

PROLOG

MELIHAT KEMUNGKINAN DESAIN SEBAGAI STRATEGI DAN ATAU PENDORONG INOVASI SOSIAL

EXPLORING POSSIBILITIES FOR DESIGN TO BE BOTH STRATEGY AND SOCIAL INNOVATION

Selamat datang kembali para pembaca Jurnal Desain dan Inovasi Sosial Vol.1 Ed.2, terutama para akademisi, peminat, penggiat, inisiator Desain sebagai strategi dan atau pendorong inovasi sosial. Atas kontribusi para penulis Jurnal ini masuk ke dalam terbitan kedua, meneruskan wacana yang sempat didiskusikan pada terbitan pertama. Pada terbitan pertama, saya menutup Jurnal dengan mempertanyakan mungkinkah sebenarnya Desain berperan sebagai pendorong inovasi sosial? Hal ini muncul karena diskusi pada terbitan pertama menunjukkan bahwa tidak mudah Desain berperan hingga ke tahap mendorong terjadinya inovasi sosial, sesuai cita-cita JSDIS yang ingin menjadi bukan sekedar jurnal teoretis namun juga menjadi jurnal yang dapat menginspirasi tindakan (*action*), yang dalam hal ini tentu saja terjadinya inovasi sosial. Nyatanya hanya 1 dari 8 artikel pada terbitan pertama tersebut yang membahas terjadinya hal tersebut dan benar-benar membuka peluang terjadinya inovasi sosial. Saya kemudian berargumen bahwa tampaknya hal ini terjadi karena 2 hal: (1) bahwa **Desain lebih mudah dibayangkan sebagai strategi** untuk mencapai tujuan tertentu ketimbang berperan sebagai pendorong terjadinya perubahan dan inovasi sosial, dan (2) adanya **kesulitan mencari metode terlebih lagi metodologi yang tepat untuk kajian maupun penelitian Desain** – ini belum ditambah ketika Desain hendak berperan menjadi pendorong terjadinya inovasi sosial (Katoppo, 2019). Saya melihat ini sebagai potensi dan kemudian mengajak para akademisi, peminat, penggiat, inisiator Desain sebagai strategi dan atau pendorong inovasi sosial untuk membahas dan membangun wacana terkait kedua permasalahan tersebut di atas.

Terbitan kedua ini adalah awal dan sebagian dari jawaban dari kedua permasalahan di atas. Pada terbitan kali ini terdapat 7 artikel yang membahas tentang strategi pendidikan Desain, strategi dalam pengembangan produk dan material untuk menghasilkan inovasi-inovasi Desain dan strategi Desain untuk menghasilkan kualitas kehidupan sosial yang lebih baik. Tiga artikel membahas tentang strategi pendidikan Desain di berbagai institusi pendidikan. Leonardo membahas bagaimana pendidikan tahun pertama di Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH) menggunakan metode *Student Centered Learning* pada MK. utama Studio Desain Integratif dengan kajian biomimikri. Sedangkan Kristiadi membahas tentang pendidikan Desain di tahun terakhir, dimana para mahasiswa/i Fakultas

Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana (UKDW) diajak untuk mempraktikkan keilmuan mereka langsung dan berkolaborasi dengan masyarakat Lasiwa, Buton Utara, Sulawesi Tenggara melaksanakan *workshop* dan membangun dengan bambu secara inovatif. Pradnyanita dan Hanindharputri merancang video tutorial interpreter yang ditujukan untuk mahasiswa/i berkebutuhan khusus (tuna rungu) di Sekolah Tinggi Desain Bali. Ketiga bahasan ini menjadi menarik sekali karena 2 hal: (1) Strategi pembelajaran ini dilakukan dengan beragam pendekatan dan metode dari bidang keilmuan masing-masing, yaitu: Desain Interior, Arsitektur dan Desain Komunikasi Visual, dan (2) Dimensi mahasiswa/i sasaran yang berasal dari tahun pertama, terakhir dan yang berkebutuhan khusus.

Tiga artikel selanjutnya membahas tentang tentang kemungkinan-kemungkinan eksplorasi material dengan pendekatan desain berkelanjutan. Winnerdy dan Laoda mencoba meneliti tentang kemungkinan daur ulang plastik sebagai bahan bangunan dari sudut pandang Arsitektur. Keduanya mencoba memetakan inisiasi-inisiasi daur ulang plastik yang sudah pernah dilakukan dalam dunia Arsitektur, dan temuan mereka adalah bahwa seluruh permukaan bidang bangunan hingga bahkan furnitur dapat dibuat dengan bahan daur ulang plastik. Purwanto dan Diasmara mencoba melihat kemungkinan pemanfaatan limbah ampas kopi untuk dipilah menjadi bahan komposit sebagai bahan dasar pembuatan produk dompet. Melalui pemetaan tentang limbah ampas kopi dan penelitian eksperimental menggunakan metode *Kansei Engineering*, keduanya berhasil mengolah limbah ampas kopi tersebut dan mengubahnya menjadi produk dompet dengan kualitas desain, fungsional dan durabilitas material alternatif yang baik. Sedangkan Utomo dan Kusumarini mengangkat filosofi 'jalan kayu' untuk menggali nilai-nilai desain dalam praktik dan cara berpikir desainer seorang pelaku furnitur interior di kota Solo: Barata Sena. Keduanya melihat bagaimana filosofi jalan kayu Barata Sena sejalan dengan pemikiran Papanek (2005): *planet, people, profit* yang menyuarakan tentang bagaimana desain seharusnya dan akan berkelanjutan bila menyeimbangkan ketiga aspek tersebut. Bahasan-bahasan ini sangat menarik karena ketiganya menunjukkan bagaimana: (1) Desain berstrategi untuk mengeksplorasi pengembangan pendekatan cara pembuatannya untuk menjadi lebih berkelanjutan (*sustain*), (2) karenanya Desain perlu secara aktif dan praktik mengeksplorasi mencari kebaruan dan inovasi – yang dalam hal ini terutama adalah: materialitas, yang dilakukan terutama dengan semangat bereksperimen, dan (3) Dalam perjalanan eksplorasi ini, desain mengambil peran dalam perubahan sosial, terutama melalui inovasi produk yang berkelanjutan.

Tulisan terakhir adalah tentang analisis pengaruh desain taman di salah satu kompleks pemukiman di Tangerang Selatan terhadap interaksi sosial yang terjadi. Naro dan Kaluara berusaha untuk membangun parameter dari berbagai kajian literatur tentang perancangan ruang publik yang baik dalam skala urban yang dikatakan semestinya dapat meningkatkan interaksi sosial para penggunanya terutama bagi yang menghuni di sekitar ruang publik tersebut. Penelusuran Naro dan Kaluara menjadi satu-satunya tulisan yang menganalisis hasil desain dalam JSDIS Vol.1 Ed.2 ini.

Ketika saya katakan bahwa ke-7 artikel di atas hendak menjawab:

- (1) bahwa **Desain lebih mudah dibayangkan sebagai strategi** untuk mencapai tujuan tertentu ketimbang berperan sebagai pendorong terjadinya perubahan dan inovasi sosial, maka jelas terlihat bahwa ke-7 artikel ini adalah perwujudan bagaimana setiap penulis membayangkan desain sebagai strategi, baik itu di dunia pendidikan desain, desain produk, desain komunikasi visual, alternatif material konstruksi maupun perancangan desain ruang publik.

Namun yang menarik adalah bagaimana kemudian beberapa artikel ini juga menunjukkan potensi desain mendorong terjadinya inovasi sosial. Upaya Kristiadi bersama *civitas academica* Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana (UKDW) berkolaborasi dengan masyarakat Lasiwa membangun 'arsitektur' bambu sesungguhnya bertujuan besar yaitu meningkatkan kualitas hidup masyarakat Lasiwa dengan mengubah ruang sosial melalui inovasi konstruksi kreatif bambu yang multi manfaat (Serageldin, 1997; Sanoff, 2000; Anwas, 2013;). Apa yang dirancang oleh Pradnyanita dan Hanindharputri untuk mahasiswa/i Sekolah Tinggi Desain Bali yang berkebutuhan khusus jelas-jelas adalah suatu upaya inovasi sosial untuk menunjukkan bahwa desain berlaku universal untuk semua orang (Steinfeld dan Masel, 2012). Tiga artikel yang mengeksplorasi material untuk mendesain secara berkelanjutan jelas merupakan inovasi desain dan secara tak langsung mendorong terjadinya perubahan sosial (Papanek, 1995 & 2005; Fox, 2000, Thackara, 2005). Misalnya saja apa yang dibayangkan Winnerdy dan Laoda yang hendak memanfaatkan limbah plastik menjadi bahan bangunan yang bila benar berjalan akan mengubah siklus bahan dasar plastik dan sudah tentu mendorong perubahan cara membangun, pandangan arsitek dan desainer juga masyarakat tentang bahan dasar plastik itu sendiri (Guy dan Farmer, 2001; Condon, 2008; Chansomsak dan Vale, 2009). Inilah yang saya maksud desain dan atau (*both and, either or* – Venturi, 1977) sebagai pendorong terjadinya inovasi sosial. Analisis Naro dan Kaluara hendak menunjukkan bahwa perancangan ruang publik yang baik dapat mendorong perbaikan kualitas interaksi sosial penggunaannya (Gehl, 2010; Lennard, 2012). Jelas bahwa argumentasi Naro dan Kaluara menunjukkan bahwa desain dapat menjadi pendorong terjadinya perubahan sosial (Jones, dkk., 2005; Jenkins dan Forsyth, 2010).

- (2) Adanya **kesulitan mencari metode terlebih lagi metodologi yang tepat untuk kajian maupun penelitian Desain** – ini belum ditambah ketika Desain hendak berperan menjadi pendorong terjadinya inovasi sosial maka ke-7 artikel dapat dikatakan mengonfirmasi hal ini karena menunjukkan bagaimana upaya pencarian metodologis dilakukan dengan cukup susah payah, namun di lain sisi menunjukkan keragaman spektrum dimensi metode-metode yang dihadirkan oleh ke-7 penulis ini. Leonardo misalnya mengajukan 2 metode: *Student Centered learning* untuk metode pengajaran dimana menurutnya Mahasiswa/i menjadi pusat atau subjek pengajaran sedangkan para Dosen hanya menjadi fasilitator, dan Biomimikri sebagai metode pembelajaran mahasiswa/i Desain di tahun pertama. Kristiadi menggunakan metode penelitian tindakan empiris untuk memastikan terjadinya kolaborasi yang memberdayakan semua pihak terlibat,

yang tampaknya didasarkan pada penelitian tindak (*action research* - Berg dan Lune, 2012) dan atau penelitian tindak partisipatoris (*participatory action research* - Taggart, 2006; Creswell, 2008). Pradnyanita dan Hanindharputri memisahkan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan observasi dan wawancara mengikuti tradisi penelitian kualitatif (Neuman, 2014), dengan metode perancangan yang menggunakan pendekatan kreatif konvergen dan divergen melalui data verbal dan visual. Winnerdy dan Laoda menggunakan metode eksperimentasi laboratorium bersama pihak eksternal yang memiliki keahlian mengolah bahan dasar plastik, seperti halnya Purwanto dan Diasmara yang menggunakan metode *Kansei Engineering* untuk mengolah limbah ampas kopi. Metode eksperimen biasanya berada dalam tradisi penelitian kuantitatif (Neuman, 2014). Utomo dan Kusumarini menggunakan metode deskripsi kualitatif melalui studi kasus dengan wawancara secara langsung kepada narasumber desainer Barata Sena. Naro dan Kaluara menganalisis dengan menggunakan metode observasi atau dalam bahasa keduanya: penilikan terhadap para pengguna menggunakan rangkaian parameter yang disusun berdasarkan kajian teori. Ke-7 artikel ini menunjukkan bahwa untuk menyusun penelitian desain yang baik, maka hampir semuanya memerlukan untuk mengembangkan metodologi penelitiannya dengan meminjam berbagai ragam metode dari berbagai ranah ilmu pengetahuan lain dengan metode yang paling populer: observasi dan wawancara – mungkin karena paling dekat dan dapat dibayangkan oleh seorang desainer sebagai bagian dari proses desain. Namun ini juga memperlihatkan bagaimana potensi penelitian desain yang dapat berkembang tanpa batas karena sifatnya yang ‘mencipta’ dan karenanya harus selalu terbuka dengan berbagai kemungkinan (Zeisel, 2006; Crouch dan Pearce, 2012).

Saya akan menutup pembukaan dan pengantar JSDIS Vol.1 Ed.2 sampai di sini karena bila tidak saya akan mematikan keseruan pembaca mengarang ke-7 artikel yang sangat menarik ini. Saya hanya ingin mengatakan bahwa terbitan kali ini adalah sungguh awal dari pembangunan wacana tentang bagaimana desain menjadi sebuah strategi, terlebih lagi dan atau sebagai pendorong terjadinya perubahan dan inovasi sosial!

Selamat membaca dan membuka berbagai kemungkinan untuk pengembangan keilmuan Desain!

DAFTAR PUSTAKA

- Anwas, O. M. (2013): *Pemberdayaan masyarakat di era global*, Penerbit Alfabeta, Bandung.
- Berg, B. L., dan Lune, H. (2012): *Qualitative research methods for the social sciences 8th Ed.*, Pearson Education, Inc., United States.
- Chansomsak, S. dan Vale, B. (2009): The roles of architects in sustainable community development, *Journal of Architectural/Planning Research and Studies Issues* 3, Faculty of Architecture and Planning, Thammasat University, **6**, 107-136.
- Condon, P. M. (2008): *Design charrettes for sustainable communities*, Island Press, USA.

- 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.
- Crouch, C. dan Pearce, J. (2012): *Doing research in design*, Bloomsbury Publishing, UK-USA.
- Fox, W., ed. (2000): *Ethics and The Built Environment*. Routledge, London & New York.
- Gehl J. (2010): *Cities for people*, Island Press, Washington D.C., USA.
- Guy, S. dan Farmer, G. (2001): Reinterpreting sustainable architecture: the place of technology, *Journal of Architectural Education (1984-)* No. 3, Published by Wiley on behalf of the Association of Collegiate Schools of Architecture, **54**, 140-148, <http://www.jstor.org/stable/1425580>, accessed: 30/08/2013 02:37.
- Jenkins, P. dan Forsyth, L. (2010): *Architecture, Participation and Society*, Routledge, New York.
- Jones, P. B., Petrescu, D., dan Till, J. (2005): *Architecture and Participation*, Spons Publishing, New York.
- Katoppo, M. L. (2019): Desain sebagai pendorong terjadinya Inovasi Sosial, Mungkinkah?, *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Ed.1, Vol.1*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 114-117, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Lennard, S. H. C. (2012): Healthy communities through true urbanism, *Proceedings of the 49th International Making Cities Livable Conference*, Portland, Oregon, USA.
- Neuman, L. W. (2014): *Social research methods – qualitative and quantitative approaches*, Pearson Education, Inc., Boston, NY, SF etc.
- Papanek, V. (1995): *The green imperative – ecology and ethics in design and architecture*, Thames & Hudson, London.
- Papanek, V. (2005): *Design for the real world: human ecology and social change*, Pantheon Books, New York.
- Sanoff, H. (2000): *Community participation methods in design and planning*, John Wiley & Sons, Inc., Canada.
- Serageldin, I. (1997): *The Architecture of Empowerment: People, Shelter and Livable Cities*, Academy Edition, London.
- Steinfeld, E. dan Maisel, J. L. (2012): *Universal Design – Creating Inclusive Environments*. John Wiley & Sons, Inc, New Jersey.
- Taggart, R. Mc. (2006). *Participatory Action Research: Issues in Theory and Practice*, *Educational Action Research*, 2:3, 313-337, DOI: 10.1080/0965079940020302.
- Thackara, J. (2005): *In the bubble: designing in a complex world*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.
- Venturi, R. (1977, c.o.1966): *Complexity & Contradiction in Architecture*, The Museum of Modern Art Papers.
- Zeisel, J. (2006): *Inquiry by Design – Environment/Behaviour/ Neuroscience in Architecture, Interiors, Landscape, and Planning* (Revised Edition), W. W. Norton & Company, New York – London.