

'ICON': PROTOTIPE JEJARING KOMUNITAS DESAIN INTERIOR

Mabel Y. T.¹, Laurencia S.², Martin L. Katoppo^{3,*}

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

*martin.katoppo@uph.edu

ABSTRAK. 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 dilakukan pada semester akselerasi tahun akademik 2017/2018 dan merupakan kelanjutan eksperimen menggunakan kemajuan teknologi. Pada kegiatan ini para dosen dan mahasiswa/i bekerja sama dengan Design as Generator (DAG) dalam konteks mahasiswa/i dan alumni Program Studi Desain Interior Universitas Pelita Harapan (UPH), mengembangkan dan mendesain prototipe jejaring komunitas desain interior: desainer, khususnya alumni, dosen, himpunan mahasiswa dan kontraktor, dengan sasaran lingkup terutama mahasiswa. Metode yang digunakan adalah Riung Desain- Design Thinking dengan 3 fase: Temukan, Bedakan, Jadikan. Hasilnya adalah digital platform yang menghubungkan jejaring komunitas Desain Interior: ICON – Interior Connection.

Kata kunci: Riung Desain, Jejaring, Desain Interior, Digital Platform.

ABSTRACT. A subject called: Design, Society and Environment (DSE) was developed to 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. The DSE in this accelerated semester of 2017/2018 is a continuing 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 a prototype to enhance the networking of Interior Design communities that will be useful especially for Interior Design students. The method used is Design Thinking with its 3 phases: Discover, Ideate, Prototype. The result is a digital platform called ICON: Interior Connection.

Keywords: Design Thinking, Network, Interior Design, Digital Platform.

PENDAHULUAN

Visi misi UPH menjadi Christ Centered University salah satunya dibuktikan dengan melayani banyak orang. Hal ini diterjemahkan oleh Program Studi Desain Interior dengan melayani dan memberdayakan melalui desain. Mata Kuliah Design, Society & Environment (DSE) 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].

Kegiatan MK. DSE di Prodi Desain Interior, SoD, UPH kali ini dilaksanakan pada semester akselerasi 2017/2018 dan merupakan kegiatan MK. DSE seri yang ketiga. Kegiatan penelitian-mendesain-aksi ini juga melanjutkan upaya memanfaatkan kemajuan teknologi ke dalam prototipe desain yang dihasilkan dari MK.

DSE. Para dosen dan mahasiswa/i bekerja sama dengan Design as Generator (DAG) mengembangkan dan mendesain prototipe sistem yang dapat membantu mahasiswa/i Desain Interior untuk dapat berjejaring dalam konteks perkembangan keilmuan dan keprofesian Desain Interior. Jejaring ini meliputi komunitas eksternal, yaitu para desainer, khususnya alumni Prodi Desain Interior, SoD, UPH dan kontraktor; dan komunitas internal dalam hal ini para Dosen dan Himpunan Mahasiswa Desain Interior, SoD, UPH.

Tim pelaksana kegiatan percaya bahwa keilmuan seharusnya melayani dan bertujuan memberdayakan masyarakat. Hal ini akan menjadi pengalaman transformasional bagi setiap insan yang terlibat di dalamnya, tim peneliti-pelaksanaan maupun komunitas sasaran.

METODE PENELITIAN

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

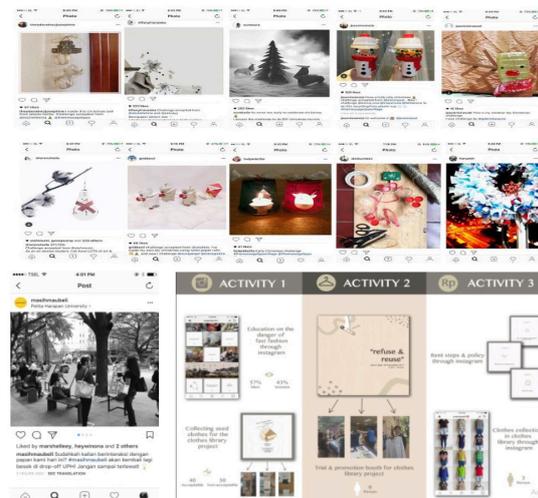
1. Preliminary research oleh tim menggunakan model DT (Design Thinking) / Riung Desain (RD) [3],[4] melalui tahapan Discover-Temukan mencari data empirik tentang jejaring keilmuan dan komunitas Desain Interior terhadap: minimal 8 alumni dan mahasiswa/i Prodi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan, 3 orang ahli (inisiator komunitas desain, influencer dan design blogger dan lain-lain) 3 situasi serupa dan inspiratif untuk membangun jejaring keilmuan dan komunitas menggunakan platform media sosial (Mei 2018).
2. Riung Desain (RD) kedua dalam tahapan Ideate-Bedakan [3],[4] untuk merumuskan permasalahan yang tepat (Juni 2018).
3. Perancangan dan pengujian prototipe desain dengan menggunakan platform media sosial untuk meningkatkan jejaring keilmuan dan komunitas Desain Interior diantara mahasiswa dan alumni Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, UPH. Pelaksanaan Pre-Test, Action dan PostTest dilaksanakan selama Juni - Juli 2018 [1],[2],[3],[4].
4. Penyusunan laporan, refleksi, evaluasi dan rencana keberlanjutan (Juli 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan kegiatan ini adalah mendesain sistem berjejaring dalam konteks perkembangan keilmuan dan keprofesian Desain Interior dengan menggunakan platform media sosial untuk khususnya kepentingan perkembangan mahasiswa/i Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, UPH. Kegiatan ini termasuk ke dalam seri kegiatan yang mencoba mengembangkan kegiatan yang lekat dengan kemajuan teknologi dan anak muda, dengan jangkauan awal mahasiswa/i Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, UPH, hingga akhirnya memiliki jangkauan yang lebih luas.

Beberapa kegiatan pendahulu serupa yang memanfaatkan kemajuan teknologi, yang sudah digagas adalah: 'The Message' kampanye kesadaran merayakan Natal atau hari besar ramah lingkungan pada semester ganjil 2016/2017, 'Papan Today' yang berusaha membangkitkan kesadaran terhadap budaya konsumerisme dengan menggunakan interaksi fisik dan digital berbasis media sosial pada semester ganjil 2017/2018, dan 'Peniti Project' sebuah kampanye kesadaran sosial tentang tren fast-fashion dan menggantikannya dengan slow-fashion, sekaligus membangun model start-up clothes sharing yang dimulai pada

semester ganjil 2017/2018 dan berakhir pada semester genap-akselerasi 2017/2018.



Gambar 1. Proyek-proyek DSE sebelumnya yang memanfaatkan teknologi
(Sumber: Dokumentasi Tim, 2016-2017)

Kegiatan kali ini melihat situasi dalam konteks keseharian mahasiswa/i Program Studi Desain Interior, SoD, UPH Karawaci yang membutuhkan pengetahuan dan jejaring keluar kampus namun sulit mendapatkannya, sementara di lain sisi kemajuan teknologi sebenarnya sangat memungkinkan untuk itu. Berbasis asumsi permasalahan dan potensi tersebutlah kegiatan ini dilaksanakan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Melakukan kegiatan pengumpulan data (data collecting) atau dalam model DT-RD fase Discover-Temukan [1],[2],[5],[6]:

a. Community engagement dengan minimal 8 orang anggota komunitas Desain Interior yang terdiri dari dosen, mahasiswa, alumni Prodi Desain Interior, SoD, UPH: mahasiswa angkatan 2017 (Arvella), mahasiswa 2016 (Regina Sepbela Finarto, Ka. Himpunan Mahasiswi Desain Interior, SoD, UPH Karawaci), mahasiswa 2015 (Doni Bratawijaya), Dosen (Bapak Paulus Satyadharmawan Wanarahardja), alumni yang bekerja (Richard Saimin), alumni yang mendirikan konsultannya sendiri (Eric Ekaputra, Caleb Ghibrardo), alumni yang berprofesi sebagai kontraktor (Sepfian C.). Kelindan dengan mereka menunjukkan permasalahan konektivitas dan berjejaring, terutama bagi para mahasiswa/i yang masih bersekolah, sedangkan di sisi yang lain melihat ragam alumni dan jejaring yang dimiliki alumni sebenarnya berpotensi untuk dihubungkan karena memang ada kebutuhan antara satu dengan lainnya.

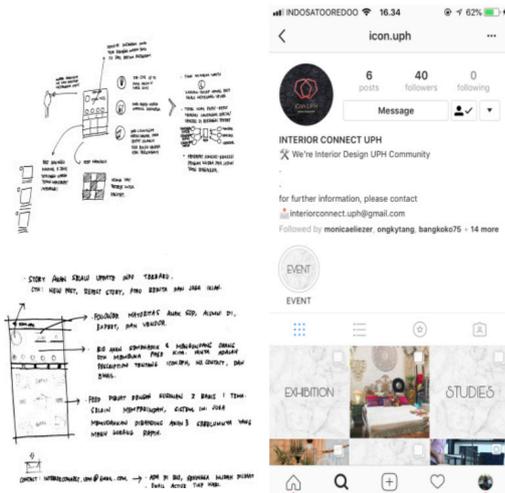
b. Talk to experts berbicara dengan ahli 2-3 orang: Dosen Program Studi Desain Interior sekaligus alumni yang memiliki jejaring dengan sesama alumni sangat dekat, luas dan up to date (Bambang Tutuka Adi Nugroho), Apps extreme user (Nicole Prasna Tumbelaka), dan seorang Event Organizer dan Traveller & Travelling Planner (Gladys Renata). Wawancara dengan ketiganya menunjukkan bahwa mengetahui perkembangan terbaru adalah hal yang sangat penting, apalagi di dunia dengan perkembangan teknologi seperti sekarang ini. Selain mengetahui perkembangan, sangatlah penting untuk berinteraksi baik secara on-line atau off-line (secara langsung). Aplikasi yang baik mendorong dan merangsang kemungkinan-kemungkinan interaksi on-line dan off-line tersebut. Kekuatan perkembangan teknologi ini adalah kemampuannya untuk dibuat secara custom dan personal, sehingga penggunaanya terus berkelindan dengan aplikasi yang dirancang.

c. Immerse in context berkelindan dengan 2-3 tempat yang sesuai dengan konteks area target penelitian: mengunjungi dan mengobservasi pameran CASA Indonesia, Ritz-Carlton – sebuah pameran Desain yang menghubungkan konsultan, mahasiswa/i, akademik, supplier, kontraktor dan lain-lain, Instagram HMDI (online) – wadah on-line mahasiswa/i Prodi DI, SoD, UPH yang dikelola oleh Himpunan Mahasiswa/i, SoD Lounge (student lounge) – area berkumpul yang disediakan di Gedung B, UPH untuk tempat berkumpul, bekerja dan berdiskusi mahasiswa/i. Analogous research belajar dari hal-hal yang kontras-berkelindan untuk membuka wawasan: Beer Hall, Jakarta – adalah sebuah bar dan restoran yang cukup populer di kalangan anak muda dan keluarga muda. Tempat ini menginspirasi tentang bagaimana strategi yang dilakukan untuk membuat suasana yang nyaman; Kaskus (online) – adalah situs on-line yang sangat up to date tentang beragam perkembangan; dan, Art Week, Universitas Prasetya Mulya – sebuah acara pameran karya seni interaktif dimana bisa dipelajari penting dan serunya berinteraksi langsung.

2. Menentukan tema, membuat konsep dan merumuskan permasalahan melalui pengajuan pertanyaan 'Bagaimana kita bisa...?' ('How Might We...?') (DT-RD fase Ideate-Bedakan [1],[2],[5],[6],[7]. Ada 3 tema yang dihasilkan dari proses RD, yaitu: (1) Potensi untuk membangun relasi komunitas Desain Interior, (2) Waktu dan koneksi yang belum terbangun,

dan, (3) Cara yang berkelanjutan dan jangka panjang dalam menjalin relasi atau berjejaring. Rumusan masalah yang dikembangkan dari tema-tema tersebut adalah: 'Bagaimana kita bisa mengatasi kesibukan waktu untuk berkumpul dengan saling berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesama anggota komunitas Desain Interior untuk membangun sekaligus memperluas koneksi serta mempererat relasi yang bertahan lama dan berkelanjutan?'

3. Rumusan masalah di atas kemudian dijawab dengan membuat rancangan prototipe dengan pilihan bentuk digital platform. Platform dipilih karena akan memungkinkan terbentuknya wadah bagi banyak orang dengan berbagai latar belakang (mahasiswa/i, dosen desainer profesional, alumni dan lain-lain) dengan kepentingan yang sama. Digital platform dipilih karena paling memungkinkan untuk menjawab persoalan keberlanjutan karena sangat lekat dengan keseharian masa kini. Prototipe digital platform ini kemudian dikembangkan dengan menyesuaikan skala capaian prototipe, yaitu dengan mencoba menghubungkan dulu dosen, mahasiswa/i dan para alumni Prodi Desain interior, SoD, UPH Karawaci. Uji coba ini bermaksud mencari umpan balik (feedback) dari user dan stakeholder Prodi Desain Interior, SoD, UPH (DT-RD fase Prototype-Jadikan [1],[2],[5],[6],[8]). Prototipe jejaring komunitas Desain Interior untuk mahasiswa/i dan umum ini kemudian dinamakan ICoN – Interior Connection yang dicobakan secara interaktif kepada para mahasiswa/i, dosen, dan para alumni. Prototipe ini dibuat secara intensif selama + 2 bulan (sepanjang Juni – Juli 2018) dengan melakukan proses mapping kebutuhan user (mahasiswa/i, dosen dan alumni) yang kemudian muncul dalam content platform: jejaring mahasiswa/i, dosen dan alumni yang bisa memunculkan profil diri dan karya-karyanya dalam bentuk portofolio (untuk mahasiswa/i adalah portofolio selama perkuliahan), job vacancy, event and gathering, dan informasi tren dalam dunia Desain Interior.



Gambar 2. Proses pembuatan prototipe
(Sumber: Dokumentasi Tim, 2018)

Tahap Action atau implementasi prototipe dilakukan pertama kali dengan melakukan sosialisasi kepada para stakeholder sekaligus calon user dari 'ICoN', yaitu: mahasiswa/i, dosen dan alumni Prodi Desain Interior, SoD, UPH. Prototipe 'ICoN' diperkenalkan untuk dikritik dan dievaluasi oleh para stakeholder dan calon user ini. Penyempurnaan kemudian dilakukan dan prototipe 'ICoN' kemudian benar-benar digunakan untuk berinteraksi, seperti: para Dosen Studio menggunakan 'ICoN' untuk menginformasikan dan mencari asisten mahasiswa/i, para alumni menggunakan 'ICoN' untuk mempromosikan karya-karya desain mereka dan memberikan informasi tentang pembukaan magang, sedangkan para mahasiswa/i juga dapat mendapatkan banyak informasi tentang tren terbaru Desain Interior, sekaligus saling berkenalan antar angkatan (internal) dan alumni (eksternal). Selama + 1,5 bulan digunakan, 'ICoN' berhasil menjaring 3 orang Dosen, 2 alumni angkatan 2007, 5 alumni angkatan 2008, 2 alumni angkatan 2009, 1 angkatan 2010 dan 2 angkatan 2011 Prodi Desain Interior, SoD UPH untuk menyampaikan informasi dan berbagi update di platform ini. Dalam jangka waktu tersebut pula follower 'ICoN' sudah berjumlah 124 partisipan (DT-PAR fase Deliver/Prototype/Jadikan: [1],[2],[5],[6],[8]).

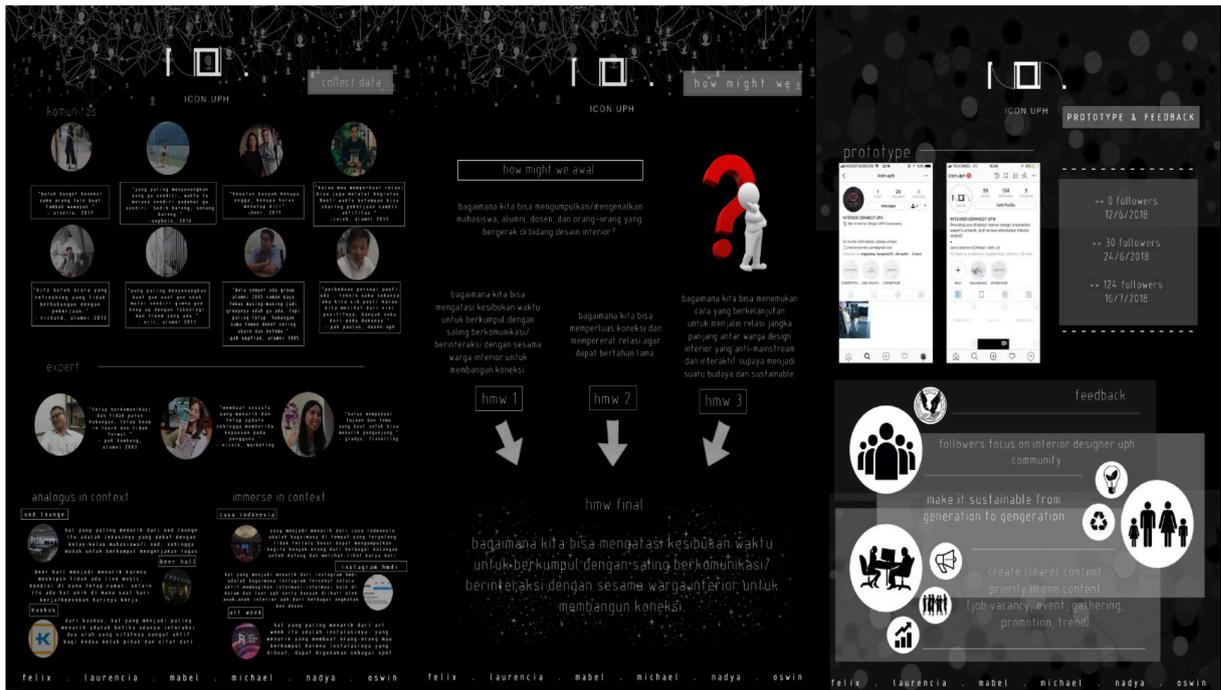
Bersamaan dengan itu tim pelaksana melakukan proses pengukuran PreTest dan PostTest [9],[10] yang hasilnya kurang lebih sebagai berikut:

1. Untuk pengguna Mahasiswa/i SoD, DI, UPH: 94,1% responden mengetahui tentang 'ICoN' dan tujuan dari platform ini, 52,9% responden mengenal para alumennya yang

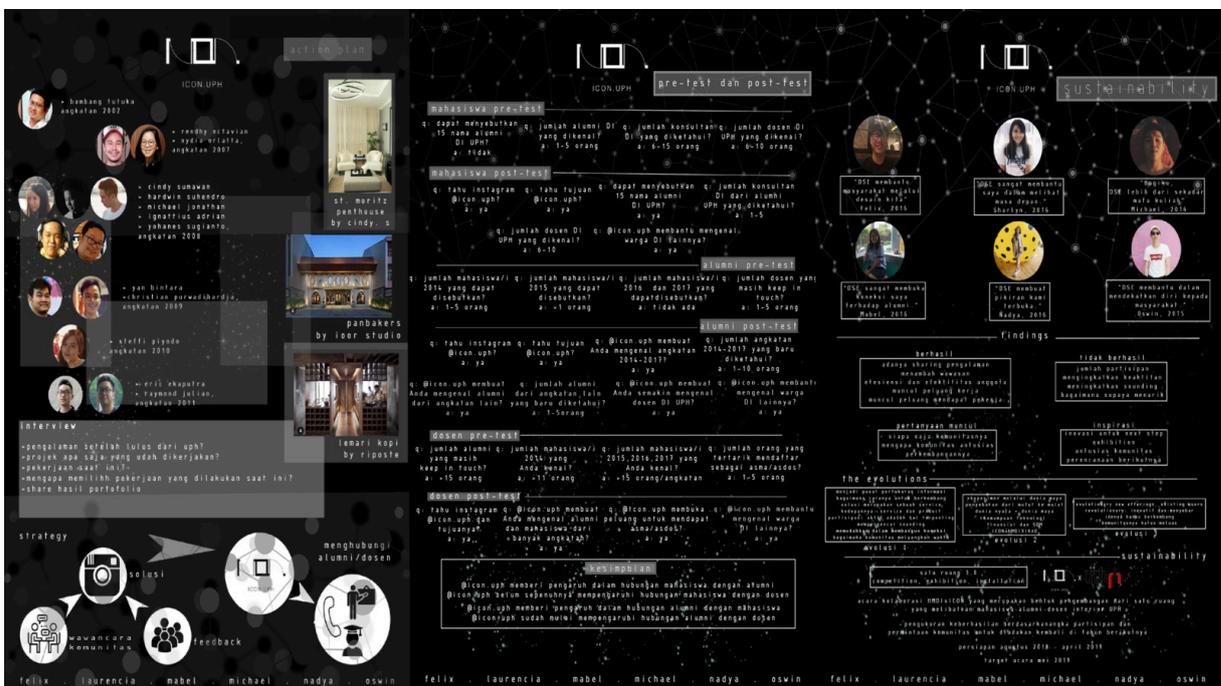
berprofesi sebagai desainer interior, 70,6% responden mengetahui 1-5 buah konsultan desain interior yang dimiliki oleh alumni, 41,2% responden mengenal 6-10 Dosen Prodi DI, SoD, UPH, 82,4% responden merasa bahwa 'ICoN' membantu mereka untuk mengenal komunitas Desain Interior (SoD, UPH untuk saat ini).

2. Untuk pengguna Alumni SoD, DI, UPH: 92,3% responden mengetahui tentang 'ICoN' dan tujuan dari platform ini, 76,9% responden menjadi mengenal mahasiswa yang sekarang sedang aktif berkuliah (angkatan 2014-2017) dengan angka masing-masing 38,5% mengenal jumlah 1-5 dan 6-10 mahasiswa/i, 76,9% responden juga menjadi mengenal alumni lain dengan angka 53,8% mengenal 1-5 orang alumni lain dari platform ini, 46,2% responden mengenal Dosen Prodi DI, SoD, UPH, 84,6% responden merasa bahwa 'ICoN' membantu mereka untuk mengenal komunitas Desain Interior (SoD, UPH untuk saat ini).
3. Untuk pengguna Dosen SoD, DI, UPH: 87,5% responden mengetahui tentang 'ICoN' dan tujuan dari platform ini, 50% responden menjadi mengenal mahasiswa yang sekarang sedang aktif berkuliah (angkatan 2014-2017), 75% responden menjadi lebih mengenal alumni, 40% responden melihat 'ICoN' sebagai sarana mencari asisten mahasiswa/i, 75% responden merasa bahwa 'ICoN' membantu mereka untuk mengenal komunitas Desain Interior (SoD, UPH untuk saat ini). (lihat selengkapnya dalam bagan di bawah ini)

Bagan 1. Penelitian-Aksi (Pkm) -Desain: 'ICoN' – Prototipe desain sistem jejaring komunitas Desain Interior untuk mahasiswa/i dan umum (DI, SoD, UPH)



Bagan 1. Penelitian-Aksi (Pkm) -Desain: 'ICoN' – Prototipe desain sistem jejaring komunitas Desain Interior untuk mahasiswa/i dan umum (DI, SoD, UPH)



KESIMPULAN

Strategi keberlanjutan kegiatan penelitian-mendesain-aksi kali ini dapat terlihat dari berbagai hal:

1. Kegiatan ini merespon kebutuhan pengembangan keilmuan dan komunitas Desain Interior, dengan ruang eksperimen berdasarkan melihat kebutuhan pengembangan para mahasiswa/i dan alumni Prodi Desain Interior, Fakultas Desain, UPH.
2. Kegiatan ini merespon perilaku keseharian mahasiswi dan anak muda sebagai generasi masa datang dengan upaya membangun prototipe platform berjejaring melalui media sosial. Penggunaan platform media sosial akan jauh lebih efektif, efisien dan memiliki daya jangkauan yang sangat luas serta merupakan respon terhadap disrupsi teknologi dan informasi dan berkembangnya digital entrepreneurship.

UCAPAN TERIMA KASIH

Fakultas Desain, UPH, Dosen, Mahasiswa/ dan Alumni Prodi Desain Interior, Komunitas Desain as Generator (DAG) – daun (desain anak untuk negeri), dan LPPM UPH.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] 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.
- [2] Katoppo, Martin L. (2017). *DESAIN SEBAGAI GENERATOR PEMBERDAYAAN MASYARAKAT*. Disertasi Program Doktor, Institut Teknologi Bandung.
- [3] Brown, T. (2008). Design thinking www.unusualeading.com. Harvard Business Review: 1-9.
- [4] Brown, T. dan Katz, B. (2009). *Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovations*. New York: HarperCollins Publishers.
- [5] Brown, T., dan Wyatt, J. (2010). Design thinking for social innovation. *Stanford Social Innovation Review*, Stanford School of Business: 29-35.
- [6] 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.
- [7] Jenkins, P. dan Forsyth, L. (2010).

Architecture, Participation and Society. New York: Routledge.

[8] Jones, P. B., Petrescu, D., dan Till, J. (2005). *Architecture and Participation*. New York: Spon Publishing.

[9] Neuman, L. W. (2006). *Social research methods – qualitative and quantitative approaches*. Boston, NY, SF: Pearson Education, Inc.

[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.