

“Co-Help” sebagai Manifestasi Praktik Sosial Desain dalam Pembelajaran Perancangan Produk Interior selama Pandemi

Tri Noviyanto P Utomo

Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
tommy@ciputra.ac.id

Ria Risanti

Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
riarisanti@ciputra.ac.id

Quisha Parasanti

Arsitektur Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra
quishaparasanti@ciputra.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran perancangan produk interior di Universitas Ciputra dalam satu tahun terakhir mengalami banyak kendala akibat merebaknya pandemi virus Covid-19. Pembelajaran melalui tutorial langsung dan praktik di studio tidak dapat dilaksanakan seperti sebelum pandemi. Strategi model pembelajaran lain diperlukan untuk memastikan tetap tercapainya tujuan pembelajaran. Bagaimana model pendekatan pembelajaran akan diterapkan dan hasil belajar dapat diwujudkan akan menjadi rumusan masalah yang akan diuraikan dalam penelitian ini. Metode deskriptik analitik akan menjelaskan model pembelajaran Sinkronus dan Asinkronus selama pandemi berlangsung. Sedangkan dalam proses pembelajaran digunakan *Design Thinking* dan konsep *upcycling* akan diimplementasikan sebagai bagian dari proses belajar desain. Hasil dari proses pembelajaran ini adalah munculnya transformasi interaksi sosial baru yaitu “Co-Help” sebagai manifestasi dari proses desain yang didalamnya mengakomodir interaksi holistik seperti yang terdapat dalam sistem teori aktifitas yaitu: *Subject, Object, Tool, Rules, Community* dan *Division of Labor*, yang secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran perancangan. Hasil lainnya adalah terciptanya ide-ide desain yang unik dan inovatif. [Dikatakan] unik dan inovatif karena mampu mengakomodasikan aspek-aspek *technical cycle product* dalam konsep *Upcycling* yang lengkap dan beragam.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Sinkronus dan Asinkronus, Teori Aktivitas, *Upcycling, Technical Cycle Product, Design Thinking*.

PENDAHULUAN

Telah lebih dari satu tahun berlalu pandemi Covid-19 menyebar di hampir seluruh negara di dunia. Dampak yang ditimbulkan oleh wabah global ini telah mempengaruhi banyak aspek kegiatan dan sendi-sendi kehidupan manusia. Pola-pola interaksi sosial antar manusia dalam masyarakat ikut berubah selaras dengan kondisi pandemi ini. Aturan dan protokol kesehatanpun diberlakukan

secara luas guna mengatur serta membatasi interaksi sosial antar manusia serta demi menghambat dan menghentikan laju penyebaran virus Covid-19 ini. Salah satu bentuk interaksi sosial yang terkena dampak pandemi ini adalah dalam klaster dunia pendidikan.

Berdasarkan data UNESCO tanggal 19 Maret 2020 sebanyak 112 negara telah menerapkan kebijakan belajar dari rumah. Upaya-upaya tersebut di banyak negara dilakukan agar aktivitas pendidikan tetap bisa berjalan, meski diakui juga banyak kendala yang muncul karena berbagai hal. Kendala tersebut seperti misalnya sarana dan prasarana jaringan internet yang kurang siap dan minimnya pengetahuan dan pengalaman belajar mengajar dengan media daring.

Berkaitan dengan keadaan tersebut, negara Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) telah mengeluarkan peraturan tentang kebijakan pelaksanaan pembelajaran dari rumah atau proses belajar jarak jauh. Dalam surat edaran no 2,3 dan 4 Kemendikbud 2020 termuat tiga hal mendasar tentang kebijakan pendidikan dimasa darurat penyebaran Covid-19. Surat edaran Pertama No.2 tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganan Covid-19 di lingkungan Kemendikbud. Surat edaran No.3 tahun 2020 tentang pencegahan Covid-19 dan yang ke tiga, surat edaran no.4 tahun 2020 tentang Pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19, yang antara lain memuat arahan mengenai proses belajar mengajar dari rumah (Surat edaran Kemendikbud No.2,3 dan 4 Tahun 2020).

Surat edaran Kemendikbud tentang kebijakan belajar dari rumah tersebut telah di tindaklanjuti dan dijalankan oleh 276 perguruan tinggi negeri dan swasta di seluruh wilayah Indonesia dengan menerapkan kuliah secara daring (kompas.id, 31 Maret 2020).

Meskipun ratusan kampus di Indonesia telah melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) bukan berarti semua berjalan tanpa kendala. Banyak PT (Perguruan Tinggi) yang belum siap karena berbagai keterbatasan dukungan, terutama sarana dan prasarana yang menyangkut jaringan ke sumber akses telekomunikasi, termasuk metode dan kurikulum berbasis pembelajaran jarak jauh.

Terlepas dari kendala-kendala tersebut diatas, Universitas Ciputra Surabaya telah berupaya melakukan PJJ secara daring meski dengan infrastruktur yang terbatas, salah satunya melalui mekanisme model pembelajaran Sinkronus dan Asinkronus atau kombinasi keduanya (*blended learning* atau *hybrid learning*).

Model pembelajaran dengan mekanisme kombinasi Sinkronus dan Asinkronus dilakukan di Univesritas Ciputra khususnya untuk memfasilitasi mata kuliah yang berbasis praktik di dalam studio. Salah satu mata kuliah yang berbasis praktik studio di Universitas Ciputra adalah mata kuliah perancangan desain produk interior (Entrepreneurial Interior Architecture-Product / EINA-P). Bagaimana model pembelajaran ini diterapkan dalam kondisi pandemi dan bagaimanakah hasil dari

pembelajaran tersebut akan menjadi rumusan masalah yang akan diuraikan, serta menjadi fokus dalam kajian penelitian ini. Penelitian ini dilakukan terhadap 50 mahasiswa semester 4 yang mengambil MK EINA-P periode Ganjil 2020/2021 (September 2020-Januari 2021).

KAJIAN TEORI

Pembelajaran Studio Desain

Pembelajaran pengajaran berbasis studio sudah lama di praktikkan oleh sekolah seni *Ecole des Beaux Arts*, Paris Perancis di akhir abad-19, yang disebutkan sebagai *atelier based training* (Kuhn, 2001). Warisan yang ditinggalkan oleh sekolah ini adalah sistem magang dalam kerja praktik yang dilakukan oleh para pelajar melalui bimbingan langsung dari para pengajarnya, yang merupakan seniman atau master dengan spesifikasi khusus yang menjadi patronnya. Sistem pendidikan semacam ini juga dikenal sebagai *learning by doing* yang oleh Bauhaus dipraktikkan lewat semangat kerja di *workshop*/bengkel sekolah seni dan *craft* untuk belajar membuat bentuk dasar desain.

Hakekat dari pembelajaran berbasis studio ini adalah terciptanya lingkungan belajar yang dapat mendorong peserta didik memiliki kepercayaan diri yang terbentuk dari kritik dan evaluasi secara langsung dari para mentor/tutor ataupun instruktur serta teman sejawat (Suastiwi T, 2014). Lebih lanjut Gray (2012) mencatat ada 4 faktor penting yang memberi pengaruh terhadap kualitas, efektifitas dan produktifitas dari hakekat pembelajaran di dalam studio desain, ke empat faktor tersebut adalah: Faktor lingkungan, Sosial, Formatif dan Evaluatif. Faktor lingkungan terkait dengan area belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran, faktor sosial berkaitan dengan interaksi yang terjadi dalam proses pembelajaran baik antar siswa maupun siswa dengan pengajarnya dan pembimbingnya (Dosen, Tutor). Sedangkan faktor formatif adalah proses membangun kepercayaan diri baik mental maupun pola pikir yang konstruktif dalam pembelajaran, dan faktor evaluatif gambaran konstruksi dari ketiga faktor sebelumnya yang berkaitan dengan refleksi maupun kritik atas proses pembelajaran yang sudah dilakukan, sebagai bagian dari semangat membenahi dan menyempurnakan kekurangan-kekurangan yang ada.

Pembelajaran Daring (Online)

Dalam mengatasi kendala pembelajaran langsung yang tidak bisa dilakukan akibat pandemi Covid-19, beberapa cara dilakukan oleh sekolah-sekolah dari berbagai jenjang pendidikan, baik sekolah dasar sampai dengan Perguruan Tinggi. Salah satu pembelajaran jarak jauh tersebut adalah model Sinkronus (*Synchronous*) dan Asinkronus (*Asynchronous*) (Pjj.ui.ac.id, 20 Maret 2020).

Model pembelajaran Sinkronus: merupakan interaksi pembelajaran yang dilakukan antara pengajar (dosen) dengan mahasiswa dalam waktu yang bersamaan, ditempat yang berbeda dan tersambung oleh adanya teknologi komunikasi seperti video *conference*, ataupun lewat media komunikasi sosial lainnya, *Chatting WA*, *Line* dll. (Pjj.ui.ac.id, 20 Maret 2020). Sedangkan **model pembelajaran Asinkronus** adalah: merupakan interaksi pembelajaran jarak jauh

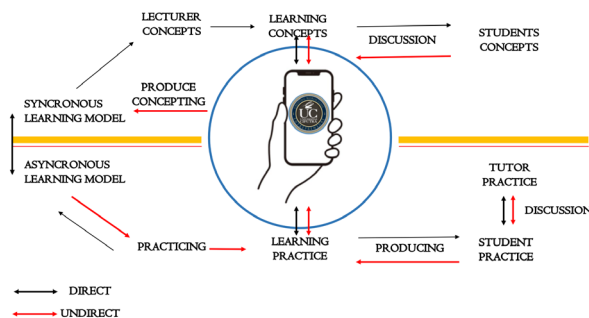
yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa di tempat yang berjarak / di lokasi *offline* yang sama, dan tidak harus dalam waktu yang bersamaan.

Pembelajaran model ini bisa dilakukan fleksibel karena sebelumnya dosen membuat dan mempersiapkan materi perkuliahan dan kemudian materi tersebut di *upload* dalam media *online* yang bisa di akses oleh para mahasiswa. Dengan demikian pembelajaran bisa dilakukan tanpa kendala tempat dan waktu. Biasanya pembelajaran dilakukan melalui forum-forum diskusi, presentasi atau belajar mandiri dalam bentuk penugasan oleh dosen (Pjj.ui.ac.id, 20 Maret 2020).

METODOLOGI

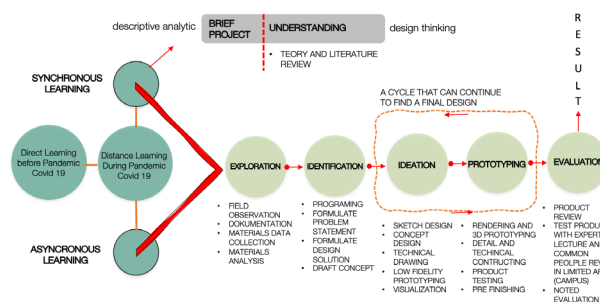
Metode Penelitian yang digunakan secara keseluruhan mengadopsi jenis penelitian kualitatif dengan narasi deskriptif analitis. Pendekatan deskriptif analitik dilakukan pada tahapan untuk menjelaskan secara khusus model pembelajaran kombinasi antara Sinkronus dan Asinkronus. Sedangkan pada tahapan proses pembelajaran yang terkait dengan perancangan produk akan dilakukan dengan mengadopsi model pemikiran desain (*Design thinking*) sebagai kerangka pikir dan kerangka kerja perancangan (Utomo, dkk, 2020).

Berikut adalah gambaran model pembelajaran kombinasi Sinkronus dan asinkronus.



Gambar 1 Model pembelajaran kombinasi Sinkronus dan Asinkronus. (Dok: Utomo, 2020)

Pendekatan untuk merealisasikan produk hasil akan mengacu pada aspek-aspek formalistik desain produk. Berikut adalah tahapan formalistik produk desain yang akan di lakukan dengan mengadopsi tahapan dalam metode *design thinking*.

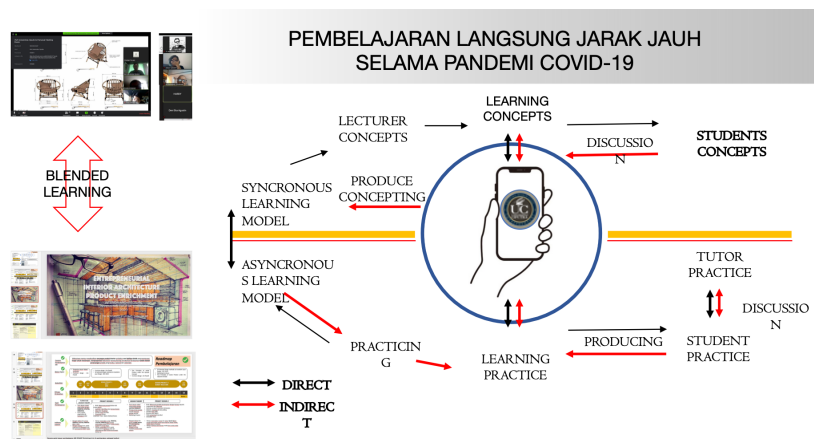


Gambar 2 Proses Pembelajaran Online : Model Kombinasi Sinkronus, Asinkronus dan Model Design Thinking. (Dok: Utomo, 2021)

Secara umum, metode yang akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini mengacu pada metode penelitian terapan. Metode penelitian terapan yang digunakan utamanya adalah tahapan eksplorasi objek terapan, solusi serta evaluasi produk akhir.

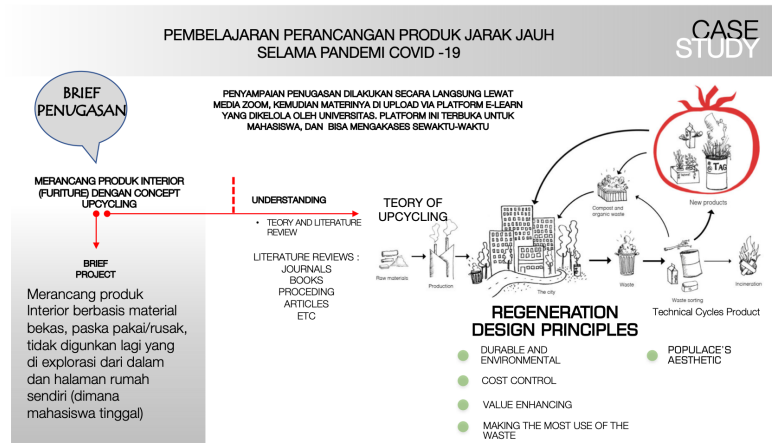
PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di dalam masa pandemi Covid-19, utamanya saat pembelajaran perkuliahan memasuki semester gasal 2020/21 antara bulan September 2020 sampai Januari 2021. Penelitian ini menggambarkan proses pembelajaran yang dilakukan pada mata kuliah perancangan produk furnitur di semester 4 Prodi Arsitektur Interior, Universitas Ciputra Surabaya. Semua proses pembelajaran dilakukan secara daring. Metode pembelajarannya sendiri mengadopsi pembelajaran jarak jauh dengan Model kombinasi (*blended learning*) Sinkronus dan Asinkronus. Model kombinasi ini digunakan untuk penyampaian materi perancangan dimana dosen secara daring menyampaikan materi kuliah atau penugasan selama proses pembelajaran berlangsung. Materi yang sudah disampaikan secara sinkronus kemudian di *upload* dalam *platform* digital (*e-learn*) sehingga mahasiswa bisa kapanpun mengakses materi tersebut. Sedangkan komunikasi (konsultasi) dalam proses pembelajaran antara dosen/tutor dan mahasiswa dilakukan dengan media berbasis *online* lainnya (WA, Line, maupun model Chat lainnya).



Gambar 3. Proses Pembelajaran Online : Kombinasi model Sinkronus dan Asinkronus
(Dok: Utomo, 2021)

Pembelajaran perancangan produk dilakukan dalam bentuk penugasan. Skema pembelajarannya digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4. Proses Pembelajaran Online : Model penugasan dengan dengan studi kasus
(Sumber: Utomo, 2020)

Pembelajaran perancangan dilakukan dengan memberikan materi penugasan dalam bentuk studi kasus. Materi penugasan ditentukan berdasarkan kemudahan aksesibilitas mahasiswa dalam mencari sumber permasalahan yang terkait dengan material produk paska pakai di lingkungan terdekat mahasiswa tinggal, seperti di dalam rumah atau area sekitar pekarangan rumah. Tugas mahasiswa adalah mengeksplorasi dan menganalisis barang atau produk rumah tangga yang sudah lewat masa pakainya (paska pakai/tidak digunakan lagi). Tujuan eksplorasi ini adalah agar aktivitas pembelajaran tetap dilakukan dengan menerapkan prokes (protokol kesehatan), seperti jaga jarak, menghindari kerumunan serta meminimalkan interaksi langsung dengan orang lain demi mencegah penularan covid-19.

Selanjutnya, dengan menggunakan tahapan dalam metode pemikiran desain mahasiswa menyusun konsep perancangan, menganalisa berbagai temuan-temuan dan merumuskan hasil temuannya dalam bentuk ide desain. Proses perancangan ini digambarkan oleh 2 contoh hasil proses perancangan produk *upcycling* dari 50 yang mengikuti pembelajaran berikut ini.



Gambar 5. Hasil bahasan studi kasus 1 (Sumber: Utomo, 2021)

Studi kasus 1 mengangkat konsep *industrial modern* dengan desain produk meja yang di inspirasi dari material bekas roda (peleg) sepeda kayu yang ditemukan disekitar halaman rumah tempat tinggal mahasiswa. Inspirasi temuan ini didasari juga pada beberapa ide yang sudah ada sebelumnya dan dikembangkan berdasar temuan masalah dilapangan.

Berikut ini contoh kedua dari hasil pembelajaran jarak jauh yang berupa produk rak baju dari material bambu dari bekas kurungan ayam. Berikut gambaran perancangan dalam kerangka kerja *Design Thinking*.



Gambar 5. Hasil bahasan studi kasus 2 (Sumber: Utomo, 2021)

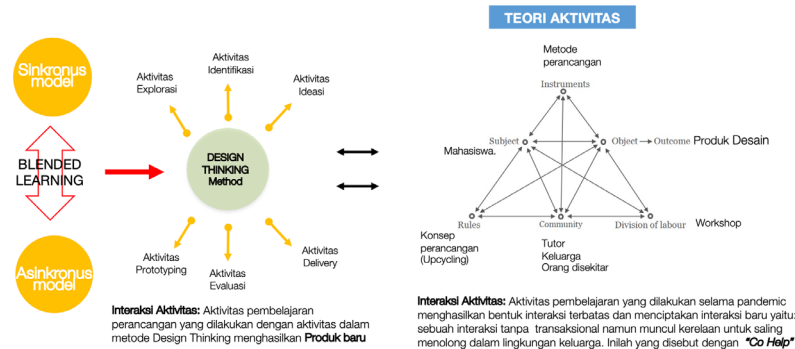
Studi kasus 2 mengangkat konsep tradisi modern dengan desain produk rak baju yang di inspirasi dari material bekas kurungan ayam dari bambu yang ditemukan disekitaran halaman rumah tempat tinggal mahasiswa.

IMPLIKASI HASIL

Pembelajaran jarak jauh yang dilakukan dengan menggunakan kombinasi (*blended learning*) Sinkronus dan Asinkronus berimplikasi pada munculnya hubungan interaksi baru sebagai akibat dari aktivitas yang dilakukan mahasiswa dan lingkungannya selama proses pembelajaran. Proses pembelajaran perancangan melalui tahapan-tahapan *Design Thinking* merubah pola akitivitas dari yang sebelumnya mahasiswa melakukan kolaborasi kerja dengan teman kelompok dan tutor di dalam kelas studio, namun sekarang dilakukan secara mandiri dengan bantuan keluarganya atau orang-orang dekatnya dalam lingkungan terbatas. Kolaborasi yang terjadi tidak menciptakan interaksi yang transaksional untuk saling bersaing antar teman sekelompok tetapi menciptakan bentuk interaksi lain yang lebih pada terwujudnya sikap tolong menolong di dalam lingkungan keluarga. Interaksi inilah yang dimaknai sebagai “Co-Help”, atau gotong royong/ saling membantu untuk mewujudkan tujuan pembelajaran.

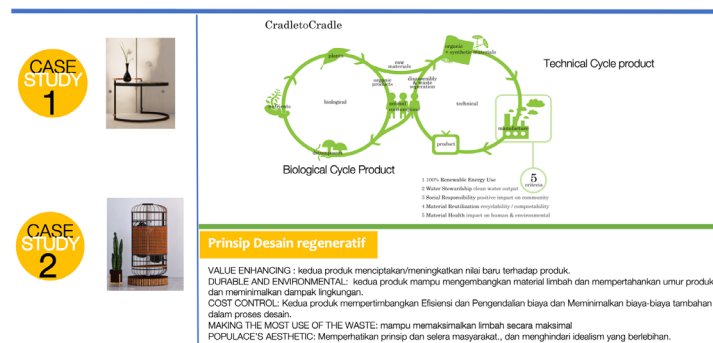
Bentuk interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran jarak jauh ternyata juga menggambarkan hubungan antar manusia yang dipengaruhi oleh lingkungan dimana dirinya berkativitas. Bentuk interaksi ini similar dengan Teori Aktivitas. Teori

Aktivitas ini menjelaskan bahwa manusia tidak pernah bereaksi langsung terhadap lingkungannya, melainkan berinteraksi dengan objek-obyek disekelilingnya melalui mediator, dalam hal ini adalah alat atau sarana sosial budaya (Barab dkk, 2008). Hubungan interaksi antar obyek dan mediator pembentuknya di gambarkan dalam skema bagan dibawah ini:



Gambar 6. Hasil bahasan hubungan interaksi dalam pembelajaran online
(Sumber: Utomo, 2021)

Selain berimplikasi terciptanya interaksi yang non transaksional yang disebut ‘*co-help*’, pembelajaran ini juga menghasilkan beberapa ide-ide desain produk interior yang inovatif dengan beragam konsep desain yang *regenerative*.



Gambar 7. Hasil bahasan Perancangan dalam pembelajaran online. (Sumber: Utomo, 2020)

Dua contoh karya dalam studi kasus ini mewakili 50 karya mahasiswa yang lainnya. Dua karya tersebut menunjukkan paradigma desain *cradle to cradle* yang dalam konsep upcycling disebut sebagai *technical cycle product* (Jiang & Ping, 2015). *Technical cycle product* adalah teknik perancangan produk dengan memanfaatkan dan mengoptimalkan penggunaan material sisa (limbah/sampah) yang masih bisa digunakan untuk diolah menjadi produk baru kembali, tanpa meninggalkan sisa sampah baru (*cradle to cradle*) (Bakker dkk, 2010)

Dalam pembelajaran ini, produk desain belum bisa diwujudkan dalam bentuk produk jadi karena situasi pandemi masih terjadi. Namun beberapa karya yang terpilih oleh prodi arsitektur interior akan buat purnarupanya sebagai wujud hasil pembelajaran perancangan secara *online* telah dilakukan.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran jarak jauh yang dilakukan melalui model sinkronus dan asinkronus adalah sebuah pilihan yang diambil agar aktivitas belajar mengajar tetap berlangsung tanpa mengurangi kualitas pembelajaran, dan tetap mengikuti arahan dari Kemendikbud RI.

Pembelajaran jarak jauh juga memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. menilik pada kekurangannya, model pembelajaran ini membutuhkan kesiapan sarana dan prasarana jaringan internet yang memadai dan merata terjangkau sampai daerah pelosok, karena selama pandemi semua mahasiswa pulang ke daerah asalnya masing-masing di seluruh provinsi di Indonesia.

Disamping kekurangan, keuntungan pembelajaran ini salah satunya adalah PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) membuat peserta didik dan para pengajar/ pembimbing mempunyai pengalaman dalam metode pembelajaran daring yang bisa dikembangkan di masa depan. Terlepas dari semuanya itu, yang lebih penting adalah pembelajaran daring ini dapat menciptakan manusia-manusia yang mandiri, adaptif, dapat menyesuaikan dengan keadaan bahkan mampu menciptakan interaksi baru yang selama ini mungkin terabaikan yaitu apa yang disebut dengan gotong royong (*“Co-Help”*) dalam keluarga atau lingkungan kecil disekitarnya.

Hasil desain baru yang tercipta dari proses belajar ini bisa menjadi bagian penting dari pembelajaran mengenai pemanfaatan material paska pakai yang diambil di sekitar pekarangan rumah sendiri. Hasil produk juga membawa nilai-nilai kearifan lokalnya yang berkelanjutan. Hasil desain ini juga menciptakan tujuan perancangan yang regenerative melalui olah material yang *cradle to cradle*.

Penelitian ini juga diharapkan menjadi pendorong lahirnya embrio *entrepreneurial* melalui penciptaan nilai-nilai ekonomi melalui produk upcycling *“cradle to cradle”* yang bisa dikembangkan sebagai model bisnis desain produk yang ramah lingkungan dan n berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- C.A. Bakker, R. Wever, Ch. Teoh, S. De Clercq (2010). Designing Cradle to Cradle products; a reality check. International Journal of Sustainable Engineering, March 2010
- Gray, Colin M., (2012). Factors that Shape Design Thinking, Design and Technology Education: An International Journal, 18.3 ojs.lboro.ac.uk/ojs/index.php/DATE/issue.
- <https://www.kompas.id>. Edisi 31 Maret 2020.
- Jiang, XU., & Ping, GU. (2015). Five Principles of Waste Product Redesign under the Upcycle Concept. International Forum on Energy, Environment Science and material (IFEESM 2015). Published by Atlantis Press.
- Juneman (2011). ‘Tinjauan Kritis terhadap Teori Aktivitas dan Dilema Sosial. Jurnal Humaniora Vol. 2 No.1 April 2011: 826-837
- Kuhn, S., (2001), Learning from the architecture studio: Implication for project

- based pedagogy. International Journal of Engineering Education, 14(4/5), 349-352.
- Pembelajaran Jarak Jauh UI, Pedoman PJJ UI Covid-19. <https://pjj.ui.ac.id/> edisi 20 Maret 2020
- Sasha A. Barab, Michael A. Evans, Eun-Ok Baek (2008). Activity Theory As a Lens for Characterizing the Participatory Unit. Routledge, Taylor & Francis, New York
- Suastiwi, T. (2014). Metode Pembelajaran Desain Interior Berbasis Kelas Studio. Prosiding Seminar Akademik Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta 2014, pp 25–32.
- Surat Edaran Kemendikbud No.2,3 dan 4 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganan Covid-19 di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://ltdikti8.ristekdikti.go.id>
- Utomo. Tri NP, dkk (2020). Explorasi Kreatifitas Desain Melalui Konsep Upcycle material Produk Furnitur Paska Pakai. Productum: Jurnal Desain Produk. Vol 3. No.7 Januari-Juni 2020.