

ISBN : 978-602-18930-4-3

B.6

Proceedings

INTERNATIONAL SEMINAR

Social Awareness in Arts Education

November 5, 2014



Festival Seni
Internasional 2014

Editors :

Rin Surtantini
Feti Anggraini

Proceedings

INTERNATIONAL SEMINAR Social Awareness in Arts Education

November 5, 2014



Editors :

Rin Surtantini
Feti Anggraini

Social Awareness in Arts Education

Proceedings

INTERNATIONAL SEMINAR
Social Awareness in Arts Education

November 5, 2014

Cover : Tosan Mandiri
Lay-out : Feti Anggraini

Editors :
Rin Surtantini
Feti Anggraini



ISBN: 978-602-18930-4-3

Published by:

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan
(PPPPTK) Seni dan Budaya

Jl. Kaliurang Km.12,5, Klidon, Sukoharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta, 55581

Telp: (0274) 895803/ Faksimili: (0274) 895804

Website : www.pppgkes.com Email : pusat@pppgkes.com

TABLE OF CONTENTS

FOREWORD	iii
TABLE OF CONTENTS	ix
A DIAGRAM ABOUT "ART-EDUCATION"	1
Rudi Corens - Educational and Toy Museum Kolong Tangga Yogyakarta	
KESADARAN SOSIAL DAN PENDIDIKAN SENI	11
Suminto A. Sayuti - Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta	
SEVERAL ISSUES REGARDING SOCIAL AWARENESS IN ARTS EDUCATION	23
Edward G. Van Ness - Sumatra Conservatoire Medan	
CREATIVE COMMUNITIES	33
Egbert Willems Wits - Yayasan Kelola Yogyakarta	
PRAKTIK DESAIN DENGAN KESADARAN SOSIAL	43
Suastiwi Triatmodjo - Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta	
KRITIKAN DAN PERMASALAHAN SOSIAL MENERUSI TEATER	59
S.R.M Kutty, M.M Haris - Universiti Teknologi Petronas Malaysia	
TEATER DAN PROSES HUBUNGAN SOSIAL	
Sebuah Catatan Konsep Pelatihan Teater di Studio Teater PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta	65
Eko Santosa - PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta	

ARTS IN CROSS-CURRICULAR CONTEXT: Incorporating personal and social values in art activities into language arts lessons	77
Rin Surtantini - PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta	
INTERIOR CAFÉ SEBAGAI RUANG PUBLIK DAN PENCIPTAAN INTERAKSI SOSIAL DI DALAMNYA	91
Kuntari Erimurti - PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta	
THE ART OF GOOD THINKING TO CREATE A FRUITFUL LEARNING ENVIRONMENT	103
Irene Nusanti - PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta	
MUSIK: MEMBANGKITKAN KESADARAN SOSIAL	115
Diah Uswatun Nurhayati - PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta	
MEMORI, MONUMEN, DAN MASYARAKAT	123
Toto S. Arifin - PPPPTK Seni dan Budaya Yogyakarta	

Praktik Desain dengan Kesadaran Sosial

Suastiwi Triatmodjo

Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta

Abstrak

Di bawah payung industri kreatif kegiatan seni dan desain terasa lebih aktif dan semarak, kegiatan tersebut lebih banyak bermuatan ekonomi dan pariwisata, bagaimana dengan muatan sosialnya. Makalah ini akan fokus membicarakan praktik desain dan aspek sosialnya, Penulis berpendapat bahwa dilihat dari definisi dan prosesnya desain itu pro sosial, namun pada saat ini praktik desain ditengarai masih banyak didekte oleh industry dan konsumsi. Pada pembahasan disampaikan beberapa praktik desain dengan kesadaran sosial, dan dijelaskan pula beberapa masalah sosial di Indonesia yang di mana desain seharusnya dapat ikut berperan untuk meringankan dan mengatasinya secara tidak langsung. Pada bagian akhir makalah disampaikan beberapa usulan tindakan agar dapat mempopulerkan praktik desain yang berkesadaran sosial.

Kata kunci: desain, praktik, kesadaran sosial.

Introduksi

Pada dekade terakhir ini kehidupan seni dan desain terasa lebih semarak dan aktif, hal tersebut dapat dilihat pada banyaknya kegiatan seni dan budaya yang dilakukan masyarakat, seperti pameran, pertunjukan, festival dan karnaval seni demikian juga dengan ulasan-ulasan tentangnya dapat dibaca pula di koran serta majalah. Meriahnya percaturan seni dan budaya tersebut banyak dipengaruhi oleh faktor ekonomi dan pariwisata, dan orang sering menyebut hal ini sebagai industri kreatif yang sekarang memang sedang didorong oleh pemerintah. Adalah menarik bahwa di tengah kemeriahan kegiatan seni dan desain yang dipayungi oleh tema besar industri kreatif, kemudian muncul pertanyaan tentang kesadaran sosial dalam seni dan desain, seperti yang menjadi tema seminar hari ini. Saya pikir pertanyaan ini memang penting dan perlu untuk dibicarakan.

Tema yang diangkat adalah menggugah kesadaran sosial serta meningkatkan kualitas hubungan sosial melalui pendidikan dan kegiatan seni. Apa sebenarnya kesadaran sosial itu, sehingga ia perlu menjadi pokok bahasan kita pada hari ini. Dalam kamus bahasa Inggris kata *social* diartikan: 1) sebagai hidup atau memilih untuk hidup dalam sebuah komunitas dari pada hidup seorang diri, atau 2) berhubungan dengan karakteristik atau pengalaman berperilaku dan berinteraksi di antara orang-orang dalam bentuk kelompok. Kata *social* berasal dari bahasa Latin *socialis, companionable* (E) – cocok untuk menjadi teman, dari kata Latin *socius, a comrade* (E) - seorang teman. Dengan demikian maka kesadaran sosial dapat diartikan sebagai kesadaran terhadap kehadiran orang lain atau kepedulian terhadap individu

lain yang hidup bersama dalam satu lingkungan. Sementara pada tujuan kedua bahwa dengan adanya kesadaran ini diharapkan akan dapat dibangun kualitas hubungan sosial yang lebih baik, melalui pendidikan dan kegiatan berkesenian.

Isu kesadaran sosial dan kualitas hubungan sosial ini menjadi suatu yang layak diperhatikan mengingat kegiatan seni pada umumnya lebih berfokus pada mengungkapkan ekspresi diri (sendiri), yang terkadang lepas dari individu lain dan komunitasnya. Namun begitu hal tersebut berbeda dengan cabang seni yang lain yaitu desain. Desain pada dasarnya bersifat sosial, atau pro sosial. Dalam hidup sehari-hari masyarakat modern itu tidak dapat lepas dari objek atau benda yang didesain, objek terdesain tadi melekat dalam hidup manusia sejak manusia lahir sampai ia mati. Benda tersebut dapat berupa sesuatu yang sederhana seperti popok bayi, clip surat atau pembuka tutup botol, tetapi juga dapat berupa benda canggih seperti mesin perekam detak jantung, computer lap top, atau pesawat terbang. Benda terdesain lahir melalui satu proses desain, berdasar pada sejumlah kebutuhan yang telah disusun (*client* dan/atau *user*), perancang menterjemahkan kebutuhan tersebut ke dalam sebuah bentuk tertentu, ketika desain sudah jadi cetak birunya ia kemudian dibuat oleh bagian produksi, jadilah sebuah benda fungsional untuk memenuhi kebutuhan hidup tertentu, seperti popok bayi atau pesawat terbang.

Mari kita coba runut sifat pro sosial desain melalui definisinya sebagai berikut: Bruce Archer (1965) menyatakan bahwa desain adalah kegiatan pemecahan masalah yang terarah dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup manusia. Dalam pengertian ini tercakup bahwa desain itu berurusan dengan usaha pemenuhan kebutuhan hidup manusia yang bersifat kebendaan, fungsional dan masal, ia berada di dalam dunia material, yaitu dunia benda-benda buatan manusia. Kata yang bergaris bawah menunjukkan bahwa desainer dalam memikirkan dan menciptakan objek rancangannya tidak dapat mengabaikan kehadiran orang lain, baik sendirian ataupun masal, sebagai calon pemakai objek fungsional rancangannya. Melalui penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa desain itu tidak semata-mata berasal dari diri penciptanya, tetapi ia muncul dan ditujukan kepada orang lain yang berasal dari luar diri pencipta, pada kasus ini paling tidak sudah ada 2 orang yang saling terlibat dan saling bekerjasama.

Di samping dilihat pada sisi definitif (pemakainya) yang harus memperdulikan kehadiran pihak lain, desain pun bersifat pro sosial bila dilihat dari sisi prosesnya. Berbeda dengan seniman seni murni dan kriyawan yang biasanya mengerjakan sendiri karya ciptaannya,

perancang itu mengerjakan ciptaannya secara tidak langsung, perancang hanya membuat *blue print*nya saja sedangkan pembuatan karya akan dikerjakan oleh orang lain. Beberapa pernyataan berikut membenarkan hal tersebut, sudah merupakan umum dilakukan bahwa kebanyakan kegiatan desain dikerjakan dalam kerangka *project based working* (Dunne dan Martin, 2001), dan kegiatan itu berlangsung dalam lingkungan organisasi (Cross, 1981). Sejalan dengan hal tersebut ahli lain yaitu Gorb dan Dumas (1987) mengatakan bahwa dalam proses mengembangkan desain menjadi artefak - benda dibutuhkan satu seri kegiatan dalam lingkup organisasional, di tempat di mana benda tersebut diproduksi. Selanjutnya Brown (2008), bekerja di konsultan desain IDEO, mengatakan bahwa naiknya kompleksitas produk dan layanan (desain) telah memaksa diterapkannya cara kerja kolaboratif. Yaitu kolaborasi di antara para ahli dari berbagai disiplin untuk menyelesaikan proyek desain, fakta ini telah mematahkan mitos tentang adanya seorang jenius kreatif yang dapat bekerja sendiri menyelesaikan permasalahan desain. Melalui beberapa pernyataan tersebut dapatlah dikatakan bahwa dari sudut proses pun desain itu bersifat sosial, bahkan dapat dikatakan hampir mustahil seorang desainer dapat mengerjakan kerja kreatifnya seorang diri, desain hanya akan dapat terwujud dalam kerangka kerja tim atau kelompok.

Praktik desain saat ini

Pada kenyataannya dalam dunia praktik desain masa kini, banyak orang berpendapat bahwa desain itu dalam pelaksanaan selalu mengacu dan menyesuaikan dengan harapan-harapan kebudayaan, perkembangan sosial dan capaian-capaian teknologi yang ada di masyarakat. Secara umum desain itu dimaksudkan untuk dapat memenuhi standar utilitas atau fungsi yang disyaratkan, dan memenuhi agenda teknologikal yang dipunyai dan sasaran terakhirnya untuk mendapatkan keuntungan finansial.

Pada awal kelahirannya desain itu sudah lekat dengan industri. Akhir abad 18 gilda-gilda di Eropa mulai kuwalahan memenuhi permintaan pasar terhadap barang-barang produksinya, pasar ketika itu adalah golongan menengah Eropa yang sedang tumbuh pesat. Kenyataan inilah yang kemudian mendorong pembuatan mesin-mesin untuk memperbanyak dan mempercepat produksi. Pembuatan barang kebutuhan sehari-hari kemudian masuk pada fase mekanisasi dan industrialisasi, desain lahir untuk melayani kebutuhan masal. Desain itu pro industri.

Selanjutnya dengan semakin kuatnya hubungan desain dengan industri (ekonomi), maka kemudian desain tumbuh ke tahap yang lebih canggih yaitu desain untuk konsumsi, yaitu untuk menjamin peningkatan produksi sehingga industri tetap kokohnya dan tumbuh terus. Diciptakanlah pola konsumsi baru yaitu kebutuhan tanpa henti atau berkelanjutan, caranya dengan membuat desain-desain yang selalu baru –novelty-, sehingga konsumen setiap saat “merasa butuh” (padahal tidak), ini sering disebut sebagai merekayasa keinginan, sehingga konsumen selalu menginginkan produk baru yang lebih canggih, lebih baru yang berbeda dengan milik orang lain. Desain itu pro konsumsi.

Praktik desain dengan kesadaran sosial

Praktik arsitektur dan desain interior termasuk perintis yang menaruh perhatian terhadap keterkaitan desain dengan masalah sosial yang ada di sekitarnya. Hal ini dapat kita lihat melalui karya Hassan Fathy (1899 – 1989) seorang arsitek Mesir terkenal dengan proyeknya *Architecture for the Poor*. Dalam mengerjakan proyeknya di desa Gournia (1948) Fathy banyak menggunakan bentuk dan metode konstruksi lokal, hal ini dilakukan dalam rangka mengakomodasi kebutuhan komunitas Gournia dan mencari jalan untuk menghidupkan kembali tradisi membangun di desa tersebut.

Menurut Fathy keterlibatan pemakai dan atau klien dalam merancang rumah dan permukiman adalah penting dan tidak bisa ditawar. Di samping hal tersebut Fathy menekankan perlunya penduduk lokal mengagumi dan menghargai produk lokal dan kemudian memakainya dalam kehidupan nyata. Bagi Fathy adalah tidak mencukupi bila arsitek hanya meniru bangunan-bangunan bagus dari generasi lain atau dari budaya lain, yang harus dilakukan oleh arsitek bila ingin membuat bangunan baru adalah membiarkan bangunan itu tumbuh dari kehidupan sehari-hari warga, membentuk rumah mereka sesuai dengan melodi nyanyian mereka, menemukan pola-pola permukiman sesuai dengan pintalan kehidupan di permukiman. Dengan begitu akan lahir arsitektur yang secara nyata dan kuat mengekspresikan karakter sebuah komunitas dan bukan arsitektur tradisional palsu ataupun arsitektur modern palsu (Jencks dan Kropf, 1997).

Di Indonesia pemikiran dan keterlibatan yang hampir sama dilakukan oleh Romo Mangunwijaya dengan proyek Kali Code. Romo Mangun yang membangun kampung di tepi kali Code dikenal sebagai arsitek pembela *wong cilik*, beliau adalah seorang rohaniawan,

budayawan, penulis dan arsitek sekaligus. Dengan proyek Kali Code Romo Mangun meraih penghargaan Aga Khan Award, sebuah penghargaan internasional bidang arsitektur. Di kampung *ledok* Code selain mendesain rumah-rumah penduduk dengan bahan bambu, Romo Mangun pun mengembangkan bentuk-bentuk bangunan khas kampung Jawa yang beriklim tropis, dan menata lingkungan sesuai dengan kontur tanah tebing sungai. Romo Mangun yang tinggal pula di Code selain menginisiasi bangunan fisik beliau juga membangun kesadaran masyarakat untuk hidup bersih dan keluar dari kebodohan dengan wujud nyata membangun perpustakaan di kampung tersebut.



Gambar lingkungan permukiman di tepi Kali Code, karya Romo Mangun
Sumber: <http://sosok.kompasiana.com/2011/02/23/344015.html>, diakses 18 Oktober 2014

Pemikir lain yang memandang pentingnya aspek sosial pada arsitektur adalah Jane Jacobs (1916 – 2006) seorang jurnalis dan aktivis yang menulis buku *The Death and Life of Great American Cities*, tahun 1961. Buku ini mengkritik keras model pembangunan kota yang bertumpu kepada pemikiran modern, yang semata-mata menekankan fungsi dan rasionalitas. Melalui buku ini ia juga menyampaikan beberapa usulan mengenai bagaimana laiknya pembangunan kota atau permukiman. Salah satu usul Jacobs adalah pemanfaatan jalan lingkungan sebagai bagian dari penjagaan keamanan, dan sebagai sarana penciptaan kontak dan komunikasi sosial di area permukiman. Usulnya yang lain adalah pemanfaatan lingkungan perumahan sebagai bagian dari kota yang dapat mengatur dirinya sendiri (Jencks dan Kropf, 1997). Dalam usulan ini terlihat bahwa desain lingkungan pada dasarnya dapat menciptakan pergaulan sosial yang baik bagi kehidupan manusia.

Keprihatinan terhadap masalah sosial yang timbul akibat desain arsitektur permukiman telah pula memicu lahirnya konsentrasi studi baru. Peledakan perumahan Pruitt Igoe (1955 – 1972), sebuah ikon perumahan bergaya modern bagi orang miskin di kota St Louis, selain menandai berakhirnya era fungsi dan rasionalitas juga dapat menjadi bukti kondisi-kondisi buruk yang dihadapi masyarakat Amerika ketika itu, seperti: keterasingan, kesepian, vandalisme, meningkatnya kriminalitas, perampokan dan pemerkosaan yang terjadi di lingkungan permukiman. Keprihatinan para ahli terhadap hal ini telah mendorong munculnya konsentrasi studi baru pada disiplin arsitektur, yaitu konsentrasi studi yang berfokus mempelajari hubungan perilaku manusia dan lingkungan hidupnya, bersifat sosial, psikologis maupun arsitektural (Moore, 1985).

Studi perilaku – lingkungan mempelajari hubungan timbal balik antara manusia, sebagai individu maupun kelompok sosial, dengan lingkungan alami maupun buatan, pada semua skala, mempelajari kesaling tergantungan sistem lingkungan fisik dan sistem manusia, termasuk kedua faktor baik lingkungan dan manusia. Studi dilakukan agar peneliti dapat menganalisis, menjelaskan, meramalkan, dan bila perlu mempengaruhi atau merekayasa hubungan antara tingkah laku manusia dan lingkungannya demi kepentingan manusia dan kepentingan lingkungan itu sendiri (Sarwono, 1995). Sasaran akhirnya adalah menemu kenali implikasi-implikasi yang terjadi dan untuk memperbaiki kualitas hidup, melalui kebijakan-kebijakan, perencanaan, perancangan permukiman, dan pendidikan (Moore, 1985).

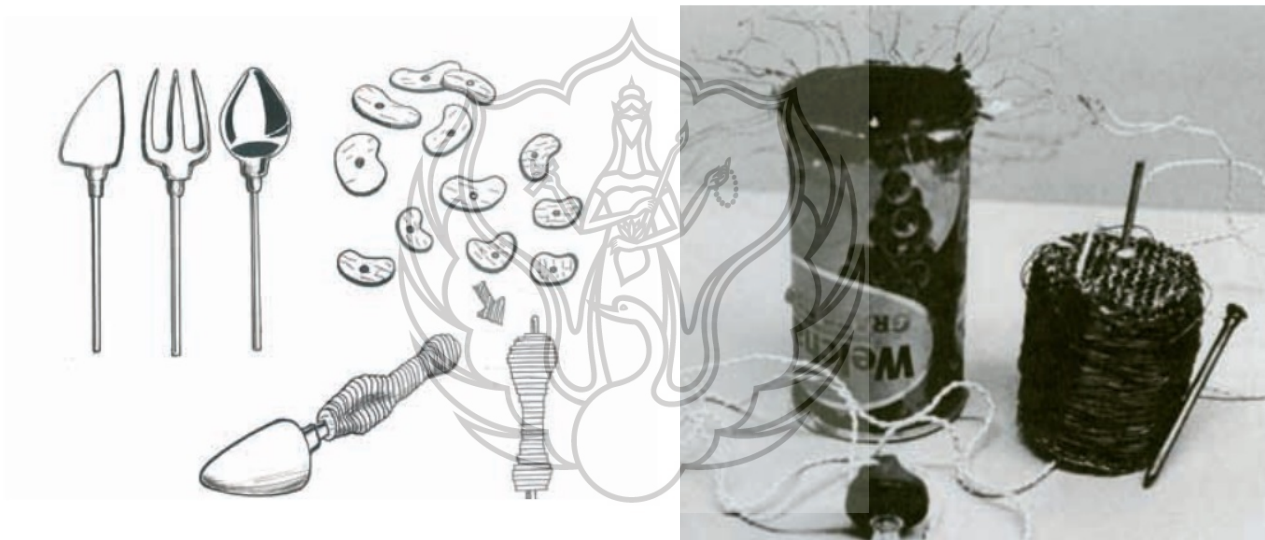
Beralih ke cabang desain produk terdapat beberapa *best practice* yang perlu kita lihat, pertama adalah Victor Papanek, merupakan salah satu perintis desain yang peduli terhadap kondisi sosial. Salah satu kritik kerasnya adalah praktik desain modern yang telah melahirkan *kleenex culture*, atau kebudayaan kleneks, yaitu suatu kebudayaan yang bekecenderungan pada penggunaan benda sekali pakai buang. Papanek pun sangat tidak setuju pada desain-desain yang tidak aman ketika dipakai, berlebihan dalam tampilan visual, tidak dapat disesuaikan kepada pemakainya, atau tidak punya fungsi yang nyata. Bagi Papanek desainer itu seharusnya mempunyai kepedulian dan tanggung jawab sosial dan memberi prioritas pada perancangan untuk kepentingan-kepentingan masyarakat yang punya kekurangan dalam kemampuan ekonomi, kemampuan fisik dan tidak mendapat perhatian dari publik atau mereka yang terpinggirkan.

Papanek sendiri berfokus pada pembuatan barang kebutuhan sehari-hari masyarakat, beberapa peralatan kerja dan infra struktur sederhana bagi komunitas. Beberapa buku Papanek yang

berhasil menggelitik pemikiran lebih jauh adalah *Design for The Real World* (1974), *Design for Human Scale* (1983), *The Green Imperative* (1994). Pada bagian bawah disampaikan beberapa desain beliau:

Beberapa desain untuk orang-orang cacat telah dibuat apakah itu sendok garpu untuk mereka yang difabel pada otot tangannya akibat sakit rematik, kursi roda bagi mereka yang punya kesulitan berjalan. Desain bagi orang tua dan desain bagi orang miskin, radio dari kaleng makanan adalah salah satu contohnya, kemudian beliau juga membuat beberapa perlengkapan kesehatan seperti meja operasi, alat bantu pendengaran berteknologi sederhana dan berharga murah yang ditujukan bagi daerah yang masih miskin dan kekurangan.

Dalam pandangan Papanek desain seharusnya dapat membantu memecahkan masalah, dan memenuhi kebutuhan hidup golongan masyarakat yang kekurangan dan terpinggirkan.



Desain Victor Papanek, gambar 1. alat makan bagi difabel, pegangan dapat disusun ulang sesuai kebutuhan, terbuat dari potongan kulit. Gambar 2. radio dari kaleng makanan, bahan gampang didapat dan murah.

Sumber: http://magalierastello.com/files/articles/30_fr_Papanek.pdf, diakses pada 15 Oktober 2014

Kasus selanjutnya *open design* yaitu sebuah gerakan desain yang muncul di Eropa. *Open design* dipahami sebagai desain di mana pembuatnya telah memberi ijin agar desain tersebut dapat didistribusikan serta didokumentasikan secara bebas, dan perancang pun memberikan kemungkinan juga bila desain tersebut akan dimodifikasi dan diderivikasi (van Abel, 2011).

Para pengikut *open design* itu menerapkan beberapa strategi seperti mengupayakan inklusivitas, melibatkan orang lain, membangun jembatan di antara posisi-posisi yang bersebarangan, misalnya: antara Utara - Selatan, tua – muda, tradisional – eksperimental. Pengikut *open design* sering disebut sebagai para *possibilitarians* (peraih kemungkinan atau

mimpi) yang mewakili sebuah kebudayaan berbagi dan inilah yang menjadikannya sebagai inti dari *open design* (Marleen, 2011).



Sebuah karya dari open design yang bermuatan kesadaran desain

Sumber: Van Abel, Bas dan Lucas Evers, Roel Klaassen dan Peter Troxler, 2011: Visual index 273 - 275

Lebih jauh Atkinson menjelaskan bahwa *open design* itu adalah kerja kolaborasi melalui internet oleh suatu kelompok yang tersebar atau individu-individu yang tidak saling mengenal, dengan satu tujuan untuk menciptakan artefak. Ini merupakan suatu tindakan kreatif, *open design* mempromosikan *sharing* pengetahuan yang belum pernah terjadi sebelumnya antara seorang atau segolongan profesional dengan seorang/segolongan amatir, menghilangkan semua hambatan yang tidak perlu. Dalam hal ini, ia dilakukan untuk kebaikan semua (orang) dari pada untuk mencari keuntungan diri sendiri, *open design* pun memungkinkan *sharing* ketrampilan kreatif di antara negara maju dan negara berkembang demi kepentingan kemanusiaan, serta melawan kecanggihan konsumerisme produk global (Atkinson, 2011).

Open design dikelola bersama antara oleh Creative Commons Netherlands Prensela, dan beranggotakan Waag Society, Nederland Kennisland dan The Institute for Information Law

(IViR) di Universitas Amsterdam. Pada masa kini sudah ada beberapa cabang lembaga ini yang bekerja di beberapa Negara di luar Belanda, seperti di Indonesia ada Fab Lab yang berkantor di Yogyakarta. Salah satu contoh desain dari *open design* tercantum pada makalah.

Pada akhir bagian ini saya ingin mengkaitkan praktik-praktik tersebut di atas dengan pernyataan Cadle & Kuhn (2013) bahwa desain itu mengandung ideologi (orang/masyarakat) yang menciptakannya. Mengacu pada pernyataan tersebut dapat kita tarik kesimpulan bahwa desain yang berpihak kepada sesuatu yang sifatnya sosial itu merupakan aktivitas ideologis dari desainernya, sedangkan aktivitas ideologis itu menurut Poyner (2003, dalam Cadle & Kuhn, 2012) dilandasi oleh filosofi, nilai dan sikap yang sudah tertanam di dalam diri desainernya.

Situasi di Indonesia

Memperhatikan perkembangan sisi sosial dari desain seperti tersebut di atas pada bagian mana kita harus menaruh fokus perhatian. Sebelum sampai ke sana ada baiknya kita melihat terlebih dahulu masalah-masalah sosial di Indonesia, apa saja yang terkait dengan desain.

Pertama adalah jumlah penduduk yang banyak, untuk saat ini kurang lebih 240 juta jiwa dan diperkirakan akan menjadi 300 juta jiwa pada tahun 2030. Dengan jumlah penduduk sekian banyak dan sebagian besar akan tinggal di kota-kota besar Indonesia, pasti akan menghadapi beberapa masalah sosial yang langsung seperti penyediaan pangan, papan, energi dan air bersih serta masalah kesehatan. Karena Indonesia belum termasuk negara maju atau kaya maka di antara para penduduknya pasti masih ada yang masuk golongan miskin, untuk saat ini saja ada 28 juta orang, data Badan Pusat Statistik (BPS). Penyediaan pangan, papan, energi dan air, serta beberapa permasalahan lain seperti kesehatan dan kemiskinan dapat dipastikan terkait dengan desain.

Kesenjangan ekonomi antara yang kaya dan yang miskin, kesenjangan sosial budaya antara kota – desa dan antara Indonesia Barat dan Indonesia Timur. Kesenjangan-kesenjangan ini melahirkan beberapa perbedaan dalam nilai, sikap dan perilaku sehari-hari mereka, sehingga masing-masing kelompok sebetulnya membutuhkan desain yang berbeda-beda sesuai dengan habitusnya masing-masing. Di sinilah desain harus dapat membaca kebutuhan dan

permasalahan sekelompok orang sesuai dengan lingkungan hidupnya, sehingga desain yang ditawarkan untuk mereka pun dapat sesuai dan cocok dengan kebutuhan dan lingkungannya.

Penurunan kualitas lingkungan hidup, ada dua penyebabnya yaitu oleh alam dan oleh manusia. Penyebab yang pertama oleh alam, yaitu antara lain erupsi gunung, banjir, badai, gempa bumi dan kekeringan, adalah peristiwa-peristiwa alam yang sering terjadi pula di Indonesia. Penurunan kualitas lingkungan yang disebabkan oleh manusia terbagi dalam dua katagori yaitu pencemaran dan perusakan alam. Pencemaran disebut juga polusi, terjadi karena masuknya bahan-bahan pencemar (polutan) yang dapat mengganggu keseimbangan lingkungan. Pencemaran dapat terjadi pada udara, air, tanah dan suara. Degradasi lahan merupakan bentuk kerusakan lingkungan akibat pemanfaatan lingkungan oleh manusia yang tidak memerhatikan keseimbangan lingkungan. Bentuknya ada 3 yaitu degradasi lahan, hutan dan ekosistem laut. Desain tentu saja dapat berperan besar dalam mitigasi bencana alam, dan terlibat pula pada upaya-upaya perbaikan dan pelestarian alam pada umumnya.

Perilaku sosial yang negatif pada masyarakat perkotaan bentuknya dapat beraneka ragam, mulai ketidak tertiban di ruang publik, transportasi tidak teratur dan kemacetan lalu lintas yang parah, sampah kota yang tidak tertangani dengan baik, masalah kebersihan dan vandalisme terhadap lingkungan. Pada area ini tentu saja desain dapat memberi solusi-solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Masalah yang terakhir adalah praktik desain yang tidak dapat dijangkau oleh orang tidak mempunyai kemampuan finansial dan orang yang terpinggirkan atau desain hanya memberi pelayanan kepada yang kaya. Hal ini sangat mungkin terjadi karena strategi pengembangan desain di Indonesia masih cenderung pada peningkatan pertumbuhan ekonomi dan strategi pendidikannya adalah pada pembekalan siswa/mahasiswa agar dapat masuk ke dunia kerja.

Beberapa saran

Permasalahan sosial yang terkait dengan desain sejatinya sangat luas, beragam dan kondisinya memprihatinkan karena masih belum ada perhatian. Untuk itu penegasan akan masalah ini perlu dilakukan, selanjutnya disusun langkah-langkah untuk menanganinya dan semua pihak diminta untuk terlibat di dalam aksi ini. Komunitas pendesain perlu mempopulerkan kesadaran sosial dikalangan desainer terutama pada calon desainer, dan

desainer muda serta masyarakat pada umumnya. Beberapa cara dapat ditempuh sebagai berikut:

Kampanye untuk desain berkesadaran sosial atau desain yang berpihak pada pengatasan masalah sosial, dilakukan oleh pemerintah, lembaga pendidikan, asosiasi-asosiasi profesi desain, atau lembaga swadaya masyarakat lain.

Praktik desain dengan kesadaran sosial terutama dapat ditanamkan melalui pendidikan di sekolah atau perguruan tinggi desain, yang diterjemahkan pada kurikulum, sehingga mata kuliah desain tidak semata-mata mengambil proyek-proyek komersial tetapi juga proyek yang bersifat sosial. Lembaga pendidikan pun dapat mengarahkan konsentrasi program penelitian dan pengabdian kepada masyarakat pada proyek desain bermuatan sosial.

Kampanye praktik desain ini dapat pula dipopulerkan melalui kegiatan lomba-lomba desain, seperti yang sudah ada: *Black Innovation* yang konsern terhadap permasalahan desain yang ada di masyarakat, contoh lain adalah lomba perancangan Toilet yang ramah lingkungan, dan masih banyak lagi.

Cara lain yang dapat ditempuh adalah dengan memberi kesempatan tumbuhnya komunitas-komunitas anak muda yang melakukan kegiatan pengembangan desain yang bermuatan sosial, seperti komunitas desain dengan bambu, komunitas desain dengan sampah, komunitas desain dengan *found object*.

Kesimpulan

Sebagai kesimpulan yang dapat ditarik dari diskusi tersebut di atas adalah, bahwa:

- Desain itu pada dasarnya bersifat sosial, baik dilihat dari sisi definitif maupun dalam pengertian proses perancangan dan produksinya.
- Untuk saat ini praktik desain masih terlalu banyak didekte oleh industri dan pola konsumsi masyarakat yang hedonis.
- Telah banyak contoh bahwa desain itu dapat berpihak untuk mengatasi masalah-masalah sosial yang ada di masyarakat, sering disebut sebagai desain berideologi sosial.

- Di Indonesia masalah sosial sangat banyak dan desain seharusnya dapat ikut serta mengatasi hal tersebut, oleh karena itu mulai saat ini kita perlu mengadopsi dan menerapkan desain berpihak pada kepentingan sosial secara lebih luas di masyarakat.
- Beberapa tindakan perlu kita lakukan untuk mencapai tujuan tersebut.

Daftar Pustaka

Agus, Sachari, 2002, Sosiologi Desain, Penerbit ITB, Bandung.

Brown, Tim, 2008, *Design Thinking*, Harvard Bussines Review, June, hrb.org., diakses 13 April 2013

Cadle, Bruce dan Simon Kuhn, 2013, *Critical Design as Critique of The Design Status Quo*, www.defsa.org.za/.../B%20Cadle%202013%20D... diakses pada 27 Maret 2014.

Cross, Nigel, 1981, *Designerly Ways of Knowing*, Design Studies, vol. 3, no. 4, October 1982, pp. 221-227.

Dunne, D., Roger Martin, 2006, *Design Thinking and How It Will Change Management Education: An Interview and Discussion*, dalam Academy of Management Learning & Education, Vol. 5, No. 4, p. 512 - 523.

Gorb, P dan Angela Dumas, 1987, *Silent Design*, Design Studies, Vol. 8, No. 3, July 1987.

Jencks; C dan K Propf, 1997, *Theories and Manifestoes of Contemporary Architecture*, Academy Edition, West Sussex.

Moore; Gary T., D P Tuttle, S C Howell, 1985, *Environmental Design Research Directions*, Preager, New York.

Papanek, Victor, 1971, *Design for The Real World*, Paladin Book, Granada.

-----, 1995, *The Green Imperative*, Thames and Hudson, Singapore.

Rastelo, Magalie, Victor Papanek, *The Clock of Humanity*
http://magalierastello.com/files/articles/30_fr_Papanek.pdf, diakses pada 15 Oktober 2014

Sarwono; Sarlito W., cet II, 1995, *Psikologi Lingkungan*, Grasindo, Jakarta.

Van Abel, Bas dan Lucas Evers, Roel Klaassen dan Peter Troxler, 2011, *Open Design Now*, BIS Publisher: Creative Commons Netherland, Amsterdam.

Perkampungan Code: Memperingati 12 Tahun Kepergian Romo Mangun, Seorang Tokoh Multi Talenta, <http://sosok.kompasiana.com/2011/02/23/344015.html>, diakses 18 Oktober 2014



MINISTRY OF EDUCATION AND CULTURE OF THE REPUBLIC OF INDONESIA
CENTER FOR DEVELOPMENT AND EMPOWERMENT OF ARTS AND CULTURE TEACHERS AND EDUCATION PERSONNEL (CENACTEP)
YOGYAKARTA

CERTIFICATE

No. 1896/J.13.1/0N/2014

This certificate is gratefully presented to

Dr. Suastiwi, M.Des.

In recognition of valuable contribution as PRESENTER
in the International Seminar on
"Social Awareness in Arts Education"
held by PFPPTK Seni dan Budaya, Yogyakarta.

Yogyakarta, November 5, 2014


Prof. Dr. Syawal Gultom, M.Pd.
NIP. 19620203 196703 1 002


Prof. Dr. Suastiwi, SE, MBA, Ph.D.
NIP. 19600731 196103 1 005