

'PENITI PROJECT': MENDESAIN STARTUP CLOTHES SHARING

Clarissa J.¹, Laurence A.², Martin L. Katoppo^{3,*}

^{1,2,3}Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

*martin.katoppo@uph.edu

ABSTRAK. Fakultas Desain (School of Design) mengembangkan MK. Design, Society & Environment (DSE) yang dirancang sebagai demonstrasi praktik tridharma terutama dalam melaksanakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat secara kolaboratif dan berdampak langsung kepada masyarakat melalui desain. Kegiatan MK. DSE di Prodi Desain Interior, SoD, UPH kali ini dimulai pada semester ganjil tahun akademik 2017/2018 dan berakhir pada semester genap 2017/2018 adalah awal dari eksperimen menggabungkan kemajuan teknologi. Pada kegiatan ini para dosen dan mahasiswa/i bekerja sama dengan Design as Generator (DAG) dalam konteks lingkungan Universitas Pelita Harapan (UPH), mengembangkan dan mendesain model inisiatif *startup clothes sharing*. Model inisiatif ini hendak merespon tren *fast-fashion* yang tidak ramah lingkungan dengan *slow-fashion*, sehingga seseorang tetap dapat *fashionable* namun sekaligus tetap sadar dan ramah lingkungan berkelanjutan.

Kata kunci: *Design, Society & Environment, Startup Clothes Sharing, Fashion, Kesadaran Lingkungan Berkelanjutan.*

ABSTRACT. *School of Design developed a subject called: Design, Society and Environment (DSE) that demonstrate how research, design and action in a form of community service should be comprehensively practice by the civitas academica (lecturers and students) and made direct impacts for the society through design. This DSE in Interior Design Department started at the odd semester and ended at the even semester, academic year of 2017/2018, is also a starting point to experiment with technology advancement. It took form as collaboration between the lecturers, students of Universitas Pelita Harapan (UPH) and the Design as Generator (DAG) developing and designing startup initiative model of clothes sharing. The model is a response to fast-fashion trend that is harmful to the environment and promoting slow-fashion, where one can be fashionable while in the same time supporting the environmental sustainability.*

Keywords: *Design, Society & Environment, Startup Clothes Sharing, Fashion, Environmental Sustainability Awareness.*

PENDAHULUAN

Fakultas Desain (School of Design) mengembangkan mata kuliah yang disebut Design, Society & Environment (DSE) yang dirancang sebagai demonstrasi praktik tridharma perguruan tinggi di level civitas academica Fakultas bersama para mahasiswa/i untuk melaksanakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat secara kolaboratif yang memberi dampak pemulihan dan pemberdayaan. Model ini dikembangkan ke dalam metodologi khusus pemberdayaan melalui desain: Desain sebagai Generator [1],[2],[3],[4], [5].

Kegiatan penelitian-mendesain-aksi dalam MK. DSE di Prodi Desain Interior, SoD, UPH kali ini dimulai di semester ganjil dan berakhir di semester genap tahun akademik 2017/2018. Kegiatan ini juga merupakan awal eksperimen menggabungkan kemajuan teknologi ke dalam prototipe desain yang

dihasilkan. Para dosen dan mahasiswa/i bekerja sama dengan Design as Generator (DAG) dalam konteks lingkungan Universitas Pelita Harapan (UPH), mengembangkan dan mendesain model inisiatif *startup clothes sharing*. Model ini hendak merespon tren *fast-fashion* yang tidak ramah lingkungan dengan *slow-fashion*, sehingga seseorang tetap dapat *fashionable* namun sekaligus tetap sadar dan ramah lingkungan berkelanjutan. Isu ini dipilih berdasarkan pengamatan terhadap keseharian terutama mahasiswi UPH yang lebih cenderung mengikuti tren *fast-fashion*, dimana tren ini pada kenyataannya sangat memberatkan daya dukung lingkungan dari sisi produksi yang panjang dan membutuhkan energi banyak serta kontradiksi umur penggunaannya yang singkat. Isu inilah yang direspon dengan mempromosikan *slow-fashion* melalui platform media sosial *startup* berbagi pakaian yang sekaligus berperan sebagai media kampanye kesadaran lingkungan: Peniti Project.

Tim pelaksana kegiatan percaya bahwa pengetahuan yang didampingi pengabdian akan menjadi lengkap, sebuah keilmuan yang melayani, arif dan bijaksana dan sesuai visi dan misi besar UPH menjadi Christ Centered University. Harapannya model kegiatan ini akan menjadi pengalaman transformasional bagi setiap insan yang terlibat di dalamnya.

METODE PENELITIAN

Kegiatan penelitian-mendesain-aksi ini dilakukan dengan metode penelitian:

1. Preliminary research menggunakan model DT (Design Thinking) / Riung Desain [2],[6],[7],[8],[9] melalui tahapan Discover-Temukan mencari data empirik berdasarkan asumsi awal tentang persoalan *fast-fashion* terhadap: minimal 8 mahasiswi Universitas Pelita Harapan dari berbagai Fakultas, 3 orang ahli (inisiator *slow-fashion*, *influencer* dan lain-lain) 3 situasi serupa maupun yang inspiratif membangkitkan kesadaran melalui kampanye di platform media sosial (Sept – Oktober 2017).
2. Riung Desain (RD) dalam tahapan Ideate-Bedakan [2],[6],[7],[8],[9] untuk merumuskan permasalahan yang tepat (Okt 2017).
3. Perancangan dan pengujian prototipe desain yang merupakan gabungan dari model penggunaan platform dan aksi sosial mengumpulkan baju bekas di lingkungan UPH. Pelaksanaan Pre-Test, Action dan PostTest dilaksanakan selama Oktober – November 2017 [1],[2],[3],[6],[7],[8],[9].
4. Penyusunan laporan, refleksi, evaluasi dan rencana keberlanjutan (Desember 2017).
5. Pelanjutan pemograman Peniti Project (Januari – April 2018) oleh tim dosen Prodi Desain Interior, SoD, UPH dan Design as Generator (DAG) untuk dikembangkan pada MK. DSE seri ketiga berikutnya (Mei – Juli 2018).
6. Pertemuan tim kelas DSE semester ganjil 2017/2018: Peniti 1 dengan tim kelas DSE semester akselerasi 2017/2018: Peniti 2 (Mei 2018).
7. Continuing research oleh tim Peniti 2 menggunakan model DT (Design Thinking) / Riung Desain [2],[6],[7],[8],[9] melalui tahapan Discover-Temukan mencari data empirik tentang persoalan *fast-fashion* terhadap: minimal 8 mahasiswi Universitas Pelita Harapan dari berbagai Fakultas, 3 orang ahli (inisiator *slow-fashion*, *influencer* dan *fashion blogger* dan lain-lain) 3 situasi serupa maupun yang inspiratif membangkitkan kesadaran melalui

kampanye di platform media sosial (Mei 2018). Riung Desain (RD) kedua dalam tahapan Ideate-Bedakan [2],[6],[7],[8],[9] untuk merumuskan permasalahan yang tepat (Juni 2018).

8. Perancangan dan pengujian prototipe desain yang merupakan gabungan dari model penggunaan platform dan aksi sosial mengumpulkan baju bekas di sekitar lingkungan UPH dan di luar untuk umum. Pelaksanaan Pre-Test, Action dan PostTest dilaksanakan selama Juni - Juli 2018 [1],[2],[3], [4],[5],[6],[7],[8],[9].
9. Penyusunan laporan, refleksi, evaluasi dan rencana keberlanjutan (Juli 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan kegiatan penelitian-mendesain-aksi ini adalah mendesain model inisiatif *startup clothes sharing* dengan menggunakan platform media sosial untuk mengkampanyekan kesadaran terhadap kerusakan lingkungan dan bagaimana upaya menjaga kelestarian lingkungan melalui isu *fashion: fast-fashion* yang tidak ramah lingkungan menjadi *slow-fashion* – dengan salah satu caranya saling berbagi pakaian, sehingga seseorang tetap bisa tampil *fashionable* namun sekaligus juga mendorong kesadaran pribadi serta juga mempromosikannya kepada yang lain untuk menjaga kelestarian lingkungan.

Perlu diingat juga bahwa kegiatan ini juga mencoba mengembangkan kegiatan penelitian-mendesain-aksi (PkM) yang lekat dengan kemajuan teknologi dan anak muda, dengan jangkauan awal mahasiswa/i Universitas Pelita Harapan hingga pada akhirnya memiliki jangkauan yang lebih luas.

Tahapan kegiatan adalah sebagai berikut:

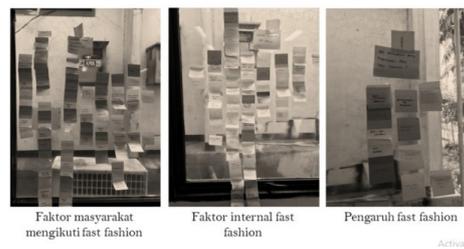
1. Melakukan kegiatan pengumpulan data (*data collecting*) atau dalam model DT-RD fase Discover-Temukan [2],[6],[7],[8],[9]. Kegiatan ini bertujuan untuk menemukan permasalahan yang cukup dekat dengan situasi mahasiswa/i UPH. Melalui observasi dan merefleksikan kepada situasi dan keadaan kelompok sendiri kemudian dipilihlah persoalan *fashion*, yang memang merupakan keseharian para mahasiswa/i UPH. Premis ini kemudian dihubungkan dengan isu *fast-fashion*, penggunaan *fashion* yang hanya sebentar atau sesekali saja sebelum kemudian menggantikannya dengan *fashion* terbaru – hal yang juga dilakukan oleh sebagian mahasiswi UPH. Perilaku konsumtif ini ternyata membebani lingkungan dan bumi karena memiliki jejak

karbon tinggi dengan waktu pemakaian yang rendah. Berbekal dengan premis tersebut kelompok kemudian melanjutkan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara:

- *Community engagement* dengan mahasiswa/i UPH yang dianggap pemerhati *fashion*, *endorser* dan *fashion influencer* dan pemroduksi *fashion* (dari retail hingga ke pabrik garmen). Dari para pemangku kepentingan ini, kelompok mendapatkan bahwa kesadaran tentang isu *fast-fashion* hanya diperhatikan oleh beberapa orang saja, selebihnya berada dalam rangkaian produksi kapitalis *fashion*.
- *Talk to experts* dengan berbicara kepada 2-3 orang ahli, yaitu: kurator (Aprina Murwanti) dan produser (Hanna Surya) *slow-fashion* – *stakeholder* dalam dunia *fashion* yang mengampanyekan *slow-fashion* sebagai antitesis atau lawan dari *fast-fashion*. Definisi dan pengertian *fast* dan *slow-fashion* sendiri diperdalam dengan berdiskusi dengan dosen *fashion* (Sadikin Gani).
- *Immerse in context* dilakukan melihat apa yang dilakukan oleh ritel *slow-fashion*, seperti GOETHE IKAT/e-CUT dan The Clothing Line yang sering mengadakan acara tukar menukar baju (*swap clothes*). Sedangkan untuk mendapatkan inspirasi dari situasi yang berbeda, kelompok melihat dari situasi perpustakaan untuk memahami sistem pinjam-meminjamnya, sistem bazaar untuk mengetahui bagaimana sistem *selling on-line* dan *off-line*.

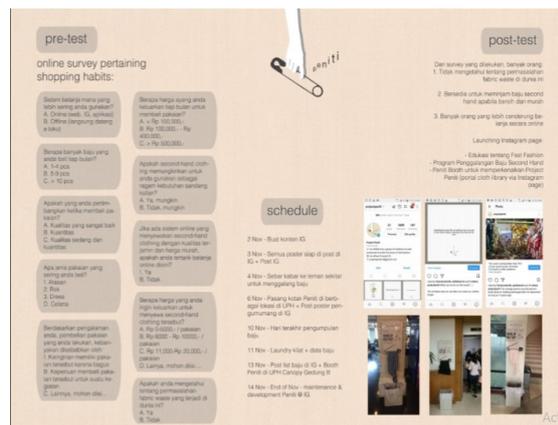
2. Menentukan tema, membuat konsep dan merumuskan permasalahan melalui pengajuan pertanyaan 'Bagaimana kita bisa...?' ('How Might We...?') (DT-RD fase Ideate-Bedakan [2],[6],[7],[8],[9]). Tema yang dihasilkan ada tiga, yaitu: faktor yang mempengaruhi *fast-fashion*, faktor internal *fast-fashion*, dan faktor mengapa masyarakat mengikuti *fast-fashion*. Ketiga tema tersebut menghasilkan rumusan permasalahan: 'Bagaimana kita bisa mempromosikan cara memenuhi dan memproduksi sandang yang sesuai dengan kebutuhan namun tidak membebani lingkungan?' Rumusan bertujuan memberitahukan dampak negatif dari *fast-fashion* dan mengampanyekan *slow-fashion*.

DT



Gambar 1. Proses HMW Riung Desain (DT) (Sumber: Dokumentasi Tim, 2017-2018)

3. Membuat prototipe berdasarkan perumusan masalah yang ditemukan dan mencari umpan balik (*feedback*) prototipe dalam lingkup mahasiswa/i UPH (DT-RD fase Prototype-Jadikan [2],[6],[7],[8],[9]). Prototipe yang dihasilkan adalah platform media sosial berisi kampanye *slow-fashion* khususnya yang mengajak para mahasiswa/i UPH untuk melakukan *clothes sharing*, bernama: Peniti Project.



Gambar 4. Tiga Aktivitas Peniti Project 1 (Sumber: Dokumentasi Tim, 2017-2018)

Aktivitas pertama dilakukan dengan mengampanyekan isu *fast-fashion* dan berbagai dampak negatifnya serta ajakan untuk mengikuti tren *slow-fashion* melalui platform media sosial Peniti. Aktivitas kedua adalah aktivitas *off-line* dimana dalam aktivitas ini tim mengampanyekan *fast-fashion* dan ide *slow-fashion* dengan mengajak para mahasiswa/i UPH untuk menyumbangkan pakaian yang tidak dipakainya, sekaligus mengajak mahasiswa/i UPH untuk meminjam baju yang tersedia pada konten tersebut. Aktivitas ketiga adalah terus mempromosikan baju-baju bekas yang siap untuk dipertukarkan melalui media platform *on-line* dengan desain yang sangat milenial.

Hasil dari aktivitas-aktivitas ini adalah dalam waktu kurang lebih 2 bulan media sosial

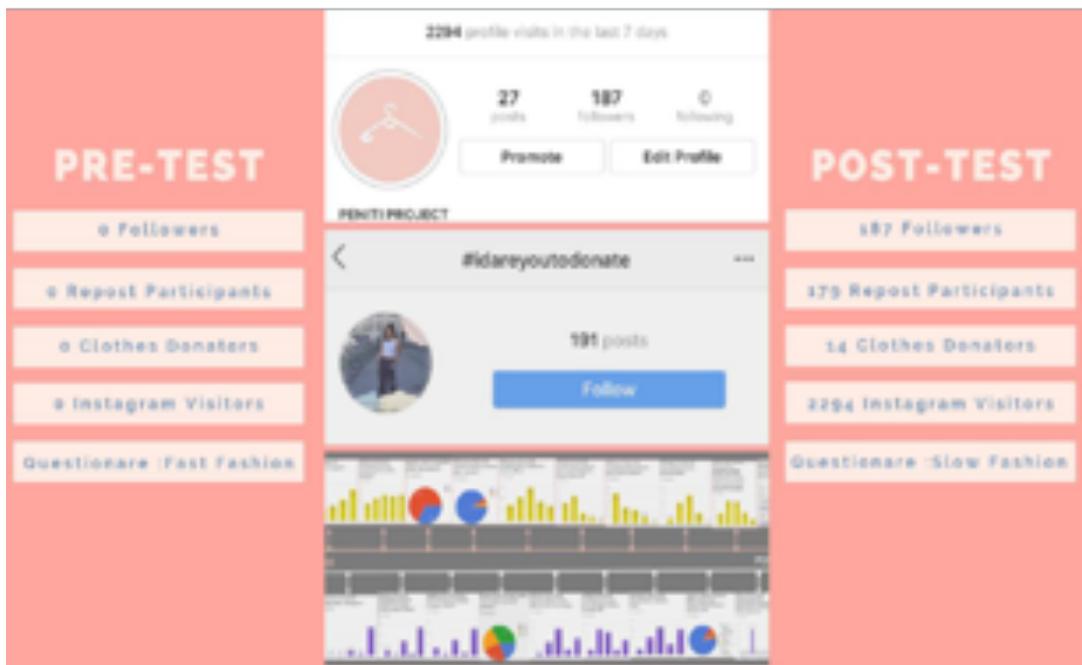
platform Peniti mendapatkan 1004 *followers* dengan 57% diikuti oleh laki-laki, dan 43% perempuan berusia 18-24 tahun yang artinya tepat sasaran generasi *millenials*. Lokasi *followers* terbanyak adalah Jakarta, kemudian Bekasi dan Bandung. Aktivitas kedua berhasil mengumpulkan 70 buah baju bekas, namun sayangnya hampir 50% tidak dapat terpakai (40 layak pakai : 30 tidak layak pakai). Aktivitas kedua juga menghasilkan 6 pengguna yang mau meminjam baju secara *off-line*. Sedangkan aktivitas ketiga memunculkan 3 pengguna peminjam secara *on-line*. Platform ini juga menghasilkan 3,585 *impressions* atau respon secara *on-line* dari para penggunanya terhadap setiap posting yang dilakukan.

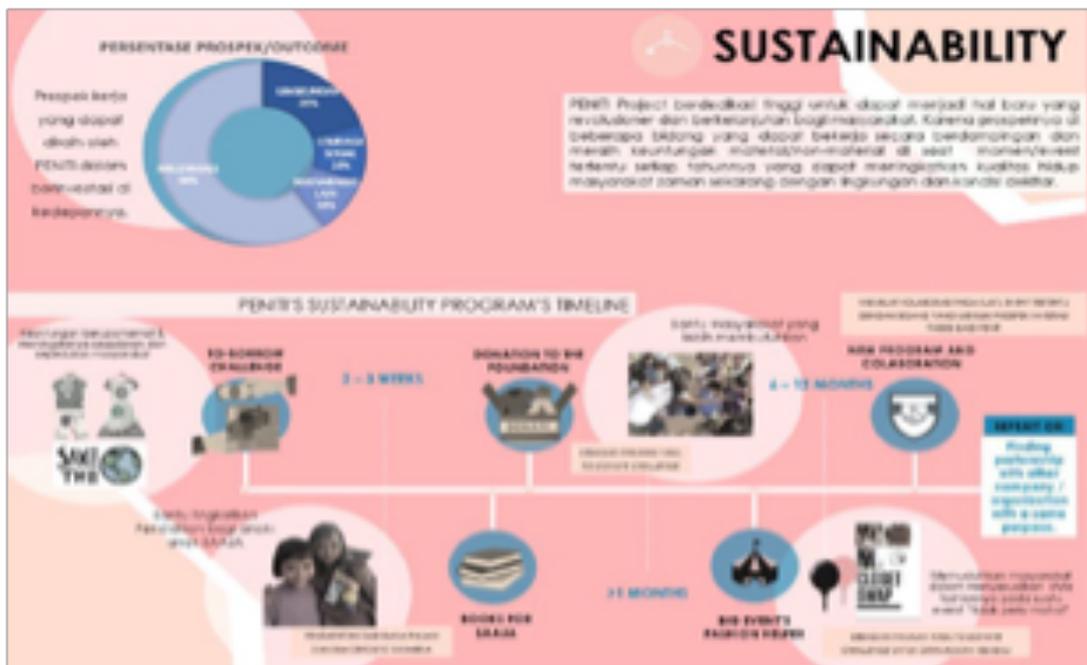
Peniti Project 2: Semester Genap – Akselerasi 2017/2018

Tahap Action atau implementasi prototipe dilakukan secara bertahap oleh tim pelaksana dengan berkampanye secara *on-line* melalui media sosial Peniti Project misalnya dengan membuat Peniti Challenge, dan secara *off-line* dengan membuka *pop up booth* yang mengajak mahasiswa/i UPH untuk turut berpartisipasi dalam kegiatan Peniti Project. Perbedaan kegiatan pengumpulan baju ini dengan Peniti Project 1 adalah bahwa baju yang dikumpulkan akan sepenuhnya didonasikan. Peniti Project 2 lebih berfokus pada pembangunan kesadaran dan tidak ingin terburu-buru masuk ke dalam sistem model *clothes sharing*. Peniti Project 2 berusaha untuk membangun basis kekuatan platform dahulu dengan menggunakan *fashion influencer* dan mengajak pengguna platform untuk mengikuti dan memahami dulu apa yang sedang dikampanyekan (DT-RD fase Prototipe-Jadikan [2],[6],[7],[8],[9],[13]).

Pengukuran PreTest dan PostTest berfokus pada perubahan data dan jumlah pengguna platform Peniti Project 2. Sepanjang 2 bulan platform ini diaktifkan kembali setelah non-aktif yang didapatkan adalah 2294 *visitors*, 187 *followers*, 179 *re-post by participant*, 74 orang ikut mengunduh foto ke instagramnya menggunakan *twibbon* dan caption PENITI, dan 14 donatur baju. Walaupun jumlah *followers* Peniti Project 2 jauh lebih sedikit dari jumlah *followers* Peniti Project 1, namun tingkat efisiensi kampanyenya jauh lebih baik karena berhasil mendapatkan pengguna yang mau secara aktif berpartisipasi, bahkan mendapat *fashion influencer* yang mau meng-*endorse*. Hasil pengukuran Pre- & Post Test dan poster kegiatan dapat dilihat pada bagan 1 di bawah.

Bagan 1. Penelitian-Aksi-Desain: Peniti Project 2 – Membangun Kesadaran Fast-Fashion dan Slow-Fashion





KESIMPULAN

Strategi keberlanjutan kegiatan kali ini dapat terlihat dari berbagai hal:

1. Kegiatan ini berusaha merespon perilaku keseharian dan isu tren yang lekat (*fashion*) dengan mahasiswa dan anak muda sebagai generasi masa datang dan mendekatkannya dengan upaya membangkitkan kesadaran menjaga dan memelihara kelestarian lingkungan.
2. Kegiatan ini dilanjutkan sepanjang tahun ajaran 2017/2018 di dalam dua kelas dan tim MK. DSE yang berbeda untuk melihat kemungkinan keberlanjutan dan pengembangan inovasi inisiasi model startup *clothes sharing* yang digagas pada semester ganjil 2017/2018.
3. Kegiatan kali ini adalah eksperimen awal penggunaan dan upaya mengombinasikan kemajuan sistem teknologi informasi. Penggunaan platform media sosial untuk kampanye dan promosi tentang ide menjaga kelestarian lingkungan melalui *fashion* akan jauh lebih efektif, efisien dan memiliki daya jangkauan yang sangat luas.
4. Kegiatan ini juga berusaha untuk mengekskalasi upaya kampanye dengan mengembangkannya sebagai model startup yang dapat menjadi respon terhadap terhadap disrupsi teknologi dan informasi dan berkembangnya digital *entrepreneurship*. Upaya ini diharapkan juga menjamin keberlanjutan kampanye dan ide yang ada dalam kegiatan ini, yaitu ide untuk menjaga kelestarian lingkungan melalui berbagai pakaian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Komunitas Design as Generator (DAG) – daun (desain anak untuk negeri), Fakultas Desain, UPH dan LPPM UPH.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Katoppo, M. L., dkk. (2014). Design as Generator (DAG): an architectural approach for empowering community (republished as Design as Generator (DAG): an architectural approach for empowering community). DIMENSI Journal of Architecture and Built Environment 2:41: 85-94.
- [2] 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 184 C (2015): 118-125.
- [3] Katoppo, M. L., Triyadi, S., dan Siregar, M. J. (2016). Redefine architecture as social innovation for empowering community. Sriwijaya

International Conference on Engineering, Science and Technology (SICEST) 2016 proceeding with ISBN No. 979-587-621-1.

- [4] Katoppo, M. L., Triyadi, S., dan Siregar, M. J. (2017). Memory, hope and sense - Design as Generator (DAG) premises for empowering community. Advanced Science Letters(indexed by scopus), 23:7:6095-6101.
- [5] Katoppo, Martin L. (2017). DESAIN SEBAGAI GENERATOR PEMBERDAYAAN MASYARAKAT. Disertasi Program Doktor, Institut Teknologi Bandung.
- [6] Brown, T. (2008). Design thinking www.unusualeading.com. Harvard Business Review: 1-9.
- [7] Brown, T. dan Katz, B. (2009). Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovations. New York: HarperCollins Publishers.
- [8] Brown, T., dan Wyatt, J. (2010). Design thinking for social innovation. Stanford Social Innovation Review, Stanford School of Business: 29-35.
- [9] IDEO (2013). Human centered design (HCD) toolkit: design thinking toolkit for social innovation project, 2nd.ed. Licensed under The Creative Commons Attribution, Non Commercial, Share A-Like 3.0 Unported License, with IDE, Heifer international and ICRW, funded by Bill and Melinda Gates Foundation.
- [10] Creswell, J. W. (3rd ed. © 2008, 2005, 2002): Educational research – planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research. New Jersey: Pearson Education. Inc, Pearson International Edition.
- [11] Neuman, L. W. (2006). Social research methods – qualitative and quantitative approaches. Boston, NY, SF: Pearson Education, Inc.
- [12] Jenkins, P. dan Forsyth, L. (2010). Architecture, Participation and Society. New York: Routledge.
- [13] Jones, P. B., Petrescu, D., dan Till, J. (2005). Architecture and Participation. New York: Spon Publishing.