

EPILOG

MENELAAH DIMENSI DESAIN SEBAGAI STRATEGI PENDORONG INOVASI SOSIAL

THE DIMENSIONS OF DESIGN AS STRATEGY FOR SOCIAL INNOVATION

Pada artikel penutup Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Ed.1, Vol.2 ini saya hendak membahas lebih lanjut kumpulan artikel pada terbitan ini, yang sesuai dengan tujuan pembangunan wacana yang kuat perihal Desain sebagai Strategi Pendorong Inovasi Sosial. Untuk itu maka saya hendak mencoba memetakan dimensi-dimensi yang terlihat dari ke-5 artikel dalam terbitan ini dan juga mengonfirmasi dari artikel-artikel yang sudah terbit sebelumnya pada Volume 1.

Saya membaca paling tidak ada 2 dimensi inovasi desain sosial dari 5 artikel dalam terbitan ini yang juga secara jelas muncul pada Volume 1:

1. Inovasi Desain berbasis Manusia
2. Inovasi Material Ramah Lingkungan

Sedangkan secara khusus ada tambahan 1 dimensi inovasi desain sosial dari Volume 1:

1. Inovasi Sistem Pendidikan Desain

Inovasi Desain Berbasis Manusia

Dimensi pertama Desain sebagai Strategi Pendorong Inovasi Sosial yang kerap muncul di JSDIS adalah dimensi Inovasi Desain Berbasis Manusia (*Human Centered Design Innovation*). Ini menarik karena secara jelas JSDIS memosisikan Desain Berbasis Manusia sebagai pendekatan yang mampu mengembalikan kembali esensi desain dan menghantarkannya sebagai strategi pendorong perubahan situasi sosial (Norman, 2002; Katoppo, 2019). Paling tidak ada 3 sub-dimensi Inovasi Desain Berbasis Manusia, yaitu:

1. Pengembangan Kreativitas individu maupun komunal.

Sasaran Inovasi Desain Berbasis Manusia yang sering terlihat adalah pengembangan kreativitas individu maupun komunal dalam satu konteks sosial dan masyarakat tertentu. Inovasi desain yang berkelanjutan (diinjeksikan terus menerus – Brown dan Katz, 2009) menjadi kata kunci dari tujuan membangkitkan imajinasi individu maupun komunal dalam satu konteks sosial dan masyarakat tertentu (Katoppo, 2017). Seringkali kelompok masyarakat yang menjadi pilihan adalah kelompok anak-anak dan anak muda sebagai kelompok yang paling kreatif, imajinatif dan liat (*agile*) terhadap perubahan. Lihat saja apa yang dilakukan

Rahardjo (2019) dengan anak-anak muda di Kampung Pondok Pucung. Festival kreativitas yang digagas pada tahun 2017 sesungguhnya merupakan festival lanjutan dari berbagai inisiasi gelaran aktivitas kreatif yang digagas sejak tahun 2015 dan yang paling merespon adalah kelompok anak dan anak muda. Kelompok ini bahkan terus melanjutkan berbagai macam kegiatan kreatif pada tahun-tahun berikutnya hingga sekarang (Katoppo, dkk., 2019; Lucky, dkk., 2020). Demikian juga yang diperlihatkan oleh Purwanto (2019) saat merancang *puzzle* dari bahan bambu untuk meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas mencipta anak-anak di tingkat pendidikan dasar, maupun Widyasari dan Ardiwilaga yang dalam terbitan kali ini menggunakan desain ilustrasi untuk buku pelajaran lingkungan SD.

2. Penciptaan Ruang Urban yang Berkelindan (*engaging*)

Sub-dimensi yang kedua adalah penciptaan ruang urban yang berkelindan (*engaging*). Ruang urban adalah ruang yang sangat tepat dalam upaya mendorong terjadinya inovasi sosial melalui injeksi dan intervensi desain. Hal ini dapat dicapai dengan upaya menciptakan ruang urban yang berkelindan (Stickells, 2011), yang hidup (Petrescu, 2005), yang kreatif namun lekat dengan keseharian (*oeuvre* – Lefebvre, 1998) dan karenanya politis, demokratis serta lestari (Hubert dan Theocharopoulou, 2013). Rahardjo (2019) kembali memperlihatkan hal ini dalam skala kampung, dimana ketika anak-anak Kampung Pondok Pucung memilih menggunakan festival (*la fête*) sebagai pengejawantahan ruang kreatif mereka. Demikian juga dengan Setiawan (2019) yang mencoba melihat desain *street signage* yang berkelindan dengan bagaimana pejalan kaki mengalami *pedestrian*. Hal yang sama yang juga ditelaah oleh Alverina, Srinaga dan Prakoso pada terbitan kali ini saat mencoba mengembangkan area komersial di jalur pejalan kaki dengan menautkan pedagang kaki lima (PKL) dan konteks bangunan komersial agar tercipta ruang kota yang berkeadilan sosial. Sementara itu interaksi sosial menjadi pertimbangan desain ruang publik menurut Mensana, dkk. (2019) juga Naro dan Kaluara (2020).

3. Desain universal

Sub-dimensi ketiga dari Inovasi Desain berbasis Manusia adalah Desain Universal, yaitu desain yang benar-benar dapat bekerja untuk setiap orang apapun kondisinya. Steinfeld dan Maisel (2012) menyatakan paling tidak ada 7 hal yang perlu diperhatikan sekaligus juga menjadi strategi implementasi desain universal agar menjadi pendorong terjadinya inovasi sosial: (1) Mengadopsi model sosial dalam hal fungsi dan kemampuan (*adopting a social model of function and ability*); (2) Memantapkan dukungan dari pihak yang memberi keputusan – eksekutif (*establishing executive-level backing*); (3) Memantapkan pendekatan inklusif sebagai prioritas (*establishing inclusiveness as a priority*); (4) Mengambil sistem perencanaan yang tertata dan proaktif (*taking a planned, proactive approach*); (5) Membangun aksesibilitas sebagai tugas bersama (*making accessibility a shared task*); (6) Menyediakan sumber daya yang memungkinkan (*providing enabling resources*), dan (7) Menyediakan sumber daya dan aksesibilitas terhadap kepakaran (*providing sources of accessibility expertise*). Walau diskusi wacana desain universal masih terbilang jarang dan tidak harus selalu berkaitan dengan individu berkebutuhan khusus, salah satu artikel yang diterbitkan JSDIS ed.2, Vol.1 adalah tulisan Pradnyanita dan Hanindharnputri (2020) yang merancang

video tutorial interpreter untuk mahasiswa/i berkebutuhan khusus (tuna rungu) di Sekolah Tinggi Desain Bali.

Inovasi Material Ramah Lingkungan

Dimensi kedua dari Desain sebagai Strategi Pendorong Inovasi Sosial adalah 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). Dimensi kedua ini menjadi menarik karena kemunculannya sejak di Edisi ke-2, Volume 1 JSDIS cukup konsisten melalui eksperimen daur ulang plastik Winnerdy dan Laoda (2020) sebagai bahan bangunan atau eksperimen pengolahan limbah ampas kopi menjadi bahan dasar kain desain produk oleh Purwanto dan Diasmara (2020), yang kemudian berlanjut pada terbitan kali ini melalui inovasi pelepah kelapa sebagai partisi interior oleh Tacasily dan Valencia dan eksperimen *soya leather* yang dibuat dari limbah cair tahu untuk desain kap lampu oleh Anggia, Adita dan Guspara. Eksperimen-eksperimen ini bukan hanya menawarkan keberagaman material dasar (limbah organik, anorganik dan material lokal yang sudah tak dipandang menarik), namun juga alternatif inovasi material yang muncul (material komposit interior dan arsitektur, juga kain untuk desain produk) (Papanek, 1995). Lebih jauh lagi eksperimen-eksperimen desain ini juga mencoba menjadi strategi pendorong inovasi sosial – misalnya pada eksperimen Anggia, Adita dan Guspara yang hendak mengurangi beban lingkungan khususnya ekosistem air yang tercemar akibat pembuangan limbah cair produksi tahu, atau tentang tujuan jangka panjang Tacasily dan Valencia yang ingin mengembalikan pelepah kelapa yang sudah dimodernisasi menjadi material pelapis dinding untuk masyarakat Rote (Papanek, 2005; Thackara, 2005; Fox, (ed.), 2000). Menurut saya dimensi ini sangat berpotensi untuk terus berkembang dalam alur diskusi wacana Desain sebagai Strategi Pendorong Inovasi Sosial.

Inovasi Sistem Pendidikan Desain

Dimensi yang ketiga yang hadir secara berkesinambungan dalam terbitan JSDIS sebagai strategi desain pendorong inovasi sosial adalah Inovasi Sistem Pendidikan Desain. Diskusi wacana yang menjadi dimensi ketiga ini membicarakan tentang hal strategi inovasi pendidikan desain dan strategi memasukkan ke dalam konteks pendidikan desain wacana desain sebagai strategi pendorong inovasi sosial. Kedua hal ini mengerucut pada persoalan-persoalan pendekatan baru.

1. Strategi Inovasi Pendidikan Desain

Ketika membicarakan sub-dimensi ini maka salah satu yang paling mengemuka dalam konteks JSDIS adalah pendekatan *Design Thinking – Human Centered Design* (DT-HCD - Norman, 2002; Brown, 2008; Brown dan Katz, 2009). Pendekatan ini merupakan proses siklis berempati (*emphatize*), berpikir (*hear-discovery*), membangun ide (*create-ideation*) hingga akhirnya membuat (*prototyping*) dan mengujicobakannya kepada pengguna (*deliver*). Sebenarnya ini adalah pendekatan yang biasa di dunia desain, namun yang sering terlupakan adalah bahwa proses DT-HCD adalah proses yang komprehensif, integratif, kolaboratif,

serta iteratif. Salah satu artikel JSDIS yang membicarakan hal ini adalah metode *Student Centered Learning* pada MK. utama Studio Desain Integratif dengan kajian biomimikri yang ditulis oleh Leonardo (2020) pada Edisi 2, Volume 1.

2. Strategi memasukkan ke dalam Konteks Pendidikan Desain Wacana Desain sebagai Strategi Pendorong Inovasi Sosial.

Menyambung pendekatan *Design Thinking – Human Centered Design* (DT-HCD) yang dibahas pada poin 1, maka dalam konteks sub-dimensi kedua Inovasi Sistem Pendidikan Desain terlihat bahwa Wacana Desain sebagai Strategi Pendorong Inovasi Sosial mulai banyak muncul di dalam penyelenggaraan pendidikan desain. Cara yang paling kentara adalah dengan mentranslasi pendekatan DT-HCD ke dalam konteks proyek desain yang mendorong terjadinya inovasi sosial seperti yang telah diargumentasikan oleh Brown dan Wyatt (2010). Pendekatan lain yang juga mulai muncul adalah pendekatan desain partisipatif (Simonsen dan Robertson, 2013; Jenkins dan Forsyth, 2010) yang berakar pada *Participatory Action Research* (PAR – Taggart, 2006; Greenbaum dan Loi, 2012). Hal ini misalnya ditunjukkan secara jelas oleh Rahardjo (2019) yang menyelenggarakan MK. Desain, Masyarakat dan Lingkungan di Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan dengan menggunakan metode kombinasi DT dan PAR bersama para Dosen, mahasiswa/i untuk bekerja kolaboratif dengan anak-anak dan anak muda di Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan. Sedangkan Kristiadi (2020) bersama mahasiswa/i Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana (UKDW) mempraktikkan keilmuan mereka langsung dan berkolaborasi dengan masyarakat Lasiwa, Buton Utara, Sulawesi Tenggara dengan melaksanakan *workshop* dan membangun dengan bambu secara inovatif. Yang menarik sub-dimensi kedua Inovasi Sistem Pendidikan Desain sangat berpotensi bahkan sudah merespon kebijakan Kampus Merdeka yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia di awal tahun 2020 ini.

Saya menyakini bahwa dimensi-dimensi Desain sebagai Strategi Pendorong Inovasi Sosial beserta sub-dimensinya yang sudah dijelaskan di atas akan menjadi dasar pembangunan wacana yang kuat. Inilah yang kemudian akan menjadi awal cita-cita JSDIS untuk mendorong perubahan kebijakan Nasional mengenai pembangunan berkelanjutan yang berkeadilan sosial, lestari serta mengedepankan pembangunan sumber daya manusia sebagai subyek utama pembangunan bangsa dan negara Indonesia. Saya juga melihat banyak potensi dimensi-dimensi ini untuk bekerja dengan sangat baik di masa pandemik saat kita dipaksa untuk memikirkan ulang model pendidikan Desain. Alih-alih melihat situasi ini sebagai pemasang kreativitas saya lebih memilih kembali ke natur seorang desainer: yaitu yang akan bekerja luar biasa kreatif di tengah-tengah keterbatasan, **yang akan 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.**

Sampai jumpa pada JSDIS Ed.2, Vol.2! – *Stay, safe, healthy and productive!*

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, T. (2008): Design thinking www.unusualeading.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.
- 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.
- Hubert, C. dan Theocharopoulou, I. (2013) : *Design, sustainability and the global city, in Urban Design Ecologies*, John Wiley and Sons Ltd., Publication, UK.
- 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., Irwandi, E., Soenarjo, H. (2019): *Ambreg 2: Pucung Cerdas Berseri Kembali*, Festival Kreatif Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan, *Prosiding Seminar Nasional Desain Sosial 2019, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan, Tangerang*. ISBN: 978-623-7489-00-9.
- Kottas, D. (2011): *Materials: Innovation & Design*, Published by Links.
- Kristiadi, A. (2020): Pemodelan Pedagogi Untuk Arsitektur Bambu, *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Ed.2, Vol.1*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 133-146, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Lefebvre, H. (1998): *The production of space*, Blackwell Publishers Ltd., Inc., Oxford, Massachusetts.
- Leonardo, V. A. (2020): Metode Student-Centered Learning Pada Pembelajaran Studio Desain Integratif Dengan Kajian Biomimikri, *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Ed.2, Vol.1*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 122-131, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Lucky, A., Mandagi, S., Katoppo, M. L. (2020): Kampong Youth Creative Festival in the midst of Pandemic: 'Ambreg'- *Pandemic Kite Design Competition*, Presented in the 4th Art, Craft and Design in South East Asia (ARCADESA) International Symposium 2020, ISI Yogyakarta.
- Mensana, A., Srinaga, F., Halim, A. (2019): Peningkatan Kualitas Ruang Penghubung AntarTaman Kota Dengan Membangun Interaksi Sosial, *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Ed.1, Vol.1*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 96-113, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Moxon, S. (2012): *Sustainability in Interior Design*, Laurence King Publishing Ltd.
- Naro, A. A. dan Kaluara, F. H., (2020): Analisis Pengaruh Desain Menteng

- Park Bintaro Jaya Terhadap Interaksi Sosial, *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Ed.2, Vol.1*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 200-218, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Norman, D. (2002): *The design of everyday things*, Basic Books, New York.
- 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.
- Petrescu, D. (2005): Losing control, keeping desire, *Architecture and Participation*, New York, 43-64.
- Pradnyanita, A.A.S.I., dan Hanindharputri, M.A., (2020): Perancangan Video Tutorial Interpreter Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus (Tuna Rungu) Di Sekolah Tinggi Desain Bali, *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Ed.2, Vol.1*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 147-156, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Purwanto (2019): Bermain Dan Berkreasi Untuk Melatih Perkembangan Anak Usia Dini Menggunakan Puzzle Edukatif Dari Bahan Bambu, *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Ed.1, Vol.1*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 28-41, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Purwanto dan Diasmara, G. (2020): Pemanfaatan Limbah Ampas Kopi Menjadi Bahan Komposit Sebagai Bahan Dasar Alternatif Pembuatan Produk Dompot, *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Ed.2, Vol.1*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 175-186, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Rahardjo, Y. (2019): Festival Kreativitas Anak, Kampung Pondok Pucung, Tangerang Sleatan, Jawa Barat, *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Ed.1, Vol.1*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 7-17, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Setiawan, B. (2019): Analisis Aplikasi Desain Street Signage Pada Fasilitas Publik Di Kota Bandung, *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Ed.1, Vol.1*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 68-78, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Simonsen, J. dan Robertson, T. (2013): *Routledge International Handbook of Participatory Design*, Routledge International Handbooks, New York & London.
- Steinfeld, E. dan Maisel, J. L. (2012): *Universal Design – Creating Inclusive Environments*. John Wiley & Sons, Inc, New Jersey.
- Stickells, L. (2011): The right to the city: rethinking architecture's social significance, *Architectural Theory Review*, **16:3**, 213-227, DOI: 10.1080/13264826.2011.628633.
- 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.
- Winnerdy F. R. dan Laoda, M. (2020): Daur Ulang Plastik Untuk Bahan Bangunan, *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Ed.2, Vol.1*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 157-174, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.