

EXAMINING DESIGN AS STRATEGY DISCOURSE – PART 1

MENILIK DISKURSUS DESAIN SEBAGAI STRATEGI: – Bagian 1

Martin L. Katoppo¹

¹Editor in Chief, Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

e-mail: martin.katoppo@uph.edu¹

EPILOGUE

This epilogue continues the discussion that was built in the JSDIS Prologue Vol. 5 Ed. 2 which discusses examples of Design as Strategy case studies. After going through the discussions of the authors in this issue, it will be very interesting to dissect further the scope of the design discourse as a social design innovation strategy, through: its body of knowledge, innovation, and its contribution to social change (Katoppo, 2023) by looking at the relationship between its scope. The discussion begins by first reviewing each scope through discussing case studies.

EPILOG

Epilog kali ini meneruskan diskusi yang sudah dibangun pada Prolog JSDIS Vol. 5 Edisi 2 yang membicarakan contoh studi kasus Desain sebagai Strategi. Setelah melewati bahasan-bahasan para penulis pada terbitan kali ini, akan menjadi sangat menarik untuk membedah lebih jauh perihal lingkup diskursus Desain sebagai Strategi Inovasi Desain Sosial: dasar keilmuan, strategi pendorong inovasi dan kontribusinya pada perubahan sosial (Katoppo, 2023) dengan menilik hubungan antar lingkungannya. Pembahasan dimulai dengan mengkaji terlebih dahulu setiap lingkup melalui bahasan studi-studi kasus.

1. Design as Strategy: Body of Knowledge

In the prologue, it is explained how the body of knowledge on Design as Strategy discourse is built, namely through a discussion of the design medium (System Design, Interaction Design and Spatial Design) and how to carry it out (methods and approaches). The discussion is as follows:

a) Interaction Design

The design case study of designing inclusive hand washing equipment for wheelchair users in public spaces carried out by Angelica, Guspara and

Purwanto is within the scope of the Design as Strategy discourse. Why is that? because this case study fulfills:

- 1) *Grimsgaard's (2023) definition of design as strategy that combines analytical and creative thinking, is user-centered and aims to create value. This is proven by the authors' strategy of dividing the design process through various methods:*
 - a. *Rapid Ethnography data collection (Kroeger and Sangaramoorthy, 2020),*
 - b. *User analysis uses RULA (Rapid Upper Limb Assessment) (Middlesworth, 2022) and HTA (Hierarchical Task Analysis) (Hornsby, 2010).*
 - c. *SCAMPER (Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to Another Use, Eliminate, Reverse) product design (Cox, 2020).*
- 2) *A design process that combines the activities of designing, researching, and action in a particular social situation (Katoppo, 2017). The locus and users of the design case study of Angelica, Guspara and Purwanto from start to finish are in a natural research setting, namely at the United Cerebral Palsy Wheel for Humanity (UCPRUK), Yogyakarta. This means that the authors carry out and combine the activities of designing, researching and action in a particular social situation, which actively involves the user (in this case a wheelchair user) from the very beginning until the end.*

1. Desain sebagai Strategi: Dasar Keilmuan

Pada prolog sudah dijelaskan bagaimana diskursus dasar keilmuan Desain sebagai Strategi dibangun, yaitu melalui pembahasan terhadap medium desainnya (Desain Sistem, Desain Interaksi dan Desain Spasial) dan bagaimana cara menjalankannya (metode dan pendekatan). Pembahasan di bawah mengikuti hal-hal tersebut:

a) Desain Interaksi

Studi kasus desain perancangan tempat cuci inklusif bagi pengguna kursi roda di ruang publik yang dilakukan oleh Angelica, Guspara dan Purwanto masuk ke dalam lingkup diskursus Desain sebagai Strategi. Mengapa demikian? karena studi kasus ini memenuhi:

- 1) Definisi strategi desain Grimsgaard (2023) yang memadukan berpikir analitis dan kreatif, berpusat pada pengguna dan bertujuan menciptakan nilai. Hal ini dibuktikan dengan strategi para penulisnya yang membagi proses desainnya melalui berbagai metode:
 - a. Pengumpulan data *Rapid Ethnography* (Kroeger dan Sangaramoorthy, 2020),

- b. Analisa pengguna menggunakan RULA (*Rapid Upper Limb Assessment*) (Middlesworth, 2022) dan HTA (*Hierarchical Task Analysis*) (Hornsby, 2010).
 - c. Perancangan produk SCAMPER (*Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to Another Use, Eliminate, Reverse*) (Cox, 2020).
- 2) Proses desain yang menggabungkan aktivitas mendesain, meneliti, dan melakukan aksi dalam suatu situasi sosial tertentu (Katoppo, 2017). Lokus dan pengguna dari studi kasus desain Angelica, Guspara dan Purwanto dari awal hingga akhir berada di rona penelitian alamiah, yaitu di United Cerebral Palsy Roda Untuk Kemanusiaan (UCPRUK), Yogyakarta. Artinya para penulis melakukan dan menggabungkan aktivitas mendesain, meneliti, serta melakukan aksi dalam suatu situasi sosial tertentu, yang melibatkan penggunaanya (dalam hal ini pengguna kursi roda) sejak awal secara aktif.



Gambar 1 Uji Coba Produk Akhir Desain Tempat Cuci Inklusif bagi Pengguna Kursi Roda.
(Sumber: Angelica, Guspara & Purwanto, 2023)

b) *Interaction & Spatial Design*

The case study of Yupardhi and Waisnawa in making preferences for arranging patterns for seating facilities in public open spaces at FSRD ISI Denpasar is within the scope of the Design as Strategy discourse because it fulfills:

- 1) *The definition as a way of practicing design that is based on theory, followed by exploration and objectification of experience and discipline of subjectivity (Taggart, 2006). In this case Yupardhi and Vaishnava use:*
 - a. *Proxemic theory with the concepts of socio-petal and socio-fugal structuring (Ersoz & Yildirim, 2023), and*

b. *Non-participant observation technique* (Sugiyono, 2011).

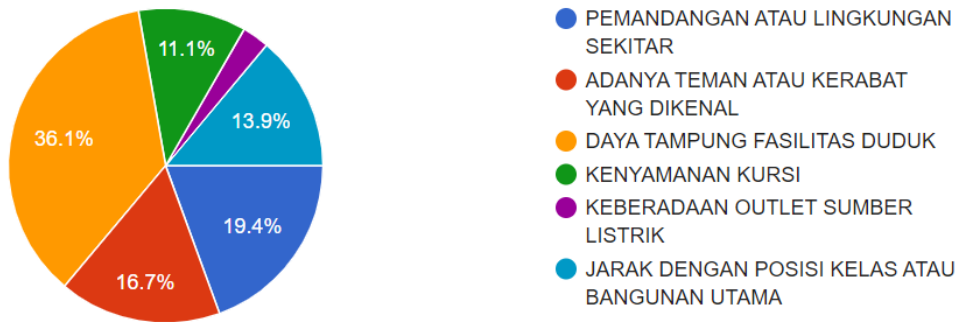
- 2) *A design results that seek to encourage social innovation with the aim of producing knowledge altogether* (Katoppo, 2017; Katoppo, 2018). *Yupardhi and Waisnawa's research also used a research locus in natural settings, which are seating facilities created by the Interior Design students, FSRD ISI Denpasar, located in the public open space of FSRD ISI Denpasar. The difference is that Yupardhi and Waisnawa do not position their research subjects, in this case the users of sitting facilities, as active participants as in the previous research. Yupardhi and Waisnawa observed their behavior and dissected through the proxemic theory used. However, this research still falls into the scope of the Design as Strategy discourse because its aim is to produce knowledge, namely pattern preferences of seating facilities arrangement in public open spaces.*

b) Desain Interaksi & Spasial

Studi kasus Yupardhi dan Waisnawa dalam membuat preferensi pola penataan fasilitas duduk di ruang terbuka publik FSRD ISI Denpasar masuk ke dalam lingkup diskursus Desain sebagai Strategi karena memenuhi:

- 1) Definisi sebagai cara berpraktik desain yang berlandaskan teori, yang diikuti oleh eksplorasi dan objektifikasi dari pengalaman serta pendisiplinan subjektivitas (Taggart, 2006). Dalam hal ini Yupardhi dan Waisnawa menggunakan:
 - a. Teori *proxemic* dengan konsep penataan *sociopetal* dan *sociofugal* (Ersoz & Yildirim, 2023), dan
 - b. Teknik observasi non partisipan (Sugiyono, 2011)
- 2) Hasil desain yang berupaya untuk mendorong terjadinya inovasi sosial dengan tujuan untuk bersama-sama menghasilkan pengetahuan (Katoppo, 2017; Katoppo, 2018). Seperti juga pada penelitian sebelumnya, penelitian Yupardhi dan Waisnawa menggunakan lokus penelitian dalam rona alamiah, yaitu fasilitas duduk karya mahasiswa/i Prodi Desain Interior, FSRD ISI Denpasar yang berada pada ruang terbuka publik FSRD ISI Denpasar.

Perbedaannya Yupardhi dan Waisnawa tidak memosisikan subyek penelitiannya, dalam hal ini para pengguna fasilitas duduk, sebagai partisipan aktif seperti pada penelitian sebelumnya. Subyek penelitian Yupardhi dan Waisnawa seperti yang disebutkan dalam Teknik observasinya, hanya diamati perilakunya dan dibedah melalui teori *proxemic* yang digunakan oleh peneliti. Walau demikian penelitian ini tetap masuk ke dalam ranah atau lingkup diskursus Desain sebagai Strategi karena tujuannya menghasilkan pengetahuan, yaitu preferensi pola penataan fasilitas duduk di ruang terbuka publik.



Gambar 2 Faktor Preferensi dan Pola *Proxemic* Pengguna.
(Sumber: Yupardhi & Waisnawa, 2024)

c) *Spatial Design*

The case study of Manglayang Coffee Ecotourism Coffee Shelter Design, Bandung by Fahri and Kusnaedi is within the scope of the Design as Strategy discourse because:

- 1) *It combined analytical and creative thinking through a series of processes and methods for cultivating knowledge, analysis, strategy and idea development (Grimsgaard, 2023). Fahri and Kusnaedi use:*
 - a. *Analytical method “thinking before drawing” from the Jones Design process diagram (in Maheswara et al., 2022).*
 - b. *Optimizing the use of building technology simply refers to technical processes and methods in design development (Irianie, 2011).*
- 2) *User-centered Design (Grimsgaard, 2023). Fahri and Kusnaedi chose the technology optimization option in the design of this coffee shelter because they relied on the design results to fulfill user needs, namely for storing harvested coffee beans and their processing.*

c) Desain Spasial

Studi kasus Desain *Coffee Shelter* Ekowisata Kopi Manglayang, Bandung oleh Fahri dan Kusnaedi masuk ke dalam lingkup diskursus Desain sebagai Strategi karena:

- 1) Memadukan berpikir analitis dan kreatif melalui serangkaian proses dan metode penyemaian pengetahuan, analisis, strategi, serta pengembangan ide (Grimsgaard, 2023). Fahri dan Kusnaedi menggunakan:
 - a. Metode analitis “*thinking before drawing*” dari diagram proses Desain Jones (dalam Maheswara et al., 2022).
 - b. Pengoptimalan penggunaan teknologi bangunan secara sederhana metujuk pada proses dan metode teknis dalam pengembangan desain (Irianie, 2011).
- 2) Mendesain berpusat pada pengguna (Grimsgaard, 2023). Fahri dan Kusnaedi memilih opsi pengoptimalan teknologi dalam desain *coffee shelter* ini karena keduanya menyandarkan hasil desain pada pemenuhan kebutuhan pengguna, yaitu menyimpan biji kopi hasil panen dan pengolahannya.



Gambar 3 Desain & Teknologi *Coffee Shelter* Ekowisata Kopi Manglayang, Bandung.
(Sumber: Fahri & Kusnaedi, 2024)

d) *System Design*

The case study of designing character in Instagram comic strips for education about stomach acid disease in teenagers carried out by

Rahmadanthy, Daniar and Setiawan falls into the scope of the Design as Strategy discourse because:

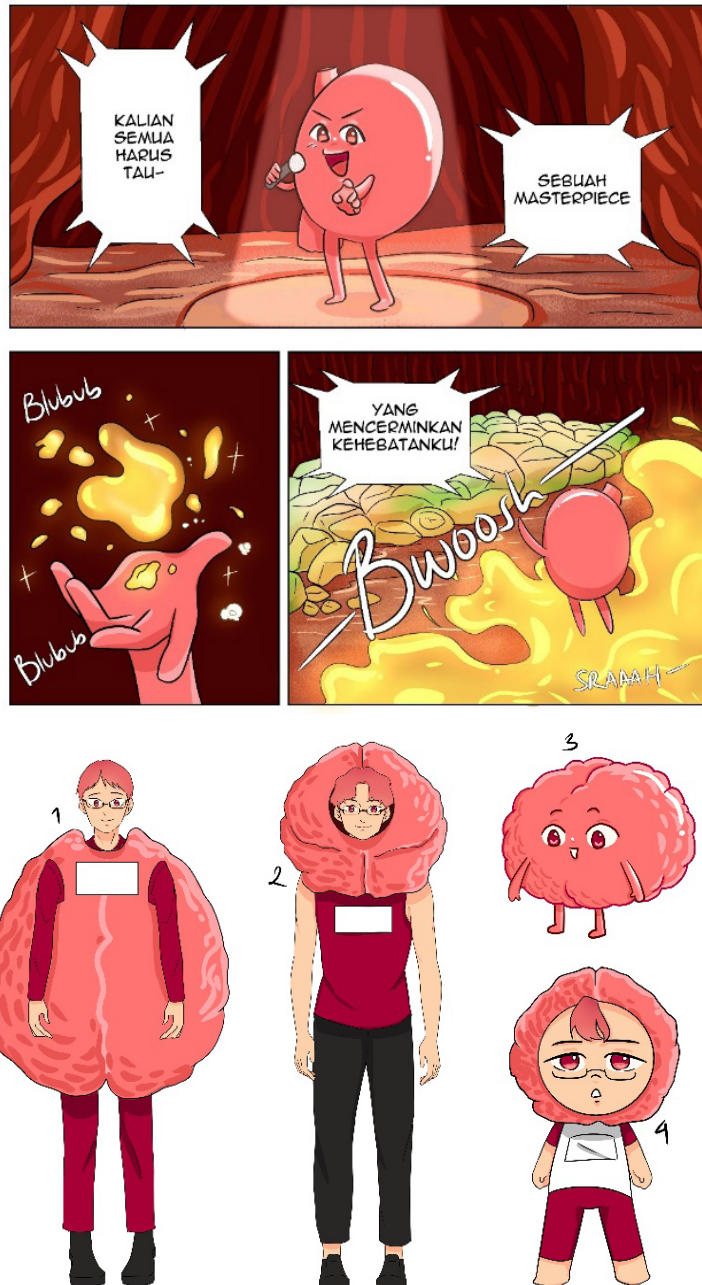
- 1) *Combining analytical and creative thinking through a series of processes and methods for cultivating knowledge, analysis, strategy and idea development (Grimsgaard, 2023). Rahmadanthy, Daniar and Setiawan use:*
 - a. *A combination of qualitative research methods through in-depth interviews with stakeholder representation and quantitative research through distributing questionnaires to the target audience (Creswell & Clark, 2007).*
 - b. *Concept development strategy (keyword, verbal, media, visual) for character design (Bryan Tillman in Wulandari & Aryanto, 2021) using the comic strip medium (Pritandhari, 2016; Rahmawati, 2023).*
- 2) *User-centered design with the main goal of value creation (Grimsgaard, 2023). Rahmadanthy, Daniar and Setiawan designed the characters based on data from teenagers with stomach acid disease and doctors specialized in stomach acid disease. Apart from that, the three of them collected preferences from teenagers in general to build relevance and comic strip artists to optimize the design results as a medium for conveying messages. The aim of increasing awareness regarding the importance of preventing stomach acid disease in teenagers, especially due to consumption habits or behavior, shows how design is used as a value creation strategy.*

d) Desain Sistem

Studi kasus perancangan desain karakter dalam komik strip instagram untuk edukasi penyakit asam lambung pada remaja yang dilakukan oleh Rahmadanthy, Daniar dan Setiawan masuk ke dalam lingkup diskursus Desain sebagai Strategi karena:

- 1) Memadukan berpikir analitis dan kreatif melalui serangkaian proses dan metode penyemaian pengetahuan, analisis, strategi dan pengembangan ide (Grimsgaard, 2023). Rahmadanthy, Daniar dan Setiawan menggunakan:
 - a. Kombinasi metode penelitian kualitatif melalui wawancara mendalam dari representasi pemangku kepentingan dan penelitian kuantitatif melalui penyebaran kuesioner kepada target audiens (Creswell & Clark, 2007).
 - b. Strategi pembangunan konsep (*keyword*, verbal, media, visual) perancangan desain karakter (Bryan Tillman dalam Wulandari & Aryanto, 2021) dengan medium komik strip (Pritandhari, 2016; Rahmawati, 2023).
- 2) Mendesain yang berpusat pada pengguna dengan tujuan utama

penciptaan nilai (Grimsgaard, 2023). Rahmadanthy, Daniar dan Setiawan mendesain karakter berdasarkan data dari remaja berpenyakit asam lambung dan dokter penyakit asam lambung. Selain itu ketiganya mengumpulkan preferensi dari remaja secara umum untuk membangun relevansi dan komikus strip untuk mengoptimalkan hasil rancangan menjadi medium penyampaian pesan. Tujuan meningkatkan kesadaran perihal pentingnya mencegah terjadinya penyakit asam lambung pada remaja, terutama akibat kebiasaan atau perilaku konsumsi menunjukkan bagaimana desain digunakan sebagai strategi penciptaan nilai.



Gambar 4 Perancangan Karakter Komik Strip IG untuk Edukasi Penyakit Asam Lambung Remaja. (Sumber: Rahmadanthy, Daniar dan Setiawan, 2024)

2. Design as Strategy: Innovation

In the prologue it was stated that in the case studies that appeared in JSDIS Vol. 5 Ed. 2, the driving force for Design as Strategy's innovation comes from the context of design pedagogy. Technology that should be a change in the way design is practiced (Bethune, 2022) still only appears as a tool in these case studies.

This means that perhaps the level of technology use in the case studies discussed is still at the level of the classic technology-driven innovation (Ottinger, 2021) and the user- and design-driven innovation (Szymariska, 2017; Duczek, 2021). The case studies discussed have not yet entered the realm of future artificial-driven innovation (Gartner, 2021; Beale, 2022). Let's examine one by one the case studies of Design as a Strategy's innovation in the context of design pedagogy:

a) *Pedagogical Innovation 1: Primary Education*

The pedagogical innovation carried out by Hananto, Calista and Suwandi in designing Board Games as a medium for learning Indonesian for basic education students, falls within the scope of the Design as Strategy discourse because:

- 1) *Meets the definition of a design process that combines analytical and creative thinking, is user-centered and aims to create value (Grimsgaard, 2023). Hananto, Calista and Suwandi also use various design methods and approaches:*
 - a. *Participatory Design Approach (Simonsen and Robertson, 2013) and Design Thinking (Brown, 2008; Katz & Brown, 2009).*
 - b. *Framework for innovation from the Design Council (What Is the Framework for Innovation? Design Council's Evolved Double Diamond, 2015)*
- 2) *The design process combines the activities of designing, researching, and action in a particular social situation. The design process for Hananto, Calista and Suwandi was carried out collaboratively together with elementary education teachers and students at GenIUS School, Karawaci. The results of the design were also then used in real learning by teachers and students at the school.*

Technology is used by Hananto, Calista and Suwandi as a tool for themselves in achieving innovative designs (the classic technology-driven innovation) and as a tool for communication and design collaboration with participants (the user- and design-driven innovation).

2. Desain sebagai Strategi: Inovasi

Pada prolog telah disampaikan bahwa studi-studi kasus yang muncul pada JSDIS Vol. 5 Edisi 2 kali ini, pendorong inovasi Desain sebagai Strategi berasal dari ranah pedagogi desain. Teknologi yang semestinya menjadi pengubah cara berpraktik desain (Bethune, 2022) masih hanya muncul sebagai alat bantu dalam studi-studi kasus yang muncul pada JSDIS Vol. 5 Edisi 2 kali ini. Artinya mungkin tataran penggunaan teknologi dalam studi-studi kasus yang dibahas masih dalam tataran *the classic technology-driven innovation* (Ottinger, 2021) dan *the user- and design-driven innovation* (Szymariska, 2017; Duczek, 2021).

Studi-studi kasus yang dibahas belum masuk ke dalam ranah *future artificial-driven innovation* (Gartner, 2021; Beale, 2022). Mari kita telaah satu persatu studi-studi kasus inovasi Desain sebagai Strategi dalam ranah pedagogi desain ini:

a) Inovasi Pedagogis 1: Pendidikan Dasar

Inovasi pedagogis yang dilakukan oleh Hananto, Calista dan Suwandi dalam merancang *Board Game* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa/i pendidikan dasar, masuk ke dalam lingkup diskursus Desain sebagai Strategi karena:

- 1) Memenuhi definisi proses desain yang memadukan berpikir analitis dan kreatif, berpusat pada pengguna dan bertujuan menciptakan nilai (Grimsgaard, 2023). Hananto, Calista dan Suwandi juga menggunakan berbagai metode dan pendekatan desain:
 - a. Pendekatan Desain Partisipatoris (Simonsen dan Robertson, 2013) dan *Design Thinking* (Brown, 2008; Brown & Katz, 2009).
 - b. *Framework for innovation* dari Design Council (*What Is the Framework for Innovation? Design Council's Evolved Double Diamond*, 2015)
- 2) Proses desainnya mengombinasikan aktivitas mendesain, meneliti, dan melakukan aksi dalam suatu situasi sosial tertentu. Proses mendesain Hananto, Calista dan Suwandi dilakukan secara kolaboratif bersama-sama dengan guru dan siswa/i pendidikan dasar Sekolah GenIUS, Karawaci. Hasil desainnya pun juga kemudian digunakan dalam pembelajaran nyata oleh guru dan siswa/i di sekolah tersebut.

Teknologi digunakan oleh Hananto, Calista dan Suwandi sebagai alat bantu untuk mereka sendiri dalam mencapai desain yang inovatif (*the classic technology-driven innovation*) dan sebagai alat bantu komunikasi dan kolaborasi desain dengan partisipan (*the user- and design-driven innovation*).



Gambar 5 Kolaborasi, Desain dan *Prototype Testing* Siswa/ & Guru.
(Sumber: Hananto, Calista dan Suwandi, 2024)

b) *Pedagogical Innovation 2: Secondary Education*

Putra made the next pedagogical innovation by designing an Indonesian language card game for secondary education. This case study falls within the scope of the *Design as Strategy* discourse with arguments that are the same as the pedagogical innovations carried out by Hananto, Calista and Suwandi above, namely:

- 1) *Meets the definition of a design process that combines analytical and creative thinking, is user-centered and aims to create value (Grimsgaard, 2023), and because it uses a variety of analytical methods:*
 - a. *Stages of Game Design for Learning (Daul, 2014).*
 - b. *Fong-Ling Fu's Three-Layered Thinking Model Method (2008): Pedagogic Level, Design Level, and Achievement Level.*
- 2) *The design process also combines the activities of designing, researching, and action in a particular social situation. Similar to Hananto, Calista and Suwandi design process, Putra also carried out the design process collaboratively together with teachers and students at a secondary school in Tangerang. The design results are also used in real learning by teachers and students at the school, from the testing process to the delivery.*

Much alike Hananto, Calista and Suwandi, Putra also uses technology as a tool for innovation and design production (the classic technology-driven innovation) and as a tool for communication and design collaboration with participants (the user- and design-driven innovation).

b) Inovasi Pedagogis 2: Pendidikan Menengah

Inovasi pedagogis selanjutnya dilakukan Putra dengan merancang permainan kartu Bahasa Indonesia untuk pendidikan menengah. Studi kasus ini masuk ke dalam lingkup diskursus Desain sebagai Strategi dengan argumentasi yang kurang lebih sama dengan inovasi pedagogis yang dilakukan oleh Hananto, Calista dan Suwandi di atas, yaitu:

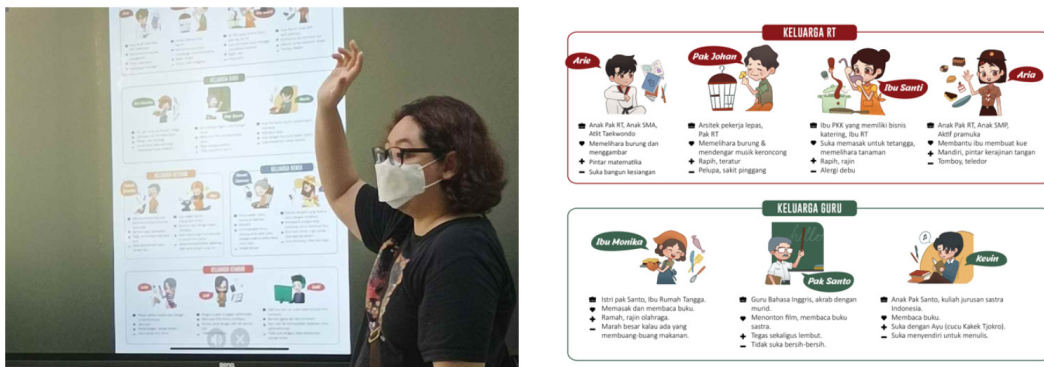
1) Memenuhi definisi proses desain yang memadukan berpikir analitis dan kreatif, berpusat pada pengguna dan bertujuan menciptakan nilai (Grimsgaard, 2023), dan karena menggunakan berbagai metode analitis:

a. Tahapan dari *Game Design for Learning* (Daul, 2014)

b. Metode *Three Layered Thinking Model* Fong-Ling Fu (2008): *Pedagogic Level, Design Level, dan Achievement Level.*

2) Proses desainnya juga mengombinasikan aktivitas mendesain, meneliti, dan melakukan aksi dalam suatu situasi sosial tertentu. Serupa dengan proses mendesain Hananto, Calista dan Suwandi, Putra juga melakukan proses desainnya secara kolaboratif bersama-sama dengan guru dan siswa/i pendidikan menengah di sebuah sekolah menengah di Tangerang. Hasil desainnya juga digunakan dalam pembelajaran nyata oleh guru dan siswa/i di sekolah tersebut, dari mulai proses uji coba hingga penyerahan.

Serupa juga dengan Hananto, Calista dan Suwandi, Putra menggunakan teknologi sebagai alat bantu inovasi dan produksi desain (the classic technology-driven innovation) dan sebagai alat bantu komunikasi dan kolaborasi desain dengan partisipan (the user- and design-driven innovation).



Gambar 6 Desain & Prototype Testing Siswa/ & Guru. (Sumber: Putra, 2024)

c) *Pedagogical Innovation 3: Higher Education*

The final pedagogical innovation was the one carried out by Gunawan when exploring design research models in the first year Architecture Studio. This case study falls within the scope of the Design as Strategy discourse because it combines analytical and creative thinking through a series of processes and methods for cultivating knowledge, analysis, strategy and idea development (Grimsgaard, 2023). Apart from that, the research-design process is carried out based on theory, followed by exploration and objectification of experience and discipline of subjectivity (Taggart, 2006). Specifically, Gunawan uses the Triadic Frayling method (1993), which are: research into, through and for art and design. In the context of his research, Gunawan examined a series of design research processes that had been carried out in the first year of the Architecture Studio and positioned himself as a participant as observer (Denzin and Lincoln, 2005).

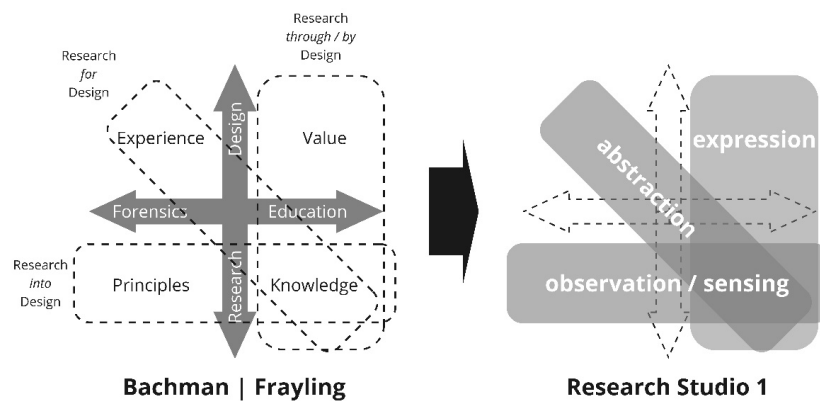
Gunawan's pedagogical innovation was not at the level of using technology or driven by technology, even though the students' work process observed were using technology as a tool to ideate their designs. Gunawan's innovation is the product of a research process approach model in design that sees research into design as an observation or sensing phase, research through design as an abstraction phase, and research for design as an expression phase. The link between the three will produce design knowledge which hopefully can open new dimensions and approaches. Gunawan's presentation also showed that the process of critical thinking (inquiry) and building questions around and throughout the design process cannot be replaced by technology, but technology can be a tool to help increase the relevance and precision of this process.

c) *Inovasi Pedagogis 3: Pendidikan Tinggi*

Inovasi pedagogis yang terakhir adalah inovasi pedagogis yang dilakukan oleh Gunawan saat mengulik model penelitian desain dalam Studio Arsitektur tahun pertama. Studi kasus ini masuk ke dalam lingkup diskursus Desain sebagai Strategi karena memadukan berpikir analitis dan kreatif melalui serangkaian proses dan metode penyemaian pengetahuan, analisis, strategi, serta pengembangan ide (Grimsgaard, 2023). Selain itu proses meneliti-mendesain yang dilakukan berlandaskan teori, diikuti oleh eksplorasi dan objektifikasi dari pengalaman serta pendisiplinan subjektivitas (Taggart, 2006). Secara khusus Gunawan menggunakan metode Triadik Frayling (1993): penelitian ke-, melalui- dan untuk- seni dan desain. Dalam konteks penelitiannya, Gunawan memeriksa rangkaian proses penelitian desain yang telah dilakukan dalam Studio Arsitektur tahun pertama dan menempatkan dirinya sebagai *participant as observer* (Denzin dan Lincoln, 2005).

Inovasi pedagogis Gunawan tidak berada dalam tataran penggunaan teknologi maupun didorong oleh teknologi, walaupun proses berkarya para mahasiswa/i yang diamati menggunakan teknologi sebagai alat

bantu mengideasikan desainnya. Inovasi Gunawan adalah produk model pendekatan proses meneliti dalam mendesain yang melihat penelitian ke dalam desain sebagai fase observasi atau *sensing*, penelitian melalui desain sebagai fase abstraksi, dan penelitian untuk desain sebagai fase berekspressi. Tautan ketiganya akan memroduksi pengetahuan desain yang harapannya bisa membuka dimensi dan pendekatan baru. Paparan Gunawan juga menunjukkan bahwa proses berpikir kritis (*inquiry*) dan membangun pertanyaan di sekitar dan sejujur proses desain tidak dapat digantikan oleh teknologi, namun teknologi dapat menjadi alat pembantu meningkatkan relevansi dan presisi dari proses tersebut.



Gambar 7 Model Pendekatan Meneliti Mendesain (Gunawan, 2024)

3. Design as Strategy: Contribution to Social Change

The final discussion will examine the Design as Strategy discourse in its contribution to social change. In the prologue, it was stated that the discourse on Design as a Strategy for Contributing to Social Change has 3 levels of scope, namely: society, welfare and environment. Six case studies have also been presented in the discussions. In this epilogue, the 6 case studies will be discussed through: distribution of locations and funding sources; type of organization and team size; distribution of Designers as team members and design mediums, and; the last is the impact measurement (Amatullo, et al. (ed.), 2021):

a. Distribution of locations and funding sources

The locations of the 6 case studies are located and relate to the area or community where the researcher-designers' teams are located - in this case they are close and even intertwined with the educational institutions of each team. Hananto, Calista, Suwandi and Putra practice social design innovation in schools located in Tangerang which is in the same area as their educational institution, which is Pelita Harapan University (UPH) in Lippo Village, Karawaci, Tangerang. Likewise, Angelica, Guspara and Purwanto designed for the wheelchair user community in Yogyakarta and came from the Duta Wacana Christian University (UKDW), Yogyakarta. Fahri and Kusnaedi, who come from the Bandung National Institute of Technology, designed a coffee shelter in Manglayang, Bandung. Meanwhile, Gunawan,

Yupardhi and Waisnawa carried out design-research as a strategy within the scope of and in connection with their respective educational institutions, which are the Architecture Study Program, Pelita Harapan University, Karawaci, Tangerang, and Faculty of Fine Arts and Design, Indonesian Institute of the Arts, Denpasar, Bali. Only one team of researcher-designers: Rahmadanthy, Daniar and Setiawan carried out work outside the realm of their own educational institutions, where they did it within the digital realm of social media. From this we can see the importance of context in implementing Design as a Strategy. Even though what is produced has the potential to be applied in other places, the research and exploration will be more flourished within the contextual realm of each researcher-designer team. Apart from that, the dominance of teams from educational institutions needs to be seen as simply showing that the habit of publishing design and research results is still at the academic level.

Looking at the nature of the origin of these researcher-designer teams, it can be ascertained that the origin of the funding comes from the University. In other case studies that have appeared in previous articles in JSDIS, the source of funding that also often appears is from the government. This funding sources according to Amatullo, et al. (ed.), (2021) covers +/- 42%, which are 39% from the Government as usually the largest funding source and 3% from Universities as usually the smallest funding source.

3. Desain sebagai Strategi: Kontribusi pada Perubahan Sosial

Pembahasan terakhir akan memeriksa diskursus Desain sebagai Strategi dalam kontribusinya pada perubahan sosial. Pada bagian prolog telah disebutkan bahwa diskursus Desain sebagai Strategi Kontribusi pada Perubahan Sosial memiliki 3 lingkup tataran, yaitu: masyarakat, kesejahteraan dan lingkungan. Enam studi kasus juga telah disampaikan sebagai pembahasannya. Pada bagian epilog ini, ke-6 studi kasus tersebut akan dikupas melalui: sebaran lokasi dan sumber pendanaan; tipe organisasi dan besar tim; sebaran Desainer sebagai anggota tim dan medium desain, dan; yang terakhir pengukuran dampak (Amatullo, dkk. (ed.), 2021):

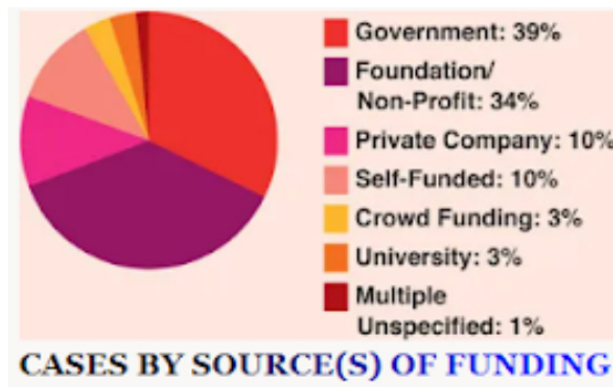
a. Sebaran Lokasi dan Sumber Pendanaan

Lokasi ke-6 studi kasus berada dan berkaitan dengan area atau komunitas Dimana para desainer penelitiannya berada – dalam hal ini dekat bahkan berkelindan dengan insitusi pendidikan dari masing-masing desainer penelitiannya. Hananto, Calista dan Suwandi serta Putra mempraktikan inovasi desain sosial di sekolah-sekolah yang berlokasi di Tangerang yang berada 1 area dengan asal institusi pendidikan mereka, yaitu Universitas Pelita Harapan (UPH) yang berada di Lippo Village, karawaci, Tangerang. Demikian pula dengan Angelica, Guspara dan Purwanto yang mendesain untuk komunitas pengguna kursi roda di Yogyakarta dan berasal dari insitusi pendidikan Universitas Kristen Duta Wacana (UKDW), Yogyakarta. Fahri dan Kusnaedi yang berasal dari institusi pendidikan Institut Teknologi Nasional Bandung mendesain *coffee shelter* di daerah

Manglayang Bandung. Sementara itu Gunawan dan Yupardi dan Waisnawa melaksanakan penelitian desain sebagai strategi dalam lingkup dan berkelindan dengan institusi pendidikan mereka masing-masing, yaitu di Program Studi Arsitektur, Universitas Pelita Harapan, Karawaci, Tangerang, dan Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia, Denpasar, Bali.

Hanya satu tim desainer peneliti: Rahmadanthy, Daniar dan Setiawan yang melakukan di luar ranah institusi pendidikannya, bahkan berada di dalam ranah digital media sosial. Dari hal ini kita bisa melihat pentingnya konteks dalam implementasi Desain sebagai Strategi. Walaupun yang dihasilkan sangat berpotensi untuk diterapkan di tempat lain, namun penjelajahan dan eksplorasinya akan lebih bernas di dalam ranah kontekstual masing-masing tim desainer peneliti ini. Selain itu dominasi tim yang berasal dari institusi pendidikan perlu dipandang sebagai hanya menunjukkan bahwa kebiasaan memublikasikan hasil desain dan penelitian masih berada di tataran akademis.

Melihat sifat asal tim-tim desainer peneliti ini maka dapat dipastikan bahwa asal pendanaan adalah berasal dari Universitas. Pada studi-studi kasus lain yang pernah muncul pada artikel di JSDIS sebelumnya, sumber pendanaan yang juga sering muncul adalah berasal dari Pemerintah. Sumber pendanaan ini menurut Amatullo, dkk. (ed.), (2021) mencakup +/- 42%. 39% dari Pemerintah sebagai biasanya sumber pendanaan terbesar dan 3% dari Universitas sebagai biasanya sumber pendanaan terkecil.



Gambar 8 *Social Innovation Design*: Sumber Pendanaan (Sumber: Amatullo, 2021)

b. *Type of organization and team size*

According to Amatullo et al. (ed.), 2021, the percentage of Design as a Strategy for Social Innovation organization type is the same for profit and non-profit type of organizations, which is 36%. In the 7 case studies discussed in JSDIS Vol. 5 Ed. 2, because they come from educational institutions, they are all non-profit organizations. Interestingly they have the potential to generate profits from the designs produced - for example the design of inclusive hand washing equipment for wheelchair users in public

spaces by Angelica, Guspara and Purwanto.

Meanwhile, the size of the team in the 7 case studies discussed in JSDIS Vol. 5 Ed. 2 are between 2-4 people, wherein the study of Amatullo, et al. (ed.), 2021 this team size is 20% of the typical team size in a Social Design Innovation organization. This size is the second largest team size, after the largest team size which comprises of 11-20 people with the shares of 24%.

b. Tipe Organisasi & Besar Tim

Menurut Amatullo dkk. (ed.), 2021, persentase tipe organisasi Desain sebagai Strategi pendorong terjadinya Inovasi Sosial (*Design for Social Innovation*) adalah bahwa sama-sama 36% untuk organisasi laba (*profit*) dan nirlaba (*non-profit*). Pada ke-7 studi kasus yang dibahas dalam JSDIS Vol. 5 Ed. 2 ini bisa dilihat bahwa karena berasal dari institusi Pendidikan, maka semuanya adalah organisasi nirlaba, *walaupun sangat berpotensi untuk menghasilkan profit* dari desain-desain yang dihasilkan – misalnya desain tempat cuci tangan inklusif bagi pengguna kursi roda di ruang publik oleh Angelica, Guspara dan Purwanto.

Sedangkan besar Tim pada ke-7 studi kasus yang dibahas dalam JSDIS Vol. 5 Ed. 2 ini adalah antara 2-4 orang yang dalam studi Amatullo, dkk. (ed.), 2021 mencakup 20% dari besar tim yang biasa ada pada organisasi Inovasi Desain Sosial. Besaran ini adalah besaran tim terbesar kedua, setelah besaran tim dengan presentasi paling tinggi, yaitu 24%, adalah sebanyak 11-20 orang.



Gambar 9 *Social Innovation Design: Tipe Organisasi & Besar Tim* (Sumber: Amatullo, 2021)

c. *Distribution of Designers as team members and design medium*

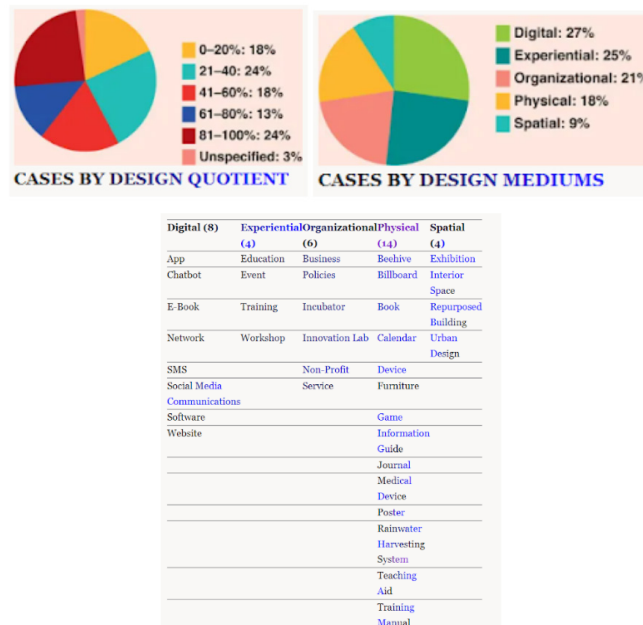
The team members of a Social Design Innovation organization should be diverse: designers (who are also preferably coming from various design backgrounds), social scientists, economists, cultural experts and so on. The percentage of designers in the various team members, according to Amatullo, et al. (ed.), 2021 will be in the range of 21-40% and 81-100%. In the context of the 7 case studies discussed, all team members are designers, but interact with various professions - as for example shown by Rahmadanthy, Daniar and Setiawan who work together with a doctor who specializes in stomach acid disease.

Design Medium as a driving strategy for Social Innovation seen in the 7 case studies is: experiential, physical, digital and spatial. When referring to Amatullo, et al. (ed.), 2021, then the design medium of the 7 case studies has covered 79%, namely: Digital (27%) with a social media typology, Experiential (25%) with an educational typology, Physical (18%) with a typology of books and interactive games and Spatial (9%) with space design typology.

c. Sebaran Desainer sebagai anggota tim & Medium Desain

Anggota tim organisasi Inovasi Desain Sosial semestinya beragam: desainer (yang juga beragam), ahli ilmu sosial, ahli ekonomi, ahli budaya dan seterusnya. Persentase desainer dalam ragam anggota tim tersebut, menurut Amatullo, dkk. (ed.), 2021 ada pada rentang 21-40% dan 81-100%. Dalam konteks ke-7 studi kasus yang di bahas maka semua anggota tim adalah desainer, namun berinteraksi dan berkelindan dengan berbagai profesi – seperti misalnya yang ditunjukkan oleh Rahmadanthi, Daniar dan Setiawan yang bekerja sama dengan Dokter spesialis penyakit asam lambung.

Medium Desain sebagai Strategi pendorong terjadinya Inovasi Sosial yang terlihat di ke-7 studi kasus adalah: eksperensial dan fisik, digital dan spasial. Bila merujuk pada Amatullo, dkk. (ed.), 2021, maka medium desain dari ke-7 studi kasus tersebut sudah mencakup 79%, yaitu: *Digital* (27%) dengan tipologi media sosial, *Experiential* (25%) dengan tipologi pendidikan, *Physical* (18%) dengan tipologi buku, permainan interaktif dan *Spatial* (9%) dengan tipologi perancangan ruang.



Gambar 10 *Social Innovation Design*: Sebaran Desainer sebagai anggota tim & Medium Desain. (Sumber: Amatullo, 2021)

d. *Measuring Impact*

As stated in the epilogue of JSDIS Vol. 5 Ed. 1, Design as a Strategy to encourage Social Innovation is meaningless if it cannot produce and measure an impact. However, this is also difficult to do because: it has many stakeholders, it is not integrated from the start in the research-design-action process, and there is no reliable design evaluation method (Amatullo, et al. (ed.), 2021). However, according to Amatullo, et al. (ed.), 2021, in general the biggest impact of Design as a Strategy to encourage Social Innovation is in 3 areas: policy, social justice and health & wellness, which are usually measured by Social Design Innovation organizations using mix methods (53%). These three impact areas are then reduced to 3 areas of contribution, namely for the society, welfare and the environment.

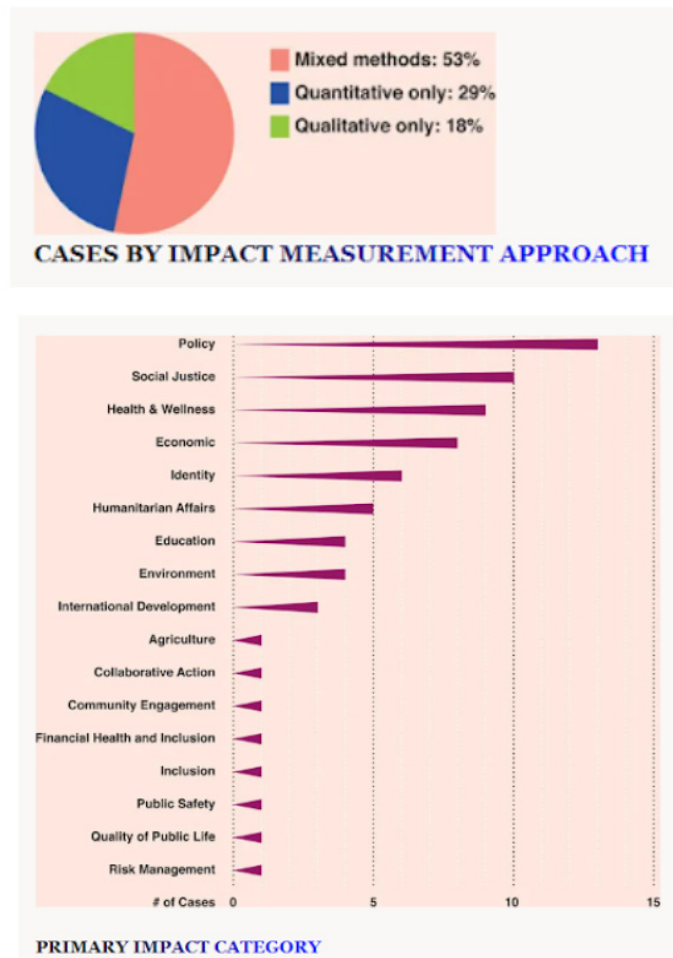
If you look at the 7 case studies discussed in JSDIS Vol. 5 Ed. 2, it can be seen in the prologue that six of the seven case studies fulfill the scope of contribution or impact on society through designing learning media; welfare through designing inclusive hand-washing equipment and designing youth digital comic characters for information on stomach acid disease, and; environment, through designing coffee storage spaces and preferences for the arrangement of seating facilities in public spaces. These case studies also, as shown in the discussion of the body of knowledge and innovation sections above, use a variety and combination of methods.

d. Pengukuran Dampak

Seperti yang telah disampaikan pada epilog JSDIS Vol. 5 Ed. 1, Desain sebagai Strategi pendorong terjadinya Inovasi Sosial (*Design for Social Innovation*) tidak ada artinya apabila tidak dapat menghasilkan dampak. Namun demikian justru hal ini juga yang sulit dilakukan karena: memiliki banyak pemangku kepentingan, tidak terintegrasi sejak awal dalam proses meneliti-mendesain-aksi, dan belum ada metode evaluasi desain yang mumpuni (Amatullo, dkk. (ed.), 2021). Akan tetapi menurut Amatullo, dkk. (ed.), 2021, secara umum dampak terbesar dari Desain sebagai Strategi pendorong terjadinya Inovasi Sosial ada pada 3 wilayah: kebijakan (*policy*), keadilan sosial (*social justice*) dan kesejahteraan psikologis (*health & wellness*) yang biasanya diukur oleh organisasi Inovasi Desain Sosial dengan menggunakan *mix methods* (53%). Tiga wilayah dampak tersebut kemudian diturunkan ke dalam lingkup 3 lingkup kontribusi: untuk masyarakat, kesejahteraan dan lingkungan.

Jika melihat ke-7 studi kasus yang dibahas pada JSDIS Vol. 5 Ed. 2 ini maka dapat dilihat pada prolog bahwa enam dari tujuh studi kasus memenuhi lingkup kontribusi atau dampak terhadap masyarakat melalui perancangan media belajar; kesejahteraan melalui perancangan tempat cuci tangan inklusif dan desain karakter komik digital remaja untuk informasi penyakit asam lambung, dan; lingkungan, melalui perancangan ruang penyimpanan kopi dan preferensi pola penataan fasilitas duduk di

ruang publik. Studi-studi kasus ini juga seperti yang telah ditunjukkan pada pembahasan dasar keilmuan dan inovasi di atas menggunakan ragam dan kombinasi metode-metode.



Gambar 11 *Social Innovation Design: Dampak dan Metode* (Sumber: Amatullo, 2021)

Looking at the discussions above, I really feel very enthusiastic that the Design as Strategy discourse in Indonesia is full of potentials, even though it has only been assessed through 7 case studies. Of course, we can also see this potential from various articles that have been published by JSDIS before. However, what makes me most excited in terms of building, dissecting and developing the Design as Strategy discourse is the presence of the 2024 National Seminar on Social Design (SNDS) (<https://snds.uph.edu/>, <https://ojs.uph.edu/index.php/SNDS/index>) in conjunction with The International Conference on Social Design (ICSD) 2024 (<https://ojs.uph.edu/index.php/ICSD/index>) with the same theme and scope. I really hope that we all take part in building the Design as Strategy discourse by participating in SNDS and ICSD 2024. I am sure we will be amazed by what will emerge from SNDS and ICSD 2024.

See you at SNDS and ICSD 4th-5th September 2024: Design as Strategy: A Discourse – Body of Knowledge, Innovation and Contribution to Social Change!

Melihat pembahasan-pembahasan di atas, saya sungguh merasa sangat bersemangat bahwa diskursus Desain sebagai Strategi di Indonesia benar-benar penuh potensi, walau baru ditilik melalui 7 studi kasus. Tentu kita juga bisa melihat potensi tersebut dari berbagai tulisan yang sudah pernah diterbitkan dari JSDIS-JSDIS sebelumnya. Namun yang paling membuat saya bersemangat dalam hal membangun, membedah dan mengembangkan diskursus Desain sebagai Strategi adalah kehadiran Seminar Nasional Desain Sosial (SNDS) 2024 (<https://snds.uph.edu/>, <https://ojs.uph.edu/index.php/SNDS/index>) bersamaan dengan The International Conference on Social Design (ICSD) 2024 (<https://ojs.uph.edu/index.php/ICSD/index>) dengan tema dan lingkup yang sama. Saya sungguh berharap kita semua turut serta membangun diskursu Desain sebagai Strategi dengan berpartisipasi dalam SNDS dan ICSD 2024. Saya yakin kita akan terkesima dengan apa yang akan dimunculkan dari SNDS dan ICSD 2024.

Sampai jumpa di SNDS dan ICSD 4-5 September 2024: Diskursus Desain sebagai Strategi: Dasar Keilmuan, Inovasi dan Kontribusi pada Perubahan Sosial!

REFERENCES/DAFTAR PUSTAKA

- Amatullo, M., Boyer, B., May, J. dan Shea, A. (2021): *Design for Social Innovation: Case Studies from Around the World*, Routledge: USA.
- Beale, M. (2022): *Why AI-Driven Innovation Should Be On Your Radar*, <https://www.itonics-innovation.com/blog/why-ai-driven-innovation>
- Bethune, K. G. (2022): *Reimagining Design – Unlocking Strategic Innovation*, MIT Press: USA.
- Brown, T. (2008): Design thinking www.unusualleading.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.
- Cox, A. (2020). SCAMPER Technique – Reduce, Reuse, Recycle... or Reinvent-EN. Diakses pada 28 Maret 2024 dari <https://netmind.net/en/scamper-technique-reduce-reuse-recycle-or-reinvent-en/#:~:text=The%20SCAMPER%20Technique%20is%20a,%2FMinimize%20and%20Rearrange%2FReverse>
- Creswell, J. W dan Clark, V. L. P. (2007): *Designing and conducting mixed methods research*, Sage Publication, London – New Delhi.
- Daul, S. (2014). *In Game Design for Learning*. essay, ASTD Press.

- Denzin, K. N. & Lincoln, Y. S. (ed.) (2005). *The Sage Handbook of Qualitative Research – Third Edition*, Sage Publication, London – New Delhi.
- Duczek, M. (2021): *Design for Innovation: Design Thinking and / or Design-driven Innovation*, <https://www.linkedin.com/pulse/design-innovation-thinking-design-driven-markus-duczek>
- Ersoz, N. D., & Yildirim, Y. (2023). Sociopetality or sociofugality? The effects of post-pandemic on public open space. *URBAN DESIGN International*. <https://doi.org/10.1057/s41289-023-00222-3>
- Frayling, Christopher. (1993). *Research in Art and Design in Royal College of Art. (n.d.). Re-search in Art and Design* (Royal College of Art Research Papers, Vol 1, No 1, 1993/4) - RCA Research Repository. <https://researchonline.rca.ac.uk/384/>
- Fu, Fong-Ling, and Sheng-Chin Yu. “Three Layered Thinking Model for Designing Web-based Educational Games.” In *Advances in Web Based Learning - ICWL 2008*, 7th International Conference, Jinhua, China, 2008.
- Gartner®, (2021): *Gartner Identifies Four Trends Driving Near-Term Artificial Intelligence Innovation*, <https://www.gartner.com/en/newsroom/press-releases/2021-09-07-gartner-identifies-four-trends-driving-near-term-artificial-intelligence-innovation>
- Grimsgaard, W. (2023): *Design and Strategy: A Step-by-Step Guide* 1st ed., Routledge: NY, USA.
- Hornsby, P. (2010). Hierarchical Task Analysis. Diakses pada 28 Maret 2024 dari <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2010/02/hierarchical-task-analysis.php>
- Irianie, Y. (2011). Efektifitas dan Efisiensi Penerapan Sistem Manajemen Konstruksi dalam Proses Pembangunan Industri Konstruksi. *INFO TEKNIK*, Vol 12, No 2, P.75-85.
- 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. (2023): *Design as Strategy: The Discourse, Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Vol.5, Ed. 1*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

(UPH), Indonesia, 115-126, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.

Kroeger dan Sangaramoorthy. (2020). In the current climate, Rapid Ethnographic Assessments are the research method we need. Diakses pada 28 Maret 2024, dari <https://blogs.lse.ac.uk/impactofsocialsciences/2020/10/13/in-the-current-climate-rapid-ethnographic-assessments-are-the-research-method-we-need/>

Maheswara, I. Gusti Agung Ananta, Cok Gede Rai Padmanaba, and I. Kadek Dwi Noorwatha. (2022). Perancangan Krodha Graha: Pusat Anger *Management Therapy* di Ubud dengan Pendekatan *Healing Environment*. *Jurnal Vastukara: Jurnal Desain Interior, Budaya, dan Lingkungan Terbangun*, Vol 2, No 1, p.55–69. doi: 10.59997/vastukara.v2i1.1484.

Middlesworth, M. (2022). A Step-by-Step Guide to the RULA Assessment Tool. ErgoPlus. Diakses pada 28 Maret 2024 dari <https://ergo-plus.com/rula-assessment-tool-guide/>

Ottinger, R. (2021): *Create Sustainable Success with the 4 Types of Innovation*, <https://www.freshconsulting.com/insights/blog/the-4-types-of-innovation/>

Pritandhari, M. (2016). *PENERAPAN KOMIK STRIP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA KULIAH MANAJEMEN KEUANGAN MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO* (Vol. 4, Issue 2).

Rahmawati, A. (2023). Perancangan Komik Strip Sebagai Edukasi Bahaya Penyalahgunaan Narkoba bagi Remaja. *Universitas Selamat Sri*, 2(2).

Simonsen, J. dan Robertson, T. (2013): *Participatory design: an introduction*, *Routledge International Handbook of Participatory Design*, Routledge International Handbooks, New York & London

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Szymariska, E. (2017): *User-Driven Innovation – The Concept and Research Results*, *Procedia Engineering* 182 (694-700).

Taggart, R. Mc. (2006): Participatory action research: issues in theory and practice, *Educational Action Research*, 2:3, 313-337, DOI: 10.1080/0965079940020302.

What is the framework for innovation? Design Council's evolved Double Diamond. (2015). Designcouncil.Org.Uk. <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>

Wulandari, E., & Aryanto, H. (2021). PERANCANGAN DESAIN KARAKTER SENJATA TRADISIONAL UNTUK GAME VISUAL NOVEL BERBASIS

POWERPOINT. *Jurnal Barik*, 2(2), 166–179. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>

Website & OJS SNDS & ICSD 2024:

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

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

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