

# **Desain Partisipatoris dalam Perancangan Media Informasi Panti Asuhan Eben Haezer**

dalam Upaya Menarik Perhatian Donatur  
untuk Mengunjungi Media Sosial dan  
Meningkatkan *Awareness* Donatur

**Medelyn Aurellia**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,  
Universitas Pelita Harapan  
aurelliamedelyn@gmail.com

**Brian Alvin Hananto**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain,  
Universitas Pelita Harapan  
brian.hananto@uph.edu

## **ABSTRAK**

Makalah ini merupakan rangkuman dari analisis permasalahan yang ada di media-media informasi digital yang dimiliki oleh panti asuhan Eben Haezer, Bandar Lampung. Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini, penulis berusaha merangkum solusi-solusi yang dapat dilakukan pada tahap mendesain nantinya. Penulis menggunakan metodologi desain partisipatoris sehingga dalam prosesnya melibatkan beberapa *stakeholder* yang berpengalaman dan/atau terjun langsung dalam permasalahan yang dihadapi oleh panti asuhan Eben Haezer. Tujuan dari analisa ini adalah memudahkan penulis dalam menemukan solusi desain yang akan dilakukan dalam perancangan desain untuk media informasi yang digunakan panti asuhan Eben Haezer. Demikian pula tujuan dari perancangan desain untuk media informasi yang digunakan panti asuhan Eben Haezer adalah untuk menarik perhatian donatur baru agar mau mengunjungi media informasi yang digunakan Eben Haezer, dan juga meningkatkan *awareness* donatur. Melalui perancangan ini, diharapkan agar donatur bisa ikut menyumbangkan uang mereka dalam rangka melengkapi fasilitas dan kebutuhan anak-anak di panti asuhan Eben Haezer.

Kata Kunci: Desain Partisipatoris, Media Informasi, Panti Asuhan Eben Haezer

## **PENDAHULUAN**

Masalah sosial-ekonomi yang sedang dialami saat pandemi Covid-19 saat ini telah memberikan banyak dampak negatif bagi kelangsungan hidup masyarakat, khususnya di Indonesia. Masalah yang muncul salah satunya adalah angka kemiskinan dan pengangguran yang meningkat (Fahri et al., 2019). Kasus Covid-19 ini hampir melumpuhkan semua kegiatan ekonomi masyarakat. Bahkan, para pekerja informal yang mendapatkan pendapatan setiap harinya, juga ikut terkena dampak akibat pandemi ini (Amindoni, 2020).

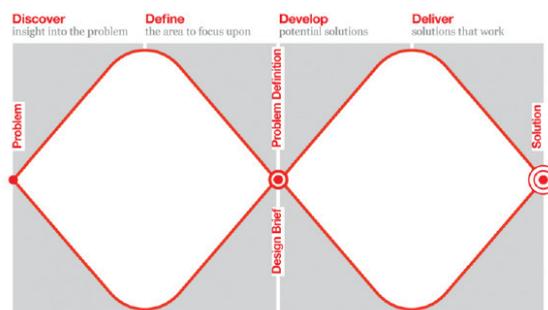


Gambar 1 Dokumentasi Anak-Anak di Panti Asuhan Eben Haezer pada Tahun 2013.  
(Sumber: Facebook Panti Asuhan Eben Haezer, 2013)

Panti asuhan merupakan salah satu Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak, yaitu organisasi sosial atau perkumpulan sosial yang melaksanakan penyelenggaraan kesejahteraan sosial anak yang dibentuk oleh masyarakat, baik yang berbadan hukum maupun yang tidak berbadan hukum (Keputusan Menteri Sosial, 2010). Dalam menyikapi permasalahan tersebut, penulis berupaya untuk membantu salah satu panti asuhan yang berdomisili di Bandar Lampung, yaitu Yayasan Panti Asuhan Eben Haezer *Ministry* Bandar Lampung. Panti asuhan Eben Haezer telah berdiri sejak tahun 2001 oleh bapak Budi Suroso dan ibu Rahmawati yang berperan sebagai pendiri panti asuhan Eben Haezer dan pengurus panti di bidang asrama. Berdasarkan wawancara yang dilakukan Bersama bapak Budi Suroso, Panti Asuhan Eben Haezer adalah sebuah panti asuhan Kristen yang berdiri secara otonom, yang artinya tidak dibawah oleh suatu denominasi Gereja atau Lembaga Kristen apa pun. Anak-anak yang ada di panti asuhan Eben Haezer berasal dari berbagai latar belakang denominasi gereja, agama, dan suku. Meski demikian, anak-anak yang ada di dalam panti asuhan Eben Haezer harus mengikuti aturan-aturan yang sudah ditetapkan di asrama panti, yaitu berdasarkan asas-asas Kristiani.

## METODOLOGI

Pada perancangan media-media yang akan digunakan panti asuhan Eben Haezer, penulis menggunakan metodologi dengan pendekatan *participatory design* (Spinuzzi, 2005). Pada proyek kali ini, penulis menggunakan metodologi *Design Council* atau yang lebih dikenal sebagai metodologi *Double Diamond* (*What Is the Framework for Innovation? Design Council's Evolved Double Diamond*, 2022). Terdapat empat tahap yang digunakan dalam metodologi ini, yaitu tahap *Discover*, *Define*, *Develop* dan tahap *Deliver*.



Gambar 2 Model *Double Diamond/Design Council*. (Aji, 2018)

Pada tahap yang pertama yaitu tahap *Discover*, penulis mencari tahu apa saja isu dan permasalahan utama yang dihadapi oleh panti asuhan Eben Haezer. Pada proses menganalisa permasalahan di tahap ini, penulis melakukan beberapa metode yaitu observasi secara *online*, melakukan wawancara kepada pendiri panti asuhan Eben Haezer, juga melakukan metode *literature review* dalam menganalisa permasalahan yang ada.

Pada tahap kedua yaitu *Define*, penulis melakukan riset lebih lanjut untuk memilah informasi yang relevan untuk digunakan dalam perancangan karya. Pada tahap ini, penulis mencari dan memikirkan solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah yang sudah dianalisa di tahap *discover*. Metode yang dilakukan dalam mencari solusi dari permasalahan yang ada adalah *brainstorming* dan *visual audit*.



Gambar 3 Bagan Kerangka Kerja berdasarkan Metodologi *Design Council*.

Lalu pada tahap ketiga yaitu *Develop*, dimana pada tahap ini penulis akan mencoba mengembangkan solusi desain dari data-data yang sudah dikumpulkan pada tahap pertama dan kedua dengan cara *brainstorming*. Pada tahap ini, penulis juga melakukan beberapa persiapan yang akan dilakukan pada tahap *deliver*. Metode yang akan dilakukan untuk persiapan tersebut adalah *literature review*, wawancara untuk mendapatkan pendapat dari *stakeholder*, dan juga melakukan *brainstorming* mengenai materi *workshop* yang akan dilaksanakan.

Tahap terakhir yaitu *Deliver*, solusi desain yang sudah diajukan kepada *stakeholder* akan di uji coba secara langsung agar bisa mendapatkan *feedback* agar dapat dikembangkan dan diperbaiki sehingga mendapatkan hasil akhir yang maksimal. Penulis juga akan melakukan *survey* dengan menyebarkan kuisisioner mengenai *workshop* yang telah dilaksanakan dalam tahap ini.

## PEMBAHASAN

### *Discover*

Tahap awal yang dilakukan pada perancangan proyek ini adalah tahap *Discover*, dimana pada tahap ini penulis melakukan penyelidikan atau mengumpulkan data umum mengenai panti asuhan Eben Haezer. Terdapat beberapa metode yang digunakan penulis dalam tahap *Discover*, yaitu:

Tabel 1 Metode yang Digunakan pada Tahap Discover. (Dokumentasi Pribadi, 2022)

No	Metode	Penjelasan
1	Observasi	Penulis mencari tahu apa saja permasalahan yang dihadapi panti dan data-data yang digunakan untuk kelengkapan data. Namun, permasalahan yang dapat penulis analisa pada bagian observasi hanya masalah visual dan teknis dari media informasi yang dimiliki panti asuhan Eben Haezer.
2	Literature Review	Permasalahan teknis dari media informasi yang dimiliki panti asuhan Eben Haezer di analisa menggunakan metode <i>literature review</i> sehingga pembahasannya dapat disampaikan lebih mendalam (pembahasan mengenai media informasi panti asuhan Eben Haezer ada pada bagian pendahuluan).
3	Wawancara	Penulis melakukan wawancara melalui media Instagram dan whatsapp untuk mengetahui permasalahan utama yang dihadapi panti asuhan Eben Haezer. Setelah melakukan wawancara dengan Bapak Budi Suroso selaku pendiri dari panti asuhan Eben Haezer, penulis mendapatkan jawaban dari pertanyaan mengenai permasalahan utama yang dihadapi panti. Permasalahan utama yang dihadapi panti asuhan Eben Haezer adalah masalah yang biasa dihadapi oleh panti asuhan lainnya, yaitu permasalahan ekonomi.

Setelah melakukan beberapa kali wawancara online dengan pendiri panti asuhan Eben Haezer yaitu bapak Budi Suroso, penulis mendapatkan informasi mengenai program kerja dan kegiatan yang sudah dilakukan panti asuhan Eben Haezer, yaitu:

1. Melakukan pembinaan dan pemenuhan kebutuhan anak-anak yaitu kepentingan pendidikan dan edukasi, sandang dan pangan, dan pendidikan agama.
2. Pemenuhan fasilitas panti, khususnya fasilitas di asrama tempat tinggal dan pelayanan terhadap anak-anak panti.
3. Melakukan kegiatan yang dapat mendisiplinkan anak-anak di panti seperti kegiatan kebersihan, kemandirian, dan keagamaan secara rutin agar kelak anak-anak menjadi pribadi yang dapat diandalkan dan dapat bermanfaat bagi orang-orang.

4. Pelaksanaan kegiatan rutin tahunan seperti Natal bersama, rekreasi dan kegiatan tahunan lainnya (saat ini sedang berhenti karena sedang pandemi covid-19).

Tabel 2 Tabel Jumlah Pengurus dan Anak di Panti. (Dokumentasi Pribadi, 2022)

No	Pihak yang dimaksud	Jumlah
1	Pengurus Panti	19
2	Pengasuh tambahan	2
3	Anak-anak di Panti	54
	<b>TOTAL</b>	<b>75</b>

### Define

Pada tahap *Define*, penulis melakukan analisa kembali dengan tujuan untuk memilah-milah informasi apa saja yang dibutuhkan untuk masuk ke dalam proses selanjutnya, yaitu tahap *develop*. Metode yang dilakukan adalah:

Tabel 3 Metode yang Digunakan pada Tahap *Define*. (Dokumentasi Pribadi, 2022)

No	Metode	Penjelasan
1	Brainstorming	Penulis memikirkan solusi apa saja (Tabel 3.4) yang dapat menyelesaikan masalah yang sudah dianalisa sebelumnya.
2	Visual Audit	Permasalahan visual dari media informasi yang dimiliki panti asuhan Eben Haezer di analisa menggunakan metode visual audit sehingga dapat diperbaiki dan dikembangkan pada tahap selanjutnya (pembahasan mengenai media informasi panti asuhan Eben Haezer ada pada bagian pendahuluan).
3	Wawancara	Penulis melakukan wawancara whatsapp untuk mempertanyakan kebutuhan kelengkapan data, seperti kondisi eksisting dari panti, fasilitas yang dimiliki, dsb

Tempat yang sekarang ditempati sebagai asrama di Panti Asuhan Eben Haezer adalah tempat pinjam pakai yang akan berakhir di tahun 2025, sehingga pihak pengurus panti harus mengelola perizinan Panti agar tetap bisa digunakan. Untuk memasuki tempat tinggal mereka, kita harus melewati gang kecil yang hanya bisa dilalui satu mobil. Berdasarkan wawancara dan observasi, fasilitas di panti asuhan Eben Haezer sebenarnya sudah cukup memadai, namun beberapa fasilitas sudah rusak atau sudah harus diganti. Beberapa anak juga sudah mempunyai gadget, walaupun ada beberapa anak yang harus berbagi atau saling pinjam meminjam gadget.

### **Develop**

Pada tahap *Develop*, penulis akan mengembangkan beberapa solusi desain dari data-data yang ada. Penulis juga akan melakukan beberapa persiapan untuk lanjut ke tahap terakhir yaitu tahap *deliver*. Berikut adalah metode yang digunakan pada tahap *develop*:

Tabel 4 Metode yang Digunakan pada Tahap *Develop*. (Dokumentasi Pribadi, 2022)

No	Metode	Penjelasan
1	<i>Brainstorming</i>	Penulis merancang beberapa visual yang akan digunakan pada media informasi panti asuhan Eben Haezer dan mengembangkan beberapa alternatif.
2	<i>Literature Review</i>	Metode ini digunakan untuk memperkaya ide yang akan digunakan untuk <i>workshop</i> desain yang akan diadakan pada tahap <i>deliver</i> nantinya.
3	Wawancara	Penulis melakukan wawancara kepada stakeholder mengenai desain seperti apa yang akan digunakan pada media informasi panti, dan juga meminta pendapat mengenai hasil desainnya.
4	Observasi	Penulis sekali lagi akan melakukan observasi, namun pada tahap ini penulis akan melakukan observasi secara langsung dengan cara berkunjung ke panti asuhan Eben Haezer untuk mengetahui dan semakin mengenali tempat, pengurus, dan anak-anak di panti. Penulis juga akan mengobservasi apakah tempat tersebut memungkinkan untuk diadakannya <i>workshop</i> .

### **Deliver**

Tahapan yang terakhir adalah tahap *Deliver*, yaitu penulis akan menunjukkan desain akhir yang akan digunakan dan mengadakan *workshop* yang sudah direncanakan.

Tabel 5 Metode yang Digunakan pada Tahap *Deliver*. (Dokumentasi Pribadi, 2022)

No	Metode	Penjelasan
1	Wawancara	Penulis akan menyerahkan hasil desain dan meminta <i>feedback</i> terakhir dari para pengurus panti mengenai desain yang telah dirancang.
2	Survey	Penulis akan melakukan <i>survey</i> yang ditujukan untuk anak-anak di panti tentang <i>feedback</i> mengenai <i>workshop</i> yang telah diadakan.

### **SIMPULAN & REKOMENDASI**

Berdasarkan hasil Analisa dan pembahasan dari penulis mengenai media informasi yang digunakan panti asuhan Eben Haezer, terdapat beberapa permasalahan dan solusi yang telah diajukan oleh penulis. Tujuan dari analisa permasalahan dan pengajuan solusi ini adalah agar dapat memudahkan penulis dan *stakeholder* dalam perancangan desain media informasi yang digunakan panti asuhan Eben Haezer yang akan dilakukan kedepannya.

Berdasarkan metodologi yang digunakan yaitu metodologi *Design Council / Double Diamond*, makalah ini sudah mencapai tahap *define*, dan akan tetap diteruskan sampai tahap *deliver*. Harapannya, dengan menggunakan metodologi yang digunakan penulis dapat membuat proses perancangan yang dilakukan penulis berjalan lebih terstruktur dan dapat membantu panti asuhan Eben Haezer dalam membuat media informasi yang lebih baik kedepannya.

Penulis juga memberikan saran ketika melakukan analisa menggunakan desain partisipatoris, lebih baik jika kita mengetahui terlebih dahulu *stakeholder* yang akan kita libatkan, dan sebaiknya melibatkan lebih dari satu *stakeholder* agar dapat memudahkan proses analisa dan dapat memperoleh pendapat yang tidak hanya dari satu perspektif saja. Perspektif *stakeholder* yang berbeda-beda dapat memperkaya hasil analisa penulis dan juga dapat memperoleh saran yang lebih banyak untuk kelancaran proses analisa.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Aji, D. (2018, January 30). *Empat Tahap Design Thinking – DARMAWAN AJI*. DARMAWAN AJI. Retrieved August 1, 2022, from <https://darmawanaji.com/empat-tahap-design-thinking/>

Amindoni, A. (2020, March 30). *Virus corona: Pendapatan usaha kecil “pupus” akibat covid 19, pemerintah siapkan bantuan sosial untuk pekerja harian*. BBC Indonesia.

Fahri, Jalil, A., & Kasnelly, S. (2019). MENINGKATNYA ANGKA PENGANGGURAN DITENGAH PANDEMI (COVID-19). *Jurnal Ekonomi Syariah*, 2(2), 2685–4228. <http://www.ejournal.an-nadwah.ac.id/index.php/almizan/article/view/142>

Keputusan Menteri Sosial. (2010). *KEPUTUSAN MENTERI SOSIAL REPUBLIK INDONESIA NOMOR : 15A/HUK/2010 TENTANG PANDUAN UMUM PROGRAM KESEJAHTERAAN SOSIAL ANAK*. Jaringan Dokumentasi Dan Informasi Hukum Mahkamah Konstitusi .

Spinuzzi, C. (2005). *The Methodology of Participatory Design*. <https://www.researchgate.net/publication/233564945>

*What is the framework for innovation? Design Council’s evolved Double Diamond*. (2022). Design Council.