

ANALYZING CASE STUDIES WITHIN DESIGN AS STRATEGY POSITIONS & RELATIONS

MEMBACA STUDI KASUS DI DALAM POSISI & RELASI DESAIN SEBAGAI STRATEGI

PROLOGUE

In the epilogue of JSDIS Vol. 6 Ed. 2, I presented the positions and relationships of the three sub-themes that make up the Design as Strategy discourse: Body of Knowledge, Innovation, and Contribution to Social Change. In this prologue of JSDIS Vol. 7 Ed. 1, I want to examine the seven case studies presented in this edition within these positions and relationships of Design as Strategy. I wanted to check whether my closing argument about the Design as Strategy discourse works.

PROLOG

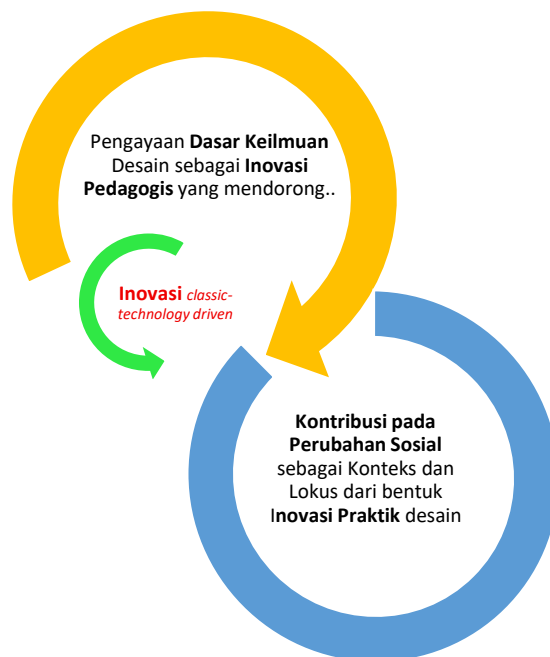
Pada Epilog JSDIS Vol. 6 Edisi 2 saya memerlihatkan posisi-posisi dan relasi-relasi dari 3 sub tema penyusun diskursus Desain sebagai Strategi, yaitu Dasar Keilmuan, Inovasi dan Kontribusi pada Perubahan Sosial. Pada prolog JSDIS Vol. 7 Edisi 1 ini saya ingin membaca 7 studi kasus yang hadir pada edisi ini di dalam posisi-posisi dan relasi-relasi Desain sebagai Strategi tersebut. Hal ini saya lakukan untuk memeriksa apakah argumen penutup saya tentang diskursus Desain sebagai Strategi bekerja.

1. *The Relationship and Position of Body of Knowledge to Innovation and Contribution to Social Change*

In the epilogue of JSDIS Vol. 6 Ed. 2, I argued that Body of Knowledge has a strong relationship with Contribution to Social Change. This is because enrichment, change, and development of Body of Knowledge will occur if they have a specific socio-cultural context or locus as a platform for experimentation. Body of Knowledge will also develop linearly with Innovation, within the context of the prerequisites for their relationship with Contribution to Social Change mentioned above, because the nature of experimentation in and/or within a socio-cultural context or specific locus will lead to innovation (Katoppo, 2025). However, this relationship is relative in terms of the use of technology, something that is currently the driving force behind innovation (Ottinger, 2021).

1. Relasi dan Posisi Dasar Keilmuan terhadap Inovasi dan Kontribusi pada Perubahan Sosial

Pada epilog JSDIS Vol. 6 Edisi 2 saya berargumen bahwa Dasar Keilmuan memiliki relasi kuat dengan Kontribusi pada Perubahan Sosial. Hal ini karena pengayaan, perubahan, ataupun perkembangan Dasar Keilmuan akan terjadi jika ia memiliki konteks sosial budaya atau lokus spesifik sebagai wadah eksperimen. Dasar Keilmuan juga akan berkembang secara linier dengan Inovasi dalam konteks prasyarat relasinya dengan Kontribusi pada Perubahan Sosial di atas, karena sifat eksperimentasi di dan atau pada konteks sosial budaya maupun lokus spesifik akan menghadirkan inovasi (Katoppo, 2025). Namun demikian relasinya bersifat relatif dalam hal penggunaan teknologi, satu hal yang sebenarnya saat ini menjadi dasar pendorong inovasi (Ottinger, 2021).



Gambar 1 Relasi Dasar Keilmuan dengan Inovasi dan Kontribusi pada Perubahan Sosial (Sumber: Katoppo, 2025)

I can clearly see the relationship and position of the Body of Knowledge towards Innovation and Contribution to Social Change in the 2 case studies presented in JSDIS Vol. 7 Ed. 1. Vigata, Rakhman, and Rahmawati show how they enrich the Body of Knowledge of Visual Communication Design as an effort to Contribute to Social Change through designing digital beauty illustrations based on the perspective of 13 to 49 years old women. These authors try to dismantle the perspective of beauty based on consensus into a discussion about beauty perspectives that celebrate the diversity of perceptions and potential as well as narratives of everyone (Bartky, 1997; Nur, 2020) through digital illustration designs using the Design Thinking method (Roterberg, 2019). What Vigata, Rakhman and Rahmawati did emphasizes that when the Body of Knowledge (in this case the field of Visual Communication Design) is placed in a certain socio-cultural context, then experimented within it, social design innovations emerge in the form of criticism of the order of women's beauty perspectives, especially in the 13 to 49 years old age range. Digital design innovation shows that technology is used in the context of classic technology-driven innovation (Ottinger, 2021).

Saya bisa melihat relasi dan posisi Dasar Keilmuan tersebut terhadap Inovasi dan Kontribusi pada Perubahan Sosial dengan jelas pada 2 studi kasus yang hadir di JSDIS Vol. 7 Edisi 1 ini. Vigata, Rakhman, dan Rahmawati memperlihatkan bagaimana mereka memer kaya diskursus keilmuan Desain Komunikasi Visual sebagai upaya Kontribusi pada Perubahan Sosial melalui perancangan desain ilustrasi digital kecantikan berdasarkan perspektif usia 13-49 tahun. Para penulis ini mencoba membongkar perspektif kecantikan berdasarkan konsensus menjadi diskusi tentang perspektif kecantikan yang merayakan keragaman persepsi dan potensi maupun narasi dari masing-masing individu (Bartky, 1997; Nur, 2020) melalui desain ilustrasi digital menggunakan metode *Design Thinking* (Roterberg, 2019). Apa yang dilakukan Vigata, Rakhman dan Rahmawati memertegas bahwa ketika Dasar Keilmuan (dalam hal ini bidang keilmuan DKV) diletakkan pada suatu konteks sosial budaya tertentu, kemudian dilakukan eksperimentasi di dalamnya, maka muncullah inovasi desain sosial berupa kritik terhadap tatanan perspektif kecantikan perempuan, khususnya di rentang usia 13-49 tahun. Inovasi desain digital menunjukkan bahwa teknologi digunakan dalam konteks *the classic technology-driven innovation* (Ottinger, 2021).

The feasibility analysis of the Kosambi green belt park to support the creation of a Sustainable City conducted by Pandiangan and Kurniati confirms the relationship and position of the Body of Knowledge in the context of a specific locus of Innovation and Contribution to Social Change. In this case, the enrichment of the discourse of Sustainable Cities in Architectural science occurs through the locus of Kosambi Park, which is assessed through 5 dimensions compiled by the author, namely ecological, social, economic, aesthetic, and adaptive to climate dimensions, with various feasibility indicators from Dempsey & Burton (2012), Mishra et. al. (2020), Green Flag Award (Ellicott, 2016), and UN-Habitat (2010). The locus of Kosambi Park is a prerequisite for the design to truly become a strategy, because without the locus, the analysis efforts carried out by the author will only be an abstract form of enrichment of the Body of Knowledge without providing any real impact on its users. What's interesting in this paper is that innovation, presented as a recommendation, has a greater position and a stronger relationship with the Body of Knowledge than Contribution to Social Change. Innovation acts not as a driver, but as a result of the Body of Knowledge and a catalyst for social change.

Analisis kelayakan taman jalur hijau Kosambi untuk mendukung terciptanya Kota Berkelanjutan yang dilakukan Pandiangan dan Kurniati mengonfirmasi relasi dan posisi Dasar Keilmuan dalam konteks lokus spesifik terhadap Inovasi dan Kontribusi pada Perubahan Sosial. Dalam hal ini pengayaan diskursus Kota Berkelanjutan dalam keilmuan Arsitektur terjadi melalui lokus Taman Kosambi, yang dinilai melalui 5 dimensi yang disusun penulis, yaitu dimensi ekologis, sosial, ekonomi, estetika, dan adaptif terhadap iklim, dengan berbagai indikator kelayakan dari Dempsey & Burton (2012), Mishra et. al. (2020), *Green Flag Award* (Ellicott, 2016), dan UN-Habitat (2010). Lokus Taman Kosambi menjadi prasyarat agar desain benar-benar menjadi strategi, karena tanpa lokus upaya analisis yang dilakukan penulis hanya akan menjadi bentuk abstrak pengayaan Dasar Keilmuan tanpa memberikan dampak nyata apapun terhadap penggunaannya. Yang menarik pada tulisan ini, Inovasi yang hadir sebagai bentuk rekomendasi memiliki posisi lebih besar dan relasi yang lebih kuat dengan Dasar Keilmuan dari pada Kontribusi pada Perubahan Sosial. Inovasi bukan bertindak sebagai pendorong, namun menjadi hasil dari Dasar Keilmuan dan katalis untuk terjadinya Perubahan Sosial.

2. The Relationship and Position of Innovation in Contributions to Social Change and the Body of Knowledge

The relationship between Innovation and Contributions to Social Change is closely intertwined, as changes in social situations provide the context or platform for innovation to operate. I argued in JSDIS Vol. 6, Ed. 2 that innovation in technology use is positioned at the level of user- and design-driven innovation (Szymariska, 2017; Duczek, 2021) because it will drive social change in the form of user-centered social innovation design. In this situation, the Bodu of Knowledge becomes obscured due to the practical intertwining of Innovation as a driver of user-centered social change (Katoppo, 2025).

2. Relasi dan Posisi Inovasi terhadap Kontribusi pada Perubahan Sosial dan Dasar Keilmuan

Relasi Inovasi dengan Kontribusi pada Perubahan Sosial berkelindan erat, karena perubahan situasi sosial memberikan konteks atau wadah untuk inovasi bekerja. Saya berargumen di dalam JSDIS Vol. 6, Edisi 2 bahwa posisi inovasi penggunaan teknologi berada pada tataran *the user- and design driven innovation* (Szymariska, 2017; Duczek, 2021) karena ia akan mendorong terjadinya perubahan sosial dalam bentuk inovasi desain sosial yang berpusat pada pengguna (*user-centered social innovation design*). Pada situasi ini, dasar keilmuan menjadi samar karena alasan praktis kelindan inovasi sebagai pendorong perubahan sosial yang berpusat pada pengguna tersebut. (Katoppo, 2025).



Gambar 2 Relasi Inovasi dengan Kontribusi pada Perubahan Sosial dan Dasar Keilmuan (Sumber: Katoppo, 2025)

In JSDIS Vol. 7 Ed. 1, there are three case studies that reinforce my argument above. The first is the innovative design of a waterproof equipment product for online motorcycle taxi drivers, offered by Giri, Putro, and Purwanto. This product design innovation, using the SCAMPER method (Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to Another Use, Eliminate, Re-arrange) (Sarifuddin et al., 2021), clearly works within the social context of online motorcycle taxi drivers and aims to produce a form of user-centered social innovation design. This innovation is also practical, meaning it is not intended to criticize or develop the philosophical

foundations of Product Design Body of Knowledge. The tangible prototype of the courier bag, which was directly tested and refined with users through an iterative process, is a concrete track record of practical innovation that drives change in a particular social situation.

Pada JSDIS Vol. 7 Edisi 1 ini, ada 3 studi kasus yang memertegas argumen saya di atas. Yang pertama adalah inovasi perancangan produk perlengkapan tahan air untuk kurir makanan pengemudi *ojek* daring yang ditawarkan Giri, Putro dan Purwanto. Inovasi Desain Produk dengan menggunakan metode SCAMPER (*Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to Another Use, Eliminate, Re-arrange*) (Sarifuddin, dkk., 2021) ini jelas bekerja di dalam konteks situasi sosial pengemudi *ojek* daring, dan ditujukan untuk menghasilkan bentuk inovasi desain sosial yang berpusat pada pengguna (*user-centered social innovation design*). Inovasi ini juga berada di tataran praktis, yang artinya bukan untuk mengkritisi atau mengembangkan dasar filosofis keilmuan Desain Produk. Prototipe *tangible* tas kurir yang langsung diujicobakan dan di-*refine* bersama dengan pengguna melalui proses iterasi adalah rekam jejak nyata inovasi praktis yang mendorong perubahan situasi sosial tertentu.

The second case study is a pedagogical innovation of alternative learning media through the design of a card game about the Papua region conducted by Saadah, Lestari, and Rakhman. These three authors developed learning media through "Karupa" cards as a visual medium aimed at improving students' understanding of Indonesian cultural diversity using the 3D Research & Development model development method: Define, Design, Develop (Andriana, et al., 2022). Similar to the discussion of the case study above, what these three authors did was innovate within a specific context centered on users (the user- and design-driven innovation) to contribute to social change. This paper also reinforces that one of the targets of innovation is pedagogical innovation, which is clearly seen in the case studies in JSDIS Vol. 6 Ed. 2. This is a middle ground position of the Body of Knowledge, because, for example, in this paper, the Body of knowledge of Visual Communication Design is used practically to develop another Body of Knowledge, namely Pancasila learning in Elementary Schools (SD).

Studi kasus yang kedua adalah inovasi pedagogis media pembelajaran alternatif melalui desain permainan kartu tentang daerah Papua yang dilakukan Saadah, Lestari dan Rakhman. Ketiga penulis ini mengembangkan media pembelajaran melalui kartu "Karupa" sebagai media visual yang bertujuan meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Indonesia dengan metode pengembangan model 3D *Research & Development: Define, Design, Develop* (Andriana, dkk., 2022). Serupa dengan diskusi studi kasus di atas, apa yang dilakukan oleh ketiga penulis ini adalah melakukan inovasi dalam satu lingkup konteks tertentu yang berpusat pada pengguna (*the user- and design driven innovation*) untuk memberikan kontribusi pada perubahan sosial. Tulisan ini juga memperkuat bahwa salah satu sasaran inovasi adalah inovasi pedagogis yang jelas terlihat pada studi kasus-studi kasus pada JSDIS Vol. 6 Edisi 2. Hal ini menjadi jalan tengah posisi Dasar Keilmuan, karena misalnya dalam tulisan ini dasar keilmuan Desain Komunikasi Visual yang digunakan secara praktis **untuk** mengembangkan dasar keilmuan lain, yaitu pembelajaran Pancasila di Sekolah Dasar (SD).

Finally, is the third case study, which is the innovation of wood waste processing using the Shou Sugi Ban burning method (Ebner, 2019; Setyawan and Purwanto, 2023) offered by Setyawan and Nugraha. In this paper, Setyawan and Nugraha explore the Body of Knowledge of Product Design, specifically in the context of furniture manufacturing using wood waste. Rather than discussing the practice (which the authors were previously discussed in JSDIS Vol. 5 Ed. 1), they focus more on the Shou Sugi Ban technique that has been implemented

and attempt to draw more theoretical conclusions and provide recommendations for innovative practices in environmentally friendly and sustainable furniture manufacturing.

Maka saya sampai pada studi kasus ketiga, yaitu inovasi pengolahan limbah kayu dengan menggunakan metode pembakaran *Shou Sugi Ban* (Ebner, 2019; Setyawan dan Purwanto, 2023) yang ditawarkan Setyawan dan Nugraha. Pada tulisan ini Setyawan dan Nugraha mengeksplorasi Dasar Keilmuan Desain Produk, dalam konteks pembuatan furnitur dengan mengolah limbah kayu secara spesifik. Alih-alih membahas praktik (yang sudah pernah dibahas pada JSDIS Vol. 5 Edisi 1), keduanya lebih membahas teknik *Shou Sugi Ban* yang telah dilakukan dan mencoba menarik simpulan yang sifatnya lebih teoretik dan memberi rekomendasi pada inovasi praktik pembuatan furnitur ramah lingkungan dan berkelanjutan.

From the discussion of these three case studies, it is clear that Innovation remains the primary driver of Contribution to Social Change and the development of the Body of Knowledge. The strong relationship of Contribution to Social Change as a context of Innovation remains evident. What is moving is the position of the Body of Knowledge, which acts as a foundation, then as a development tool, and finally as a recommendation.

Dari bahasan ketiga studi kasus ini, jelas bahwa posisi Inovasi tetap menjadi pendorong utama terjadinya Kontribusi pada Perubahan Sosial dan pengembangan Dasar Keilmuan. Relasi kuat Kontribusi pada Perubahan Sosial sebagai pemberi konteks lingkup Inovasi juga tetap terlihat jelas. Yang bergerak adalah posisi Dasar Keilmuan, yang berperan sebagai landasan, kemudian sebagai alat pengembangan, dan terakhir menjadi rekomendasi.

3. The Relationship and Position of Contributions to Social Change to Innovation and the Body of Knowledge

*The third relationship and position are that of the Contributions to Social Change to Innovation and the Body of Knowledge. I place a high value on the Contributions to Social Change in JSDIS Vol. 6 Ed. 2, namely as **the key to the sustainability** of Design as Strategy because it acts as a **link** between Innovation and the Body of Knowledge. From the discussions in the two points above, we understand that Contributions to Social Change provides a platform or context for the Body of Knowledge to generate Innovation, and vice versa, for Innovation to drive the development of the Body of Knowledge (Amatullo et al., 2021; Katoppo, 2025).*

3. Relasi dan Posisi Kontribusi pada Perubahan Sosial terhadap Inovasi dan Dasar Keilmuan

Relasi dan posisi ketiga adalah relasi dan posisi Kontribusi pada Perubahan Sosial terhadap Inovasi dan Dasar Keilmuan. Saya memberikan posisi yang tinggi untuk Kontribusi pada Perubahan Sosial pada JSDIS Vol. 6 Edisi 2, yaitu sebagai **kunci keberlanjutan** Desain sebagai Strategi karena ia berperan sebagai **pengikat** Inovasi dan Dasar Keilmuan. Dari diskusi-diskusi pada 2 poin di atas, kita memahami bahwa Kontribusi pada Perubahan Sosial memberikan wadah atau konteks untuk Dasar Keilmuan menghasilkan Inovasi dan *vice versa* untuk Inovasi mendorong pengembangan Dasar Keilmuan (Amatullo, dkk., 2021; Katoppo, 2025).

The last two case studies in JSDIS Vol. 7 Ed. 1 demonstrate this. Bambang et al. demonstrate how the Body of Knowledge of Interior Design with a participatory approach (Sanders and Stappers, 2008) was used to help the congregation of the Indonesian Christian Church

Kosambi Baru redesign their church. The design innovation provided by the author team was to overcome the problems of limited worship space, room circulation and acoustic conditions in the church. The relationship between the Body of knowledge and Contribution to Social Change is strengthened by the position of the team consisting of lecturers and students, and the scope is within the Higher Education goals, which are the scope of lecturing subject of Collaborative Final Project and the Community Service.

Dua studi kasus terakhir pada JSDIS Vol. 7 Edisi 1 memperlihatkan hal tersebut. Bambang, dkk. menunjukkan bagaimana Dasar Keilmuan Desain Interior dengan pendekatan partisipatoris (Sanders dan Stappers, 2008) digunakan untuk membantu jemaat Gereja Kristen Indonesia (GKI) Kosambi Baru mendesain ulang gereja mereka. Inovasi desain yang diberikan Tim penulis adalah untuk mengatasi permasalahan keterbatasan ruang ibadah, sirkulasi ruang dan kondisi akustik pada gereja tersebut. Relasi Dasar Keilmuan dan Kontribusi pada Perubahan Sosial diperkuat dengan posisi Tim yang beranggotakan dosen dan mahasiswa, dan lingkup pengerjaan ada di dalam 2 lingkup *tridharma* Perguruan Tinggi, yaitu lingkup MK. Tugas Akhir Kolaboratif dan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM).



Gambar 3 Relasi Kontribusi pada Perubahan Sosial dengan Inovasi dan Dasar Keilmuan: Penggenapan Keberlanjutan Desain sebagai Strategi (Sumber: Katoppo, 2025)

The final case study highlights what my team and I did to encourage change in a particular social situation through social design innovation. The Ambreg Creativity Festival is a youth creativity festival in Pondok Pucung village, South Tangerang. This festival was initiated in 2017 by Pucung youth, the DAG (Design as Generator) community, and the Faculty of Design, UPH, specifically the Interior Design and Visual Communication Design study programs (Rahardjo, 2019). The team used the Design Thinking (DT) method (Brown, 2008; Brown and Katz, 2009) to encourage social innovation (IDEO, 2015; Brown and Wyatt, 2010). The team uses the Design Thinking (DT) method (Brown, 2008; Brown and Katz, 2009) to encourage social innovation (IDEO, 2015; Brown and Wyatt, 2010). This festival runs almost every year, and since 2023 has focused on creative waste management (Katoppo, et al., 2024). The 2025 Ambreg Festival continues this spirit and makes it a festival that moves beyond the village by

showcasing what Pucung residents do to creatively manage plastic, multilayer, and paper waste, and creating innovative, low waste jetstove combustion tools and enlivening it with a kite competition from waste and a local culinary festival. This festival is an experiment by the Community Service Team (PKM) of the Interior Design Study Program, Faculty of Design, UPH, which received a grant from the Ministry of Education and Technology in the 2025 fiscal year, together with the youth, women, and Pucung residents, to increase Social Return of Investment (SROI) (Social Impact. ID, 2024). What is happening here is a demonstration of the close intertwining of Body of Knowledge-Innovation-Contribution to Social Change, where each part encourages design as a generator of social change and innovation both scientifically and practically.

Studi kasus terakhir mengangkat apa yang saya dan Tim lakukan untuk mendorong terjadinya perubahan suatu situasi sosial tertentu melalui inovasi desain sosial. Festival Kreativitas *Ambreg* adalah festival kreativitas pemuda di kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan. Festival ini digagas sejak tahun 2017 oleh para pemuda Pucung, komunitas DAG (*Design as Generator*) dan Fakultas Desain, UPH, khususnya Prodi Desain Interior dan Desain Komunikasi Visual (Rahardjo, 2019). Tim menggunakan metode *Design Thinking* (DT) (Brown, 2008; Brown dan Katz, 2009) untuk mendorong terjadinya inovasi sosial (IDEO, 2015; Brown dan Wyatt, 2010). Festival ini berjalan hampir setiap tahun, dan sejak tahun 2023 berfokus pada pengelolaan sampah secara kreatif (Katoppo, dkk., 2024). Festival *Ambreg* 2025 meneruskan semangat tersebut dan membuatnya menjadi festival yang bergerak keluar kampung dengan menunjukkan apa yang dilakukan warga Pucung mengelola sampah plastik, *multilayer* dan kertas secara kreatif, dan membuat inovasi alat bakar minim sampah *jetstove* serta memeriahkannya dengan lomba layangan dari sampah dan pesta kuliner lokal. Festival ini menjadi percobaan Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) Prodi Desain Interior, Fakultas Desain, UPH yang mendapatkan hibah Kemdiktisaintek tahun anggaran 2025 bersama pemuda/l juga Ibu-Ibu dan warga Pucung membangkitkan *Social Return of Investment* (SROI) (Social Impact. ID, 2024). Apa yang terjadi di sini adalah demonstrasi kelindan erat Dasar Keilmuan-Inovasi-Kontribusi pada Perubahan Sosial, dimana setiap bagian mendorong desain sebagai generator perubahan dan inovasi sosial secara keilmuan maupun praktik.

I am closing the prologue to JSDIS Vol. 7 Ed. 1 here, as I want readers to enjoy the seven articles in this issue first, before I continue the discussion of this prologue at the end. Enjoy reading!

Saya akan menutup prolog JSDIS Vol. 7 Edisi 1 di sini, karena saya ingin pembaca menikmati terlebih dahulu ke-7 tulisan di JSDIS kali ini, sebelum saya lanjutkan diskusi prolog ini di bagian akhir. Selamat membaca!

REFERENCES/DAFTAR PUSTAKA

- Amatullo, M., Boyer, B., May, J. dan Shea, A. (2021): *Design for Social Innovation: Case Studies from Around the World*, Routledge: USA.
- Andriana, E., Hendracipta, N., Asih, I. A. V. Y., & Nurlela. (2022). Pengembangan media pembelajaran Ludo untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN Gunungcupu 1 Pandeglang. *Journal of Professional Elementary Education (JPEE)*,1(2), 92–98. <https://doi.org/10.46306/jpee.v1i2.11>
- Bartky, S. L. (1997). *Foucault, Femininity, and the Modernization of Patriarchal Power. Feminist Social Thought: A reader*, Routledge.

- Brown, T. (2008): Design thinking www.unusualleading.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.
- Dempsey, N., & Burton, M. (2012). Defining place-keeping: The long-term management of public spaces. *Urban Forestry and Urban Greening*, 11(1). <https://doi.org/10.1016/j.ufug.2011.09.005>
- Duczek, M. (2021): *Design for Innovation: Design Thinking and / or Design-driven Innovation*, <https://www.linkedin.com/pulse/design-innovation-thinking-design-driven-markus-duczek>
- Ebner, D. (2019). *Study of wooden surface carbonization using the traditional method "Yakisugi" or "Shou Sugi Ban". Proligno.*
- Ellicott, K. (2016). *Raising the Standard: Green Flag Award Guidelines.*
- IDEO (2015). *Field Guide to Human Centered Design.* Canada: IDEO.org/Design Kit.
- Katoppo, M. L. (2025): *Examining Design as Strategy Discourse – Part 2: Positions, Relations and What Next?*, *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial* Vol.6, Ed. 2, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Katoppo, M.L., Josephine, A., Tanto, C., Indah, I.P., Imanda, M.A., Aurelia, S. (2024). Festival Ambreg 2023: "ReReRe" Pondok Pucung Cosplay, Prosiding SNDS 2024. Tangerang: Penerbit Fakultas Desain, UPH.
- Mishra, H. S., Bell, S., Vassiljev, P., Kuhlmann, F., Niin, G., & Grellier, J. (2020). The development of a tool for assessing the environmental qualities of urban blue spaces. In *Urban Forestry and Urban Greening* (Vol. 49). <https://doi.org/10.1016/j.ufug.2019.126575>
- Nur, G. N. S. (2020). 'Perempuan dalam Feminitas dan Feminitas Baru' *Jurnal Media Komunikasi Gender*. Banten: Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
- Ottinger, R. (2021): *Create Sustainable Success with the 4 Types of Innovation*, <https://www.freshconsulting.com/insights/blog/the-4-types-of-innovation/>
- Rahardjo, Y. (2019). Festival Kreativitas Anak, Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan, Jawa Barat. *JSDIS*. 2019; 1(1):7-17.
- Roterbeg, C. M. (2019). *Handbook of Design Thinking*. Kindle Direct Publishing.
- Sanders, E. B. N., & Stappers, P. J. (2008). *Co-creation and the new landscapes of design. CoDesign*, 4(1), 5–18. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>
- Sarifuddin, M., Isnarto, I., & Wiyanto, W. (2021). Student Critical Thinking Ability Reviewed Learning Styles in Learning with SCAMPER Method the Assisted by E-Module. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 10(2),188–194. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujmer>
- Setyawan, M. A., & Purwanto. (2023). Pemanfaatan limbah kayu dengan menggunakan eksplorasi teknik *Shou Sugi Ban*. *Jurnal Strategi Desain & Inovasi Sosial*, 5(1), 39-57.
- Social Impact. ID (2024). Mengenal Lebih Dekat *Social Return On Investment (SROI)*; 2024 Juni [diambil Desember 2025]. Tersedia di: <https://www.socialimpact.id/news/mengenal-lebih-dekat-social-return-on-investment-sroi>

- Szymariska, E. (2017): *User-Driven Innovation – The Concept and Research Results*, Procedia Engineering 182 (694-700).
- UN-Habitat. (2010). Planning Sustainable Cities: UN-Habitat Practices and Perspectives. *Planning Sustainable Cities*.