

PROLOG

STRATEGI INOVASI (DESAIN) SOSIAL DI MASA PANDEMI

THE SOCIAL INNOVATION (DESIGN) STRATEGY IN PANDEMIC TIME

Pada artikel penutup Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Ed.1, Vol.2 saya mencoba memetakan dimensi-dimensi inovasi desain sosial yang kemudian terbagi menjadi 3 dimensi beserta beberapa sub-dimensinya (Katoppo, 2020):

1. Inovasi Desain berbasis Manusia –

Desain Berbasis Manusia adalah pendekatan yang mampu mengembalikan kembali esensi desain dan menghantarkannya sebagai strategi pendorong perubahan situasi sosial (Norman, 2002; Katoppo, 2017; Katoppo, 2019). Di dalamnya ada 3 sub-dimensi, yaitu:

- a. Pengembangan Kreativitas individu maupun komunal.
- b. Penciptaan Ruang Urban yang Berkelindan (*engaging*)
- c. Desain universal

2. Inovasi Material Ramah Lingkungan –

Desain menjadi strategi penting dalam hal merespon kerusakan lingkungan utamanya karena dapat memikirkan ulang limbah dan mere-interpretasi material lokal agar bernilai guna dan bernilai tambah (Dent dan Sherr, 2014; Dent, 2017; Kottas, 2011; Moxon, 2012). Lebih jauh lagi eksperimen-eksperimen desain ini juga mencoba menjadi strategi pendorong inovasi sosial (Papanek, 2005; Thackara, 2005; Fox, (ed.), 2000)

3. Inovasi Sistem Pendidikan Desain –

Dimensi ketiga membicarakan tentang 2 sub dimensi:

- a. Strategi Inovasi Pendidikan Desain – berkenaan erat dengan pendekatan *Design Thinking – Human Centered Design* (Brown, 2008; Brown dan Katz, 2009).
- b. Strategi memasukkan ke dalam Konteks Pendidikan Desain Wacana Desain sebagai Strategi Pendorong Inovasi Sosial (Brown dan Wyatt, 2010; Simonsen dan Robertson, 2013; Jenkins dan Forsyth, 2010)

Saya juga menyatakan bahwa situasi pandemik yang sedang kita alami sejak Maret 2020 semestinya dilihat sebagai potensi bagi dimensi-dimensi inovasi desain sosial untuk bekerja dengan baik. Membawa semangat itulah maka tulisan pembuka di JSDIS Ed.2, Vol.2 ini dibuat dan menghantarkan tulisan-tulisan dalam terbitan kali ini.

Perencanaan ruang interaktif untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Tangerang dengan menggunakan proses *Design Thinking* yang dilakukan Juliana Suhindro Putra, dkk. dalam konteks pelaksanaan Mata Kuliah Desain untuk Masyarakat bersama para mahasiswa/i di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan membuka diskusi 2 dimensi inovasi desain sosial: Inovasi Desain Berbasis Manusia dan Inovasi Sistem Pendidikan Desain. Sementara itu perancangan *fairing* depan motor dengan menggunakan metode 3D *Printing* FDM ABS yang dilakukan oleh Ferdinand dan Rozi sangat kental diskusi desain sebagai strategi, namun juga masih masuk ke dalam dimensi inovasi material yang ramah lingkungan. Upaya Ferdinand dan Rozi membantu desainer produk dapat merancang produk dengan lebih cepat, presisi dan efisien. Selain itu desain yang dihasilkan terjangkau namun sangat personal (*custom*). Soenarjo melanjutkan diskusi dalam JSDIS Ed.2, Vol.2 ini dengan memaparkan perihal bagaimana pemberdayaan yang berkelanjutan semestinya terjadi.dengan berargumen bahwa ruang edukasi warga bisa menjadi salah satu inisiasi awal. Paparan Soenarjo ini berkelindan dengan dimensi inovasi desain berbasis manusia, sub-dimensi ke-3: Pengembangan Kreativitas Komunal. Soenarjo menawarkan proses tahapan rebug warga (*community engagement*) dengan menggunakan desain sebagai pengikatnya. Anshory kemudian membahas perihal pengaruh inovasi produk furnitur terhadap pembelian *on-line*. Anshory berusaha melihat bagaimana dalam situasi pandemi pelanggan atau klien dipindahkan dunianya saat hendak membeli furnitur dari situasi fisik ke situasi digital. Anshory berargumen bahwa perpindahan moda bisnis ini akan juga berpengaruh juga pada inovasi produk furnitur itu sendiri. Bahasan Anshory seperti juga bahasan Ferdinand dan Rozi sangat kental perihal membicarakan desain sebagai strategi. Namun demikian bahasan ini bisa saja masuk ke dalam dimensi inovasi desain berbasis manusia, atau bahkan memunculkan dimensi inovasi yang baru: Inovasi Model Bisnis Desain (*Designpreneur* atau Design Business Model).

Bahasan terakhir dalam JSDIS Ed.2, Vol.2 ditutup oleh tulisan Setiawan yang membahas tentang kerangka kerja penanganan krisis berbasis komunitas di situasi perkotaan. Saya memisahkan tulisan Setiawan karena 2 hal, pertama tulisan Setiawan ini sangat berkelindan dengan persoalan dan argumen penutup saya pada JSDIS Ed.1, Vol.2 yaitu bahwa dimensi-dimensi inovasi desain sosial semestinya bekerja dengan baik di masa pandemik. Saya juga menyatakan bahwa alih-alih melihat situasi ini sebagai pemasung kreativitas saya lebih memilih untuk memikirkan dan menemukan kembali (*rethinking and reinvent*) desain pada posisi tertingginya: desain sebagai strategi yang berdampak, yang mampu membawa perubahan sosial melalui inovasi-inovasi desain yang berkelanjutan. Inilah yang dipaparkan oleh Setiawan, ia berusaha menyajikan kerangka kerja penanganan krisis berbasis komunitas yang dapat dijadikan acuan saat dan setelah pandemik, juga saat kita memasuki tataran baru. Tentu bahasan Setiawan berada di atas sekaligus setara dengan lingkup dimensi inovasi desain sosial, khususnya Inovasi Desain Berbasis Manusia – karena bahasan Setiawan lebih menasar pada aspek metodologis (kerangka kerja). Yang kedua, Setiawan adalah salah satu *keynote speaker* dari Seminar Nasional Desain Sosial (SNDS) 2021 yang diselenggarakan oleh Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH) dengan tema: Adaptabilitas Desain Sosial: Strategi dan Inovasi di Masa Pandemi. Tulisan Setiawan dapat menunjukkan arah ke mana SNDS 2021 bergerak. SNDS 2021 sendiri adalah SNDS yang ke-3 dan berkelindan dengan JSDIS berperan sebagai kendaro Fakultas Desain, UPH untuk membangun wacana desain sebagai strategi pendorong inovasi sosial, sekaligus juga menjadi refleksi *key values* Fakultas

Desain, UPH yang hendak menjadikan desain yang berdampak transformasional serta menjadi terang bagi banyak orang.

Semoga JSDIS Ed.2, Vol. 2 ini akan menjadi bacaan yang menarik dan semakin mengukuhkan bagaimana posisi desain dapat muncul sebagai sebuah strategi, terutama strategi untuk mendorong terjadinya perubahan sosial melalui inovasi yang berkelanjutan.

Selamat membaca dan *stay, safe, healthy and productive!*

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, T. (2008): Design thinking www.unusuallleading.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.
- Dent, A. dan Sherr. L. (2014): *Material Innovation: Product Design*. Thames & Hudson Publisher, UK.
- Dent, A. (2017): *Material Innovation: Interior Design*. Thames & Hudson Publisher, Australia.
- Fox, W., ed. (2000): *Ethics and The Built Environment*. Routledge, London & New York.
- Jenkins, P. dan Forsyth, L. (2010): *Architecture, Participation and Society*, Routledge, New York.
- Katoppo, M. L. (2017): *DESAIN SEBAGAI GENERATOR PEMBERDAYAAN MASYARAKAT*, Disertasi Program Doktor, Institut Teknologi Bandung.
- 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.
- Katoppo, M. L. (2020): Menelaah Dimensi Desain sebagai Strategi Pendorong Inovasi Sosial, *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Ed.1, Vol.2*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 89-94, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Kottas, D. (2011): *Materials: Innovation & Design*, Published by Links.
- Moxon, S. (2012): *Sustainability in Interior Design*, Laurence King Publishing Ltd.
- Norman, D. (2002): *The design of everyday things*, Basic Books, New York.
- Papanek, V. (2005): *Design for the real world: human ecology and social change*, Pantheon Books, New York.
- Simonsen, J. dan Robertson, T. (2013): *Routledge International Handbook of Participatory Design*, Routledge International Handbooks, New York & London.
- Thackara, J. (2005): *In the bubble: designing in a complex world*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.