

DESIGN AS STRATEGY: BODY OF KNOWLEDGE, INNOVATION AND CONTRIBUTION TO SOCIAL CHANGE

DESAIN SEBAGAI STRATEGI: DASAR KEILMUAN, INOVASI DAN KONTRIBUSI PADA PERUBAHAN SOSIAL

Martin L. Katoppo

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

e-mail: martin.katoppo@uph.edu

EPILOG

Since the JSDIS last two publications, the epilogue in each of Vol.3, Edition 2 dan Vol.4 Edition 1, I have imagined and built Design as Strategy as the future of Social Innovation Design (Katoppo 2022a, 2022b). I have argued that Design as Strategy is the ultimate form of design (https://issuu.com/dansk_design_center/docs/design-ladder_en), as it seen design as theoretically informed practice, followed by exploration and objectification of experience with the disciplining of subjectivity (Taggart, 2006). Hence, Design as Strategy will be the pre-requisite for the social innovation to emerge (Katoppo, 2019; 2022a). Design as Strategy in this case is the combination of design, research and action activities embedded in a particular social situation, with goals in mind to transform, empower and liberate everyone involved by producing knowledge (Katoppo, 2015; 2017; 2018). We can see and learn many examples from Indonesia, as well as from all around the world in JSDIS and SNDS publications since 2018 until now (<https://ojs.uph.edu/index.php/JSDIS/index>, <https://snds.uph.edu/>, <https://ojs.uph.edu/index.php/SNDS/index>).

Sejak dua publikasi terakhir JSDIS, khususnya pada bagian epilog di masing-masing Vol.3, Edisi 2 dan Vol.4 Edisi 1, saya membayangkan dan membangun Desain sebagai Strategi sebagai masa depan dari Inovasi Desain Sosial (Katoppo 2022a, 2022b). Saya berpendapat bahwa Desain sebagai Strategi adalah titik ultima dari desain (https://issuu.com/dansk_design_center/docs/design-ladder_en), karena melihat desain sebagai cara berpraktik desain berlandaskan teori, yang diikuti oleh eksplorasi dan objektifikasi dari pengalaman serta pendisiplinan subjektivitas (Taggart, 2006). Oleh karena itu, Desain sebagai Strategi menjadi prasyarat munculnya inovasi sosial (Katoppo, 2019; 2022). Desain sebagai Strategi dalam hal ini adalah kombinasi dari aktivitas mendesain, meneliti, dan melakukan aksi dalam suatu situasi sosial tertentu, dengan tujuan untuk

mengubah, memberdayakan, dan membebaskan semua orang yang terlibat dengan bersama-sama menghasilkan pengetahuan (Katoppo, 2015; 2017; 2018). Kita bisa melihat dan mempelajari banyak contoh implementasi Desain sebagai Strategi, baik dari berbagai daerah di Indonesia, maupun juga dari seluruh dunia yang tertuang dalam publikasi JSDIS (<https://ojs.uph.edu/index.php/JSDIS/index>) dan SNDS <https://snds.uph.edu/>, <https://ojs.uph.edu/index.php/SNDS/index>) sejak 2018 hingga sekarang.

In this issue's prologue, I have argued Design as Strategy dimensions in Social Innovation Design as a: (a) big scale community empowerment tool (Ramirez-Lovering, 2022; Triyanto, 2022), (b) social design pedagogy approach (Wewiora and Colclough, 2022), (c) technology advancement democratization (Konkar, 2022), (d) re-enactment of collective history, identity and memories (Irwandi, 2022; Muhammad, 2022), and (e) sustainable business model (Ugut, 2022). It also offered new approach on engagement, the Hybrid Human Centered Design (Katoppo, 2021), while at the same time continuing Konkar's case on seeing technology advancement as democratization tools (2022), Design as Strategy in the technological context will eventually open up to limitless possibilities.

Pada prolog JSDIS Vol.4 Edisi 2 kali ini, saya sudah memaparkan argumentasi perihal berbagai dimensi Desain sebagai Strategi di dalam konteks pendorong terjadinya inovasi sosial, yaitu sebagai: (a) alat pemberdayaan masyarakat berskala besar (Ramirez-Lovering, 2022; Triyanto, 2022), (b) pendekatan pedagogi Desain dan Seni berbasis kelindan sosial (Wewiora dan Colclough, 2022), (c) aplikasi teknologi yang demokratis (Konkar, 2022), (d) pembelajaran sejarah untuk pembangkitan identitas dan memori kolektif (Irwandi, 2022; Muhammad, 2022), dan (e) pemodelan bisnis berkelanjutan di era masyarakat madani 5.0 (Ugut, 2022). Saya juga memaparkan bahwa Desain sebagai Strategi memunculkan pendekatan baru dalam hal kelindan, yaitu Kelindan Hibrid Desain berbasis Manusia (Katoppo, 2021), yang kemudian berjuksposisi dengan konteks teknologi dalam Desain sebagai Strategi yang membukakan kemungkinan yang tak terbatas.

With the arguments laid out above, it is only logical to start the discourse of Design as Strategy in Social Innovation Design by building up its body of knowledge, how it is deemed crucial in flourishing innovation, and lastly, its contribution to push social change:

1. Design as Strategy: Body of Knowledge

The discourse should start from the point of its definition to its extent in the design field, namely system design (i.e.: visual communication design), interaction design (i.e.: product design), and spatial design (i.e.: interior design and architecture) (Grimsgaard, 2023).

2. Design as Strategy: Innovation

In this discourse, it would investigate the causal relationship between Design as Strategy and Innovation. It will discuss how Design as Strategy becomes the driver of innovation in design practice, design pedagogy, and technology driven design (Bethune, 2022).

3. Design as Strategy: Contribution to Social Change

The last discourse would build around the action, where Design as Strategy is implemented to make social change. It will discuss the impact for society, for the environment and for prosperity (Amatullo, et.al (ed.), 2021).

Dengan berbagai argumentasi di atas, maka langkah logis yang harus dilakukan adalah memulai diskursus Desain sebagai Strategi Inovasi Desain Sosial dengan membangun dasar keilmuan, posisi pentingnya untuk menuai inovasi dan tentu saja kontribusinya dalam upaya mendorong terjadinya perubahan situasi sosial menjadi lebih baik:

1. Desain sebagai Strategi: Dasar Keilmuan

Diskursus dasar keilmuan Desain sebagai Strategi semestinya dimulai dari pembahasan definisinya dan bagaimana penjelajahannya dalam tiap bidang keilmuan desain, seperti: desain sistem (mis: Desain Komunikasi Visual), desain interaksi (mis: Desain Produk), dan desain spasial (mis: Desain Interior dan Arsitektur) (Grimsgaard, 2023).

2. Desain sebagai Strategi: Inovasi

Pada diskursus ini, yang perlu diselidiki adalah hubungan sebab akibat Desain sebagai Strategi dan Inovasi: mengapa Desain sebagai Strategi menjadi pendorong terjadinya inovasi di praktik desain, pedagogi desain dan desain berbasis teknologi (Bethune, 2022).

3. Desain sebagai Strategi: Kontribusi pada Perubahan Sosial

Diskursus terakhir akan berada pada tataran aksi, dimana Desain sebagai Strategi diimplementasikan untuk mendorong terjadinya perubahan sosial yang berdampak pada masyarakat, lingkungan dan kesejahteraan (Amatullo, dkk. (ed.), 2021).

I will start to discuss all the Design as Strategy discourses in the next volume of JSDIS (Volume 5, Ed. 1), so stay tuned!

Diskursus-diskursus Desain sebagai Strategi di atas akan saya mulai dan bahas di Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Volume 5, Edisi 1, jadi silahkan menyimak JSDIS selanjutnya!

DAFTAR PUSTAKA

- Amatullo, M., Boyer, B., May, J. dan Shea, A. (2021): *Design for Social Innovation: Case Studies from Around the World*, Routledge: USA.
- Bethune, K. G. (2022): *Reimagining Design – Unlocking Strategic Innovation*, MIT Press: USA.
- Grimsgaard, W. (2023): *Design and Strategy: A Step-by-Step Guide* 1st ed., Routledge: NY, USA.
- Irwandi, E. (2022): *Strategi Seni dan Desain Partisipatif “Re-Visit” untuk Inovasi Sosial*, Seminar Nasional Desain Sosial 2022, ISSN: 2964-1144, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Indonesia.

- 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. (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. (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. (2022a): 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.
- Katoppo, M. L. (2022b): Membangun Masa Depan Inovasi Desain Sosial: Desain Sebagai Strategi, *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial* Vol.4, Ed. 1, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 89-96, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Konkar, R. (2022): Social Design in a Developing Country, International Conference on Social Design 2022, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, ISSN:2963-9808, E-ISSN: 2962-8571.
- Muhammad, K. (2022): Ritme dan Benturan: Menyoal Kampung Susun, Seminar Nasional Desain Sosial 2022, 1 September 2022, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Indonesia.
- Ramirez-Lovering, D. (2022): Working with Communities: Integrated Urban Renewal in the Global South – RISE & CARP Project, International Conference on Social Design 2022, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, ISSN:2963-9808, E-ISSN: 2962-8571.
- Taggart, R. Mc. (2006): Participatory action research: issues in theory and practice, *EducationalActionResearch*, 2:3, 313-337, DOI: 10.1080/0965079940020302.
- Triyanto (2022): Pengembangan Desa Sejahtera Astra, Seminar Nasional Desain

Sosial 2022, 1 September 2022, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Indonesia.

Ugut, G. S. S. (2022): The Business Value of Design - A model for design-driven growth strategy, International Conference on Social Design 2022, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, ISSN:2963-9808, E-ISSN: 2962-8571.

Wewiora, E. dan Colclough, N. (2022): Embedding Socially Engaged Pedagogies for The Future of Art and Design Practice, International Conference on Social Design 2022, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, ISSN:2963-9808, E-ISSN: 2962-8571.

Sumber Internet:

<https://ojs.uph.edu/index.php/JSDIS/index>

<https://snds.uph.edu/>

<https://ojs.uph.edu/index.php/SNDS/index>

https://issuu.com/dansk_design_center/docs/design-ladder_en

<https://www.mckinsey.com/>