

IMPLEMENTASI DESAIN LOKAKARYA SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS UNTUK SISWA SMA

Sheena Yngre Liman^{1,2}

¹Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

²Media Design, Keio University Graduate School of Media Design

e-mail: sheena.liman@uph.edu¹, sheena.liman@kmd.keio.ac.jp²

Diterima: April, 2023 | Disetujui: Mei, 2023 | Dipublikasi: Oktober, 2023

Abstrak

SDG (Sustainable Development Goals) merupakan suatu tujuan besar yang perlu dicapai bersama, sehingga penting untuk diperkenalkan kepada tiap lapisan masyarakat, terutama anak-anak usia sekolah yang akan menjadi masa depan bangsa. Mengadaptasi dari program pendidikan SDG yang dilakukan di Jepang dan sudah berlangsung selama lebih dari lima tahun, tulisan ini akan membahas tentang desain dan implementasi kegiatan lokakarya bernama Global Workshop yang dilaksanakan pada sebuah Sekolah Menengah Atas (SMA) di daerah Tangerang. Dengan menggabungkan metodologi *Futures Thinking* dan metode ideasi, berbagai aktivitas yang dilakukan dalam lokakarya ini dirancang untuk memfasilitasi pemahaman dan keterlibatan siswa dalam mencapai SDG sesuai perannya sebagai pelajar. Penulis akan memaparkan urutan kegiatan, konten dan tujuan, peralatan yang dipakai, serta hasil evaluasi dari peserta.

Kata Kunci: SDG, pendidikan, lokakarya, *Futures Thinking*, ideasi

Abstract

The SDGs (Sustainable Development Goals) represent a global challenge that needs to be achieved together, thus it is essential to introduce them to all citizens, especially school-age children who will be the future of the nation. Adapted from the SDGs education program conducted in Japan and has been going on for more than five years, this paper will discuss the design and implementation of a workshop called Global Workshop, that was conducted at a High School in Tangerang area. By utilizing a combination of Futures Thinking methodology and ideation method, the various activities carried out in this workshop are designed to facilitate students' understanding and engagement in achieving the SDGs according to their role as learners. The author will explain the order of activities, with its content and objectives, tools, and finally the evaluation results from participants.

Keywords: SDG, education, workshop, *Futures Thinking*, ideation

PENDAHULUAN

SDG dan Pendidikan Berkelanjutan

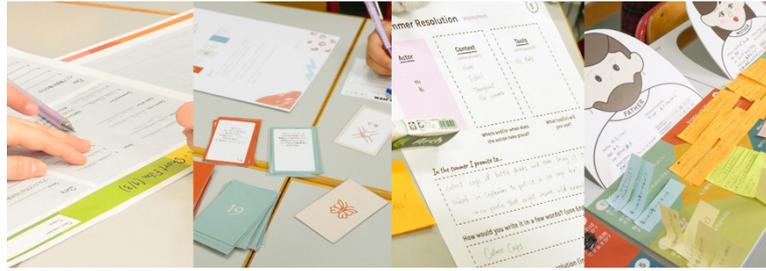
Sebagai upaya untuk mengatasi berbagai isu keberlanjutan (*sustainability*) di berbagai belahan dunia, lembaga Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menetapkan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan, atau Sustainable Development Goals (SDG), yang berisi 17 tujuan dengan 169 target yang disetujui oleh semua negara anggota PBB, termasuk Indonesia. Di Indonesia sendiri, SDG dibagi ke dalam empat pilar, yaitu Sosial, Ekonomi, Lingkungan, serta Hukum dan Tata Kelola. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pengelolaan dan pengawasan pencapaian SDG.

Dengan prinsip “Tidak Meninggalkan Satu Orangpun”, SDG menjadi tujuan bersama, sehingga untuk mencapainya maka dibutuhkan usaha dan kerjasama dari banyak pihak. Pemerintah, sebagai pembentuk kebijakan, sudah semestinya melibatkan setiap lapisan masyarakat dari segala usia, termasuk anak-anak usia sekolah. Mencontoh dari negara lain seperti misalnya Jepang, dimana pendidikan mengenai keberlangsungan dilaksanakan melalui program Education for Sustainable Development (ESD). Per tahun 2016, ada 1.044 sekolah yang bergabung dalam program ini sebagai bentuk komitmen mereka untuk memperkenalkan konsep pembangunan berkelanjutan. Selain lewat jalur pendidikan formal, di Jepang juga banyak diadakan program edukasi lainnya untuk memperkenalkan SDG kepada masyarakat seperti forum, seminar, dan lokakarya (*workshop*). Di antara ketiganya, lokakarya menjadi pilihan yang paling menarik bagi anak usia sekolah karena cenderung bersifat lebih informal dan aktif, seperti yang dilakukan dalam Global Workshop.

Global Workshop

Global Workshop merupakan sebuah program lokakarya untuk siswa SMA yang dirancang oleh tim riset Global Education dari Program Studi Desain Media, Universitas Keio (Keio University Graduate School of Media Design), Jepang. Sejak dimulai pada tahun 2015, program ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran (*awareness*) siswa demi mencapai pembangunan yang berkelanjutan. Tim Global Education bekerjasama dengan sebuah sekolah di kota Tokyo, dimana setiap tahunnya menjalankan satu seri lokakarya bersama kurang lebih 100 orang siswa tahun pertama (kelas 1 SMA).

Dalam Global Workshop, para peserta melakukan berbagai kegiatan edukasi seputar isu-isu SDG, seperti diskusi kelompok, *brainstorming*, membuat kolase, mengerjakan proyek, dsb. Bukan hanya kegiatannya yang dirancang secara khusus oleh mahasiswa Universitas Keio, tetapi termasuk juga berbagai media atau alat bantu (*toolkit*) yang digunakan, misalnya permainan kartu, permainan papan (*board game*), dll.



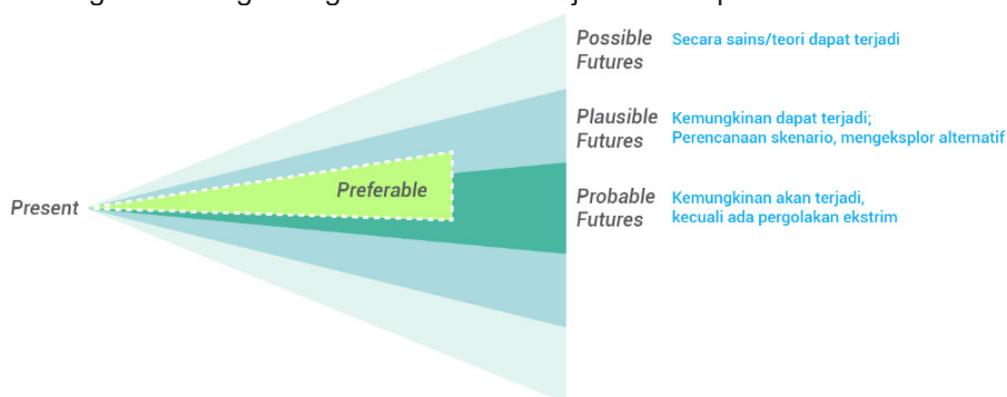
Gambar 1 Berbagai media yang didesain untuk Global Workshop.
(Sumber: Dokumen pribadi)

Berbekal pengalaman menjalankan program ini selama kurang lebih 1.5 tahun di Jepang, penulis merancang sebuah seri lokakarya yang lebih singkat untuk dijalankan di sebuah SMA di Tangerang, Banten. Global Workshop 'versi' siswa Indonesia ini diharapkan dapat menjadi program yang dapat terus dilakukan demi memperkenalkan konsep berkelanjutan serta menginisiasi partisipasi siswa dalam mencapai SDG. Tulisan ini akan membahas konsep lokakarya beserta seluruh aktivitas yang dilakukan dan perlengkapan yang digunakan agar dapat menjadi inspirasi serta digunakan oleh siapapun yang ingin mengadakan kegiatan serupa.

KAJIAN TEORI

Desain Spekulatif

Salah satu konsep penting yang menjadi acuan dalam perancangan aktivitas Global Workshop yaitu konsep *Speculative Design* (Desain Spekulatif), yang dirancang oleh Anthony Dunne bersama Fiona Raby pada akhir tahun 90an. Konsep ini berkaitan erat dengan masa depan. Bukan untuk memprediksi atau meramalnya, melainkan mengeksplor kemungkinan-kemungkinan yang ada dan bagaimana mencapai, atau menghindarinya. Metode dalam *Speculative Design* dipakai untuk menginisiasi dan memfasilitasi diskusi tentang masa depan yang diinginkan orang dan dapat terjadi (*possible*), juga bagaimana objek yang kita rancang akan menolong atau menghalangi usaha kita menuju masa depan tersebut.



Gambar 2 Diagram kerucut masa depan, diadaptasi dari buku *Speculative Everything* karya Anthony Dunne dan Fiona Raby. (Sumber: Dokumen pribadi)

Gambar 2 menunjukkan diagram kerucut yang mengilustrasikan berbagai tipe dari masa depan. Kerucut paling dalam, *probable futures*, mengacu pada masa depan yang diasumsikan memang akan terjadi, kecuali ada suatu hal besar atau ekstrim yang menghalanginya. Kerucut berikutnya, *plausible futures*, merupakan masa depan alternatif, yang memiliki kemungkinan besar untuk terjadi meskipun belum pasti, dan lebih terkait pada perancangan skenario. Sedangkan kerucut paling luar, *possible futures*, mengacu pada skenario yang lebih jauh, masa depan yang secara sains atau teori dapat terjadi, baik teknologi pendukungnya sudah ada ataupun belum saat ini. Speculative Design terletak pada irisan antara *probable* dan *plausible futures* yang disebut *preferable futures*, masa depan yang diinginkan, yang belum tentu terjadi, tetapi dapat diusahakan untuk terjadi. Konsep pemikiran ini menjadi penting karena dilanjutkan dengan menganalisa faktor-faktor pendukung dan penghambat dari masa depan yang diinginkan tersebut.

Perancangan Skenario

Sehubungan dengan Speculative Design, aktivitas perancangan skenario (*scenario development*) merupakan salah satu alat perencanaan strategis yang efektif karena “kemampuannya untuk menangkap berbagai kemungkinan dengan detail yang beragam” (Schoemaker, 1995; Saunders, 2009). Berbeda dari ‘peramalan’ (*forecasting*), perancangan skenario merupakan narasi kualitatif, cerita, atau diskusi tentang masa depan alternatif, yang secara khusus menekankan pada risiko atau peluang yang ada sehingga akan mempengaruhi keputusan-keputusan strategis yang diambil saat ini (Porter, 1985; Saunders, 2009).

Untuk melakukan perancangan skenario biasanya ada dua tahap yang dilakukan, yaitu membentuk tim yang berperan besar dalam pengambilan keputusan, dilanjutkan dengan mengumpulkan informasi terkait topik atau isu yang dibahas. Pengumpulan informasi ini dimulai dengan mengidentifikasi berbagai tren dalam bidang politik, sosial, teknologi, dsb., serta berbagai faktor berupa peristiwa-peristiwa yang tidak pasti (*uncertain*) yang berpotensi untuk memberikan pengaruh. Biasanya, aktivitas ini akan sangat bergantung pada kemampuan anggota tim untuk menyampaikan opini, pandangan, serta proyeksinya, sehingga muncullah suatu persoalan yang umum terjadi, yaitu tidak semua anggota mampu berkomunikasi secara verbal dengan efektif untuk menyampaikan pemikirannya. Karena itu dibuatlah serangkaian teknik yang dapat mengatasi hal tersebut, yaitu metode proyeksi (Rook, 2006).

Deacon (2000) menganjurkan beberapa teknik proyeksi kualitatif kreatif yang digabungkan dengan kegiatan-kegiatan seni seperti menggambar, mengambil foto, membuat video, dan sebagainya. Ia berpendapat bahwa seni dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk menyampaikan pengalaman dan imajinasi atau pemikiran dari peserta (riset) yang ada tanpa membutuhkan komunikasi secara verbal. Salah satu teknik kreatif yang dapat dipakai yaitu teknik konstruksi visual yang umum diketahui sebagai kolase atau *papier collé* (Harrison et al., 2005; Zaltman dan Zaltman, 2008).

Eksplorasi Kolase

Kolase merupakan sebuah teknik berkreasi dimana pembuatnya menggabungkan berbagai bahan atau material, seperti foto, gambar, tulisan, dan benda lainnya, untuk menciptakan sebuah komposisi visual yang baru. Pada awalnya kolase dikembangkan sebagai salah satu teknik terapi dan evaluasi dalam ilmu psikiatri di awal tahun 1950an (Carter et al., 1983), yang kemudian saat ini banyak dimanfaatkan dalam studi perilaku konsumen. Dalam konteks lokakarya, kolase dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu seseorang menuangkan ide dan menyampaikan perasaan serta pemikiran, yang mungkin lebih sulit jika melalui kata-kata saja. Berikut sejumlah alasan mengapa kolase baik untuk dimanfaatkan dalam sebuah lokakarya:

- Alat komunikasi yang kreatif: Karena dibuat memakai gambar yang sudah ada, pengerjaannya cenderung lebih mudah dibandingkan dengan membuat suatu karya dari awal (nol). Hal ini dapat membantu seseorang untuk berekspresi secara bebas dan kreatif secara visual, meski tanpa memiliki keterampilan artistik. Selain itu, kolase juga dapat mendorong terjadinya diskusi yang lebih cair dan ringan, karena gambar-gambar yang 'dipilih' lebih mudah dijelaskan atau dibicarakan dibandingkan dengan gambar yang 'dibuat'.
- Efisien: Dapat dikerjakan dalam waktu yang relatif singkat tetapi dengan hasil akhir yang menarik dan bermakna, sehingga cocok untuk lokakarya yang biasanya memiliki durasi terbatas dan menuntut adanya hasil (*output*).
- Memfasilitasi kolaborasi: Kolase dapat menjadi kegiatan kolaborasi yang menyenangkan dan menarik dimana sejumlah orang menciptakan komposisi yang lebih besar bersama-sama, sehingga terbentuknya suasana kerja kelompok yang positif.

Lebih jauh lagi, Ralston dan Wilson (2006) berpendapat bahwa alat peraga visual seperti kolase merupakan sebuah bagian penting dari lokakarya perancangan skenario karena dapat memicu imajinasi pesertanya dan juga dapat dijadikan artefak atau bukti dokumentasi dari diskusi yang dilakukan.

Ideasi dan *Rolestorming*

Sebagai salah satu tahapan dalam proses Design Thinking, *ideation* atau proses ideasi bertujuan untuk menghasilkan dan mengembangkan ide-ide baru untuk menciptakan solusi atau mencapai tujuan, setelah melewati proses analisa kebutuhan dan/atau masalah. Ada banyak metode yang dapat dilakukan dalam berideasi, seperti *brainstorming* (mengumpulkan ide dengan cepat), *mind mapping* (mengelompokkan ide-ide), *rapid prototyping* (membuat model berskala dengan cepat), dan sebagainya, sesuai dengan kondisi dan tujuan. Biasanya saat berideasi lebih mengutamakan kuantitas daripada kualitas, yaitu mencoba menghasilkan ide sebanyak-banyaknya, dibandingkan dengan berusaha untuk membuat satu ide terbaik dari awal, sehingga pelaku ideasi akan didorong untuk berpikir secara luas dan mengeksplorasi banyak kemungkinan.

Rolestorming, gabungan dari *roleplay* dan *brainstorming*, merupakan sebuah teknik dimana seseorang mengambil identitas atau berperan sebagai orang lain pada saat melakukan *brainstorming* (Griggs, 2014). Metode ini mendorong seseorang untuk lebih berani menyampaikan pikiran atau pendapat yang ia miliki, bahkan menolungnya untuk menghasilkan ide-ide baru yang muncul karena mengambil sudut pandang yang berbeda.

Bedanya dengan *roleplaying* yaitu dalam *roleplaying* orang tersebut akan memakai gerak tubuh untuk berakting sebagai orang lain, dan seringkali didukung dengan adanya skenario serta alat peraga. Dalam Pendidikan Berkelanjutan, metode *roleplaying* banyak dipakai untuk lebih memahami dan berempati terhadap berbagai isu berkelanjutan. Dibandingkan *roleplaying*, *rolestorming* cenderung lebih sederhana karena tidak terlalu memerlukan aktivitas fisik sehingga waktu untuk melakukannya pun biasanya lebih singkat. Untuk melakukan *rolestorming*, dimulai dengan membuat sebuah persona yang dapat merepresentasikan kriteria, perilaku, dan kebutuhan dari target 'user'. Umumnya, persona akan memiliki profil dasar seperti nama, usia, jenis kelamin, juga keterangan tentang pekerjaan, kebiasaan, hobi, dan lainnya tergantung kebutuhan. Meski semua informasi ini fiksi, adanya persona dapat membantu pelaku ideasi berempati dengan kondisi manusia riil untuk bisa menghasilkan ide dan mengembangkan solusi yang lebih relevan dan efektif.

METODOLOGI

Kegiatan dalam Global Workshop dirancang dengan menggabungkan sejumlah metode desain yang diterapkan dalam konteks edukasi, yaitu metode perancangan skenario dari metodologi *Futures Thinking* dengan dasar konsep *Speculative Design*, serta metode ideasi dari *Design Thinking*.



Gambar 3 Diagram metodologi perancangan lokakarya. (Sumber: Dokumen pribadi)

Mengadopsi metodologi *Futures Thinking*, dimana untuk merancang sebuah skenario diperlukan dua bentuk pemikiran yaitu pemikiran divergen dan konvergen. Pemikiran divergen berarti berpikir secara luas dan melihat dari berbagai sudut pandang, untuk menghasilkan ide-ide kreatif dan 'out of the box'. Di *Global Workshop*, peserta diajak untuk membayangkan dan menganalisa konsekuensi jangka panjang dari tindakan yang mereka lakukan saat ini dalam konteks keberlanjutan.

Setelah itu dilanjutkan dengan pemikiran konvergen yang cenderung lebih tradisional, mengerucutkan ide yang luas dengan mempertimbangkan berbagai faktor untuk menemukan jawaban yang benar atau terbaik. Untuk mencapainya, peserta melakukan *ideation* yang didorong oleh berbagai stimulus.

Dengan menggabungkan kedua pemikiran ini maka diharapkan dapat mengeluarkan 'hasil' yang eksploratif dan kreatif namun tetap berdasarkan pada fakta atau kondisi aktual, yaitu skenario tindakan yang perlu dan dapat dilakukan oleh peserta untuk membantu mengatasi masalah keberlanjutan dalam kehidupan mereka sehari-hari sesuai perannya masing-masing.

Secara teknis, kegiatan lokakarya dibagi menjadi dua sesi, dan tiap sesi berisikan materi dan aktivitas. Materi berupa penyampaian informasi terkait topik-topik SDG untuk membangun pemahaman dan kesadaran peserta akan isu-isu keberlanjutan, yang disampaikan secara interaktif melalui kuis tanya-jawab. Lalu dilanjutkan dengan aktivitas kelompok yang merespon dari bahasan sebelumnya, dimana peserta diajak memikirkan tujuan keberlanjutan yang ingin dicapai serta bagaimana mewujudkannya. Untuk mengukur pencapaian kegiatan lokakarya serta mengevaluasi berbagai aspek yang ada, peserta mengisi dua macam survei, yaitu pra-survei di awal sesi pertama, dan pos-survei di akhir sesi pertama dan kedua.

Salah satu poin penting yang menjadi batasan dalam membuat konten dari materi dan aktivitas lokakarya yaitu relevansi dari topik-topik SDG dengan kehidupan sehari-hari peserta. Sebagai sebuah tujuan besar berskala internasional yang belum umum dibahas, serta kondisi Indonesia sendiri yang masih jauh dari target-target yang diharapkan, SDG dapat terlihat sebagai 'mimpi' belaka yang sulit digapai dan apa yang dilakukan seorang individu dapat dirasa kurang atau bahkan tidak akan berdampak, sementara tujuan besar dari pelaksanaan lokakarya ini tentunya agar peserta dapat mengambil tindakan untuk berkontribusi mencapai SDG. Maka dari itu, perlu dipilih topik-topik permasalahan yang ada di sekitar peserta, sedang banyak terjadi (*current issues*), menekankan pada dampak yang dirasakan langsung oleh mereka, serta memberikan anjuran mengenai tindakan-tindakan positif yang berpotensi untuk mengatasinya dan konsekuensi yang mungkin akan terjadi (Weber, 2010; Gifford dan Nilsson, 2014; White et al, 2019).

PEMBAHASAN

Global Workshop dilaksanakan selama dua hari di SMAK PENABUR Kota Modern, Tangerang, bersama gabungan siswa-siswi tahun pertama dan kedua dengan jumlah peserta sebanyak sembilan orang di hari pertama, serta 12 orang di hari kedua. Juga terdapat satu pemateri (pemberi materi), satu fasilitator, dan dua orang guru pendamping dari pihak sekolah. Setiap sesinya berlangsung selama 90 menit dan dilakukan pada jadwal kegiatan ekstrakurikuler.

Lokakarya Hari Pertama

Tabel 1 Susunan kegiatan lokakarya hari pertama. (Sumber: Pribadi)

Durasi	Kegiatan	Alat/Perlengkapan
15	Pembukaan dan perkenalan	Slide presentasi
10	Mengisi pre-survei	Google form
15	Materi: Kuis "Introduction to SDG"	Mentimeter, layar presentasi
40	Aktivitas: <i>Imagination Workshop</i>	Perlengkapan membuat kolase (majalah & koran bekas, gunting, lem, spidol, kertas besar untuk alas)
10	Evaluasi (survei) dan penutup	Google form

Kegiatan dimulai dengan perkenalan diri secara singkat dan sederhana antara pemateri, fasilitator, dan peserta. Lalu pemateri menjelaskan tentang program Global Workshop, beserta agenda kegiatan hari itu, tujuannya, serta apa yang akan 'dipelajari' dan dikerjakan selama lokakarya.

Kemudian peserta mengisi pra-survei yang berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai tingkat pemahaman dan ketertarikan mereka terhadap topik-topik SDG. 17 tujuan besar dalam SDG dikerucutkan menjadi delapan topik yang lebih familiar, yaitu Hak Asasi Manusia, Pengembangan yang Berkelanjutan, Perubahan Iklim, Konsumsi yang Bertanggung Jawab & Limbah, Kemiskinan, Kesetaraan Gender, Perdamaian Dunia dan Pertumbuhan Ekonomi. Berikut beberapa hasil pengisian pra-survei:

- Topik yang paling diminati yaitu Perdamaian Dunia, lalu diikuti oleh Pengembangan yang Berkelanjutan, Perubahan Iklim, serta Konsumsi yang Bertanggung Jawab dan Limbah.
- Topik dengan tingkat pemahaman yang paling baik yaitu Kesetaraan Gender dan Hak Asasi Manusia.
- Sebagian besar peserta merasa hampir semua topik sudah pernah dipelajari saat pelajaran dalam kelas, kecuali topik Pengembangan yang Berkelanjutan. Beberapa pelajaran yang dimaksud yaitu Pendidikan Kewarganegaraan, Pendidikan Agama, Geografi, dan Ekonomi.
- Metode belajar yang paling banyak diterapkan oleh guru-guru untuk mengajarkan topik-topik bahasan yaitu dengan penyampaian materi oleh guru, tugas proyek, serta diskusi dan debat, sementara yang paling jarang atau bahkan tidak pernah dilakukan yaitu *roleplaying*.

- Lewat mempelajari topik-topik tersebut, sebagian besar peserta merasa terdorong untuk menjalani hidup dengan lebih baik. Contoh tindakan yang paling banyak disebutkan yaitu tidak membuang sampah sembarangan.

Hasil pra-survei di atas menjadi acuan untuk pemilihan topik yang akan dibahas lebih mendalam, serta metode yang menjadi preferensi untuk dilakukan. Selain itu juga bisa dilihat bahwa para peserta masih belum mengetahui atau menyadari berbagai tindakan riil yang dapat mereka lakukan sehari-hari untuk mencapai SDG, sehingga perlu diberikan contoh-contoh yang mudah dikerjakan (*practical*).

Sesi dilanjutkan dengan kuis tanya-jawab untuk memberikan informasi umum mengenai SDG, dengan bantuan media perangkat lunak untuk presentasi yang interaktif (*interactive presentation software*) yaitu Mentimeter ([mentimeter.com](https://www.mentimeter.com)), dimana para peserta memakai telepon genggam masing-masing untuk berpartisipasi dalam kuis. Cara ini memiliki beberapa keunggulan yaitu:

- Kondisi anonim dimana nama-nama penjawab pertanyaan tidak ditampilkan pada layar sehingga cenderung lebih 'berani' menjawab.
- Sehubungan dengan poin pertama, karena cukup menuliskan jawaban di telepon genggamnya, peserta juga cenderung lebih berani menjawab pertanyaan dibandingkan dengan melakukannya langsung secara verbal.
- Peserta juga lebih aktif menjawab setiap pertanyaan, termasuk yang tidak mereka ketahui jawabannya, karena interaksi dalam Mentimeter mendorong mereka untuk mengambil tindakan (menjawab pertanyaan). Berbeda jika tanya-jawab dilakukan secara verbal, ada kemungkinan bahwa peserta enggan menjawab pertanyaan yang mereka tidak ketahui jawabannya.

Karena hal-hal yang dibahas merupakan informasi baru bagi peserta, maka hampir setiap pertanyaan diikuti dengan tiga pilihan jawaban dengan tingkat kesulitan menengah agar cukup menantang tetapi tidak terlalu sulit untuk dijawab. Kuis ini selain berisi pertanyaan juga diselingi dengan pemberian informasi terkait pertanyaan yang diberikan.



Gambar 4 Contoh pertanyaan kuis sesi pertama. (Sumber: Dokumen pribadi)

Untuk aktivitas, dibuatlah “Imagination Workshop” dimana peserta diajak untuk berimajinasi tentang “Kota seperti apa yang ingin kamu tinggal?” dan menuangkan

imajinasinya tersebut dalam bentuk kolase. Aktivitas ini bertujuan untuk mendorong peserta memikirkan berbagai kemungkinan dari masa depan kota yang akan mereka tinggali jika SDG tercapai atau tidak tercapai, sehingga mereka dapat lebih memahami tingkat urgensi dari isu-isu yang. Di sini mereka diminta untuk melakukan perancangan skenario berdasarkan *preferable futures* sesuai konsep Speculative Design.

Langkah-langkah dari aktivitas Imagination Workshop yaitu sebagai berikut:

1. Memberikan pertanyaan: “Kota seperti apa yang ingin kamu tinggali?” sebagai pertanyaan pembuka yang akan mendasari seluruh ‘imajinasi’ yang akan dilakukan, serta pilihan jawaban: “Kota yang bagus” atau “Kota yang buruk”.
2. Mengajak peserta untuk berimajinasi melakukan “perjalanan waktu” ke sepuluh tahun di depan, dengan kondisi orang-orang tidak mempedulikan SDG. Lalu diberikanlah contoh berbagai keadaan buruk yang akan terjadi melalui gambar-gambar, beserta salah satu logo atau lebih dari 17 tujuan SDG. Kemudian kembali melakukan perjalanan waktu, yang kali ini menuju “dunia alternatif” dimana orang-orang peduli dengan SDG sehingga keadaan kota menjadi berbanding terbalik dengan yang sebelumnya.



Gambar 5 Ilustrasi penggambaran “Kota yang buruk” (kiri) dan “Kota yang bagus” (kanan).
(Sumber: Dokumen pribadi)

3. Setelah mendapatkan gambaran dari konsekuensi pencapaian SDG, peserta diminta untuk berimajinasi mengenai kota yang ingin mereka tinggali di masa depan dan menggambarkannya melalui kolase. Di tahap ini mereka dibagi ke dalam tiga kelompok dan didorong untuk bekerjasama. Sebelum memulai, diberikanlah kiat-kiat (*tips*) melakukan ideasi sambil berkolaborasi.
4. Peserta mempresentasikan kolasenya secara singkat.

Tabel 2 Susunan kegiatan lokakarya hari kedua.

Durasi	Kegiatan	Alat/Perlengkapan
5	Pembukaan: Review dari sesi pertama	
15	Kuis: "SDG Sehari-hari"	
50	Aktivitas: "Widodo Family"	Kertas post-it, papan permainan, alat tulis
10	Evaluasi (survei) dan penutup	Google form

Sesi dimulai dengan menyampaikan agenda kegiatan dan secara singkat mengulang tentang tujuan lokakarya. Lalu dilanjutkan dengan mengulas kegiatan sesi pertama lewat menampilkan foto-foto kegiatan, serta kutipan-kutipan yang diucapkan peserta mengenai kota yang mereka inginkan di masa depan, dengan tujuan untuk mengingatkan kembali harapan yang mereka miliki dan ingin capai bersama.

Pada sesi kedua ini, materi juga disampaikan melalui kuis, hanya dengan media yang berbeda yaitu slide presentasi, karena informasi selingan yang diberikan lebih banyak dan padat daripada kuis sebelumnya, dan lebih mudah disampaikan lewat slide biasa. Setelah seluruh pertanyaan diberikan, maka dirangkumlah menjadi tiga isu yang akan dibahas pada aktivitas berikutnya, yaitu Penggunaan Listrik dan Air, Limbah Makanan dan *Fast Fashion* (Fesyen Cepat).



Gambar 7 Contoh pertanyaan mengenai isu limbah di daerah tempat tinggal peserta (kiri), beserta informasi fakta (tengah) dan dampak (kanan). (Sumber: Dokumen pribadi)

Untuk membahas tiga isu di atas, peserta memainkan sebuah permainan bernama "Widodo Family" yang diadaptasi dari permainan rancangan Tim Global Education dengan nama "Inakage Family". Nama "Widodo" dipilih untuk mengganti konteks menjadi keluarga Indonesia. Permainan ini merupakan aktivitas metode *roleplaying* untuk berideasi tentang tindakan-tindakan yang dapat dilakukan seorang individu untuk mencapai SDG. Cara bermainnya yaitu:

1. Peserta secara berkelompok membuat sebuah persona pada papan tersedia. Setiap persona ini merupakan anggota keluarga dari Keluarga Widodo, seperti misalnya Ayah, Ibu, dan anak. Peserta akan mengisi data diri dari personanya, termasuk menentukan tingkat pengetahuan dan kepedulian persona tersebut terhadap isu lingkungan, serta menggambar wajahnya.

2. Setiap kelompok ‘memperkenalkan’ personanya ke seluruh peserta.
3. Setiap kelompok memilih satu dari tiga isu yang ada untuk di-‘kerjakan’.
4. Peserta berideasi dalam kelompok untuk memberikan ‘saran’ mengenai apa yang dapat dilakukan oleh tiap persona dalam berkontribusi mengatasi isu yang ada. Mereka harus mempertimbangkan usia, pekerjaan, serta karakter dari tiap persona. Untuk membantu peserta berideasi, diberikanlah beberapa pertanyaan panduan. Berikut contoh pertanyaan untuk persona “Ayah”:
 - Penggunaan Listrik dan Air: *Bagaimana agar (Ayah) dapat menggunakan peralatan elektronik dengan lebih efisien?*
 - Limbah Makanan: *Apa yang dapat (Ayah) lakukan untuk memanfaatkan sisa makanan di rumah?*
 - Fast Fashion: *Apa yang dapat (Ayah) lakukan untuk pakaian yang sudah tidak (Ayah) butuhkan?*

Setiap kelompok fokus mengerjakan satu isu untuk seluruh persona yang ada. Mereka menuliskan saran-sarannya pada kertas *post-it* yang kemudian ditempelkan pada papan tiap persona.

5. Setiap kelompok memilih tiga saran terbaik untuk persona yang mereka buat.

Lewat bermain Widodo Family ini, peserta diajak untuk berempati terhadap berbagai tipe individu dan menyadari bahwa setiap orang dapat berkontribusi dalam mencapai SDG melalui tindakan sehari-hari, terlepas dari usia maupun pekerjaannya.



Gambar 8 (kiri-kanan) Salah satu peserta workshop menempelkan *post-it* berisi ide aktivitas untuk karakter “Ayah”; Peserta saling berdiskusi dan memberikan tanggapan terhadap ide yang diberikan; Kumpulan *post-it* yang sudah diisi. (Sumber: Dokumen pribadi)

Untuk menutup sesi, peserta diberikan penekanan tentang *insight* dari permainan yang dilakukan, serta didorong untuk berkontribusi sesuai perannya masing-masing. Tidak lupa juga pemateri memberikan selamat kepada para peserta karena telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan lokakarya. Kemudian peserta kembali mengisi survei untuk berefleksi terhadap hasil lokakarya serta memberikan evaluasi pelaksanaan. Berikut hal-hal menarik dari hasil survei:

- Seluruh peserta memberikan tanggapan yang positif terhadap aktivitas permainan Widodo Family, dengan beberapa komentar tertulis yaitu “seru” dan “bagus”.
- Seluruh peserta setuju bahwa mereka sudah belajar tentang informasi baru melalui kegiatan lokakarya, yang dapat mereka gunakan untuk masa depannya.
- Hal paling penting yang mereka pelajari melalui sesi ini yaitu: Melakukan penghematan air dan listrik, mengurangi limbah dan sampah, bahwa setiap orang memiliki situasi dan kesibukan sendiri namun dapat berkontribusi terhadap SDG.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Sesuai dengan tujuan awal dari program Global Workshop, yaitu untuk meningkatkan kesadaran siswa demi mencapai pembangunan yang berkelanjutan, kegiatan lokakarya yang dilaksanakan telah berhasil mencapainya. Dengan menggabungkan metodologi Futures Thinking yang berdasarkan pada konsep Speculative Design dan metode ideasi, peserta lokakarya diajak untuk memikirkan skenario masa depan yang mereka inginkan (*preferable futures*), serta berbagai tindakan sehari-hari yang dapat dilakukan untuk mencapainya. Hal ini merupakan aspek penting yang membatasi pemilihan konten dari aktivitas yang dilakukan, yaitu relevansi topik-topik SDG dengan kehidupan keseharian peserta.

Evaluasi yang didapatkan dari peserta menunjukkan tanggapan yang baik, sehingga berbagai aktivitas yang dilaksanakan dalam lokakarya dinilai berhasil untuk menginspirasi dan mendorong para peserta untuk berpartisipasi dalam mencapai SDG.

Tulisan ini menjabarkan secara cukup rinci tentang seluruh kegiatan lokakarya, dengan harapan dapat dijadikan contoh bagi siapapun yang ingin memberikan edukasi dengan tema berkelanjutan secara luas, atau SDG secara sempit. Meski lokakarya hanya dilakukan bersama sekelompok kecil peserta, berdasarkan pengalaman penulis, kegiatan ini juga dapat dilakukan bersama kelompok yang lebih besar dengan jumlah maksimal yang ideal yaitu 25 peserta dengan satu pemateri dan satu fasilitator. Selain itu, target peserta juga bisa mencakup usia yang lebih muda ataupun tua, dengan menyesuaikan topik, penggunaan bahasa, serta anjuran tindakan yang diberikan.

Untuk pengembangan, dari segi konten aktivitas dapat mencakup topik-topik yang lebih tidak umum dibahas namun tetap perlu untuk dicari relevansinya dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, format lokakarya pun dapat dikembangkan menjadi lebih *project-based*, seperti misalnya secara khusus membuat sebuah *prototype* untuk solusi dari isu-isu tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Apa itu SDGs*. sdg2030indonesia.org. Diakses dari <https://www.sdg2030indonesia.org/page/8-apa-itu>
- Candy, S. (2018). *Gaming Futures Literacy: The Thing From The Future*. ResearchGate.
- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2023, April 8). *Personas – a simple introduction*. The Interaction Design Foundation. Diakses pada 8 April 2023, dari <https://www.interaction-design.org/literature/article/personas-why-and-how-you-should-use-them>
- Dunne, A., & Raby, F. (2014). *Speculative everything design, fiction, and Social Dreaming*. MIT Press.
- Mckay, D., Cunningham, S. J., & Thomson, K. (2006). Exploring the user experience through collage. *Proceedings of the 7th ACM SIGCHI*, New Zealand: Juli 2006. Hal. 109-115.
- Nakazawa, T. (2019). Compulsory “geography” in high school will no longer be a subject that requires meticulous memorizing, but one that provides a unique pleasure. Meiji University. Diakses dari <https://english-meiji.net/articles/349/>
- Peace, E. (2019). *Speculative design for the real world*. Medium. Diakses dari <https://uxdesign.cc/speculative-design-for-the-real-world-551130b22827>
- Rankings. Sustainable Development Report. Diakses dari <https://dashboards.sdgindex.org/rankings>
- Iversen, J. S. (2006). *Futures thinking methodologies and options for education*. OECD.
- Saunders, G. S. (2009). Scenario planning: a collage construction approach. *Foresight*, 11 (2), hal. 19-28.
- Stuart Candy*. Strategic Innovation Lab. Diakses dari <https://slab.ocadu.ca/people/stuart-candy>
- Vaniala, L. (2016). *Focusing on the good: developing feedback culture with positive psychology teachings*. University of Applied Sciences Haaga-Helia.
- Williams, B. (2009). Using collage art work as a common medium for communication in interprofesional workshops. *Journal of Interprofessional Care*, 16 (1), hal. 53-58.