981) yang membagi gaya belajar ke dalam gaya berpikir “konvergen” dan “divergen”. Individu dengan gaya “konvergen” berfokus pada pengambilan pesan dan mengkonversi jawaban tunggal yang tepat terhadap suatu masalah (bersifat tertutup). Individu dengan gaya “divergen” tidak

berfokus pada suatu jawaban yang tepat, tetapi penekanan pada kemampuan menghasilkan jawaban yang lebih luas jangkauannya (bersifat terbuka).

Gregore (dalam Butler, 1986) membedakan gaya individu dalam memproses pemahaman informasi ke dalam gaya “konkrit” (acak dan teratur) dan gaya “abstrak” (acak dan teratur). Individu dengan gaya “konkrit teratur” cenderung menyukai pengalaman langsung yang diberikan menurut susunan yang logis (buku kerja, instruksi terprogram, dan kerja studio yang rapi). Individu dengan gaya “konkrit acak” cenderung menggunakan pendekatan *trial and error* untuk mengambil keputusan cepat dari masalah yang dihadapi (game, belajar mandiri, keterampilan proses). Individu dengan gaya “abstrak teratur” cenderung memahami secara mendalam pesan simbol dan verbal yang tersusun logis (membaca dan mendengarkan). Individu dengan gaya “abstrak acak” cenderung memahami pesan dengan merespon gaya bicara dan tekanan suara penyampai pesan (diskusi dan tanya jawab).

Pranata (2002) juga mengungkapkan kembali apa yang telah dirumuskan oleh Pask (1972) yang membagi gaya belajar ke dalam gaya “serialis” dan “holis”. Individu dengan gaya “serialis” cenderung berproses dengan langkah-langkah kecil yang logis, berusaha mendapat kejelasan pada tiap bagian sebelum melangkah lanjut, dan melangkah di jalur linear (menghindari penyimpangan). Individu dengan gaya “holis” cenderung malangkah lebih jauh, dan mengambil bagian pesan yang tidak terkait secara logis, serta mempelajari hal-hal di luar jalur linear (dengan cara berbeda, dan mendekati ide dari sudut pandang berbeda).

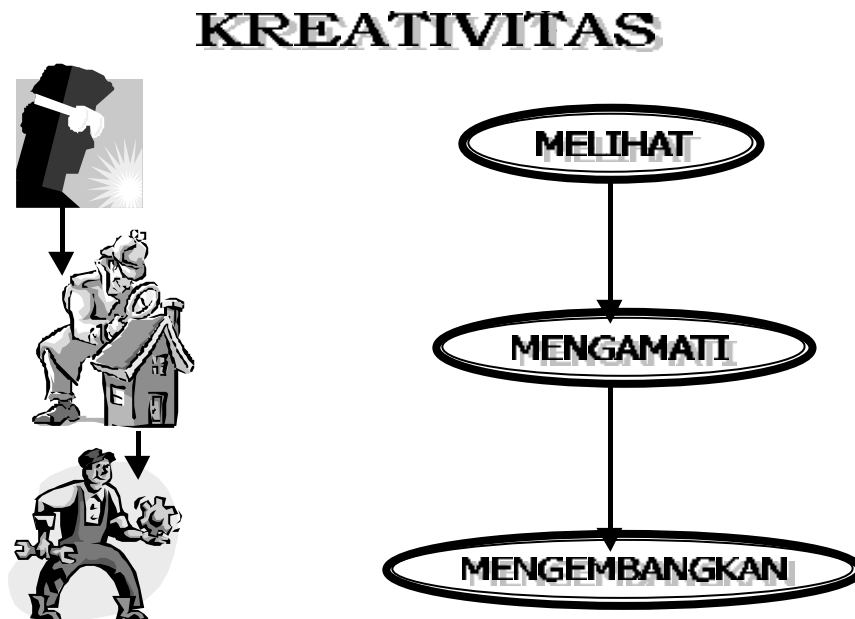
De Bono (1997) membagi gaya belajar dari segi pemecahan masalah ke dalam gaya berpikir “lateral” dan linear”. Individu dengan gaya berpikir “lateral” menggunakan pendekatan yang fleksibel dalam pemecahan masalah. Gaya ini cenderung mendekati pemecahan masalah dari berbagai tinjauan, bahkan tinjauan yang sering tidak pernah terpikirkan sebelumnya (terkesan bebas berpikir). Individu dengan gaya berpikir “linear” menggunakan pendekatan terfokus pada satu pemecahan masalah. Gaya ini cenderung mendekati pemecahan masalah dari satu tinjauan secara umum dan hirarkis (terkesan kaku).

Dari pemahaman berbagai gaya belajar dan berpikir tersebut, maka untuk proses belajar desain ternyata tidak bisa hanya memberlakukan satu atau sebagian gaya belajar

dan berpikir. Masing-masing orang yang belajar desain mempunyai cara pendekatan dan berpikir yang berbeda dalam pemecahan masalah. Apalagi jawaban atas pemecahan masalah desain tidak ditentukan oleh satu jawaban benar, namun lebih kepada beragam kemungkinan (tak terbatas) jawaban yang sesuai. Dalam hal ini, kemampuan mengkolaborasikan metode berpikir sesuai konteks dan waktunya adalah sangat penting. Utamanya lagi adalah kreativitas dalam pemecahan masalah yang menuntut kemungkinan tak terbatas atas jawaban.

KREATIVITAS SEBAGAI FOKUS PEMBELAJARAN

Kreativitas pada dasarnya dimulai dari melihat, mengamati, dan kemudian mengembangkan sesuatu dengan memunculkan ide dan gagasan yang berbeda (meskipun untuk tujuan dan fungsi yang sama). Hal inilah yang paling mendasar pada pembelajaran desain, karena dalam proses belajar desain dituntut adanya hasil karya ciptaan yang nyata dan berupa. Sehingga dalam proses belajar desain tidak cukup hanya sampai pada tahap mengamati (menghafal), tetapi juga dilanjutkan untuk menganalisis apa yang telah teramati dan kemudian merumuskan sesuatu untuk dikembangkan hingga menghasilkan ciptaan yang nyata dan berupa. Tahap inilah yang disebut sebagai kreatif (Bagan 2).



Bagan 2. Tahapan kreativitas

Ada berbagai hal yang menjadi modal dasar seseorang untuk dapat belajar dan mengembangkan diri di bidang desain. Tetapi yang paling utama adalah kemampuan dalam hal kreativitas. Dengan kreativitas, seseorang akan menjadi lebih peka dalam melihat fenomena dan merumuskan masalah, kemudian mencetuskan ide ataupun gagasan yang mungkin diwujudkan demi penyelesaian masalah. Sehingga pelatihan berpikir kreatif menjadi sangat penting bagi munculnya sebuah gagasan dan penciptaan produk desain.

Utami Munandar dalam *Creativity and Education* mengungkapkan bahwa individu yang kreatif mempunyai ciri-ciri :

- Kelancaran dalam berpikir atau memberi gagasan, yaitu kemampuan untuk dapat memberikan gagasan dengan cepat dan penekanannya pada kuantitas.
- Fleksibilitas dalam berpikir atau memberi gagasan, yaitu kemampuan untuk memberikan gagasan yang beragam, bebas dari penyeragaman.
- Orisinalitas dalam berpikir atau memberi gagasan, yaitu kemampuan untuk memberikan gagasan yang unik dan langka untuk populasi tertentu. Kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru, atau membuat kombinasi baru antara macam-macam unsur atau bagian. Makin banyak unsur yang dapat digabungkan menjadi satu produk atau gagasan yang kreatif makin orisinal pemikiran individu.
- Kemampuan mengelaborasi, yaitu kemampuan untuk mengembangkan dan memperkaya suatu gagasan.

Ciri-ciri individu kreatif seperti itulah yang diperlukan untuk dapat berperan sebagai seorang desainer yang menguasai bidangnya. Kemampuan kreativitas tersebut dapat dimunculkan dan dikembangkan melalui proses pembelajaran.

Oleh karena itu, pendidikan desain menjadikan kreativitas sebagai fokus yang semakin dikembangkan dalam sistem maupun format pembelajarannya dan tercermin di dalam susunan dan aplikasi kurikulum. Hal ini terdukung oleh ungkapan A. N Whitehead (Buchori, 2000 : 123) bahwa jika pengetahuan tidak mengenai sasaran untuk membangkitkan daya imajinasi dan kreativitas, pendidikan tinggi itu gagal dan tidak punya hak hidup.

Dengan menempatkan kreativitas sebagai fokus dari pembelajaran desain, bukan berarti bahwa dalam pembelajaran desain metode kreatif lebih dominan dari metode

rasional karena seringkali metode kreatif dianggap berlawanan dengan metode rasional. Tahapan proses desain dengan metode rasional seperti yang dikemukakan Cross (1990) tetap digunakan dan menjadi bagian dalam pembelajaran desain. Tahapan proses tersebut adalah penjelasan tujuan desain (*clarifying objectives*), penentuan fungsi (*establishing functions*), penyusunan kebutuhan (*setting requirements*), pemunculan alternatif (*generating alternatives*), evaluasi alternatif (*evaluating alternatives*), dan pengembangan detail desain (*improving details*). Tahapan tersebut diterapkan dengan istilah yang mungkin berbeda pada masing-masing proses belajar desain (sesuai konteks dan objek).

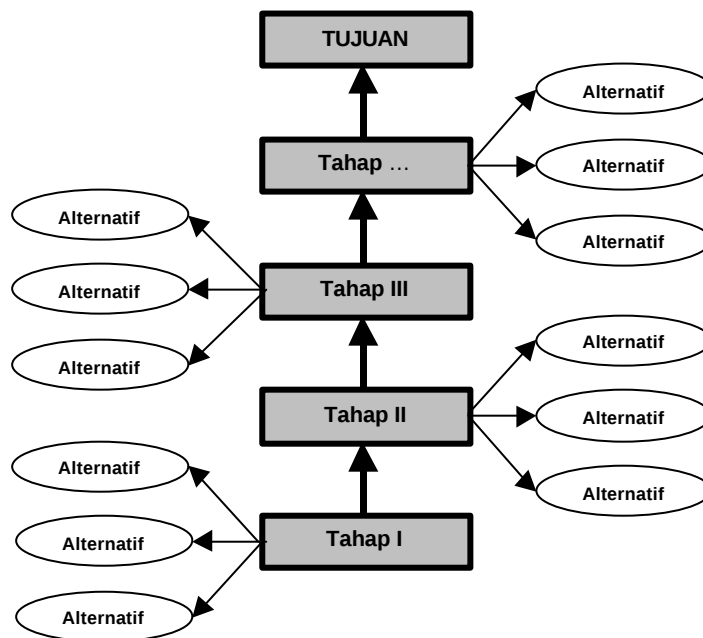
BERPIKIR LATERAL DALAM PENGEMBANGAN KREATIVITAS

Berpikir lateral berhubungan erat dengan kreativitas. Namun, apabila kreativitas acapkali hanya merupakan **deskripsi hasil**, berpikir lateral merupakan **deskripsi proses**. Orang hanya dapat mengagumi hasil, tetapi orang dapat belajar menggunakan proses. Kreativitas baru dapat dideskripsikan setelah melihat hasil, sementara berpikir lateral hanya bisa dideskripsikan pada saat proses berjalan. Dengan kata lain kreativitas adalah hasil dari proses berpikir lateral.

Ada hal-hal yang tak terdefiniskan mengenai bakat dan kreativitas. Ini dapat dibenarkan dalam dunia seni dimana kreativitas memerlukan kepekaan estetis, resonansi emosional dan bakat untuk berekspresi. Akan tetapi hal ini tidak dapat dibenarkan dalam dunia di luar seni, karena kreativitas dihargai sebagai unsur esensial dalam perubahan dan perkembangan. Kreativitas dihargai di atas pengetahuan dan teknik. Untuk dapat menggunakan kreativitas, orang harus melepaskannya dari aura tak terdefinisi tersebut dan menganggapnya sebagai cara untuk menggunakan pikiran – suatu cara untuk mengolah informasi. Kemampuan inilah yang dimaksud dengan berpikir lateral.

Berpikir lateral merupakan cara berpikir yang bisa dikembangkan di dalam proses desain. Penekanannya adalah pada cara-cara yang berbeda untuk mengerjakan segala sesuatunya, cara-cara yang berbeda untuk memandang segala sesuatunya dan melepaskan diri dari konsep-konsep klise dan penantangan asumsi. Menurut De Bono (1990 : 129) tujuan dari berpikir lateral adalah untuk memandang persoalan dengan cara yang berbeda, untuk menyusun ulang pola, untuk membangkitkan alternatif.

Berpikir lateral berkaitan dengan pembangkitan gagasan baru dan berkaitan pula dengan pendobrakkan penjara konsep gagasan lama. Pembebasan dari gagasan lama dan stimulasi gagasan baru merupakan aspek kembar dari berpikir lateral. Berpikir lateral sangat berbeda dengan berpikir vertikal yang bergerak maju dengan langkah-langkah berurutan. Berpikir lateral membuka alternatif ancaman di setiap tahapan atau proses berpikir. Berpikir lateral bukan pengganti bagi berpikir vertikal. Keduanya diperlukan dan saling melengkapi. Berpikir lateral bersifat generatif, sedang berpikir vertikal bersifat selektif (Bagan 3).



Bagan 3. Struktur berpikir lateral (dalam pokok struktur berpikir vertikal)

Di dalam sistem pendidikan secara umum kita mengenal penekanan yang diberikan semata-mata kepada berpikir vertikal yang merupakan jenis berpikir tradisional. Menurut De Bono (1990 : 6), berpikir vertikal berkaitan dengan pembuktian atau pengembangan pola-pola konsep. Sedangkan berpikir lateral berkaitan dengan penyusunan ulang pola-pola seperti itu (wawasan) dan menimbulkan pola-pola yang baru (kreativitas). Berpikir lateral dan berpikir vertikal saling melengkapi sehingga keterampilan dalam kedua cara berpikir ini sangat diperlukan dalam proses pembelajaran yang menjadikan kreativitas sebagai fokus pembelajaran.

ORIENTASI BELAJAR “STUDIO” DENGAN BERPIKIR LATERAL

Kerja dan belajar desain merupakan aktivitas yang membutuhkan berbagai tuntutan dan kriteria, seperti misalnya wadah atau fasilitas ruang berupa studio atau bengkel lengkap dengan perlengkapan pendukung dan media, serta program kerja yang berupa rencana kegiatan terstruktur dan metodologi.

Pemahaman tentang belajar mengajar di studio menjadi sangat penting apabila tujuan akhir dari sebuah sekolah desain adalah anak didiknya mampu medesain, mencipta, mewujudkan produk kreatif-inovatif. Berlatih berpikir kreatif, termasuk di dalamnya mengkritik, bertanya dan menjelaskan adalah penting. Pelatihan yang dimaksud melibatkan pelatih dan subyek yang dilatih dengan menggunakan instruksi atau panduan pelatihan. Pelatihan tersebut berlangsung secara rutin, diulang dan terus-menerus. Pelatihan yang terfokus pada proses ini bertujuan menghasilkan produk-produk kreatif dan inovatif, artinya terarah langsung pada penerapan atau perwujudan.

Peranan sekolah atau institusi desain dalam mengembangkan kreativitas (diberlakukan dalam pembelajaran studio) dapat dilakukan melalui:

- Pemahaman bahwa tutor tidak dapat mengajarkan kreativitas, tetapi dapat merangsang kreativitas muncul dan memupuk pertumbuhannya. Cara yang paling baik bagi tutor untuk mengembangkan kreativitas pembelajar adalah dengan mendorong motivasi intrinsik yang bisa ditumbuhkan dengan memberikan otonomi kepada pembelajar hingga batas tertentu di studio.
- Falsafah mengajar yang mendorong kreativitas agar pembelajar menjadi aktif dan proaktif dengan membawa pengalaman dan materi kemudian bebas mendiskusikannya bersama tutor di studio. (terkait dengan kerja di studio).
- Tutor merupakan narasumber tetapi bukan yang serba tahu. Tutor sebagai pelatih merupakan individu yang kompeten di bidang keilmuannya tetapi tidak harus sempurna.
- Pemberian pengalaman belajar yang sedekat mungkin dengan dunia nyata dan penanaman pemahaman kepada pembelajar bahwa kerjasama selalu lebih baik daripada kompetisi.

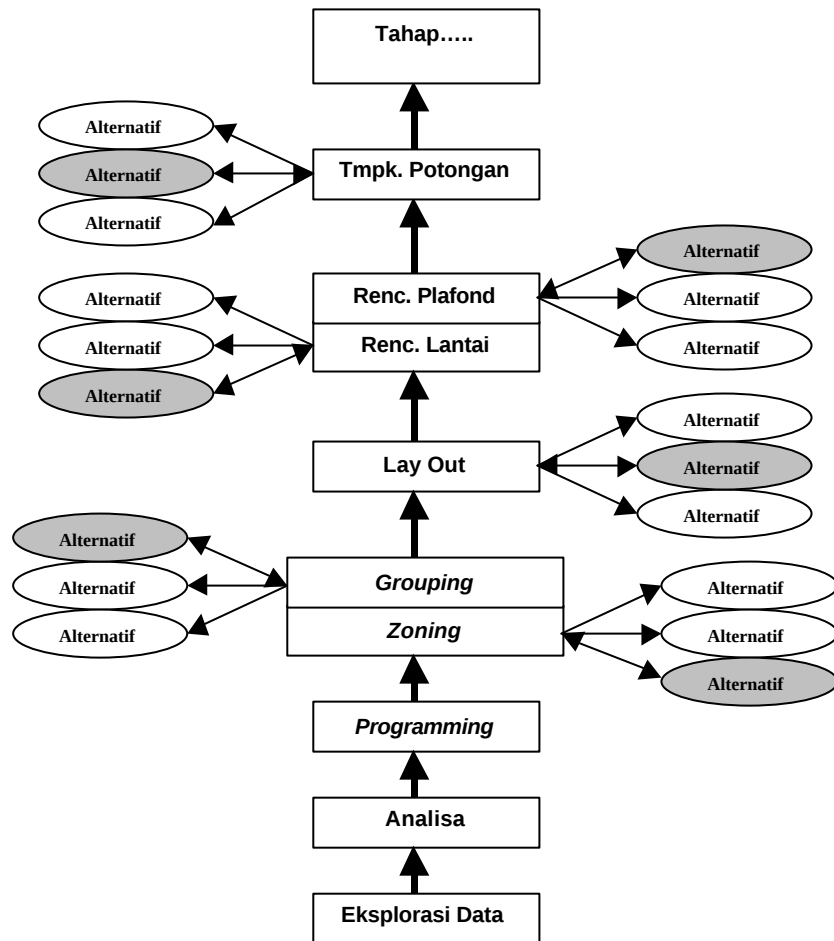
Feldhusen dan Treffinger dalam Munandar, U. (1999) juga menekankan perlunya menciptakan lingkungan kreatif di dalam studio yang dapat merangsang belajar kreatif

seperti misal memberikan pemanasan dan stimulasi, pengaturan fisik ruang, kesibukan di dalam studio (asisten atau tutor sebagai fasilitator). Model pembelajaran di studio juga sebaiknya dibedakan antara studio tingkat pemula dan studio tingkat lanjutan, seiring dengan tujuan kemampuan yang akan dicapai (kognitif, afektif, psikomotor).

Kegiatan kerja desain di studio sebaiknya lebih ditingkatkan terutama yang berorientasi pada pembinaan atau pelatihan berpikir desain melalui bahasa grafis, menyampaikan konsep-konsep visual dan bukan hanya sekedar berbahasa verbal atau pemberian informasi yang arahnya hanya pada substansi. Wujud pelatihan di studio yang bisa dilakukan adalah kegiatan kritik, evaluasi karya yang dipresentasikan, forum diskusi, gelar karya dan lain-lain (seperti yang sudah diterapkan pada sistem studio: Desain Interior, Desain Komunikasi Visual, dan Arsitektur Universitas Kristen Petra). Kegiatan kerja desain yang dapat dilakukan di luar studio dipastikan berupa kerja yang sifatnya mandiri, tanpa pelatihan yang orientasinya pada pembinaan pola pikir atau yang sifatnya lebih terstruktur, berupa eksplorasi studi pustaka lengkap dengan laporannya, merenung atau menyendiri (inkubasi), evaluasi diri, dan lain-lain.

Untuk melakukan semua kegiatan studio diperlukan urutan instruksi yang terstruktur. Tetapi bukan berarti semua proses tiap pembelajar menjadi sama karena urutan instruksi yang sama. Instruksi yang diberikan adalah urutan umum yang berupa tahapan berpikir. Sedangkan pada tiap tahapan tersebut terdapat ancangan yang berbeda pada proses berpikir tiap pembelajar. Selanjutnya pada tiap ancangan juga terdapat alternatif yang berupa rancangan pilihan menuju pemecahan masalah. Inilah terapan berpikir lateral. Metode berpikir lateral ini mencakup cara berpikir deduktif dan induktif dalam satu rangkaian proses berpikir yang bisa diilustrasikan seperti pohon bercabang dan beranting yang tetap mempunyai pokok sebagai tahapan berpikir vertikalnya (Bagan 3).

Salah satu contoh praktis sebagian dari berpikir lateral yang dapat diterapkan pada proses belajar di studio desain interior adalah pada saat pembelajar membuat alternatif pada tiap ancangan untuk dipilih dan kemudian dilanjutkan pada tahap berikutnya yang juga terbuka untuk alternatif di setiap tahapnya (Bagan 4).



Bagan 4. Bagian berpikir lateral pada proses belajar di studio Desain Interior

Ctt:  = terpilih

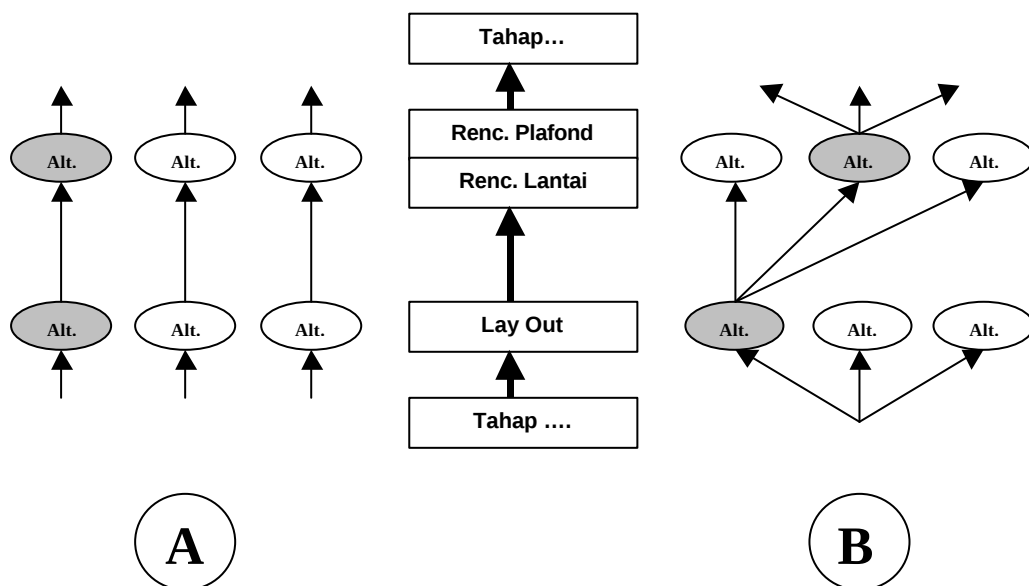
Tahapan, ancatan dan alternatif berpikir seperti pada Bagan 4 adalah bagian dari aplikasi metode berpikir lateral dalam proses kreatif menuju maksimalisasi desain. Pada setiap tahap dan ancatan ada alternatif yang dapat dipilih setelah melalui pertimbangan. Sehingga untuk melanjutkan ke tahap berikutnya, pembelajar sudah mempunyai awalan yang sudah dipertimbangkan (terpilih, terbaik dari alternatif yang muncul) untuk melangkah. Proses berulang seperti ini akan menghasilkan keputusan desain yang semakin menajam, sehingga hasil akhirnya adalah desain yang maksimal.

Pada proses berpikir lateral seperti ini metode induktif dan deduktif tercakup di dalamnya, sehingga pembelajar harus mampu dan peka dalam menentukan kapan waktunya berpikir deduktif, kapan waktunya berpikir induktif. Kemampuan dan kepekaan

tersebut diperlukan agar pembelajar tidak lepas kontrol dari alur utama dan tujuan akhir yang harus dicapai (berpikir vertikal).

Berbeda dengan proses tersebut, ada proses berpikir yang pada tiap tahapnya alternatif tidak dimunculkan atau muncul tetapi saling tumpang tindih dengan tahap sebelum dan sesudahnya. Pada proses yang seperti ini, maka hasil akhir keputusan desainnya akan tidak maksimal karena ada banyak kemungkinan (alternatif) yang terabaikan (sia-sia). Proses berpikirnya akan dominan vertikal sehingga kemungkinan me-lateral menjadi minimal. Contoh praktis bagian proses berpikir pada tahap menentukan Lay-Out dan Rencana Lantai (Bagan 5).

Pada Bagan 5 (A) alternatif yang dimunculkan di setiap tahap merupakan lanjutan vertikal (langsung) dari alternatif di tahap sebelumnya. Pada proses berpikir yang seperti ini, maka keputusan pilihan alternatif baru dapat diambil setelah proses alternatif vertikal berhenti. Kemudian kembali ke tahap alternatif awal untuk analisa dan memutuskan alternatif terpilih. Setelah itu keputusan alternatif berikutnya mengikut runut dari alternatif sebelumnya. Sehingga alternatif awal yang tidak terpilih akan terabaikan, termasuk runutan alternatif vertikal berikutnya.



Bagan 5. Perbandingan proses berpikir A dan B pada tahapan yang sama
Ctt: [shaded oval] = terpilih

Pada Bagan 5 (B) alternatif yang dimunculkan di setiap tahap berangkat dari alternatif terpilih pada tahap sebelumnya. Pada proses berpikir seperti ini, maka keputusan pilihan alternatif dapat diambil pada tiap tahap. Alternatif yang terpilih diproses lanjut ke tahap berikutnya dengan memunculkan alternatif yang bertolak dari alternatif terpilih tahap sebelumnya. Sehingga akan tercapai maksimalisasi desain, karena pada tiap tahapnya selalu diawali dengan alternatif terpilih (terbaik).

Meskipun ada banyak proses desain yang tidak selalu berawal, berlanjut, dan berakhir seperti urutan vertikal pada bagan di atas, tetapi prinsip berpikir lateral yang mengimbangi proses berpikir vertikal perlu untuk diterapkan pada pembelajaran desain di studio. Bagan di atas hanya merupakan sebagian contoh praktis untuk memudahkan pemahaman.

SIMPULAN

Pembahasan tentang refleksi desain (antara seni dan teknologi) memberikan pemahaman bahwa disiplin ilmu desain yang berada diantara seni dan teknologi mempunyai karakteristik unik. Harmonisasi dan sinergi dari dua kubu ilmu (seni dan teknologi) yang berbeda tersebut menuntut konsekuensi metode berpikir yang dapat mengakomodasi penggabungan cara belajar keduanya yang berbeda untuk mencapai hasil yang maksimal.

Pembahasan tentang gaya pembelajaran memberikan pemahaman bahwa ada berbagai gaya belajar dan metode berpikir dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran desain diperlukan kemampuan mengkolaborasikan lebih dari satu gaya belajar dan metode berpikir. Hal tersebut diperlukan untuk mencapai kreativitas yang maksimal melalui pemunculan kemungkinan yang tak terbatas.

Pembahasan tentang kreativitas sebagai fokus pembelajaran memberikan pemahaman bahwa dalam proses belajar (terutama belajar desain), kreativitas adalah hal yang mutlak menjadi fokus pembelajaran. Hal ini bukan berarti mengabaikan hal-hal yang berhubungan dengan metode rasional dalam pembelajaran desain, tetapi memberi porsi yangimbang antara metode kreatif dan metode rasional, karena dalam pembelajaran pada jenjang sebelumnya pembelajar seringkali tidak mempunyai pengalaman yangimbang antara kedua metode tersebut.

Pembahasan tentang berpikir lateral dalam pengembangan kreativitas memberikan pemahaman bahwa untuk memaksimalkan kreativitas pembelajar diperlukan metode berpikir yang mendukung kebebasan memunculkan ide-ide pada setiap tahapan proses desain. Berpikir lateral memungkinkan pembelajar bebas memunculkan angsan alternatif yang selaras (merunut) maupun kontras (menentang) terhadap asumsi. Hal tersebut melebarkan dimensi pencarian terhadap pemecahan masalah desain.

Pembahasan orientasi belajar 'studio' dengan berpikir lateral memberikan pemahaman bahwa dalam proses belajar desain yang dilaksanakan di studio banyak bagian proses yang memerlukan pelebaran dimensi pencarian untuk memperoleh solusi pemecahan masalah desain yang maksimal dan tajam. Dalam keseluruhan proses belajar desain di studio termuat metode berpikir induktif dan deduktif, vertikal dan lateral, kreatif dan rasional. Kepekaan untuk menentukan kapan *timing* masing-masing metode berlaku sangat diperlukan oleh pembelajar.

Prinsip pemahaman yang dapat diperoleh adalah berpikir lateral merupakan metode yang bisa diterapkan menjadi bagian dari proses belajar desain di studio berimbang dengan metode berpikir yang telah pernah diterapkan.

REFERENSI

- Buchori, Imam. 2000. *Refleksi Seni Rupa Indonesia : Perlunya Seni Pada Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Butler, K. A. 1986. *Learning ang Teaching Style : In Theory and in Practice*. Columbia: The Learner's Dimention.
- Cross, Nigel. 1990. *Engineering Design Methods*. Chrichester: John wiley & Sons.
- De Bono, E. 1990. *Berpikir Lateral*. Jakarta: Bina Rupa Aksara.
- De Bono, E. 1997. *Teaching Thinking*. London: Penguin.
- Munandar, Utami. 1999. *Kreativitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Pask, G. and B, Scott. Learning Strategies and Individual Competence. *Int. F. Man-Mach. Stnd.* 4 (31972) : 217-253.

- Pranata, M. 2002. *Menyoal Kecocoktidakan Gaya Pembelajaran Desain*. Jurnal Nirmana. Vol.4 No. 1 (13-23). Surabaya: Pusat Penelitian UK Petra.
- Widagdo. 1987. *Desain, Latar Belakang dan Keterkaitannya*. Seminar on International Developments in Science, Technology and Arts, DAAD. Bandung.