

PROLOG

ADAPTABILITAS & STRATEGI INOVASI DESAIN SOSIAL (DI MASA PANDEMI)

ADAPTABILITY & THE SOCIAL INNOVATION DESIGN STRATEGY (IN PANDEMIC TIME)

Pada artikel penutup Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial (JSDIS) Vol.2, Ed.2 saya mencoba memberikan tawaran 3 moda kerja strategi adaptif Desain Sosial di masa pandemik dan *beyond* (Katoppo, 2021):

1. **Moda kerja penelitian**, khususnya di fase kelindan mengombinasikan model *e-interview* berbasis penelitian kualitatif dengan kelindan warga (*community engagement*) konvensional.
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.
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.

Sementara itu Setiawan (2021) pada JSDIS Vol.2, Ed.2 yang sama menawarkan kerangka kerja Desain sebagai pendorong terjadinya inovasi sosial dan sebagai bentuk penanganan krisis berbasis komunitas dengan cara:

1. **Desain/Desainer memfasilitasi komunitas untuk bersama-sama menghadapi perubahan dengan cara membangun kesadaran kolektif terhadap situasi atau permasalahan yang sedang dihadapi oleh warga atau komunitas.**
2. **Desain/Desainer mendampingi gerak komunitas yang sudah ada untuk semakin memperkuat ketahanan warga.**
3. **Mewujudkan warga berdaya dengan melibatkan warga sebagai aktor utama sejak awal dan di setiap langkah tahapan proses kerja penetapan permasalahan hingga pembuatan solusi.**
4. **Mewujudkan aktivitas yang berkelanjutan menjadi kunci utama keberhasilan jangka Panjang dari setiap inisiasi Desain Sosial yang dilakukan.**

Ke-2 argumen ini saya angkat untuk menjelaskan tentang adaptabilitas dan strategi inovasi Desain Sosial terutama di masa pendemik. Ke-2 argumen ini juga terjelaskan dengan 5 artikel ilmiah dan 1 artikel epilogue yang hadir dalam JSDIS Vol.3 Ed.1 kali ini.

Kelima artikel ilmiah dan 1 artikel epilogue yang dihadirkan terjadi di tengah masa pandemik dan berasal dari berbagai latar belakang ilmu desain (paling tidak ada Desain Komunikasi Visual, Desain Produk, Rancang Kota – Arsitektur – Interior). Nyatanya semua proyek Desain Sosial maupun proyek Desain yang dilakukan semuanya tetap dapat berjalan dengan memperlihatkan ke-3 moda kerja Desain Sosial dan ke-4 kerangka kerja Desain sebagai pendorong inovasi sosial.

Dari latar belakang ilmu Desain Komunikasi Visual: Zulkarnain, Vania dan Florencia merancang video tutorial untuk SDN Panongan 3 sebagai solusi edukasi pelestarian lingkungan; sedangkan Mahatmi dan Singgih mendesain buklet Museum Bank Indonesia berbasis aktivitas untuk Siswa/i Sekolah Menengah; dan Febriansyah mencoba menganalisis *visual storytelling* dalam desain kampanye sosial *Cyberbullying* MLC Singapore – *Do What's Right Online*.

Sementara itu dari sisi Desain Produk: Gumulya, Nico, Jatiadi, Liem dan Fachrurrozi berupaya meningkatkan sisi pemasaran kerajinan produk anyaman di Desa Jambe, sedangkan Ferdinand dan Valencia mencoba mengeksplorasi desain *Fin Surfboard* dengan menggunakan 3D Printing FDM berbasis komunitas *surfer* (peselancar).

Artikel epilogue Katoppo, Oppusunggu dan Kamil tentang upaya peningkatan kualitas permukiman RW kumuh di Jakarta Utara berbasis Rencana Aksi Masyarakat (*Community Action Plan*) mewakili Rancang Kota – Arsitektur – Interior. Zulkarnain, Vania dan Florencia misalnya menerapkan ke-3 moda kerja Desain Sosial yang mengombinasikan model daring dan luring dalam setiap tahapan penelitian, mendesain dan melakukan aksinya. Hal ini juga dilakukan oleh Katoppo, Oppusunggu dan Kamil dan hasilnya tetap efektif dan optimal terutama dalam konteks kelindan masyarakat dan menetapkan rumusan permasalahan. Mahatmi dan Singgih mengumpulkan data dari pengunjung melalui *virtual tour* Museum Bank Indonesia. Ferdinand dan Valencia menggunakan metode FGD dan pengisian kuesioner secara *online* untuk memahami preferensi peselancar. Febriansyah melihat potensi media digital untuk membantu memahami pembuatan kampanye *cyberbullying* yang efektif.

Apa yang dilakukan Gumulya, Nico, Jatiadi, Liem dan Fachrurrozi secara jelas memperlihatkan kerangka kerja desain/desainer dalam memfasilitasi warga membangun kesadaran kolektif terhadap situasi perubahan dan mendampingi komunitas yang ada untuk semakin memperkuat desain produk anyaman di Desa Jambe. Harapannya tentu saja warga yang berdaya dan aktivitas yang berkelanjutan. Hal ini juga yang dilakukan oleh Katoppo, Oppusunggu dan Kamil ketika bersama warga membuat rencana aksi (*Community Action Plan*) desain sosial yang dapat membawa warga keluar dari kekumuhan. Ke-4 tahapan kerangka kerja: memfasilitasi, mendampingi, memberdayakan dan mendorong aktivitas yang berkelanjutan menjadi hal yang penting dan diuji saat membuat rencana aksi masyarakat ini.

Hal menarik lain adalah bahwa dari ke-5 artikel ilmiah dan 1 artikel epilogue, 4 kelompok peneliti-pendesain-penggerak ini menggunakan metode *Design Thinking* (Brown, 2008; Brown dan Katz, 2009; Brown dan Wyatt, 2010; IDEO,

2013), sedangkan 1 kelompok pendesain menggunakan pendekatan yang kurang lebih sama: berempati, FGD dan *prototyping*. Desain Sosial sebagai desain yang menjadi pendorong inovasi sosial tampaknya menemukan lingkup metode yang sesuai dengan gerak lincah meneliti-mendesain-beraksi melalui metode *Design Thinking* (Katoppo, 2017; Katoppo, 2018; Katoppo 2020).

Saya melihat isu Desain Sosial semakin kuat dan artikel-artikel ilmiah ini mengonfirmasi kelincahan (*agility*) Desain Sosial dalam menghadapi COVID-19. Lokus penelitian-mendesain-dan beraksi dalam artikel-artikel pada JSDIS Vol.3 Ed.1 ini juga menyiratkan demikian: Zulkarnain, Vania dan Florencia bergerak di Tangerang dalam konteks SD; Gumulya, Nico, Jatiadi, Liem dan Fachrurrozi bergerak juga di Tangerang namun dalam konteks komunitas penganyam; Mahatmi dan Singgih juga Febriansyah memanfaatkan lokus digital dalam konteks kegiatan siswa Sekolah Menengah (buklet interaktif untuk virtual tur) dan kampanye sosial yang relevan di masa pandemik ini (*cyberbullying*); Ferdinand dan Valencia bergerak lintas daerah hingga ke Bali dalam konteks komunitas peselancar; sedangkan Katoppo, Oppusunggu dan Kamil bergerak di Jakarta dalam konteks kampung kumuh. Tentu ini memberi harapan besar bahwa Desain Sosial memang mampu beradaptasi, berperan dan memiliki strategi inovasi dalam situasi pandemik terutama dalam tujuannya membangun situasi sosial masyarakat yang lebih baik (Katoppo, 2021).

Semoga JSDIS Vol.3, Ed.1 kali ini akan menjadi inspirasi bagi semua dan mendorong semakin banyak desainer-desainer dan inisiator-inisiator yang tergerak untuk mendesain bagi masyarakat terutama untuk mendorong terjadinya inovasi sosial. Saya juga mengundang para desainer dan inisiator yang memiliki inisiatif Desain Sosial untuk dapat dipublikasikan di JSDIS Volume dan Edisi selanjutnya agar wacana dan diskusi kelimuan serta praktik Desain Sosial semakin kuat.

Selamat membaca dan tergerak untuk meneliti-mendesain-beraksi Desain Sosial.
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.
- IDEO (2013): Human centered design (HCD) toolkit: design thinking toolkit for social innovation project, 2nd.ed.. *Licensed under The Creative Commons Attribution, Non Commercial, Share A-Like 3.0 Unported License, with IDE, Heifer international and ICRW, funded by Bill and Melinda Gates Foundation.*
- 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 Vol.1, Ed. 2*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 219-223, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.

Katoppo, M.L. (2021): Menerawang Adaptabilitas Desain Sosial Di Masa Pandemi, *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Vol.2, Ed. 2*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 154-160, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.

Setiawan, A. (2021): Desain Kerangka Kerja Penanganan Krisis Berbasis Komunitas Di Perkotaan, *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Vol.2, Ed. 2*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 144-153, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.