

MEMBANGUN MASA DEPAN INOVASI DESAIN SOSIAL: DESAIN SEBAGAI STRATEGI

BUILDING THE FUTURE OF SOCIAL INNOVATION DE- SIGN: DESIGN AS STRATEGY

Martin L. Katoppo

Editor in Chief, Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

e-mail: martin.katoppo@uph.edu¹

EPILOGUE

Setelah membaca artikel-artikel yang ditulis di JSDIS Volume 4 Edisi 1 kali ini, saya semakin yakin untuk mengajak kita semua meneruskan diskusi pada *prologue* perihal Desain sebagai Strategi yang merupakan titik awal Inovasi Desain Sosial (*Social Innovation Design*) untuk kali ini perlahan-lahan membangun masa depannya.

Saya sudah menyampaikan pada bagian *prologue* bahwa Inovasi Desain Sosial (*Social Innovation Design*) mampu dan bahkan berkembang (*flourish*) sepanjang 2 tahun pandemik ini. Klaim ini saya dasarkan pada beragam kegiatan inovasi desain sosial yang terus berjalan dan terekam dengan baik dalam terbitan JSDIS (<https://ojs.uph.edu/index.php/JSDIS/index>), termasuk yang dapat kita lihat pada JSDIS Volume 4 Edisi 1 ini, dan juga dalam publikasi Seminar Nasional Desain Sosial (<https://snds.uph.edu/> , <https://ojs.uph.edu/index.php/SNDS/index>), yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari JSDIS. Seminar Nasional Desain Sosial (SNDS) pada tahun 2022 ini adalah SNDS yang ke-4 – yang juga diluaskan lingkup diskusinya ke ranah internasional, sehingga berbarengan dengan pelaksanaan SNDS 2022, dilaksanakan juga International Conference on Social Design (ICSD) 2022. SNDS dan ICSD 2022 dilaksanakan pada tanggal 31 Agustus sampai dengan 2 September 2022 mengangkat tema yang sama dengan yang saya bicarakan pada *epilogue* kali ini: Masa Depan Inovasi Sosial: Desain sebagai Strategi. Karena itu saya perlu menyampaikan tentang hasil dari SNDS dan ICSD 2022 dalam *epilogue* ini sebagai bagian tidak terpisahkan, yang bersama-sama dengan semua artikel JSDIS Volume 4 Edisi 1 ini membangun masa depan inovasi desain sosial.

SNDS dan ICSD 2022 dilaksanakan bersama-sama dengan 5 mitra Nasional:

1. Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra, Surabaya
2. Program Studi Arsitektur, Universitas Pembangunan Jaya, Tangerang Selatan
3. Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta
4. Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul, Jakarta
5. Fakultas Desain dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret (UNS), Surakarta, dan didukung oleh 3 mitra Internasional:

6. Product Design, National Institute of Design, India.
7. Salford School of Arts, Media and Creative Technology, University of Salford, UK.
8. Monash Art Design and Architecture, Monash University Australia.

Kemitraan ini berbuah penerimaan 89 makalah dari peserta dan 7 makalah *Keynote Speaker* yang semuanya berbicara tentang masa depan Inovasi Desain Sosial, dilihat dari 3 sub-tema yang juga sama seperti yang saya sampaikan pada *prologue*: Desain sebagai Strategi (*Design as Strategy*), Kelindan Hibrid Desain berbasis Manusia (*Hybrid Human Centered Design*), dan Isu teknologi 5.0 (*Metaverse & Big Data*) (Katoppo, 2022). Tentu jumlah ini menjanjikan untuk awal membangun masa depan Inovasi Desain Sosial, namun secara khusus saya ingin mengupas secara ringkas 7 makalah *Keynote Speaker* yang berasal dari beragam latar belakang: desainer visual, desainer produk, arsitek, perancang kota, akademisi, praktisi, bahkan juga korporasi:

1. Elizabeth Wewiora, BA (Hons), MRES. (Programme Leader for the MA Art and Design Courses) & Niki Colclough (Programme Leader for the MA Socially Engaged Practice) - Salford School of Arts, Media and Creative Technology, University of Salford, UK, dengan makalah '*Embedding socially engaged pedagogies for the future of Art and Design Practice*'.
2. Dr. Ranjit Konkar (Principal Faculty of Product Design) - National Institute of Design, India, dengan makalah '*Social Design in a Developing Country*'.
3. Prof. Diego Ramirez (Associate Dean International and Engagement Monash Art Design and Architecture and Director of Informal Cities Lab.) - Monash University Australia dengan makalah '*Working with Communities: Integrated Urban Renewal in the Global South – RISE & CARP Project*'.
4. Gracia Ugut, Ph.D (Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis) – Universitas Pelita Harapan, Indonesia dengan makalah '*The Business Value of Design - A model for design-driven growth strategy*'.
5. Dr. Ernest Irwandi, S.Sn., M.Ds. (UPH) – *Participative Visual Design Expert* (Ka.Prodi Magister Desain untuk Inovasi Sosial, Fakultas Desain, UPH) dengan makalah '*Strategi Seni dan Desain Partisipatif “Re-Visit” untuk Inovasi Sosial*'.
6. Muhammad Kamil - *Director of Design pppooolll – Research Based, Award-Winning Architectural and Design Studio*) dengan makalah '*Ritme dan Benturan: Menyoal Kampung Susun*', dan,
7. Triyanto - Head of Social Engagement Department, PT. Astra International, Tbk dengan makalah '*Pengembangan Desa Sejahtera Astra*'.

Dengan strategi yang sama di prologue, saya akan membahas ke-7 makalah ini dari sudut pandang 3 kategori tawaran masa depan Inovasi Desain Sosial.

Desain sebagai Strategi

Dengan melihat judul-judul di atas, ke-7 *Keynote Speaker* membicarakan desain di level strategi dan 6 di antaranya secara khusus mendiskusikan Inovasi Desain Sosial dari berbagai dimensi. Wewiora dan Colclough membicarakan tentang masa depan

praktik desain dan seni yang dibangun dari mengintegrasikan pedagogi berbasis kelindan sosial (Huelguera, 2011). Keduanya melihat bahwa pendekatan ini sebagai cara pendidikan yang membebaskan, dimana setiap peserta didik setara dan kelas adalah ruang bersama untuk menginspirasi pembelajaran berbasis kontribusi kolektif (Hooks, 1994). Hasilnya adalah praktik desain dan seni yang mendorong terjadinya inovasi sosial, yang mengerangakan kembali situasi sosial sebagai situasi yang semestinya membebaskan dan memberdayakan. Apabila Wewiora dan Colclough melihat praktik desain dan seni sebagai eksperimen-eksperimen situasi sosial dalam konteks masyarakat yang cenderung mapan, Konkar mencoba melihat desain sosial dari perspektif negara berkembang. Desain sosial berpeluang untuk mengatasi permasalahan-permasalahan mendasar di negara berkembang seperti persoalan sanitasi, transportasi, pemberdayaan wanita dan kaum minoritas dan masih banyak lagi. Lebih jauh Konkar melihat bagaimana kemajuan teknologi dan para *digital natives* (Jukes, 2010) memungkinkan terjadinya percepatan dan berkembangnya kemampuan serta cangkupan desain sosial untuk mengatasi permasalahan-permasalahan ini. Teknologi bahkan mampu memudahkan batas 'negara berkembang dan mapan'.



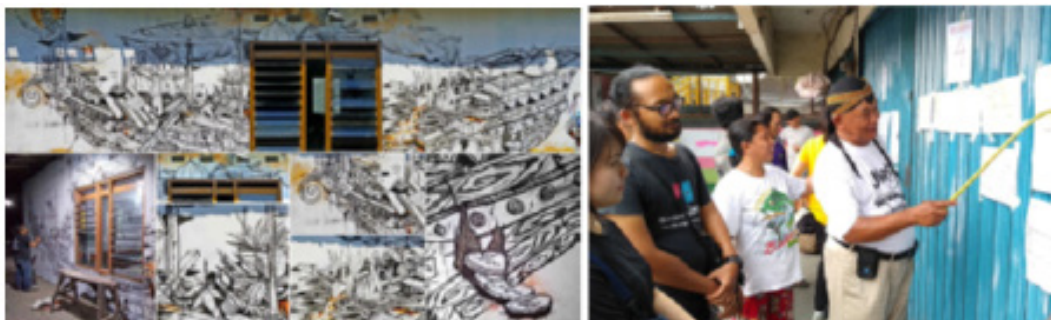
Gambar 1. *The People's Park forest bathing session in Peel Park, University of Salford campus, programme designed and delivered by artist and educator* (sumber: Colclough, 2022) dan *MYBYK Bike Rental, India* (sumber: https://twitter.com/mybyk_in/status/137020292248769537/photo/1, 2022)

Empat *Keynote Speaker* berikutnya membicarakan strategi inovasi desain sosial dari sisi cangkupan. Prof. Ramirez dan Triyanto memperlihatkan dalam skala makro bagaimana desain menjadi strategi mendorong terjadinya inovasi sosial. Prof. Ramirez membawa 2 contoh proyek inovasi desain sosial dari Informal Cities Lab (ICL), Monash Art Design and Architecture, Monash University: RISE (Revitalizing Informal Settlements and their Environments) di sepanjang permukiman riparian Makassar (<https://www.rise-program.org/about>) and CARP (Citarum Action Research Program) di sepanjang bantaran sungai Citarum. Sedangkan Triyanto memaparkan tentang program ESR (*Environmental Social Responsibility*) PT ASTRA International, Tbk: program pemberdayaan desa sejahtera ASTRA yang membentang di 34 propinsi di seluruh Indonesia dengan jumlah 930 desa.



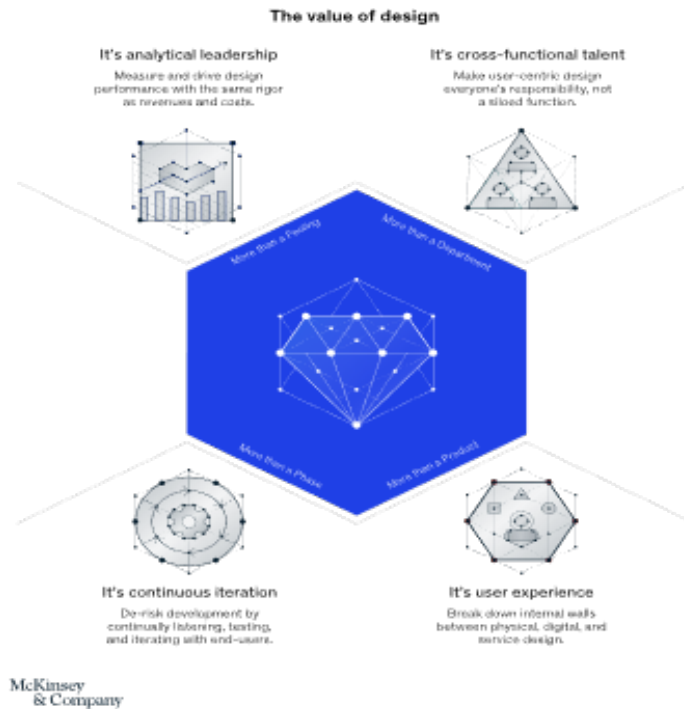
Gambar 2. RISE dan persebaran Desa Sejahtera Astra (sumber: <https://www.rise-program.org/about> dan Triyanto, 2021)

Sedangkan Irwandi dan Muhammad membicarakan konteks yang lebih spesifik dari inovasi desain sosial. Irwandi membicarakan tentang potensi seni dan desain visual partisipatif sebagai strategi pendorong inovasi sosial dengan metode spesifik 'Re-Visit' yang secara khusus masuk dari penggalian sejarah identitas suatu tempat (Irwandi, dkk., 2020). Sementara Muhammad mengulas tantangan ketika desain menjadi strategi pendorong inovasi sosial melalui pembahasan tentang desain rumah susun untuk masyarakat yang terdusur. Desain menjadi strategi pembangkitan (*re-enactment*) dan penyusunan memori (Brandt, dkk., 2013) bermukim masyarakat yang akan tinggal di sana melalui pengerangkaan baru (*re-frame*) praktik keseharian (De Certeau, 1984).



Gambar 3. Mural Pembangun Identitas (sumber: Irwandi, 2021) dan *workshop* Sejarah Permukiman Warga (sumber: Muhammad, 2021)

Saya akan menutup bagian ini dengan memperlihatkan perspektif berbeda dari Ugut yang melihat dari sisi perkembangan kiwari model bisnis yang tak bisa lepas dari desain, bahkan menggunakan desain sebagai strategi basis penguatan kerangka model bisnis (<https://www.mckinsey.com/>). Ini menunjukkan kekuatan desain sebagai strategi yang dapat bekerja di dalam bidang apapun (Katoppo dan Sudradjat, 2015).



Gambar 4. The Value of Design (sumber: McKinsey, 2022)

Kelindan Hibrid Desain berbasis Manusia

Diskusi tentang kelindan dalam strategi Inovasi Desain Sosial banyak dibicarakan pada paparan para *Keynote Speaker* di atas, sehingga secara jelas menunjukkan posisi penting kelindan. Kelindan partisipatif ditunjukkan oleh Wewiora dan Colclough, Prof. Ramirez, Irwandi, Muhammad dan Triyanto sebagai prasyarat desain dapat menjadi pendorong terjadinya inovasi sosial. Semuanya melihat kelindan partisipatif sebagai kekuatan untuk membebaskan dan memberdayakan (Katoppo, 2017; 2018). Wewiora dan Colclough melihat kelindan partisipatif sebagai cara membebaskan peserta didik, sekaligus juga semua orang yang terlibat dalam proyek seni dan desain yang digagas dalam kelas (Hook, 1994). Irwandi dan Muhammad melihatnya sebagai upaya pembangkitan sejarah dan pembentukan identitas (Brandt, dkk., 2013). Sementara Prof. Ramirez dan Triyanto melihat sebagai strategi membentuk rasa kepemilikan (*sense of belonging*) dan kebanggaan (*pride*) lokal (DiSalvo, 2013).



Gambar 5. Kelindan partisipatif RISE project Makassar (sumber: Ramirez, 2022) dan aktivitas mural di Semarang (sumber: Irwandi, 2021)

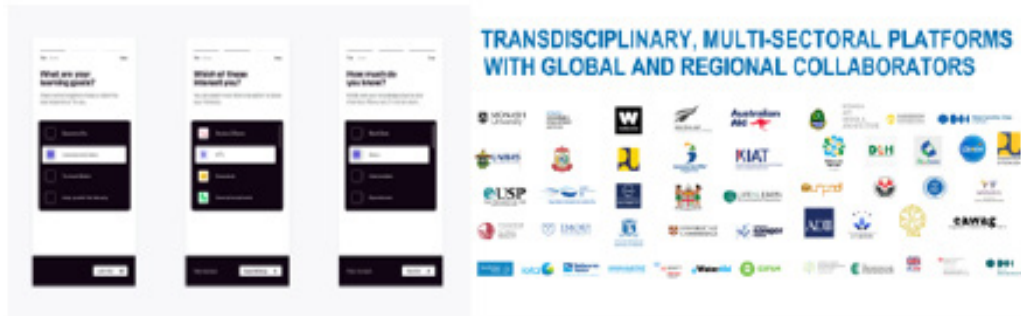
Kelindan hibrid sebagai pengembangan pendekatan kelindan konvensional desain sosial secara langsung (*direct engagement*) sejak masa pandemik, mengubah moda kerja penelitian, desain dan aksi menjadi lebih fleksibel, luas jangkauannya dan optimal (Katoppo, 2021; Salmons, 2015, Mann dan Stewart, 2000). Wewiora dan Colclough, dan Konkar (juga Ugut dan Ramirez secara tidak langsung) melihat potensi ini melalui percepatan perkembangan teknologi yang membuka kemungkinan-kemungkinan baru.



Gambar 6. Rental Sepeda di India dulu dan sekarang (sumber: Konkar, 2022)

Inovasi Desain Sosial di dalam ranah teknologi 5.0

Meneruskan diskusi pada bagian sebelumnya, Inovasi Desain Sosial di dalam ranah teknologi 5.0 menjadi menarik dalam konteks: keluasan jangkauan atau cangkupan-nya. Saya ingin mengangkat kembali argumen Konkar di atas bahwa teknologi telah menyebabkan mungkin-nya desain sosial masuk ke dalam inovasi persoalan besar dalam suatu situasi sosial masyarakat seperti persoalan sanitasi dan transportasi. Teknologi juga memudahkan batas teritorial dalam hal penyelesaian permasalahan sosial (Appadurai, 1991). Wewiora dan Colclough memperlihatkan penggunaan teknologi 5.0 pada salah satu proyek mahasiswa/i-nya mengembangkan aplikasi pembelajaran daring yang diyakini sebagai masa depan pembelajaran: *'With time educational apps will feature a great deal of Augmented Reality, engaging the Metaverse, use Decentralized Autonomous Organizations, tearing down institutional walls'* (Iyeh, 2022). Program RISE dan CARP dari Informal Cities Lab. yang bekerja lintas negara serta lintas sektor juga memanfaatkan potensi teknologi 5.0 – terutama dalam hal pengelolaan kemitraan berskala besar.



Gambar 7. Onboarding design of Monie App, Major project for Creative Technology Master Degree at University of Salford, (sumber: Iyeh 2021) dan Transdisiplin, multi-sectoral platform CARP Projects (sumber: Ramirez, 2022)

Diskusi-diskusi di atas memang dengan sengaja saya susun untuk membangun masa depan Inovasi Desain Sosial yang seru dan menarik. Saya berharap diskusi-diskusi di atas juga memantik para pembaca JSDIS Volume 4 Edisi 1 agar terinspirasi dan menyadari potensi luar biasa dari Inovasi Desain Sosial yang memberdayakan, membebaskan dan memanusiakan (Katoppo, 2017). Saya sendiri jadi bertanya: *'Mungkinkah masa depan Inovasi Desain Sosial adalah masa depan Desain itu sendiri?'*

Sampai jumpa di Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Volume 4, Edisi 2 untuk terus mendiskusikan dan membangun Masa Depan Inovasi Desain Sosial!

DAFTAR PUSTAKA

- Appadurai, A. (1991) *Global Ethnoscapes - Notes and Queries for a Transnational Anthropology*.
- Brandt, E., Binder, T., Sanders, dan Elizabeth, B.-N. (2013): Tools and techniques: ways to engage telling, making and enacting, *Routledge International Handbook of Participatory Design*, Routledge International Handbooks, New York & London, 145-181.
- De Certeau, M. (1984): *The practice of every day life*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles.
- DiSalvo, C., Clement, A., dan Pipek, V. (2013): Communities: participatory design for, with and by communities, *Routledge International Handbook of Participatory Design*, Routledge International Handbooks, New York & London, 182-209.
- Helguera, P. (2011) *Education for Socially Engaged Art*. New York: Jorge Pinto Books, Page 2-85.
- Hooks, b, (1994), *Teaching to Transgress, Education As The Practice of Freedom*, Routledge.
- Irwandi, E., Sabana, S., Kusmara, A. R., dan Sanjaya, T. (2020): Respon Warga Terhadap Perubahan Visual dan Perwujudan Identitas Pemukiman Wonosari menjadi Kampung Pelangi Semarang, *Jurnal Andharupa*, **6(2)**, 187 – 203.
- Iyeh, K, (2022) transcripts from student interviews and focus group taken from Wewiora and Colclough: *Embedding socially engaged pedagogies for the*

- future of Art and Design Practice*, ICSD 2022 Proceeding.
- Jukes, I., Mc Cain, T., Crockett, L. (2010): *Understanding the Digital Generation*, 21st Fluency Project & Corwin A SagePublishing Company.
- Katoppo, M. L. dan Sudradjat, I. (2015): Combining Participatory Action Research (PAR) and Design Thinking (DT) as an alternative research method in architecture, *Procedia – Social and Behavioral Sciences, International Conference ARTEPOLIS Vol.5*, Architecture Program, School of Architecture, Planning and Policy Development, Institut Teknologi Bandung (ITB), Indonesia, **184 C** (2015), 118-125, doi: 10.1016/j.sbspro.2015.05.069.
- 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. (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.
- Katoppo, M. L. (2022): Membayangkan Masa Depan Inovasi Desain Sosial: Desain Sebagai Strategi, *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Vol.3, Ed. 2*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 160-162, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Mann, C. and Stewart, F. (2000, reprinted 2002) *Internet Communication and Qualitative Research - A Handbook for Researching Online*, Sage Publishing: USA.
- Salmons, J. (2015) *Qualitative Online Interview - strategies, design, and skills*, Sage Publication: USA.

Sumber Internet:

<https://ojs.uph.edu/index.php/JSDIS/index>
<https://snds.uph.edu/> ,
<https://ojs.uph.edu/index.php/SNDS/index>
<https://www.rise-program.org/about>
<https://www.mckinsey.com/>