

EPILOG

MEMBANGUN WACANA DESAIN SEBAGAI STRATEGI DAN (TERUS) MELIHAT KEMUNGKINAN DESAIN SEBAGAI PENDORONG INOVASI SOSIAL

DISCOURSE BUILDING: DESIGN AS STRATEGY AND LOOKING FORWARD TO THE POSSIBILITIES OF DESIGN FOR SOCIAL INNOVATION

Seperti juga pada terbitan pertama, saya akan menutup Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Ed. 2, Vol. 1 dengan refleksi terhadap apa yang sudah dicapai dan diskusi apa yang menarik untuk dilanjutkan. Artikel penutup ini sengaja saya berikan judul 'Membangun Wacana Desain sebagai Strategi dan (terus) melihat kemungkinan Desain sebagai pendorong Inovasi Sosial'. Mengapa? Karena saya melihat bahwa ajakan pada tulisan penutup JSDIS Ed.1 Vol.1 untuk membangun wacana seputar hal ini mulai terlihat dalam JSDIS Ed.2, Vol.1 dari ke-7 artikel yang sudah anda baca. Saya juga melihat bahwa keresahan yang saya sampaikan pada tulisan penutup JSDIS Ed.1, Vol.1 tentang sulitnya membayangkan Desain sebagai pendorong terjadinya inovasi sosial terjawab secara positif melalui ke-7 artikel pada JSDIS Ed.2, Vol.1 ini – bahwa **ada kemungkinan untuk melihat Desain sebagai pendorong terjadinya inovasi sosial**, dan untuk membuka peluang kemungkinan itu maka yang diperlukan adalah **pembangunan wacana yang kuat perihal Desain sebagai strategi pendorong terjadinya inovasi sosial**. Tampak berputar-putar? Namun justru inilah syarat mutlak membangun keilmuan baru, refleksi tanpa henti, siklus abadi teori dan praktik untuk menjadi *theoretical informed practice* (Taggart, 2006) – posisi ideal yang diambil JSDIS (Katoppo, 2019). Kita akan kembali ke sini nanti.

Saya ingin memulai pembahasan dalam tulisan ini melalui kembali 2 argumen yang saya lontarkan berdasarkan tulisan penutup di terbitan pertama, yaitu:

1. Bahwa **Desain lebih mudah dibayangkan sebagai strategi** untuk mencapai tujuan tertentu ketimbang berperan sebagai pendorong terjadinya perubahan dan inovasi sosial. Argumen dan keresahan ini muncul dari fakta bahwa dari 8 artikel ilmiah di dalam JSDIS Ed.1, Vol.1 hanya 1 artikel ilmiah yang dapat menunjukkan bahwa Desain benar-benar mampu bekerja hingga menjadi pendorong terjadinya perubahan dan inovasi sosial. Hal ini dikonfirmasi sekaligus dipatahkan dalam JSDIS Ed.2, Vol.1. Paling tidak 6 artikel ilmiah secara jelas menunjukkan bagaimana Desain bekerja sebagai sebuah strategi, sedangkan 1 artikel ilmiah mencoba menganalisis dan menilai sebuah rancangan ruang

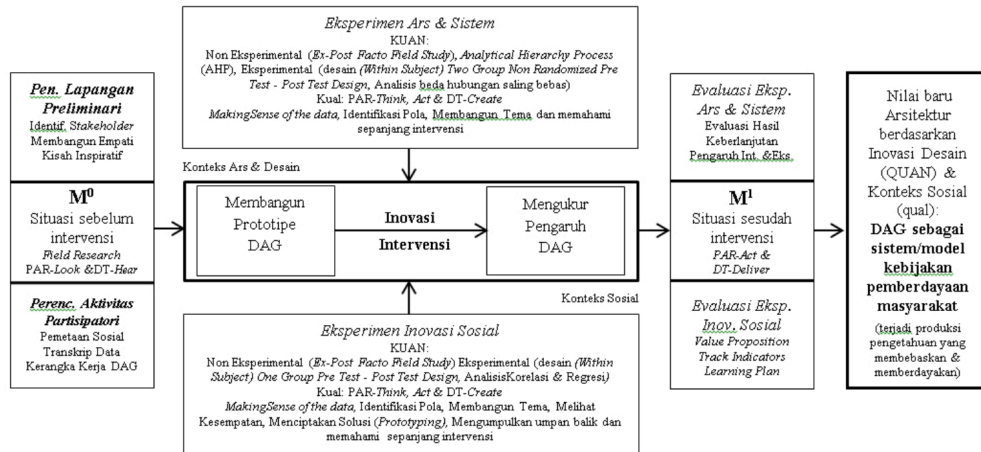
publik terbangun. Yang menarik ternyata dari 7 artikel ilmiah dalam terbitan kedua ini, 6 artikel ilmiah mampu membayangkan desain sebagai dan atau pendorong terjadinya perubahan inovasi sosial (lihat penjabaran dalam tuisan pembuka terbitan kali ini). Hal ini sangat menjanjikan, terutama karena dengan demikian maka upaya pembangunan wacana 'Desain sebagai Strategi' dan 'Desain sebagai pendorong Inovasi Sosial' mulai terjadi!

2. Adanya **kesulitan mencari metode terlebih lagi metodologi yang tepat untuk kajian maupun penelitian Desain**. Seperti yang sudah disampaikan di tulisan pembuka, ke-7 artikel mengonfirmasi hal ini, bahwa jelas ada kesulitan dalam membangun metodologi penelitian Desain, apalagi ketika Desain hendak berperan menjadi pendorong terjadinya inovasi sosial. Akan tetapi keragaman metode yang ditawarkan ke-7 artikel ini dari model eksperimen dari tradisi penelitian positivistik – kuantitatif, model observasi dan wawancara mendalam dari tradisi penelitian interpretasi – kualitatif, hingga model abduksi dari tradisi penelitian kritis – kombinasi kuantitatif kualitatif (Neuman, 2014), jugalah yang membuka berbagai kemungkinan eksplorasi pencarian metodologi yang jelas dalam penelitian Desain. Pencarian terhadap metodologi penelitian Desain sesungguhnya sudah menjadi diskusi yang panjang (Collins, dkk., 2004; Bayazit, 2004). Perdebatan dan perbedaan pandangan tentang aktivitas mendesain sebagai sekaligus aktivitas meneliti, atau aktivitas mendesain adalah hal yang terpisah dengan aktivitas meneliti sehingga meneliti hanya bisa dilakukan terhadap desain yang sudah ada juga menjadi perdebatan yang panjang (Roth, 1999; Cross, 1999; Buchanan, 2001). Nyatanya literatur atau buku tentang metodologi penelitian dalam Desain juga tidak banyak serta jelas-jelas masih meminjam metode penelitian dari bidang keilmuan lain, terutama sains untuk meneliti hal-hal yang bersifat keteknikan, fisika dan performa bangunan dan ilmu sosial untuk meneliti hal-hal yang menyangkut pengguna dan perilakunya (Groat dan Wang, 2002; Zeisel, 2006; Crouch dan Pearce, 2012).

Saya ingin membagikan upaya pembangunan metodologi spesifik yang menggabungkan kegiatan meneliti – mendesain – melakukan aksi/tindakan yang saya bangun (Katoppo, 2017; Katoppo, 2018): Desain sebagai Generator (*Design as Generator - DAG*). Metodologi spesifik DAG ini saya anggap sebagai lompatan wacana pembangunan metodologi penelitian Desain, karena bukan saja hendak membangun metodologi penelitian Desain, namun juga membangun metodologi yang mampu menunjukkan bagaimana Desain muncul sebagai ide, diwujudkan dan berdampak secara terukur. Metodologi ini secara spesifik dibangun untuk mengantarkan Desain sebagai pendorong terjadinya inovasi sosial.

Metodologi penelitian DAG didasarkan pada Metode Penelitian Kombinasi Model Eksperimen Berkelindan dengan Rangkaian Berurutan (*Sequential Embedded Experimental Model*) Creswell dan Clark (2007) yang memformulasikan skema analisis dan interpretasi analisis tautan penelitian kualitatif *Participatory Action Research* (Taggart, 2006, Creswell, 2008) dan *Design Thinking* (Brown, 2008; Brown dan Katz, 2009; Brown dan Wyatt, 2010) dengan penelitian kuantitatif eksperimental (Neuman, 2014). Kombinasi ini memungkinkan peneliti bergerak secara kolaboratif dan dinamis baik di dalam ranah kuantitatif untuk melakukan aktivitas eksperimental menciptakan karya desain yang inovatif; maupun di

dalam ranah kualitatif untuk melakukan aktivitas partisipatoris bersama-sama para pemangku kepentingan mendorong terjadinya inovasi sosial. Harapannya pada titik ultima karya desain yang hadir akan mendorong terjadinya produksi pengetahuan dari setiap individu maupun kelompok manusia yang bersinggungan dengan karya desain tersebut hingga bersama-sama terbebas dan akhirnya berdaya (Katoppo dan Sudradjat, 2015).



Gambar 1. Model penelitian dan susunan metodologi spesifik Desain sebagai Generator (DAG) (Sumber: Katoppo, 2017)

Pada JSDIS Vol.1 Ed.1, saya menyampaikan bahwa JSDIS adalah jurnal yang dirancang untuk membahas berbagai diskusi kiwari dan nilai kebaruan (*beyond*) dalam desain pada tataran strategis dan inovatif yang mendorong perubahan sosial di masyarakat (Katoppo, 2019). JSDIS Vol.1 Ed.2 semakin menunjukkan arah yang benar untuk JSDIS. Saya juga sengaja memantik para pembaca jurnal ini dengan menyediakan metodologi spesifik bagi penelitian desain yang ingin mendorong terjadinya perubahan dan inovasi sosial.

Maka saya mengajak para akademisi, peminat, penggiat, dan inisiator untuk terus membangun wacana Desain sebagai strategi dan atau pendorong inovasi sosial. Inilah yang menjadi tawaran saya di terbitan berikut dari JSDIS: Vol.2 Ed.1. Saya mengajak untuk mendiskusikan berbagai strategi inovasi desain dalam berbagai spektrum, rona dan dimensi terutama yang juga dapat memperlihatkan bagaimana Desain kemudian dapat mendorong perubahan dan inovasi sosial. Saya tentu saja juga mendorong dan mengundang setiap penulis untuk mengembangkan metodologi penelitian desain terutama dalam konteks JSDIS: metodologi penelitian desain yang dapat menunjukkan strategi inovasi desain untuk mendorong terjadinya perubahan sosial.

Tentu saja masih ada skala yang lebih besar yang ingin dicapai JSDIS yaitu bahwa jurnal ini hendak mendorong perubahan kebijakan Nasional mengenai pembangunan berkelanjutan yang berkeadilan sosial, lestari serta mengedepankan pembangunan sumber daya manusia sebagai subyek utama pembangunan bangsa dan negara Indonesia (Katoppo, 2019). Saya memiliki keyakinan bahwa hal ini akan bisa dicapai, namun tentu saja kita bersama-sama, para akademisi,

peminat, penggiat, inisiator Desain sebagai strategi dan atau pendorong inovasi sosial pertama-tama harus membangun wacana yang kokoh tentang hal ini dengan gigih dan konsisten.

Lalu, perlahan-lahan bersama JSDIS kita wujudkan pembangunan bangsa dan negara Indonesia yang berkelanjutan, berkeadilan sosial dan lestari. Sampai jumpa pada JSDIS Vol.2 Ed.1!

DAFTAR PUSTAKA

- Bayazit, N. (2004): Investigating design: a review of forty years of design research, *Design Issues No. 1*, The MIT Press, **20**, 16-29. <http://www.jstor.org/stable/1511952>, accessed: 30/08/2013 02:42.
- Brown, T. (2008): Design thinking www.unusualeading.com, *Harvard Business Review*, 1-9.
- Brown, T. dan Katz, B. (2009): *Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovations*, HarperCollins Publishers, New York.
- Brown, T. dan Wyatt, J. (2010). *Design Thinking for Social Innovation*, Stanford Social Innovation Review, Stanford School of Business, 29-35.
- Buchanan, R. (2001): Design research and the new learning, *Design Issues No.4*, The MIT Press, **17**, 3-23. <http://www.jstor.org/stable/1511916> , accessed: 30/08/2013 04:06.
- Collins, A., Joseph, D., dan Bielaczyc, K. (2004): Design Research: Theoretical and methodological issues. *The Journal of the Learning Sciences*, Vol. 13, No. 1, Design-Based Research: Clarifying the Terms. Introduction to the Learning Sciences Methodology Strand (2004), pp.15-42: Published by: Taylor & Francis, <http://www.jstor.org/stable/1466931>, accessed: 29/08/2013 23:52.
- Creswell, J. W dan Clark, V. L. P. (2007): *Designing and conducting mixed methods research*, Sage Publication, London – New Delhi.
- Creswell, J. W. (3rd ed. © 2008, 2005, 2002): *Educational research – planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*, Pearson Education. Inc, Pearson International Edition, New Jersey.
- Cross, N. (1999): Design research: a discipline conversation, *Design Issues No. 2 (Summer)*, © Massachusetts Institute of Technology, **15**, 5-10.
- Crouch, C. dan Pearce, J. (2012): *Doing research in design*, Bloomsbury Publishing, UK-USA.
- Groat, L. dan Wang, D. (2002): *Architectural research methods*, John Wiley & Sons, Ltd., Publication, Canada.
- Katoppo, M. L. dan Sudradjat, I. (2015): Combining Participatory Action Research (PAR) and Design Thinking (DT) as an alternative research method in architecture, *Procedia – Social and Behavioral Sciences, International Conference ARTEPOLIS Vol.5*, Architecture Program, School of Architecture, Planning and Policy Development, Institut Teknologi Bandung (ITB), Indonesia, **184 C** (2015), 118-125, doi: 10.1016/j.sbspro.2015.05.069.
- Katoppo, M. L. (2017): *DESAIN SEBAGAI GENERATOR PEMBERDAYAAN MASYARAKAT*, Disertasi Program Doktor, Institut Teknologi Bandung.
- Katoppo, M.L. (2018): Desain sebagai Generator: Bagaimana Desain menjadi terang bagi semua orang, *Seminar Nasional Desain Sosial, Design Week 2018*, ISBN: 978-602-17184-3-8, 24th, July 2018, Fakultas Desain,

Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Indonesia.

- Katoppo, M. L. (2019): Desain sebagai Strategi dan Inovasi Sosial, *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Ed.1, Vol.1*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 1-6, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Neuman, L. W. (2014): *Social research methods – qualitative and quantitative approaches*, Pearson Education, Inc., Boston, NY, SF etc.
- Roth, S. (1999): The state of design research, *Design Issues No. 2*, The MIT Press, **15**, 18-26. <http://www.jstor.org/stable/1511839> , accessed: 30/08/2013 00:15.
- Taggart, R. Mc. (2006). *Participatory Action Research: Issues in Theory and Practice, Educational Action Research*,2:3, 313-337, DOI: 10.1080/0965079940020302.
- Zeisel, J. (2006): *Inquiry by Design – Environment/Behaviour/ Neuroscience in Architecture, Interiors, Landscape, and Planning* (Revised Edition), W. W. Norton & Company, New York – London.