

EPILOG

MENERAWANG ADAPTABILITAS DESAIN SOSIAL DI MASA PANDEMIK

OVERVIEWING THE ADAPTABILITY OF SOCIAL DESIGN IN THE MIDST OF PANDEMIC TIME

Epilogue ini ditulis dengan asumsi bahwa Desain Sosial (baca: desain sebagai strategi pendorong inovasi sosial) diuji kelincahannya (*agility*) dalam menghadapi COVID-19. Sifat Desain Sosial yang sangat berkelindan dengan masyarakat dan situasi sosial tertentu tampaknya menyebabkan berbagai rona dan dimensi di dalam dunia Desain Sosial berhenti ketika berhadapan dengan pandemik COVID-19 baik dari sisi inisiator dan lembaga/organisasi penggerak, institusi akademik hingga institusi atau lembaga pemerintah. Memiliki karakter aksi (*action*) dalam inisiasinya Desain Sosial benar-benar berhenti karena semua upaya dialihkan untuk berfokus menghadapi COVID-19 sejak pandemik ini melanda Indonesia dan Dunia sejak Maret 2020, sehingga tema-tema Desain Sosial yang banyak bersifat pemberdayaan masyarakat jadi terpinggirkan.

Judul '*Menerawang Adaptabilitas Desain Sosial di Masa Pandemi*' dalam epilogue ini bersandar pada dua hal, yaitu: (a) tulisan-tulisan pada JSDIS Ed.2, Vol.2 ini – yang misalnya pada tulisan Putra, dkk. dan Soenarjo sangat bersandar pada kebutuhan kelindan langsung (*physical engagement*) sehingga saat pandemik melanda kedua inisiatif harus menyesuaikan situasi – terutama terlihat pada inisiatif Putra, dkk. yang akhirnya harus berhenti pada 'konsep' yang belum sempat terlaksana. Sebaliknya Setiawan pada tulisan penutup melihat bahwa situasi ini bisa menjadi kesempatan membentuk kerangka kerja penanganan krisis berbasis komunitas, dan (b) rencana pelaksanaan Seminar Nasional Desain Sosial (SNDS) 2021 pada bulan Mei 2021 yang mencoba mengangkat situasi ini dengan tema: '*Adaptabilitas Desain Sosial – Strategi dan Inovasi di masa Pandemi*', sebuah tema yang dikembangkan melalui premis yang berkesan positif namun sekaligus juga muram: '***Situasi pandemik semestinya mampu mendorong dan mengedepankan peran Desain Sosial dalam arus utama (mainstream) Desain dan pembangunan situasi sosial masyarakat yang lebih baik, namun benarkah demikian? Atau seperti juga semua aspek lain yang di hadapan pandemik terhenti tak mampu berbuat banyak?***' Tentu saja pelaksanaan SNDS 2021 dan tema bahwa akan ada '*Strategi dan Inovasi di Masa Pandemi*' hendak menjawab pertanyaan bernada suram ini dengan nada yang positif karena kita semua percaya bahwa selalu ada hal yang baru, yang strategis, yang inovatif yang dihasilkan di dunia Desain, khususnya dimensi inovasi Desain Sosial dengan seluruh pemangku kepentingannya – para inisiator, akademisi dan institusi pemerintah saat menghadapi pandemik COVID-19. Sepanjang sejarah manusia, adaptabilitas, ketangguhan (*resilient*) dan akal budi

menjadi kekuatan terbesar menghadapi setiap perubahan yang signifikan di setiap masa, demikian pula dengan segenap inisiator penggerak, para akademisi dan institusi pemerintah para pemangku kepentingan Desain Sosial yang bertautan dengan pandemik COVID-19 ini. Ujian masa pandemik ini juga masih relevan untuk mencoba menjawab pertanyaan yang sempat diajukan pada SNDS 2020 yang tidak terlaksana karena awal terjadinya situasi pandemik tahun lalu, yaitu: *Apakah Desain Sosial adalah masa depan yang mampu mempersatukan dan menjawab kebutuhan esensi untuk mewujudkan masyarakat madani 5.0* (https://www8.cao.go.jp/cstp/english/society5_0/index.html; https://www.japan.go.jp/abonomics/_userdata/abonomics/pdf/society_5.0.pdf): yang kolaboratif serta inovatif, berkeadilan sosial dan lestari (berkelanjutan)? (Katoppo, 2017). Persoalan masyarakat madani ini masih tetap relevan dan menarik untuk diangkat karena sepanjang pandemik, salah satu yang masih mempertahankan situasi sosial dan kemanusiaan kita adalah teknologi.

Karena itulah epilogue ini berupaya menerawang adaptabilitas Desain Sosial dari segala strategi dan inovasi di masa pandemik. Mari kita lihat berbagai kemungkinannya!

SEJARAH DESAIN SOSIAL

Sebelum kita membahas lebih jauh, baik juga untuk mengingat kembali sejarah Desain Sosial. Secara mudah kita bisa merunut sejarah Desain Sosial ke dalam dua alur, yaitu: (1) Alur Pemberdayaan Masyarakat – dimana kaidah sosial dalam pemberdayaan melalui Desain lebih kuat dan ketika hendak bermaksud membebaskan dan memanusiakan siapa saja yang berkelindan dengan sebuah karya Desain. Alur ini lebih dekat dengan ranah *Action Research* (AR) dan *Participatory Action Research* (PAR) (Taggart, 2006; Mikkelsen, 2011; Berg dan Lune, 2012; Reason dan Bradbury, 2001). Alur ini berbicara tentang bagaimana sebuah tindakan meneliti semestinya juga berdampak, setara dan kolaboratif antar pemangku kepentingannya (Adi, 2013; Anwas, 2013; Alwasilah, 2010; Mardikanto dan Soebianto, 2012). Kegiatan partisipatif akan memberdayakan ketika kontrol berada sepenuhnya di tangan masyarakat dan semua pemangku kepentingan secara berjukestaposisi (Arnstein, 1969).

(2) Alur Desain Partisipatif – atau lebih dikenal dengan *participatory design*, *collaborative design* dan seterusnya (Simonsen dan Robertson, 2013; Jenkins dan Forsyth, 2010; Jones, dkk, 2005; Greenbaum dan Loi, 2012; Sanoff, 2000). Tentu saja dalam hal ini ‘Desain Sosial’ juga tetap berniat menjunjung kesetaraan dan pemberdayaan masyarakat, namun posisi desain tetap jelas dalam perannya dengan kelindan sosial. Menarik untuk melihat bahwa desain partisipatif salah satunya pertama kali muncul dalam bentuk desain *software* atau digital – dalam hal ini desain yang dihasilkan oleh para *program designer* kemudian diujicobakan kepada pengguna untuk kemudian didapatkan umpan balik (*feedback*) dalam satu rangkaian iteratif hingga terus menerus disempurnakan (Simonsen dan Robertson, 2013).

KETANGGUHAN & ADAPTABILITAS DESAIN SOSIAL DI MASA PANDEMIK

Saya sengaja membahas sejarah Desain Sosial karena saya ingin berargumen tentang ketangguhan dan adaptabilitas desain sosial di masa pandemik, terutama dalam hal teknik kelindannya (*engagement*) yang seringkali menjadi penyebab

berhentinya semua inisiatif Desain Sosial ketika pandemik merebak awal tahun 2020 lalu. Dalam hal ini saya mengajak untuk kita semua melihat khususnya poin no.2 di atas, dimana dari akarnya Desain Sosial sebenarnya juga memosisikan Desain sesuai peran dan teramat dinamis serta memiliki kemampuan untuk berkelindan di luar teknik kelindan (*engagement*) konvensional seperti posisi no.1 Desain Sosial di atas.

Saya ingin mengajak kita semua untuk menjelajah lebih jauh, kali ini dengan sifat kedinamisan kelindan desain dengan suatu situasi sosial dan mencoba melihat perkembangan teknik kelindan di dalam dunia penelitian sosial. Pertama-tama saya ingin melihat apa yang dikatakan Appadurai (1991) sebagai *Global Ethnoscapes*. Jauh-jauh hari sebelum adanya pandemik, Appadurai mencoba mengeksplorasi kemungkinan lain di dalam dunia etnografi yang sangat mensyaratkan kelindan dengan partisipannya secara langsung (*immerse*) yaitu dengan melaksanakan kegiatan etnografi lintas negara, ras, gender dan lain-lain. Appadurai melihat bahwa suatu masalah perlu dilihat dalam konteks yang lebih luas dan global, atau dengan arti kata lain melihat di luar konteks. Baginya kumpulan masyarakat sebenarnya adalah komunitas yang dibangun atas dasar kesamaan imajinasi (*imagined community*) – sehingga batasan yang ada sebenarnya adalah batasan imajinatif yang dapat dilampaui. Mengapa saya mengangkat hal ini? Karena saya ingin memperlihatkan bahwa batas kelindan Desain Sosial sesungguhnya juga tidak bekerja secara kaku (*rigid*) dan situasi pandemik membuat kita membuka batas-batas tersebut. Dengan apa kita membuka batas-batas kelindan tersebut? Tentu saja jawabannya dengan inovasi teknologi.

Sebenarnya kelindan melalui teknologi dalam ranah penelitian kualitatif seperti dalam model penelitian etnografi, penelitian lapangan dan lain-lain sudah lama dibicarakan dan terus berkembang hingga saat ini (Mann dan Stewart, 2000; Salmons, 2015). Perkembangan teknologi yang semakin canggih membuat penelitian kualitatif harus bersinergi terutama karena teknologi memungkinkan meluaskan cakupan partisipan dan memungkinkan penelitian dilaksanakan kapan saja dan dimana saja dalam pembiayaan yang relatif terjangkau. Selain itu yang terpenting teknologi memungkinkan perekaman data yang baik (minim kesalahan) dan masif namun tetap terjaga kualitasnya untuk kategori penelitian kualitatif. Pandemi akselerasi semua hal ini, membuka akses yang tadinya sulit terbuka (walau tentu belum terlalu ideal) dan membiasakan kita semua berkelindan melalui teknologi – dan yang terpenting mengoneksikan kita dengan generasi milenial ataupun generasi Z yang memang terlahir dan berkelindan melalui teknologi sebagai *digital native* (Jukes, dkk., 2010).

Izinkan saya untuk membahas beberapa inisiatif Desain Sosial yang dijalankan dalam masa pandemik, dalam rentang Mei hingga Juli 2020. Inisiatif-inisiatif ini dilaksanakan dalam konteks kelas Desain, Masyarakat dan Lingkungan (DML), Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan. Tidak hendak berhenti dan menyerah dengan situasi pandemik, kelas yang sudah berlangsung sejak tahun 2016 ini menggunakan kembangan metodologi Desain sebagai Generator (Katoppo, 2017). Metodologi ini mensyaratkan kegiatan meneliti, mendesain dan beraksi berjalan berkelindan sebagai suatu upaya kolaboratif antara akademisi dan masyarakat terutama untuk menghadirkan perubahan sosial

yang transformasional dan berdampak melalui inovasi berkelanjutan. Metodologi ini karena merupakan kombinasi *Participatory Action Research* (PAR) dan *Design Thinking* (DT) seyogianya merupakan metodologi dengan pendekatan kelindan yang kuat dan bersifat konvensional (langsung – *immerse*) terutama di tahap penelitian (Katoppo & Sudradjat, 2015; Katoppo, dkk, 2017). Namun situasi pandemi menyebabkan pendekatan kelindan tersebut menjadi tidak mungkin terjadi dan satu-satunya cara adalah dengan mengganti kelindan konvensional dengan kelindan digital bukan hanya antara warga dan tim akademisi-desainer, namun juga secara internal antar tim akademisi-desainer.

Ada tiga tipe inisiatif Desain Sosial yang berbeda strategi adaptabilitas dan inovasinya yang digagas pada kelas DML ini (Katoppo, dkk., 2021). Yang pertama adalah Desain Sosial yang mengembangkan sepenuhnya kegiatan di *platform* digital dengan tujuan mengembangkan kesadaran konservasi air di masyarakat bertajuk *Nabung Aer NEXT*. Pilihan pengembangan *platform* digital adalah untuk memperluas lingkup pengaruh dari *platform* yang sudah terbangun secara fisik. Tim melihat dunia digital memungkinkan pengembangan keluasan pengaruh meningkat secara eksponensial terutama di antara *digital native*, atau anak muda yang juga merupakan generasi penerus atau masa depan bangsa serta luasan sebaran area pengaruh yang tadinya hanya lokal menjadi menyebar ke berbagai daerah.



Gambar 1. Pengembangan desain *platform* digital NA NEXT

Yang kedua adalah model inisiatif Desain Sosial dengan strategi kelindan kombinasi daring dan luring. Artinya inisiasi Desain Sosial bekerja di dua dunia, fisik dan digital. Inisiatif Desain Sosial ini berbentuk Festival Kreativitas Anak Muda Kampung bertajuk *Ambreg 2020* yang merupakan pengembangan dan kelanjutan festival kreativitas anak muda yang diselenggarakan secara fisik sejak tahun 2017. Gelaran fisik dalam hal ini tetap diperlukan dan diselenggarakan mengikuti semua aturan dan protokol kesehatan pelaksanaan kegiatan selama masa pandemi, karena puncak kegiatan hadir sebagai identitas dan pusat. Gelaran digital meluaskan pelaksanaan festival kreatif ke berbagai tempat selain di pusat kegiatan yang diselenggarakan secara fisik.



Gambar 2. Inisiatif desain fisik dan digital Festival Kreativitas *Ambreg*

Yang ketiga adalah model inisiatif Desain Sosial yang mengedepankan inovasi

desain, dalam hal ini desain *faceshield* yang ramah untuk pengguna umum dan pengguna khusus – warga lansia. Pertemuan dengan *stakeholder* dilaksanakan secara daring, namun saat pembuatan dan uji coba desain dilakukan secara luring – karena kesempatan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna terhadap desain yang dihasilkan masih perlu dilakukan secara fisik sebagai pertemuan antara objek desain dan pengguna desain.



Gambar 3. Inovasi desain *faceshield* dan pengembangannya

Ketiga contoh inisiasi ini menunjukkan hanya sekelumit kesempatan tentang kemampuan adaptabilitas Desain Sosial di masa pandemik dengan beragam strategi dan inovasi yang dimunculkan. Lalu apa yang bisa kita ambil dari contoh-contoh ini?

MODA KERJA DESAIN SOSIAL DI MASA PANDEMIK DAN *BEYOND*

Saya ingin kembali pada tulisan saya di prologue JSDIS Ed.2, Vol.2 ini, dimana saya percaya bahwa 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.

Maka izinkan saya untuk memberi sedikit pemantik tentang moda kerja desain sosial di masa pandemik dan *beyond* – saat kita memasuki tatanan baru, melalui tawaran 3 moda kerja strategi adaptif Desain Sosial di masa pandemik dan *beyond* ini:

1. **Moda kerja penelitian, khususnya di fase kelindan menggunakan model *e-interview* berbasis penelitian kualitatif.** Keuntungan dari moda kerja ini jumlah partisipan dan pewawancara bisa lebih banyak, waktu dan biaya yang lebih fleksibel dan optimal, rekaman hasil wawancara lebih akurat dan yang terpenting karena penggunaan model *e-interview* ini maka tipe partisipan bisa sangat beragam serta luas dan bahkan juga bisa mendapatkan nara sumber pada level yang biasanya bila secara langsung tidak atau sulit didapatkan aksesnya. Hal lain yang juga menarik *e-interview* memungkinkan ruang wawancara di tempat yang paling privat dari partisipan.
2. **Moda kerja desain, menggunakan *platform* digital desain kolaboratif** yang memungkinkan Tim dan juga kolaborator, para ahli (*expert*) bahkan anggota komunitas bisa dapat bekerja bersama-sama pada satu waktu. Keuntungan dari moda kerja desain berbasis *platform* digital ini adalah akses kolaboratif untuk semua pemangku kepentingan dan akses para ahli (*expert*) yang lebih mudah dihadirkan dalam *platform* digital. Produksi desain akan lebih sulit dilakukan dalam *platform* digital, walaupun saat ini untuk komunikasi desainer dan produsen sudah sangat dimungkinkan untuk dilakukan dalam *platform* digital.

3. Moda kerja aksi, menggunakan kombinasi aksi secara fisik dan melalui platform digital. Kombinasi ini memungkinkan terjadinya aksi di pusat kegiatan sebagai pembangun identitas, namun pada saat yang bersamaan juga dapat meluaskan cakupan aksi melalui pelaksanaan serentak di platform digital.

Dengan tawaran ini saya ingin menjawab premis bahwa: **Situasi pandemi mampu mendorong dan mengedepankan peran Desain Sosial dalam arus utama (mainstream) Desain dan pembangunan situasi sosial masyarakat yang lebih baik.**

Dan saya percaya demikian, mengapa? Karena dalam pelaksanaan Seminar Nasional Desain Sosial 2021 bertema: *'Adaptabilitas Desain Sosial – Strategi dan Inovasi di masa Pandemi'* – panitia mendapatkan 175 abstrak dari civitas academica berbagai Perguruan Tinggi, para Mahasiswa/i dan Dosen, para inisiator Desain Sosial, instansi dan komunitas yang peduli dengan diskusi Desain Sosial di tengah masa pandemi dan akan menghadirkan berbagai dimensi adaptif strategi dan inovasi desain di tengah-tengah masa pandemi. SNDS 2021 juga mendapatkan 4 *Keynote Speaker* yang luar biasa dan masing-masing akan memaparkan: Proses Kreasi Seni Sosial sebagai Upaya Kreatifitas di Masa Pandemi (Dr. Tisna Sanjaya, Msch.), Desain Penanganan Krisis Berbasis Komunitas (Andi Setiawan, S.Sn. M.Ds., Ph.D.), (Men-) Desain Era New Normal: Kala Tantangan menjadi Kesempatan (dr. Vito A. Damay, Sp.JP(K), M.Kes., FIHA., FICA., FasCC.), dan Pendampingan Arsitektur dalam Mengembangkan Modal Sosial Masyarakat untuk Kesejahteraan Bersama (Yu Sing, *principal* Studio Akanoma).

Semoga epilogue ini bisa menjadi pemantik untuk siapapun yang membaca JSDIS Ed.2, Vol.2 untuk terus mendorong agar desain menjadi strategi pendorong terjadinya perubahan sosial melalui inovasi yang berkelanjutan yang tangguh dan adaptif di masa pandemi. Inilah kesempatan Desain Sosial untuk maju dan menjadi arus utama dalam wacana Desain kiwari.

Stay safe, healthy and productive! Sampai jumpa di Seminar Nasional Desain Sosial 2021 yang akan diselenggarakan tanggal 3-4 Mei 2021 dan di Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Ed.1, Vol.3!

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, I. R. (2013): *Kesejahteraan sosial (pekerjaan sosial, pembangunan sosial, dan kajian pembangunan)*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta.
- Alwasilah, C.A. (2010): *Pokoknya action research*, PT Kiblat Buku Utama, Bandung.
- Anwas, O. M. (2013): *Pemberdayaan masyarakat di era global*, Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Appadurai, A. (1991) *Global Ethnoscapes - Notes and Queries for a Transnational Anthropology*.
- Arnstein, S. R. (1969): A Ladder of Citizen Participation, *Journal of the American Planning Association*, 35:4, 216-224, DOI: 10.1080/01944366908977225. <http://www.participatorymethods.org/sites/participatorymethods.org/files/Arnstein%20ladder%201969.pdf>, accessed: 14/11/17 14:13.
- Berg, B. L., dan Lune, H. (2012): *Qualitative research methods for the social sciences 8th Ed.*, Pearson Education, Inc., United States.
- Greenbaum, J. dan Loi, D. (2012): *Participation, the camel and the elephant*

- of design: an introduction, *CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, **8**, 2-3, 81-85, DOI: 10.1080/15710882.2012.690232.
- Jenkins, P. dan Forsyth, L. (2010): *Architecture, Participation and Society*, Routledge, New York.
- Jones, P. B., Petrescu, D., dan Till, J. (2005): Politics of participation: introduction, *Architecture and Participation*, New York, xiii-xvii.
- Jukes, I., Mc Cain, T., Crockett, L. (2010): *Understanding the Digital Generation*, 21st Fluency Project & Corwin A SagePublishing Company.
- Katoppo, M. L. (2017): *DESAIN SEBAGAI GENERATOR PEMBERDAYAAN MASYARAKAT*, Disertasi Program Doktor, Institut Teknologi Bandung.
- 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., Triyadi, S., dan Siregar, M. J. (2017): Memory, hope and sense - Design as Generator (DAG) premises for empowering community, *Advanced Science Letters(indexed by scopus), Vol.23, No.7*, American Scientific Publisher, 6095-6101, 2017, doi:10.1166/asl.2017.9213, ISSN: 1936-6612.
- Katoppo, ML and Oppusunggu, R and Valencia, P and Lusiana, C and Himawan, M and Wiradinata, K, Design as Generator: Design Education Approach That Combines Participatory Action Research and Design Thinking (March 8, 2021). Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=3799923> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3799923>
- Mann, C. and Stewart, F. (2000, reprinted 2002) *Internet Communication and Qualitative Research - A Handbook for Researching Online*, Sage Publishing: USA.
- Mardikanto, T. dan Soebiato, P. (2012): *Pemberdayaan masyarakat dalam perspektif kebijakan publik*, Alfabeta CV., Bandung.
- Mikkelsen, B. (2011): *Metode penelitian partisipatoris dan upaya pemberdayaan – panduan bagi praktisi lapangan*, Yay. Pustaka Obor Indonesia, Jakarta.
- Reason, P. dan Bradbury, H. (2001): Introduction: inquiry and participation in search of a world worthy of human aspiration, *Handbook of Action Research – Participative Inquiry and Practice*, Sage Publications, Inc, London – New Delhi, 1-14.
- Salmons, J. (2015) *Qualitative Online Interview - strategies, design, and skills*, Sage Publication: USA.
- Sanoff, H. (2000): *Community participation methods in design and planning*, John Wiley & Sons, Inc., Canada.
- Simonsen, J. dan Robertson, T. (2013): *Routledge International Handbook of Participatory Design*, Routledge International Handbooks, New York & London.
- Taggart, R. Mc. (2006): Participatory action research: issues in theory and practice, *Educational Action Research*, **2:3**, 313-337, DOI: 10.1080/0965079940020302.
- Website
https://www8.cao.go.jp/cstp/english/society5_0/index.html; https://www.japan.go.jp/abonomics/_userdata/abonomics/pdf/society_5.0.pdf, diunduh Juni 2019.