

Saatnya Mempraktikan Desain Bermatra Sosial

Suastiwi Triatmodjo^{1*}

Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta

suastiwi@isi.ac.id dan stw_triat@yahoo.com

ABSTRAK

Situasi pandemi covid-19 belum diketahui kapan akan berakhir, saat ini ia menjadi permasalahan yang luar biasa berat bagi kehidupan umat manusia di dunia. Dan selain pandemi covid-19 masih banyak permasalahan lain yang perlu diperhatikan oleh kita semua seperti kerusakan lingkungan, revolusi industri 4.0 dan AI-nya, masalah pendidikan serta problem kesehatan masyarakat pada umumnya. Apa yang tersebut di atas tampaknya bukan permasalahan sederhana, tetapi permasalahan yang kompleks dan mengandung banyak aspek (perilaku, sosial dan budaya). Seorang Viktor Margolin pernah mengatakan bahwa untuk saat ini model sosial desain lebih dibutuhkan dari pada desain “produk” pada umumnya. Makalah ini membahas, salah satu pendekatan desain bermatra sosial yaitu desain transformatif (transformative design) dan kemudian menyandingkannya dengan salah satu kasus inovasi sosial yang hadir di kota Yogyakarta, Bendungan Lepen Gajah Wong. Pada masa sekarang permasalahan desain yang dihadapi masyarakat Indonesia semakin kompleks dan multi aspek, dari pembahasan dapat disimpulkan bahwa desain bermatra sosial dapat menjadi salah satu metode untuk mengatasinya.

Key words: desain, desain bermatra sosial, desain transformatif.

1. PENDAHULUAN

Situasi pandemi covid-19 belum diketahui kapan akan berakhir, saat ini ia menjadi permasalahan yang luar biasa berat bagi kehidupan umat manusia di dunia. Orang yang terpapar dan korban yang meninggal sudah jutaan, beberapa Negara telah mengalami gelombang pandemi ke-2, ke-3 bahkan sudah ada yang ke-4 kali. Masing-masing Negara melakukan usaha secara maksimal untuk mengatasi penularan virus, dengan penerapan protokol kesehatan yang ketat, dengan *lockdown* wilayah, serta memberikan suntikan antivirus kepada warganya, namun begitu dari 195 Negara yang ada di dunia baru 1 negara yang dapat menyatakan diri bebas dari virus ini, yaitu New Zealand. Sampai saat ini belum ada kelompok

ahli yang dapat memberi prakiraan waktu kapan pandemi berakhir.

Pandemi covid-19 adalah salah satu problem terberat manusia awal abad 21 ini, dan sebetulnya masih banyak permasalahan lain yang perlu diperhatikan oleh kita semua, seperti kerusakan lingkungan hidup, dengan 3 titik darurat: hilangnya keanekaragaman hayati, disrupsi iklim, dan polusi yang meningkat (Kompas, 6-6-2021), serta efek dan dampak ikutan dari revolusi industri 4.0 dan AI-nya. Hal yang lainnya lagi adalah tentang problem pendidikan serta kesehatan masyarakat pada umumnya.

Apa yang tersebut di atas tampaknya bukan permasalahan desain yang sederhana, seperti bagaimana kita dapat menentang bekal 1

liter air dengan mudah dan ringan (masalah teknik), tetapi permasalahan yang kompleks dan mengandung banyak aspek seperti teknik, sistem, perilaku, sosial, politik dan budaya. Permasalahan-permasalahan yang harus ditangani oleh desainer menjadi semakin kompleks telah ditengarai oleh Meyer dan Norman permasalahan tersebut dikelompokkan ke dalam 4 ranah tantangan, yaitu *performance challenges, systemic challenges, contextual challenges, dan global challenges* (Meyer dan Norman, 2020).

Membaca kembali apa yang dikatakan oleh Margolin pada tahun 2002 lalu tampak menjadi aktual kembali bahwa “saat ini model *social design* lebih dibutuhkan dari pada desain ‘produk’ pada umumnya”, oleh karena itu dia menganjurkan kepada para desainer, peneliti desain, para professional, pendidik desain untuk memberikan perhatian yang lebih serius terhadap hal tersebut serta mencari cara atau jalan untuk mewujudkan hadirnya *social design* di masyarakat (Margolin, Margolin, 2002). Dalam konteks ini saya ingin menekankan bahwa sudah saat desain bermatra sosial lebih dipopulerkan dan dikembangkan aplikasinya di Indonesia.

Sebetulnya apakah *social design* (selanjutnya dibaca sebagai desain bermatra sosial) itu? Margolin menandakan bahwa desain bermatra sosial adalah praktik atau metodologi desain yang fokus pada perencanaan pelayanan sosial, dan rancangan tersebut dimanfaatkan sepenuhnya untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia (Margolin, Margolin, 2002). Pada masa sekarang sebetulnya contoh desain bermatra sosial sudah banyak dijumpai hadir di sekitar kita, seperti misalnya ketika pada awal pandemi lalu orang harus beramai-ramai bekerja dari rumah (BdR), atau para pelajar harus belajar dari rumah, maka dalam peristiwa tersebut kita jumpai banyak hal harus berubah dan ditata ulang (perangkat lunak, peralatan, ruang) oleh perusahaan atau pun sekolah untuk menyesuaikan sistem yang telah ada sebelumnya dengan kebutuhan baru, yaitu bekerja atau

belajar di rumah. Demikian pula di pihak masyarakat harus berubah dengan menyesuaikan lingkungan rumah tinggalnya menjadi tempat untuk bekerja atau tempat untuk belajar, ini semua merupakan tindakan atau penciptaan kebiasaan baru, perubahan ini merupakan contoh nyata perancangan desain bermatra sosial.

Contoh lain yang dapat diberikan di sini adalah program *zero waste*. Sebelum pandemi muncul di awal tahun 2020, sudah banyak perusahaan atau kantor menjalankan program *zero waste*. Pada program ini orang atau desainer sebenarnya tidak mendesain lingkungan yang tidak bersampah sama sekali, tetapi bagaimana mendesain sistem lingkungan yang dapat mengolah sampahnya menjadi produk lain yang dapat dimanfaatkan lagi. Pada kasus ini sangat mungkin terjadi bahwa pihak yang memanfaatkan sampah adalah orang lain atau masyarakat di luar perusahaan. Misalnya sebuah Rumah Sakit, yang berhalaman luas dengan pohon-pohon tinggi, membuat kompos untuk sampah daun dari halaman, sehingga daun-daun tersebut tidak berhenti sebagai sampah tetapi menjadi kompos yang dapat dimanfaatkan sendiri atau dijual kepada masyarakat luas.

Di Negara Barat desain bermatra sosial diinisiasi dan banyak dipraktikkan di dunia kesehatan tetapi banyak ahli menyebutkan bahwa ia dapat dimanfaatkan tidak hanya di bidang kesehatan saja, tetapi juga pada bidang pendidikan, lingkungan hidup, dan layanan sosial yang lain seperti pencegahan tindakan kriminal, perawatan untuk orang tua ataupun membantu golongan difabel untuk hidup lebih mandiri (Margolin, 2002, Burns, et.al., 2006, Sangiori, 2010, dan Doorst, 2019).

Desain bermatra sosial di Indonesia. Membaca dan berselancar di media digital Indonesia dapat ditemukan banyak karya desain bermatra sosial, beberapa disebutkan di sini mulai dari yang kecil sederhana ke besar adalah: aplikasi Si Votun (Sistem Informasi Voice Over

bagi tuna netra) yaitu alat bantu baca untuk difabel tuna netra dari Pemda Jabar (Kompas, 5-10-2020). Kedua komunitas ALZI (Alzheimer Indonesia) dan kemudian membentuk ATZI – kerjasama dengan Universitas Atma Jaya, dengan program membantu meningkatkan kualitas hidup orang dengan dimensia (ODD) di Indonesia (Rukmini, Kompas 7-7-2020). Berikutnya Yayasan Alit (Arek Lintang) di Surabaya yang membantu kehidupan anak-anak jalanan, agar dapat mengakses pendidikan (Yulianti Umrah - Sosok, Kompas, 28-5-2021). Selanjutnya objek wisata Bendungan Lepen

Gajah Wong (BLGW) di Mrican Giwangan Yogyakarta, semula merupakan usaha masyarakat membersihkan sampah di sungai dan kemudian menjadi objek wisata di sungai (Google search, Juni 2021). Satu kesuksesan yang fenomenal adalah Desa Panggunharjo Bantul, telah berhasil menciptakan puluhan inovasi sosialnya, dengan Yayasan Sanggar Inovasi Desa, karya terakhir yang dibuat adalah menyelenggarakan Kongres Kebudayaan Desa (Google search, Juni 2021). Terus terang gerakan yang muncul di masyarakat kita sudah banyak sekali, tetapi belum banyak riset tentang peran desain dan orang desain di dalam gerakan tersebut. Dengan sejuta permasalahan hidup masyarakat yang ada di Indonesia, maka masih dibutuhkan lebih banyak lagi tindakan-tindakan kreatif dan solutif seperti tersebut di atas, dan pastinya desain dan orang-orang dari dunia desain dapat memberikan kontribusi yang banyak di sini, oleh karena itu sudah saatnya desain bermatra sosial hadir dan tumbuh kuat di Indonesia.

2. PEMBAHASAN

Mempertimbangkan perkembangan mutakhir disiplin desain saat ini, baik dalam riset maupun praktik para ahli desain dunia mengatakan, bahwa di satu sisi ada perkembangan yang menggembirakan tentang peran para desainer yang semakin lebar dan dalam, sehingga ruang kerja desainer tidak lagi

terbatas di studio saja tetapi sudah memasuki, bidang manajemen dan bisnis, dan menjadi bagian dari para pengambil keputusan strategis, di bidang pendidikan, kesehatan serta lingkungan hidup. Dan pada sisi yang lain objek atau proyek yang harus ditangani oleh orang-orang dari disiplin desain juga menjadi semakin luas, lebar dan tinggi. Lapisan-lapisan tantangan untuk disiplin desain, yang disampaikan oleh Ken Friedman (2019) dalam kuliah umum di Chatterjee Global, ada 11 bidang. Dan kemudian oleh Meyer dan Norman (2020) dalam tulisannya tentang “*Changing Design Education for the 21st Century*”, dikelompokkan menjadi 4 ranah tantangan. Secara ringkas keempatnya dapat dijelaskan sebagai berikut, tantangan performansi (*performance challenges*) adalah permintaan merancang produk dengan perbaikan pada kinerjanya. Kedua tantangan sistemik (*systemic challenges*), adalah memecahkan masalah pada keseluruhan sistem, tidak semata pada satu bagiannya saja. Ketiga tantangan kontekstual (*contextual challenges*), berhubungan dengan penanganan sistem yang lebih kompleks yang terkait dengan masalah lingkungan, budaya, dan politik lokal. Dan keempat tantangan global (*global challenges*), adalah menangani dengan sistem-sistem sosio-teknikal yang kompleks dan berada di tingkat dunia.

Perkembangan yang disampaikan oleh Friedman, dan dilanjutkan oleh Meyer dan Norman di atas adalah tantangan-tantangan nyata saat ini yang dihadapi oleh disiplin desain dan para desainernya, sebagai bagian dunia akademik tentu kita perlu mengantisipasinya dengan baik dan benar. Kembali kepada pemikiran yang ditawarkan oleh Margolin (2002), tentang *social design*, yang kemudian dibawa ke Eropa dan dikembangkan lebih lanjut oleh kelompok desainer di Design Council Inggris yaitu Burns, Cottam, Vanstone, dan Winhall. Pemikiran ini disebut sebagai *transformation design*. Konsep ini bermula dari proyek yang dikerjakannya untuk merancang ulang sistem

pengelolaan gedung penjara di Inggris. Sama seperti yang dikerjakan Margolin di Amerika, konsep desain transformatif tidak dimaksudkan untuk menciptakan produk atau sebuah objek semata, tetapi konsep ini merupakan praktik desain yang lebih ditujukan untuk menciptakan suatu pola pelayanan yang dibutuhkan manusia, dalam hal ini adalah pola pelayanan untuk para narapidana yang harus tinggal dipenjara, serta para sipir yang mengelola penjara tersebut.

Dalam laporannya Burns, et.al., mengatakan bahwa penciptaan pola pelayanan baru tidak semata-mata menyamakan yang dilayani tetapi ia dimaksudkan agar dapat melahirkan perubahan di masyarakat (*societal transformation*) itu sendiri. Selanjutnya disampaikan pula bahwa dengan pendekatan desain berbasis budaya manusia, konsep desain transformatif dapat diterapkan untuk mengubah secara radikal pelayanan publik yang ada di organisasi masyarakat maupun target pencapaian sosial yang progresif di perusahaan swasta. Burns yang ketika itu mengepalai RED unit di Design Council UK, bersama beberapa ahli dari berbagai disiplin serta para pembuat kebijakan, mereka mengerjakan banyak proyek yang menerapkan pendekatan transformatif desain sebagai sarana bekerja bersama dengan para pemakai desainnya baik itu murid, guru, pasien, perawat, orang hukuman dan sipir penjara. Kolaborasi ini dilakukan agar dapat membuat solusi yang tepat demi perbaikan pelayanan baik di sekolah, klinik ataupun penjara tersebut (Burns et al., 2006).

Selanjutnya seorang praktisi desain di Lancaster, Sangiori (2010), mengatakan bahwa desainer untuk servis semakin banyak dipekerjakan pada banyak organisasi dan komunitas untuk mendorong proses transformasi lembaga tersebut. Agar dapat memberikan kontribusi kepada masyarakat dalam mencapai tujuan transformatifnya dan hal itu, menurut Sangiori menuntut tanggung jawab yang tinggi dari sisi desainer. Memanfaatkan hasil

riset yang telah dikembangkan oleh Burns, et.al. (2006), dia menambahkan pendekatan baru yaitu *action research*, yang didefinisikan sebagai proses yang bersifat partisipatoris, demokratik yang menekankan pada pengembangan pengetahuan praktis dalam rangka meraih tujuan atau kebutuhan manusia. Oleh Sangiori konsep transformatif desain, kemudian digabungkan dengan *action research* serta penerapannya difokuskan pada perbaikan pelayanan dan kesejahteraan masyarakat. Di sini Sangiori telah menemukan 7 prinsip kunci yang dapat menandai praktik transformatif desain pada sebuah lembaga atau komunitas yaitu: 1) Warga yang aktif (*Active Citizen*), 2) Intervensi dalam skala komunitas (*Intervention at community scale*), 3) Membangun kapasitas dan kerjasama proyek (*Building capacities and project partnerships*), 4) Pembagian kekuasaan (*Redistributing power*), 5) Membangun infrastruktur dan platform pemberdayaan (*Building infrastructures and enabling platforms*), 6) Memperkuat imajinasi dan harapan (*Enhancing imagination and hope*), 7) Evaluasi pada sukses dan dampak (*Evaluating success and impact*) (Sangiori, 2010).

Pada bagian berikut konsep transformatif desain dari Sangiori dan Burns et.al., disandingkan dengan fenomena lokal, yaitu proses tumbuh dan terbangunnya Bendungan Lepen Gajah Wong (selanjutnya disebut BLGW) di kampung Mrican, Giwangan, Umbulharjo, Yogyakarta. Terus terang saja saya belum melakukan riset yang formal tentang BLGW, namun dengan mengambil data dan informasi dari tulisan-tulisan di media cetak dan digital, maka bila fenomena BLGW disandingkan dengan konsep desain transformatif dari Sangiori tampak sejalan, terutama pada prinsip-prinsip pelaksanaannya. Mari kita lihat satu persatu.

Prinsip pertama warga yang aktif, pada BLGW pada awalnya diinisiatif oleh para Pemuda Karang Taruna yang kemudian didukung oleh warga yang lain di wilayah Mrican, mereka

prihatin dengan masalah sampah yang mengotori sungai Gajah Wong dan selokan di lingkungannya.

Kedua bergerak ditingkat komunitas, walaupun tadinya dikerjakan oleh Karang Taruna tetapi kemudian melibatkan lebih banyak warga, baik ibu-ibu maupun kalangan bapak2nya, sehingga seluruh komunitas di Mrican ikut terlibat.

Prinsip ketiga membangun kapasitas dan kerjasama, dalam mengerjakan proyek ini, kapasitas pertama membersihkan sampah dari sungai, membangun kesadaran untuk tidak membuang sampah di sungai, memperbaiki dinding selokan, memasang jaring sampah di selokan, kemudian muncul ide membudidayakan ikan di selokan yang sudah bersih tersebut. Setelah itu orang-orang mulai berdatangan untuk melihat sungai yang penuh ikan, foto-foto yang diunggah oleh pengunjung menjadi viral di media sosial, selanjutnya tempat ini semakin banyak dikunjungi orang sehingga kegiatan ekonomi dan wisata tumbuh di BLGW.

Prinsip keempat pembagian kekuasaan, di BLGW yang berinisiatif adalah Karang Taruna, namun ketika proyek mulai berjalan tentu juga melibatkan warga lain baik itu kelompok bapak bapak ataupun kelompok ibu-ibu (PKK), demikian juga dengan wakil dari RT-RT, kelurahan dan kecamatan bahkan mungkin juga pemerintah kota. Dengan semakin banyak orang terlibat maka terjadi pembagian peran dan otoritas.

Prinsip ke lima membangun infra struktur dan platform pemberdayaan, dimulai dari area yang kecil sepanjang 100 m saja, dibersihkan, diperbaiki temboknya, dipasang jaring sampah, diberi benih ikan, kemudian dibangun area-area di mana para wisatawan dapat bermain ayunan, duduk-duduk melihat ikan diselokan atau menikmati makanan atau kuekue di warung warung kecil, atau pun naik kapal motor menyusuri sungai. Platform pemberdayaan dimaksudkan adalah hal-hal *intangibles* yang

harus hadir di komunitas ini, yaitu dasar-dasar agar warga dapat menjalankan kebiasaan baru agar dapat menjalankan lingkungan wisata ini dengan baik, seperti perilaku memberikan pelayanan, menjaga kebersihan, dan keamanan, perilaku jujur dalam jual beli, menyusun & menjalankan tata kelola BLGW.

Prinsip keenam, membangun imajinasi dan harapan, dimulai dari karya yang kecil dan sederhana dan kemudian terus berkembang menjadi area wisata maka BLGW menjadi karya yang semakin memperkuat harapan warga dan memupuk kepercayaan diri mereka untuk terus bekerja dan berkarya membangun martabat diri dan komunitas warga Mrican. Kesulitan pasti ada, terutama di awal mulainya kegiatan, namun dengan kebersamaan semua tadi dapat di atasi.

Prinsip ketujuh, evaluasi pada sukses dan dampak, dalam berita di surat kabar dan media digital tentang proyek BLGW belum ada proses evaluasi yang formal, namun saya yakin bahwa evaluasi yang ringan sudah dilakukan baik oleh warga dan pengelola setempat, maupun oleh pihak pemerintah. Adalah Pak Heroe Purwadi (Wakil Wali Kota Yogyakarta) sendiri yang menyatakan di media bahwa sudah ada pemikiran untuk menyatukan area ini dengan area yang berada disebatang sungai yaitu daerah Pandeyan, sebuah pusat kerajinan perak di Kotagede, sehingga nanti membentuk Taman Legawong, kependekan dari Ledhok Gajah Wong (*"Tak Kalah dengan Jepang, Ribuan Ikan Ada di Kali Gajah Wong"*, travel.tempo.co).

Dalam kasus di atas terbukti bahwa transformatif desain memberi manfaat yang nyata bagi masyarakat, dan sebagai sebuah metode dan proses kerja juga tidak terlalu rumit untuk diterapkan oleh orang awam. Demikian juga dengan beberapa konsep atau metode desain bermatra sosial yang lain, (seperti *design for the real world*, *open design*, dan *transdisciplinary innovation*), dapat bermanfaat, efektif dan produktif untuk masyarakat. Namun begitu ada satu sisi kelemahan pada konsep ini

sehingga hal ini tidak menarik bagi para investor di dunia bisnis. Dari banyak desain bermatra sosial yang telah dikembangkan selama ini kebanyakan datang dari lembaga riset pemerintah atau institusi pendidikan dan lembaga swadaya masyarakat (LSM). Oleh karena itu dalam rangka mengembangkan desain bermatra sosial di Indonesia saya menghimbau kepada Ibu dan Bapak sekalian sebagai pribadi, kepada perguruan tinggi, kepada lembaga swadaya masyarakat dan tentunya juga kepada pemerintah agar dapat lebih serius dan lebih keras dalam berusaha untuk mengembangkan desain bermatra sosial ini, demi membantu masyarakat dalam mencapai kesejahteraan hidupnya.

3. KESIMPULAN

Sebagai kesimpulan pada bagian ini saya ingin memberikan penekanan bahwa, viralnya Bendungan Lepen Gajah Wong (BLGW) di media sosial adalah salah satu tanda kesuksesan proyek ini sebagai sebuah inovasi sosial. Proyek tersebut merupakan contoh baik bahwa desain transformatif telah dapat dijalankan oleh orang-orang setempat yang relatif awam, serta menerapkan teknologi yang sederhana.

Dalam pembacaan terhadap BLGW terlihat bahwa prinsip-prinsip desain transformatif telah teraplikasikan. Prinsip desain transformatif relatif tidak rumit dan sifat proyek yang partisipatif, demokratik dan kolaboratif pun dapat terlaksana dengan baik di sini, demikian juga pada aspek pengetahuan praktis milik masyarakat setempat juga terbangun sehingga tujuan serta kebutuhan kebutuhan warga Mrican terhadap kehadiran bendungan *lepen* ini tercapai. Belajar dari kasus BLGW dapat dikatakan bahwa transformatif desain atau pendekatan desain bermatra sosial dapat menjadi salah satu pilihan untuk membantu memecahkan permasalahan desain yang ada di masyarakat. Keberhasilan proyek

BLGW di Mrican Giwangan Yogyakarta saya yakin dapat diulang kesuksesannya di tempat lain.

Desainer mampu dan dapat terlibat pada proyek-proyek seperti ini, karena ke depan proyek seperti ini semakin dibutuhkan oleh masyarakat, desain bermatra sosial, dalam istilah Meyer dan Norman adalah kegiatan penciptaan atau proyek dengan tantangan pada ranah sistem atau konteks. Desainer masa kini dan masa depan perlu mengembangkan kemampuan diri sehingga tidak hanya menangani desain pada ranah performansi tetapi mampu masuk pada level yang lebih tinggi yaitu ranah sistem, ranah konteks ataupun ranah global

4. DAFTAR PUSTAKA

Burns, C., H Cottam, C Vanstone, dan J Winhall, 2006, *Transformation Design*, Red Paper 2, Design Council UK, London.

Doorst, Kees, 2019, "Design Beyond Design", *she ji The Journal of Design, Economics, and Innovation* Volume 5, Number 2, Summer 2019.

Friedman, Ken, 2019, "Design Education Today: Challenges, Opportunity, and Failures." *Chatterjee Global/150th anniversary Commemorative Lecture*, Collage of Design, Architecture, Art and Planning, the University of

Cincinanti, October 3, 2019. <https://www.academia.edu/40519668>

Margolin, Victor and S. Margolin, 2002, "A 'Social Model' of Design: Issues of Practice and Research", *Design Issues: Volume 18, Number 4 Autumn 2002*, Copyright 2002 Massachusetts Institute of Technology

Meyer, M. W., Don Norman, 2020, "Changing Design Education for the 21st Century", *She Ji: The Journal of Design*,

Economics, and Innovation.
<https://doi.org/10.1016/sheji.2019.12.002>

Sangiorgi, D., 2010, "Transformative Services and Transformation Design", *International Journal of Design* Vol.5 No.1 2010.

Triatmodjo, S., 2014, "Praktik Desain dengan Kesadaran Sosial", *Makalah pada Internasional Seminar: Social Awareness in Art Education*, PPPPTK Seni Budaya, Yogyakarta, 5 November 2014.

-----, 2020, "The Needs for Socially Responsible Design", *Key note speech, ARCADESA (International Symposium of Arts Craft and Design in South East Asia)*, 5 – 6 November 2020, ISI Yogyakarta.

Sumber-sumber lain:

Rukmini, E., Kompas 7-7-2020, "Lansia Produktif dan Mandiri".

Kompas, 5-10-2020, "Akses Informasi bagi Difabel Netra".

Kompas, 28-5-2021, Yuliati Umrah - Sosok, "Memuliakan Bintang Jalanan".

Kompas, 6-6-2021, "Ekosistem Masih Bisa Direstorasi".

Bendungan Lepen Gajah Wong, Mrican, Giwangan Yogyakarta (Google search, Juni 2021)

Desa Panggungharjo Bantul, Yayasan Sanggar Inovasi Desa, (Google search, Juni 2021)