



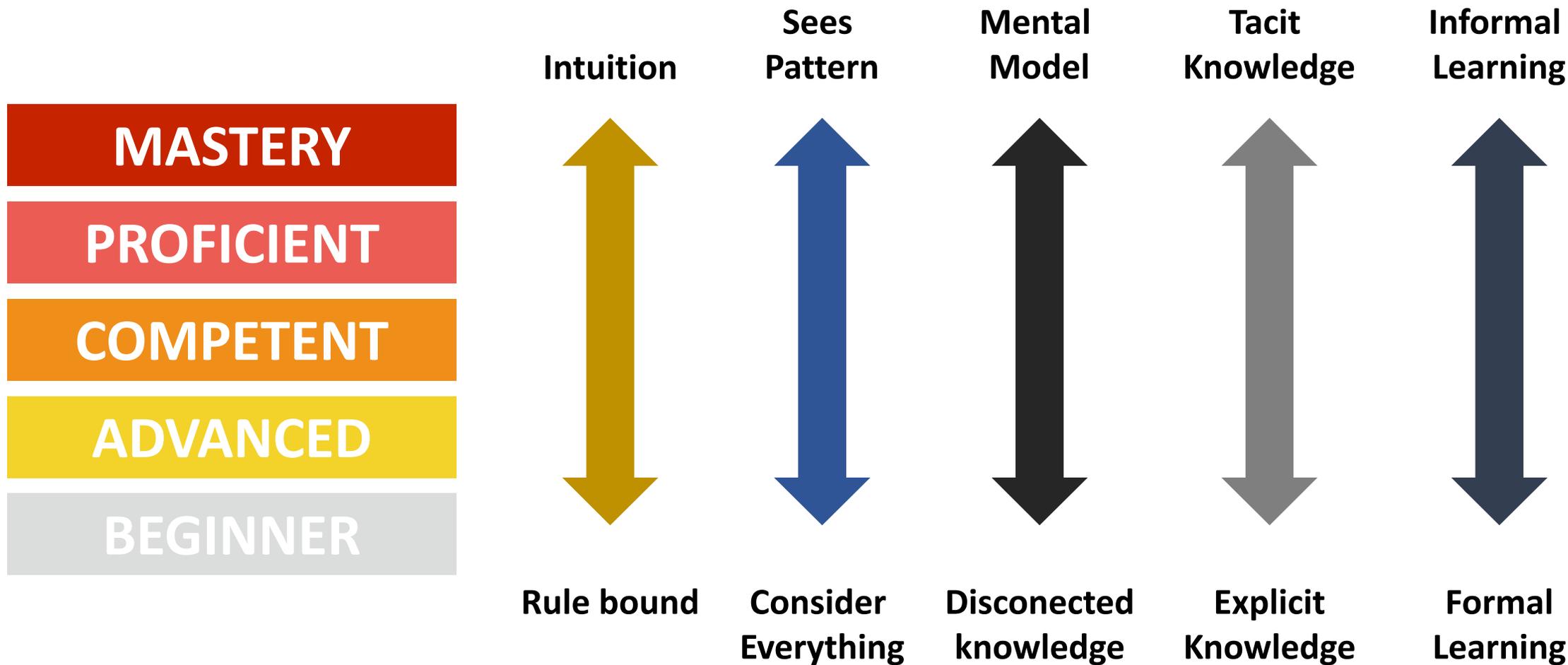
Kuadran Desainer

Sebuah pendekatan bagi desainer dalam mencari kebijaksanaan dalam keberlanjutan

Erik Armayuda | Universitas Trilogi | 2023

Kapan seseorang mulai bisa disebut sebagai desainer?

- a. Ketika sudah bisa menguasai tools & memproduksi grafis yang indah
- b. Ketika sudah mendapat gelar sarjana/ magister/ doktor
- c. Ketika sudah menangani proyek berbayar
- d. Ketika sudah mampu memecahkan masalah dengan nilai tambah
- e. Lainnya...



Rene Suhardono, membahas lima tahap penguasaan keahlian

Rene Suhardono, Penulis buku: Your passion is not your career

Perjalanan dari Pemula sampai Ahli

Tahap ideal Perjalanan Desainer untuk keberlanjutan

Kata kunci yang dirumuskan

MASTERY

SPIRITUALITAS, terbentuk, merespon panggilan untuk ambil peran dalam perubahan (sistem).

SPIRITUALITY

PROFICIENT

Pemahaman holistik proses desain, mempertimbangkan aspek strategis dalam **KEBERLANJUTAN**.

SUSTAINABILITY

COMPETENT

tumbuh kepedulian terhadap orang lain dan berpartisipasi dalam Isu **SOSIAL**.

SOCIETY

ADVANCED

Melihat peluang pasar dari fokus pada pertumbuhan **PENDAPATAN** di **INDUSTRI** desain.

PROSPERETY

BEGINNER

Memiliki minat dalam desain, mulai belajar dan fokus pada aspek praktis dan **KEINDAHAN**.

BEAUTY

SPIRITUALITY

Menemukan misi dan peran peradabannya

SUSTAINABILITY

Terpanggil mengambil peran di lingkungan

SOCIETY

Selesai dengan dirinya, mulai peduli lainnya

PROSPERITY

Berbisnis dengan kemampuan teknisnya

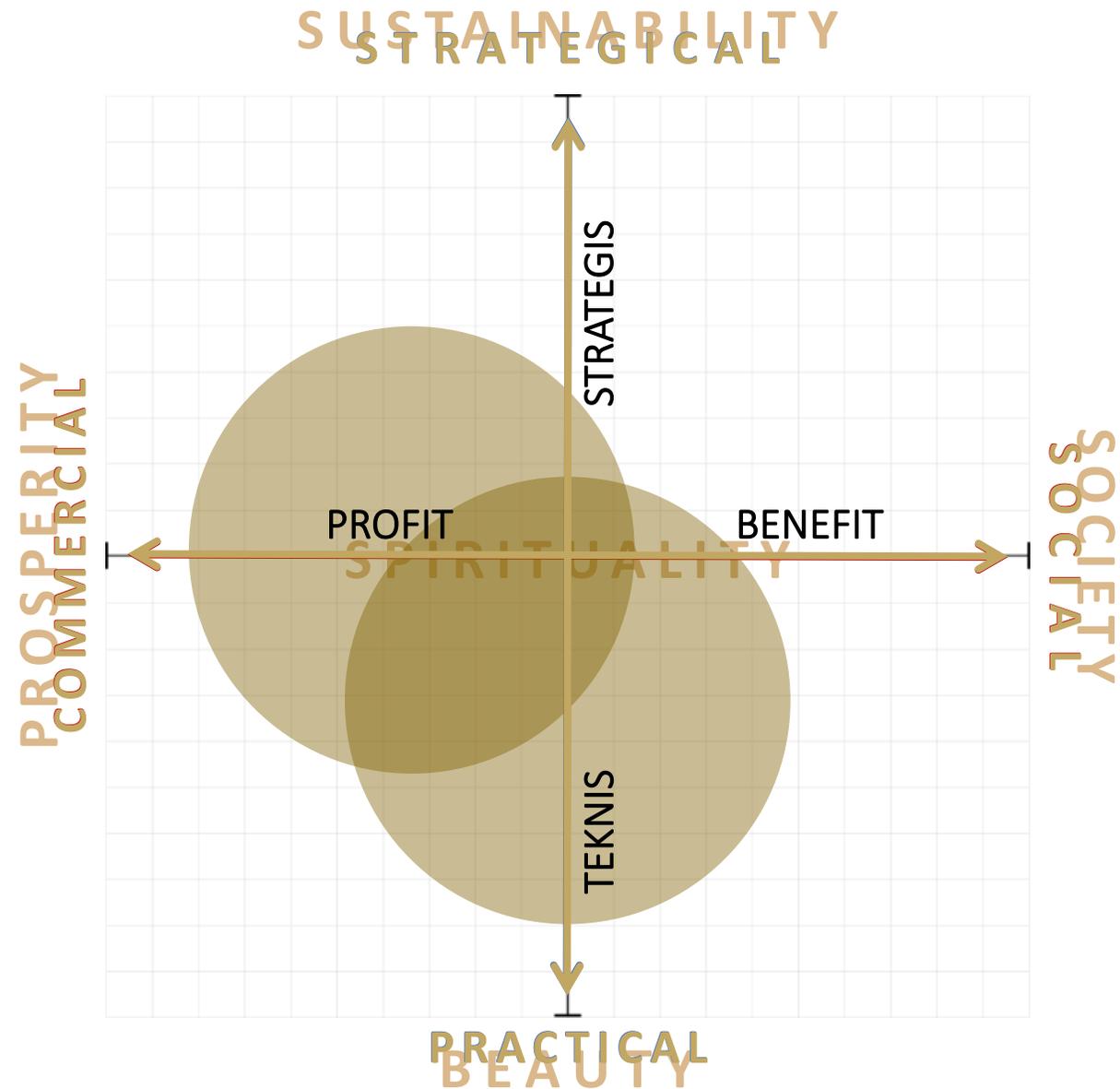
BEAUTY

Fokus pada keindahan



Mengingat kelima kata kunci tersebut tidak selalu linier/ kasta, maka akan ditempatkan dalam posisi kontras sebagai kutub untuk melihat aktivitas tren di masa lalu.

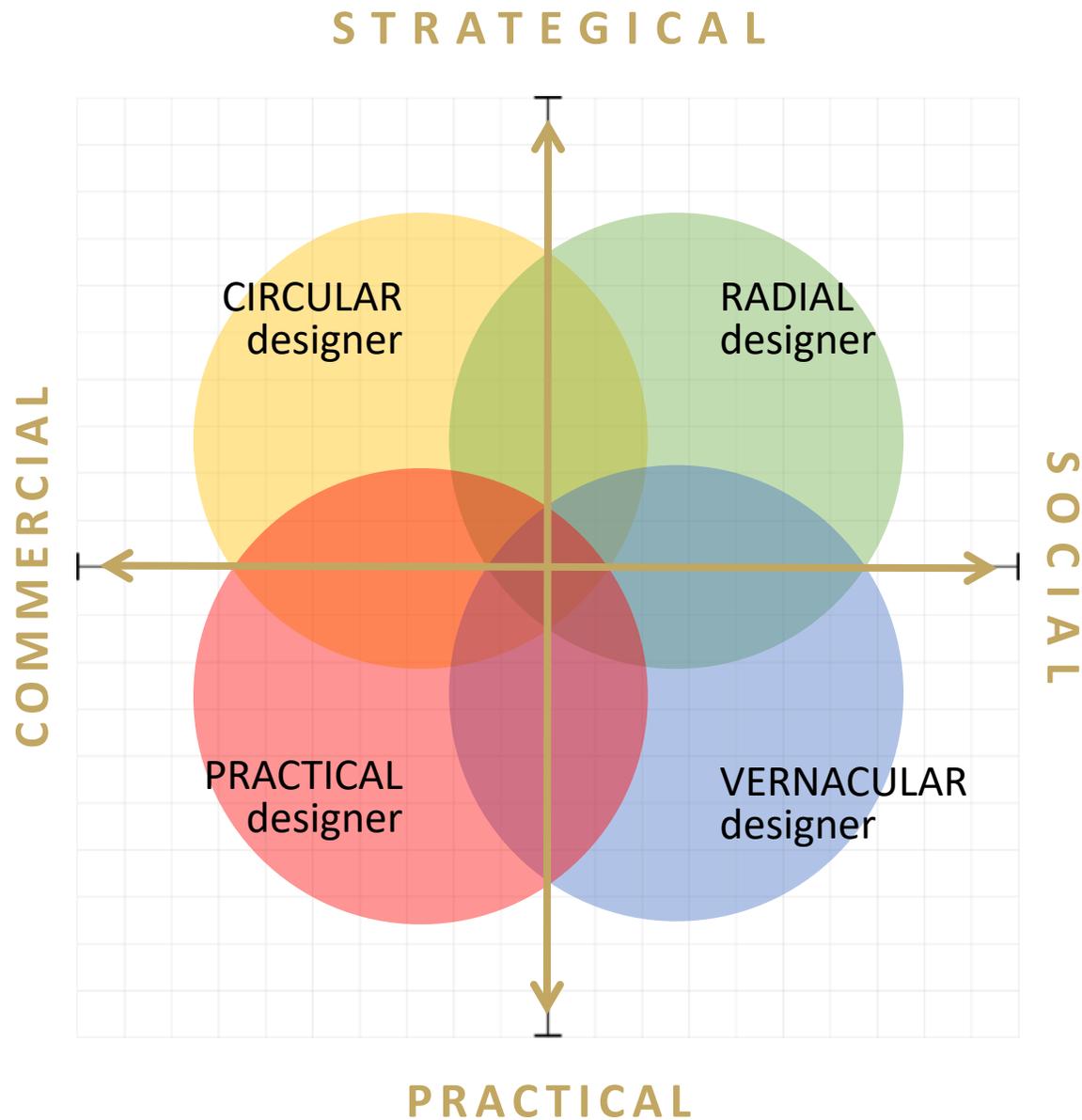
Salah satu metode yang relevan untuk menilai tren adalah kuadran.



Axis Horizontal & Vertikal

Dengan metode ini akan ada dua macam kontra secara vertikal dan horizontal yang memiliki dua kutub di setiap sumbu.

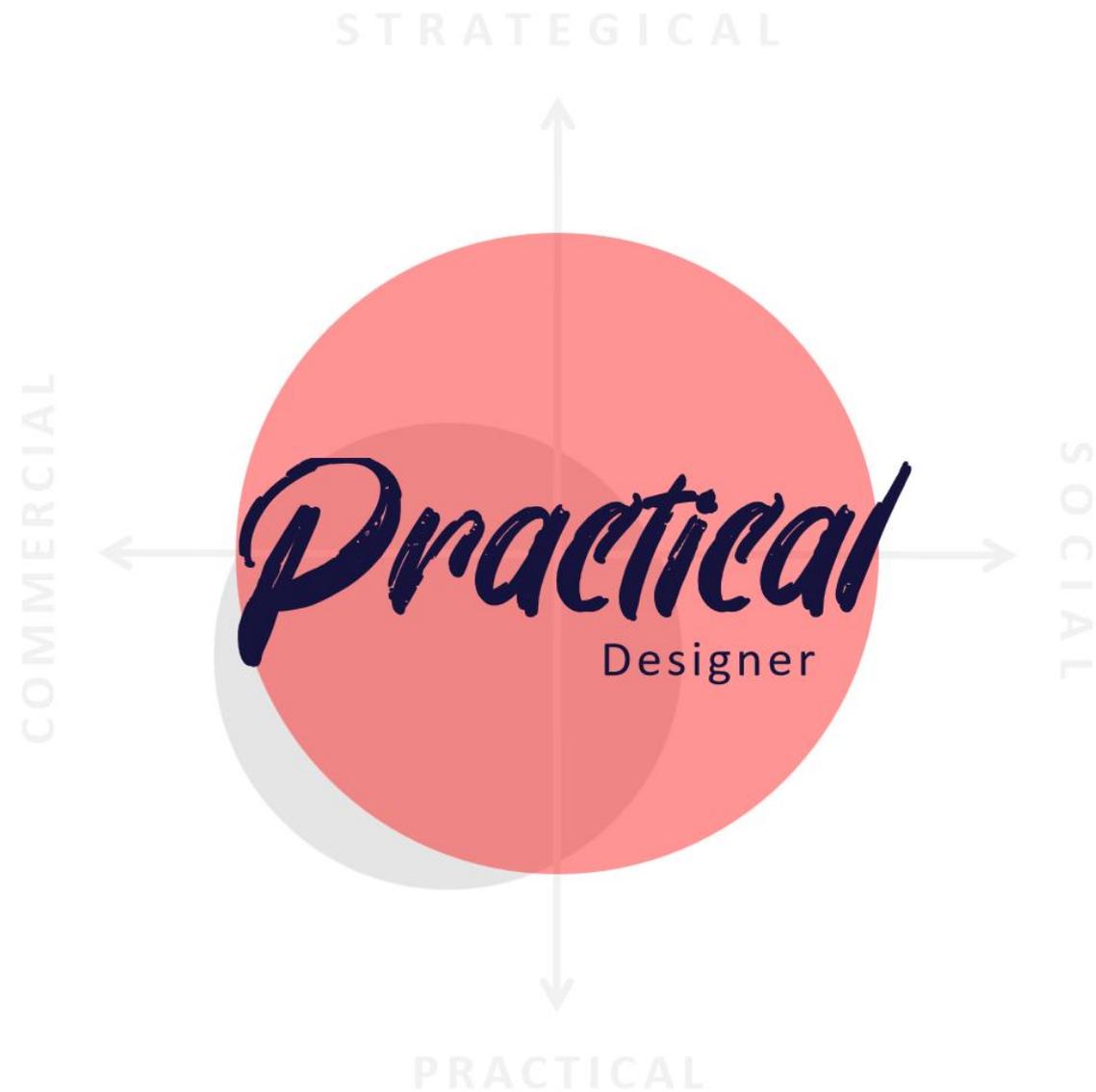
Sumbu horizontal mewakili dua arah kecenderungan, sedangkan sumbu vertikal mewakili lingkup tingkatan bobot karya desain.



Kuadran Desainer

Identifikasi tersebut bukan berupa titik namun bidang area mengingat dinamika profesi desain yang selalu beririsan dengan banyak hal.

Dengan ini diharapkan desainer dapat melihat kecenderungan mereka untuk menilai aktivitas dan tren desainya di masa lalu.



Bagian kuadran ini merujuk pada tipikal desainer yang fokus pada keterampilan dan wawasan teknisnya (umumnya dalam mengoperasikan alat) untuk membuat desain baik untuk industri maupun sekedar ekspresi.

Tipikalnya

Executor yang baik (bekerja di bawah direktur), semakin lengkap briefnya maka kinerjanya akan semakin baik.



Dalam konteks ini, vernakular bermakna sebagai inklusivitas yang lebih bersifat domestik, yaitu desainer yang memiliki kegelisahan dan keinginan untuk bergerak terhadap permasalahan yang ada di daerah sekitarnya.

Tipikalnya

Menjadi bagian dari gerakan sosial, memiliki pemahaman yang baik tentang masalah setempat. Memiliki filter dalam melamar/bergabung dengan tim tertentu.

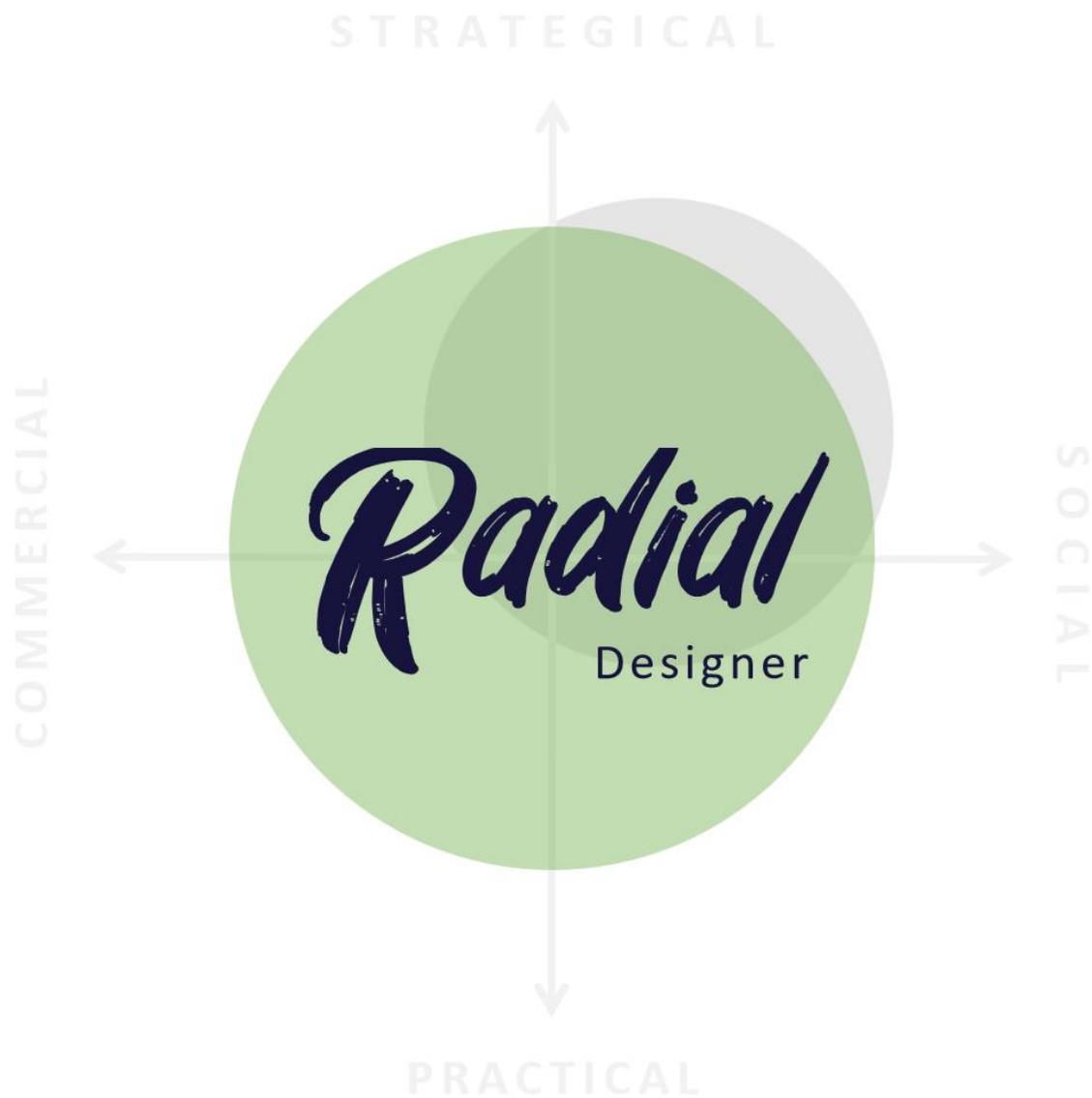


Desainer sirkuler menempati posisi penting dalam sebuah perusahaan/ instansi, sadar akan isu keberlanjutan, meng-endorse ekonomi sirkular pada tim dan rekanannya.

Tipikalnya

Membawa nilai, memiliki wawasan yang lebih luas, strategis, berintegritas, dan komunikatif.

Bisa jadi adalah atasan dari desainer Praktis (yang belum hijrah) & vernakular.



Desainer Radial mendefinisikan sebagai influencer (mempengaruhi pandangan orang), memikul beban kecerdasannya sebagai panggilan untuk mengambil bagian dalam perubahan, membangun kesadaran & gerakan.

Tipikalnya

Memiliki personal branding yang kuat, masterpiece, dan kepedulian terhadap isu-isu peradaban dan itu menjadi penyebab ia memiliki banyak “pengikut” (atau setidaknya diakui oleh publik).

Bisa jadi adalah inspirator desainer Vernakular

RADIAL

Influencer, membangun gerakan dan ambil bagian dalam isu global - lintas zaman.

CIRCULAR

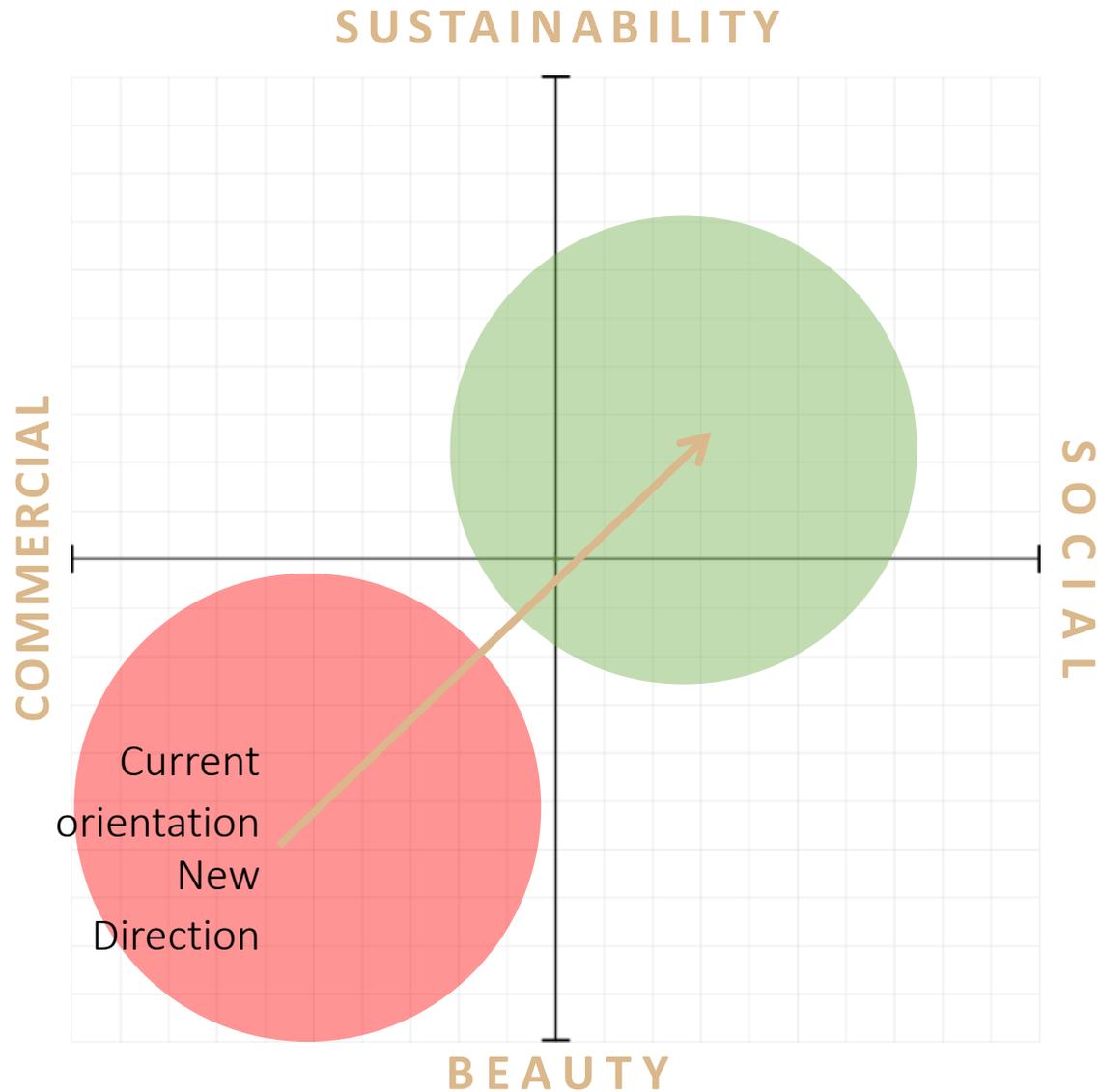
Memiliki posisi untuk mengajak kelompok kecil: pemilik studio, ketua asosiasi, dosen, dll

VERNACULAR

Memiliki kesadaran tentang isu domestik berpartisipasi dalam sebuah gerakan/fgd

PRACTICAL

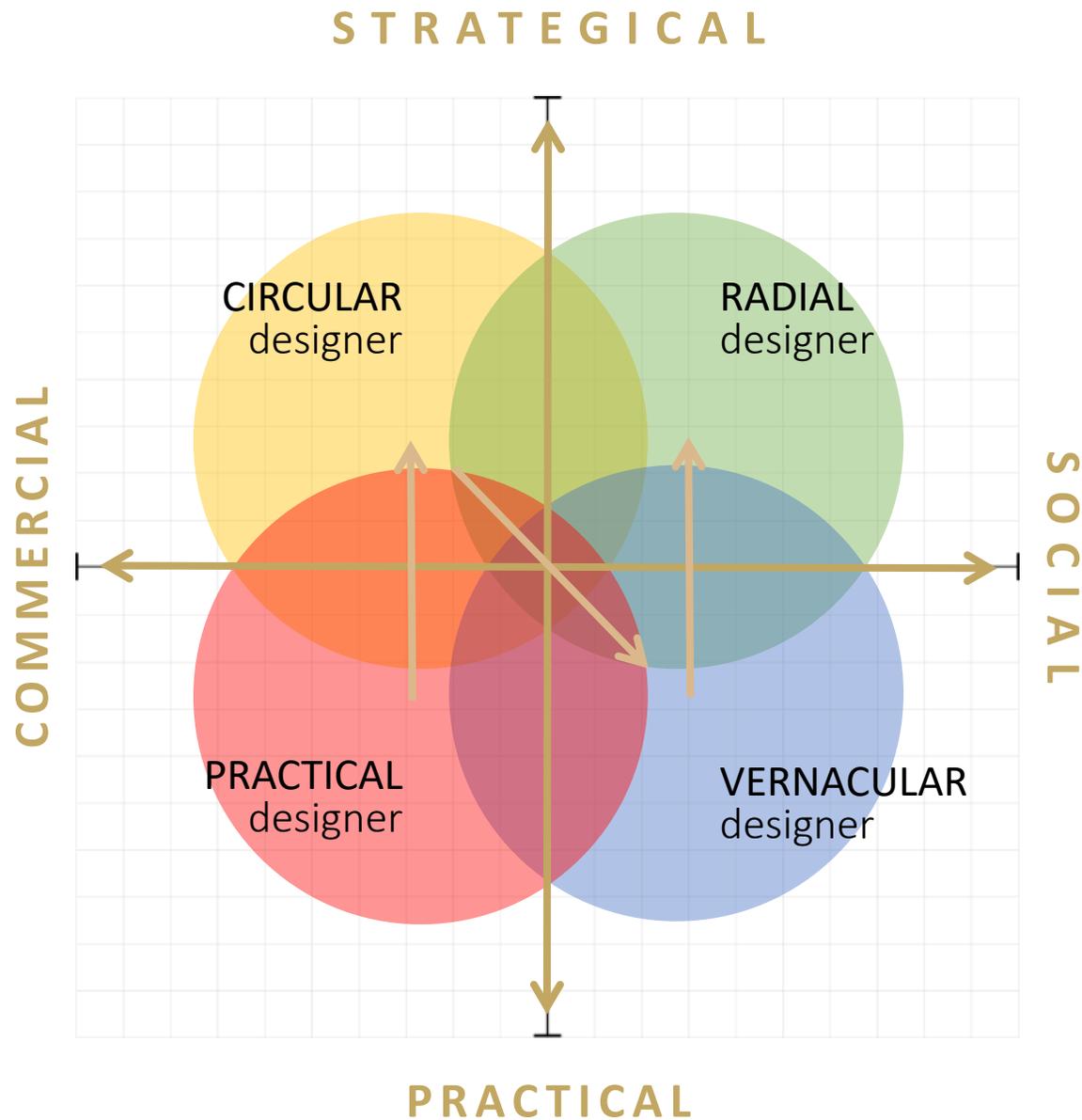
Desainer praktis dengan kemampuan teknis dalam menyelesaikan brief industri.



Kesimpulan

Kuadran Desainer adalah sarana untuk membangun kesadaran bahwa “kita hidup dalam lingkaran produksi dan konsumsi yang tumbuh lebih besar dan lebih cepat tak terkendali, lupa bahwa alam adalah sumber daya yang terbatas” (Singgih Kartolo).

Dengan memahaminya, kita dapat mengevaluasi tren kita dan mengambil peran keberlanjutan.



Rekomendasi

Penggunaan Kuadran

1. Menjadi peta untuk pembelajar desain agar memiliki tujuan lebih mulia (profit with purpose)
2. Menjadi materi promosi kampus untuk ngajakin kuliah dan memperluas wawasan desain (pembeda dkv SMA vokasi & Sarjana).
3. Menjadi acuan dalam memetakan lulusan tidak hanya mengajari praktis namun juga strategis ke arah vertikal (vertikal desain).



Crossing Statement

“The Designer Quadrant is a means to achieve sustainability life. By understanding it, we can map out which quadrant we are currently in and can choose the right steps if we want to improve and take action to play our role in this century..”