

DESAIN PARTISIPATIF PERPUSTAKAAN SEKOLAH PELITA HARAPAN (SPH), SENTUL, JAWA BARAT

Elaine Steffanny^{1,*}, Martin L. Katoppo², Marshella B.³, Jennifer E.⁴, Mattheus A.⁵, Elvina A.⁶, Jessica V.⁷, Yenni. L.⁸, A. Saachio⁹, Clarissa L.¹⁰

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10}Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

*elaine.steffanny@uph.edu

ABSTRAK. Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, UPH sejak tahun 2014 mengembangkan MK. Studio Desain Partisipatif dan Tugas Akhir Kolaboratif. Kedua MK. ini dirancang untuk mendemonstrasikan bagaimana desain bekerja secara kolaboratif dan berdampak langsung kepada masyarakat. Metode perancangan yang digunakan adalah metode perancangan desain partisipatif yang memungkinkan desainer dan pengguna berkolaborasi lebih dalam dan berada dalam posisi yang sejajar. Pada kegiatan ini para dosen dan mahasiswa/i bekerja sama dengan Sekolah Pelita Harapan (SPH), Jawa Barat untuk mengembangkan desain perpustakaan dengan metode desain partisipatif. Hasilnya adalah desain yang baru lebih melibatkan para pemangku kepentingan terutama para siswa/i SPH Sentul dan prototipe yang dimunculkan lebih mampu menjawab kebutuhan para penggunanya.

Kata kunci: Studio Desain Partisipatif, Tugas Akhir Kolaboratif, Desain Perpustakaan Partisipatif.

ABSTRACT. Interior Design Department, School of Design, UPH developed subjects called: Participatory Design Studio and Collaborative Final Project that demonstrate how research, design and action should be made direct impacts for the society through design. The design method used in this activity is participatory design approach that ensure the involvement of the user are more collaborative and in an equal position with the designer. In this odd semester, academic year of 2017/2018, the activities from those subjects took form as collaboration between the lecturers, students and Pelita Harapan School, West Java designing the school library with participatory design method. The result of the design and the prototype produced are more engager to the user needs.

Keywords: Participatory Design Studio; Collaborative Final Project; Participatory Design Library.

PENDAHULUAN

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, UPH sejak tahun 2014 mengembangkan MK. Studio Desain Partisipatif dan Tugas Akhir Kolaboratif. Kedua MK. ini dirancang untuk mendemonstrasikan bagaimana desain bekerja secara kolaboratif dan berdampak langsung kepada masyarakat dengan tujuan memberi dampak pemulihan dan pemberdayaan. Model ini dikembangkan ke dalam metodologi khusus pemberdayaan melalui desain: Desain sebagai Generator [1],[2],[3].

Pada kegiatan kali ini para dosen dan mahasiswa/i bekerja sama dengan Sekolah Pelita Harapan (SPH), Sentul, Jawa Barat untuk mengembangkan desain perpustakaan SPH dengan menggunakan metode desain partisipatif yang melibatkan semua stakeholder secara setara sehingga tercipta desain yang berorientasi kepada manusia (human centered design) [4].

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 DT (Design Thinking) – RD (Riung Desain) [5],[6],[7],[8] melalui tahapan Discover-Temukan terhadap: min 8 anggota Sekolah Pelita Harapan (SPH), Jawa Barat (siswa/i, para guru dan staf), 3 orang ahli (psikolog pendidikan, desainer/pelaku perpustakaan dan lain-lain) 3 situasi dan lokasi serupa maupun yang inspiratif dalam mendesain perpustakaan yang menarik dan interaktif.
2. Melaksanakan workshop DT-RD dalam tahapan Ideate-Bedakan [5],[6],[7],[8] untuk merumuskan permasalahan yang tepat. Hasil DT-RD ini didiskusikan kembali bersama pihak Sekolah Pelita Harapan (SPH), Jawa Barat.
3. Perancangan dan pengujian prototipe

desain dilakukan bersama para siswa/i SPH, Sentul, Jawa Barat. Pelaksanaan Pre-Test, Action dan PostTest dilaksanakan selama + 1,5 bulan [1],[2],[3],[5],[6],[7],[8].

4. Penyusunan laporan, refleksi, evaluasi dan rencana keberlanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan kegiatan ini adalah mengembangkan desain perpustakaan Sekolah Pelita Harapan (SPH), Sentul, Jawa Barat dengan menggunakan metode desain partisipatif yang melibatkan semua stakeholder secara setara agar tercipta desain berorientasi kepada manusia (human centered design).



*Gambar 1. Eksisting Perpustakaan SPH Sentul
(Sumber: Dokumentasi Tim, 2017-2018)*

Tahapan kegiatan ini dilaksanakan sebagai berikut:

1. Melakukan kegiatan pengumpulan data (data collecting) atau dalam model DT-RD fase Discover-Temukan [5],[6],[7],[8]:

- a. Community engagement dengan 8 orang anggota SPH Sentul: Ibu Imelda dan Ibu Widya (Pustakawan SPH Sentul), Jessica Margaretha dan Stephanie Warli (Alumni SPH Sentul), Josephine Madeleine (Murid SPH Sentul), Setiawan, Encip dan Diko (staf SPH Sentul). Keragaman latar belakang anggota komunitas SPH Sentul ini memberikan gambaran yang cukup tajam tentang permasalahan dan potensi Perpustakaan SPH Sentul.

- b. Talk to experts dengan berbicara kepada 2-3 orang ahli: Ibu Ikhma dan Ibu Tyas, pustakawan Perpustakaan Nasional Indonesia. Bapak Realrich Sjarief, seorang Arsitek

yang dengan sengaja mendesain rumahnya sekaligus menjadi studio dan perpustakaan. Dari ketiganya ditemukan berbagai masukan mengenai tantangan yang dihadapi dalam mengelola perpustakaan dengan berbagai skala.

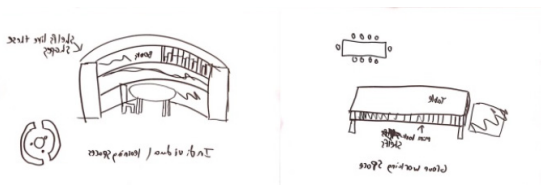
- c. Immerse in context dilakukan dengan melihat dan mengalami langsung Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, Perpustakaan Alpha Omega School, Toko buku Books & Beyond, dan Perpustakaan Sekolah Bogor Raya. Selain itu analogous research juga dilakukan untuk mendapatkan inspirasi dari situasi yang sama sekali tidak serupa namun dapat memberikan masukan-masukan yang tidak terduga. Riset analogous ini dilakukan dengan melihat dan mengamati: Port 56, sebuah kedai kopi yang juga menyediakan perpustakaan (library as a third place); WINC, sebuah co-working space yang juga menyediakan perpustakaan di dalamnya (library as a work space); sistem kategorisasi toko ritel H & M (library as a categorized system).

2. Menentukan tema, membuat konsep dan merumuskan permasalahan melalui pengajuan pertanyaan 'Bagaimana kita bisa...?' ('How Might We...?') (DT-RD fase Ideate-Think [5],[6],[7],[8],[9]). Tema yang dihasilkan ada tiga, yaitu: a supportive learning atmosphere, modern facilities dan an organized structural layout. Ketiga tema tersebut menghasilkan rumusan permasalahan: 'How might we create an efficient comfortable layout that supports learning atmosphere?'. Rumusan ini dihasilkan bersama siswa/i, guru dan pustakawan SPH Sentul yang mengikuti workshop Riung Desain (Design Thinking).



*Gambar 2. Pelaksanaan workshop DT-RD
(Sumber: Dokumentasi Tim, 2017-2018)*

3. Tim pelaksana kemudian bersama-sama dengan para siswa/i, guru dan pustakawan SPH kemudian membuat prototipe berdasarkan perumusan masalah yang ditemukan (DT-RD fase Prototype-Jadikan [5],[6],[7],[8],[10]). Usulan solusi yang dihasilkan adalah ruang fleksibel, interaktif, terbuka sekaligus privat yang mendukung proses belajar dan membaca siswa/i saat menggunakan Perpustakaan SPH Sentul.



Gambar 3. Solusi Ruang Belajar
(Sumber: Dokumentasi Tim, 2017-2018)

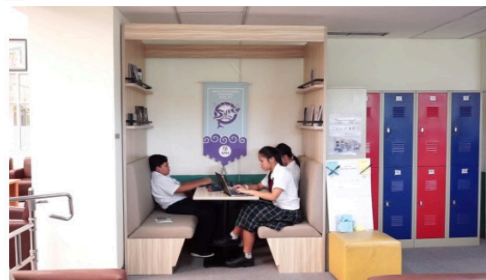
4. Selain mengusulkan prototipe, para siswa/i, guru dan pustakawan juga diajak untuk bermain maket untuk membayangkan bentuk perpustakaan yang ideal bagi mereka. Para stakeholder ini juga diajak untuk mencari ambience, warna dan lain-lain yang mereka anggap ideal untuk perpustakaan mereka.



Gambar 4. Bermain maket, mencari warna dan ambience perpustakaan yang ideal
(Sumber: Dokumentasi Tim, 2017-2018)

Tahap Action adalah tahap implementasi prototipe yang mengambil bagian kecil dari proses perancangan desain partisipatif Perpustakaan SPH Sentul untuk dibuat dalam skala 1:1 dan diujikan secara langsung kepada para penggunanya. Prototipe yang dibuat dikembangkan dari solusi ruang baca dan belajar fleksibel yang telah diusulkan pada tahap sebelumnya (DT-RD fase Deliver/Prototype/Jadikan) [5],[6],[7],[8],[10]. Prototipe yang dikembangkan kemudian menjadi ruang bagi masing-masing house (team house lounge).

Untuk melihat efektifitas penggunaan dan pendapat para user mengenai prototipe maka tim melakukan pengukuran [11],[12] untuk mencari tahu apakah para stakeholder (siswa/i dari berbagai tingkatan, para guru dan pustakawan) menyukainya dan apakah mereka memiliki feedback untuk tim. Hasilnya dari + 80 responden 77,5% menyukai keberadaan prototipe dan ingin menggunakannya terus, 20% tidak menyukainya, 2,5% masih ragu-ragu (lihat bagan di bawah).

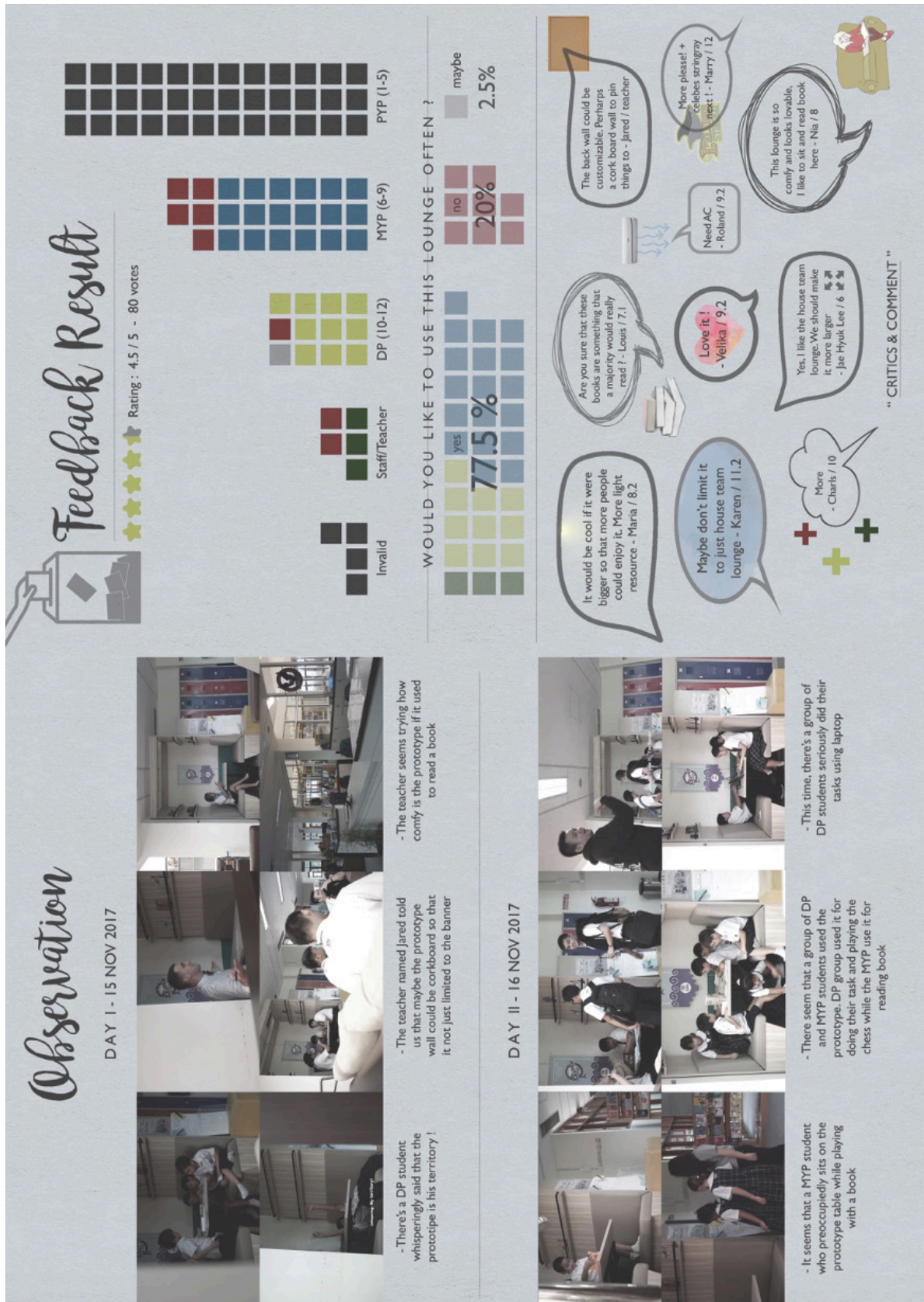


Gambar 5. Prototipe Ruang Belajar di Perpustakaan SPH Sentul
(Sumber: Dokumentasi Tim, 2017-2018)

Bagan 1. Penelitian-Aksi-Desain: Desain Partisipatif untuk Perpustakaan SPH Sentul



Bagan 2. Penelitian-Aksi-Desain: Desain Partisipatif untuk Perpustakaan SPH Sentul



KESIMPULAN

Kegiatan ini dirancang sebagai kegiatan yang melibatkan civitas academica Prodi Desain Interior (mahasiswa/i dan para dosennya), SoD, UPH, pihak pengguna desain: Sekolah Pelita Harapan (SPH), Sentul, Jawa Barat dan pihak pembangun: PT Graha – yang semuanya dipertemukan oleh Yayasan Pendidikan Pelita Harapan (YPPH). Keterlibatan semua pihak ini jelas menunjukkan tujuan bahwa kegiatan ini bukan hanya akan berakhir pada hasil desain di atas kertas dari Prodi Desain Interior, SoD, UPH atau pengenalan cara berpikir kreatif untuk siswa/i SPH, Sentul, Jawa Barat, namun secara nyata dibangun oleh PT Graha pada waktu berikutnya.



Gambar 6. Tim Pelaksana PkM bersama siswa/ dan guru SPH Sentul

(Sumber: Dokumentasi Tim, 2017-2018)

Secara khusus penggunaan metode desain partisipatif dalam sebuah proses desain menunjukkan hal-hal sebagai berikut:

1. Desain yang dihasilkan lebih berkelindan dengan penggunaannya karena sejak awal melibatkan pengguna dalam posisi yang sejajar dengan desainer.
2. Kemampuan berempati menjadi hal yang muncul, penting dan harus dimiliki oleh desainer saat menggunakan metode desain partisipatif.
3. Memperhatikan dan menegosiasikan kebutuhan semua pemangku kepentingan (stakeholder) menjadi hal yang harus dikuasai oleh desainer.

UCAPAN TERIMA KASIH

Sekolah Pelita Harapan (SPH) Sentul, Yayasan Pendidikan Pelita Harapan (YPPH), PT Graha, Komunitas Desain 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] Norman, D. (2002). The design of everyday things. New York: Basic Books.
- [5] Brown, T. (2008). Design thinking www.unusualeading.com. Harvard Business Review: 1-9.
- [6] Brown, T. dan Katz, B. (2009). Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovations. New York: HarperCollins Publishers.
- [7] Brown, T., dan Wyatt, J. (2010). Design thinking for social innovation. Stanford Social Innovation Review, Stanford School of Business: 29-35.
- [8] 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.
- [9] Jenkins, P. dan Forsyth, L. (2010). Architecture, Participation and Society. New York: Routledge.
- [10] Jones, P. B., Petrescu, D., dan Till, J. (2005). Architecture and Participation. New York: Spon Publishing.
- [11] Neuman, L. W. (2006). Social research methods – qualitative and quantitative approaches. Boston, NY, SF: Pearson Education, Inc.
- [12] 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.