

PROLOG

DESAIN SEBAGAI STRATEGI PENDORONG INOVASI SOSIAL? MUNGKIN!

CAN DESIGN BE A STRATEGY IN MAKING SOCIAL INNOVATION? IT IS POSSIBLE!

Selamat datang di Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial (JSDIS) Edisi 1, Volume 2! Volume 1 JSDIS ditutup dengan harapan bahwa **ada kemungkinan untuk melihat Desain sebagai pendorong terjadinya inovasi sosial**, dan untuk membuka kemungkinan itu maka yang diperlukan adalah **pembangunan wacana yang kuat perihal Desain sebagai strategi pendorong terjadinya inovasi sosial**.

Untuk membangun wacana yang kuat dalam konteks Desain sebagai Strategi dan Desain sebagai Pendorong Inovasi Sosial, argumen yang saya sampaikan adalah (Katoppo, 2020):

(1) Bahwa lebih memungkinkan membayangkan apabila kedua konteks desain di atas disatukan karena **lebih mudah membayangkan sebagai strategi yang kemudian pada gilirannya akan mendorong terjadinya inovasi sosial**, alih-alih melihatnya sebagai dua hal yang terpisah, dan

(2) Bahwa perlu **membangun metode terlebih lagi metodologi yang tepat untuk kajian maupun penelitian Desain secara umum dan penelitian Desain sebagai Strategi pendorong terjadinya Inovasi Sosial secara khusus**. Saya kemudian mencoba melihat rentang metodologis (*methodological gaps*) ini sebagai peluang membangun metode ataupun metodologi penelitian Desain yang tepat guna merespon konteks setiap perbedaan konteks penelitian dengan meminjam rona metodologi yang ada – kuantitatif (positivis), kualitatif (interpretif) dan kritikal dan metode yang berada di dalamnya (mis: eksperimental, penelitian lapangan dan etnografi, narasi, studi kasus, perilaku lingkungan ataupun partisipatoris) (Neuman, 2014; Creswell, 2008; Groat dan Wang, 2002; Zeisel, 2006; Crouch dan Pearce, 2012). Saya memberikan contoh bagaimana saya membangun metodologi khusus yang memadukan aktivitas meneliti, mendesain dan melakukan aksi: Desain sebagai Generator – metodologi yang saya tawarkan untuk model penelitian yang hendak menjadikan Desain sebagai strategi pendorong inovasi sosial (Katoppo, 2017, 2018).

Inilah yang ingin JSDIS perlihatkan pada Ed.1, Vol.2 kali ini! Nyatanya mungkin

membayangkan Desain sebagai strategi pendorong inovasi sosial dengan hadirnya 5 wacana yang akan anda baca pada Ed.1, Vol.2 ini. Dari 5 artikel yang diterbitkan 3 artikel memperlihatkan bagaimana desain bekerja sebagai strategi pendorong inovasi sosial, 1 artikel memperlihatkan bagaimana desain bekerja sebagai strategi pendorong inovasi lingkungan, dan 1 artikel masih tetap memperlihatkan bagaimana desain bekerja sebagai strategi.

Anggia, Adita dan Guspara membahas perancangan desain kap lampu dekoratif dengan menggunakan lembaran *soya leather*. Yang menarik ketiganya berupaya untuk mencari alternatif material dengan melihat potensi limbah dan keinginan untuk merespon persoalan lingkungan dan sosial. Widyasari dan Ardiwilaga mencoba melihat potensi desain ilustrasi untuk buku pelajaran Sekolah Dasar (SD) yang hendak bertujuan membangun kesadaran perilaku 3R (*reduce, reuse* dan *recycle*) dengan harapan generasi masa depan (anak-anak) akan menjaga keberlanjutan lingkungan. Alverina, Srinaga dan Prakoso mencoba melihat bagaimana pentingnya mengembangkan area komersial di ruang koridor jalan Kota Tua Jakarta yang diharapkan akan berdampak bagi pengalaman pejalan kaki maupun juga bagi kelangsungan hidup pedagang kaki lima (PKL). Tujuannya adalah merancang ruang kota yang berkeadilan sosial bagi semua orang. Ketiga artikel inilah yang menunjukkan bagaimana desain bekerja sebagai strategi pendorong inovasi sosial. Pembahasan Tacasily dan Valencia masuk ke dalam kategori pembahasan desain sebagai strategi pendorong inovasi sosial, karena keduanya berupaya untuk mengangkat kembali material lokal – pelepah kelapa, yang dipadukan dengan teknik modern – partisi struktural komposit untuk menjadi inovasi material interior yang ekologis dan berkelanjutan dalam perancangan Sekolah Lentera Harapan di pulau Rote, Ndao, Nusa Tenggara Timur (NTT). Sementara pembahasan Primayudha, Subkiman dan Arief adalah pembahasan desain sebagai strategi dengan mencoba menelaah fungsi dan makna warna khususnya pada desain interior toko bertema anak.

Menarik juga melihat bahwa pada 5 artikel ini kita bisa melihat pembahasan desain dari sisi produk (Anggia, Adita dan Guspara) atau materialitas (Tacasily dan Valencia), pembahasan desain dari sisi komunikasi visual (Widyasari dan Ardiwilaga), pembahasan desain dari sisi interioritas (Primayudha, Subkiman dan Arief) dan pembahasan dari sisi desain perkotaan (Alverina, Srinaga dan Prakoso). Karenanya menarik juga melihat ragam metode yang digunakan oleh ke-5 artikel ini, sekaligus memperlihatkan argumen saya yang kedua perihal adanya keluasan cakupan dan keberagaman metode dalam penelitian desain secara umum, maupun penelitian desain sebagai strategi pendorong inovasi sosial secara khusus.

Anggia, Adita dan Guspara menggunakan metode penelitian eksperimen pengolahan limbah dengan proses fermentasi di laboratorium. Sementara itu untuk metode desain menggunakan metode kembangan Guspara (2017) M.A.C.A.K (Material, Alat, Cara, Atribut dan Konteks). Widyasari dan Ardiwilaga menggunakan rona penelitian kualitatif dengan metode wawancara tidak terstruktur (Moleong, 2010) dan metode analisis TOWS (*Threat, Opportunities, Weaknesses* dan *Strength*) matrix dan AIDA (*Attention, Interest, Desire* dan *Action*) yang mereka coba kembangkan secara mandiri. Alverina, Srinaga dan Prakoso secara khusus membangun metodologi penelitian yang khusus dan kontekstual terhadap lingkup

penelitian yang hendak menyoal pada pengembangan area komersial dalam alur pejalan kaki (*pedestrian*). Metodologi ini terdiri dari metode observasi dan studi lapangan yang dilandaskan pada parameter elemen jalan (Gehl, 2011; Mehta, 2013, NACTO 2016) dan *commercial building* (Pregliasco, 1988; Davies, 2000; Massengale & Devon, 2014; Speck, 2018) dan *commercial street* (Mehta, 2013; Ewing & Bartholomew, 2013; Massengale & Devon, 2014). Tacasily dan Valencia menggunakan metode penelitian eksperimental komparatif antara 2 teknik, yaitu teknik modern struktur *sandwich panel* (Subkiman, 2010) dan teknik tradisional panel Rote *bebak*. Sedangkan Primayudha, Subkiman dan Arief mencoba menyandarkan diri para rona penelitian sosial dengan menggunakan metode observasi partisipatif (Hammersley, 1983). Untuk mengidentifikasi fungsi warna ketiganya menggunakan kriteria teknis O'Connor (2014) dan untuk mengupas makna warna menggunakan kajian makna tanda (Morris, 1970).

Paparan di atas menunjukkan paling tidak ada 5 pendekatan metode yang digunakan untuk membahas penelitian desain sebagai strategi dan desain sebagai strategi pendorong inovasi dan inovasi sosial: metode penelitian eksperimental laboratorium dengan pendekatan sains material, metode desain dengan parameter hasil kembangan sendiri, metode wawancara tidak terstruktur, metode observasi partisipatif, metode semiotika atau kajian tanda.

Sesungguhnya saya sudah menyoal terus permasalahan metodologi dalam penelitian desain ini sejak Volume 1, namun kali ini saya melihatnya sebagai sesuatu yang lebih positif. Penelitian desain memang masih membutuhkan dan perlu mengabdiksi metode-metode penelitian dari ranah lain karena hanya dengan demikianlah penelitian desain dapat dilaksanakan (Crouch dan Pearce, 2012; Roth, 1999; Buchanan, 2001; Collins, dkk., 2004; Cross, 1999), terlebih lagi penelitian desain sebagai strategi pendorong inovasi sosial (Katoppo, 2017). Selamat menjelajah kemungkinan-kemungkinan penelitian desain sebagai strategi, penelitian desain sebagai strategi pendorong inovasi dan penelitian desain sebagai strategi pendorong inovasi sosial pada JSDIS Ed.1, Vol.2!

Stay safe, healthy and productive – Jangan mengalah pada pandemik.

DAFTAR PUSTAKA

- 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. (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.
- Davies, L. (2000): *Urban Design Compendium*. English Partnerships and the Housing Corporation, U.K.
- Ewing, R., & Bartholomew, K. (2013): *Pedestrian and Transit-Oriented Design*. Urban Land Institute and American Planning Association, USA.
- Gehl, J. (2011): *Life between the buildings : using public space*. Island Press, Washington.
- Groat, L. dan Wang, D. (2002): *Architectural research methods*, John Wiley & Sons, Ltd., Publication, Canada.
- Guspara, W. A. (2017): Pendekatan Material Sebagai Alternatif Untuk Pengembangan Produk, Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta.
- Hammersley, M., & Atkinson, P. (1983): *Ethnography: Principles in practice*, *Computer Science*.
- 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. (2020): Membangun Wacana Desain sebagai Strategi dan (terus) melihat kemungkinan Desain sebagai Pendorong Inovasi Sosial, *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Ed.2, Vol.1*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 219-223, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Massengale, J., & Devon, V. (2014): *Street Design The Secret to Great Cities and Town*. : John Wiley & Sons, Inc, New Jersey.
- Mehta, V. (2013): *The street: A quintessential social public space*. Routledge: London – New York.
- Moleong, L, J. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Morris, C. W. (1970): *the Pragmatic Movement in American Philosophy*. Michigan: G. Braziller.
- National Association of City Transportation Officials (NACTO). (2016): *Global Street Design Guide*. In *New Forests*. National Association of City, New York.
- Neuman, L. W. (2014): *Social research methods – qualitative and quantitative approaches*, Pearson Education, Inc., Boston, NY, SF etc.
- O'Connor, Zena (2014): "resene.co.nz." *resene.co.nz*. <https://www.resene.co.nz/pdf/Zena-OConnor-Colour-for-Architects.pdf>.
- Pregliasco, J. (1988): *Developing Downtown Design Guidelines*. California Main Street Program.
- 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.
- Speck, J. (2018): *Walkable City Rules*. Island Press, Washington.
- Subkiman, A. (2010): Bahan Kuliah Pengetahuan Bahan. Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional, Bandung.
- Zeisel, J. (2006): *Inquiry by Design – Environment/Behaviour/ Neuroscience in Architecture, Interiors, Landscape, and Planning* (Revised Edition), W. W. Norton & Company, New York – London.