



Tumbuh Berkelanjutan dan Guyub dengan Sumberdaya Lokal melalui Desain untuk Inovasi Sosial

Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar Bidang Ilmu Metodologi Desain
Pada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Oleh:

Prof. Dr. Suastiwi Triatmodjo, M. Des.

Disampaikan di depan Sidang Senat Terbuka
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Pada Hari Rabu, 18 Oktober 2023

Tumbuh Berkelanjutan dan Guyub dengan Sumberdaya Lokal melalui Desain untuk Inovasi Sosial

Yang terhormat:

Ketua, Sekretaris, dan Anggota Senat Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Rektor dan Pembantu Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Para Rektor Perguruan Tinggi di lingkungan Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta atau yang mewakili,

Para Dekan, Pembantu Dekan, dan Ketua Lembaga di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Para Dosen, Tenaga Kependidikan, dan Mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Para hadirin dan tamu undangan yang berbahagia.

Assalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh.

Salam Sejahtera bagi kita semua.

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah Swt., yang telah menganugerahkan kekuatan dan kesehatan sehingga kita bisa hadir di Gedung Concert Hall ISI Yogyakarta. Saya dan keluarga mengucapkan terima kasih kepada tamu undangan sekalian yang telah berkenan untuk hadir dan memberikan doa restu pada acara pidato pengukuhan saya sebagai Guru Besar dalam bidang metodologi desain, dengan judul **“Tumbuh Berkelanjutan dan Guyub dengan Sumberdaya Lokal melalui Desain untuk Inovasi Sosial”**. Judul ini saya pilih karena masih sedikitnya perhatian kalangan Pendidikan tinggi desain, praktisi desain dan masyarakat umum terhadap peran yang dapat dimainkan desain dalam menciptakan inovasi sosial. Orasi ini mencoba memberi inspirasi kecil bahwa untuk mengatasi permasalahan lingkungan hidup yang besar dan kompleks kita bersama dengan warga Masyarakat dapat berkontribusi

dengan melakukan perubahan sederhana pada sikap, perilaku dan system dalam kehidupan sehari-hari.

Hadirin yang saya hormati,

Pendahuluan

Hingga saat ini permasalahan lingkungan hidup semakin menjadi sesuatu yang penting dan sangat perlu dibicarakan dan dicarikan jalan keluarnya. Hampir setiap hari berita-berita di media menunjukkan bahwa krisis lingkungan dalam beragam bentuk terus terjadi di banyak tempat di dunia, dan menjadi bencana yang memakan korban jiwa serta merusak sarana dan prasarana kehidupan masyarakat. Tiga krisis lingkungan saat ini yaitu pemanasan global, hilangnya keaneka ragaman hayati, dan polusi serta sampah (UNEP, 2021). Ketiga hal tersebut berakibat lanjut pada rawan pangan dan air, dan permasalahan sumber daya alam untuk pembangunan di masyarakat. UNEP mengatakan bahwa ketiga krisis tersebut memberi beban hidup yang lebih berat kepada mereka yang rentan, yaitu mereka yang tergolong miskin, kelompok perempuan, dan penduduk asli. Dampak selanjutnya apabila belum ada langkah-langkah kongkrit yang dikerjakan maka sasaran SDGs (Sustainable Development Goals) tidak akan tercapai. Sudah 50 tahun Deklarasi Stockholmes (1972), disusul dengan peluncuran konsep "*Sustainable Development*" (UNO 1978), dengannya masyarakat dunia mengagendakan pembangunan yang berkelanjutan, dan berniat mewariskan kehidupan yang layak bagi generasi yang akan datang. Tujuan-tujuan dalam agenda tersebut masih menjadi fatamorgana, dan hingga hari ini kerusakan di muka bumi masih terus terjadi dan justru menjadi semakin parah dan meluas. <https://www.unep.org/explore-topics/sustainable-development-goals>

Dinyatakan dalam laporan tahunan UNEP 2022 bahwa tak satupun dari tujuan global yang telah disepakati untuk perlindungan kehidupan di bumi telah terpenuhi. Kelestarian fungsi alam di 3/4 daratan dan 2/3 lautan di bumi sekarang kondisinya sangat kritis akibat perilaku manusia yang abai terhadap kesehatan bumi. Selanjutnya 1/8 dari total 2 juta spesies tumbuhan dan hewan terancam punah. Sungguh kondisi sudah sangat memprihatinkan, para ahli di UNEP menghimbau kita perlu tindakan bersama bergerak secara serentak memainkan peran kita masing-masing, baik itu negara, pihak bisnis, LSM, komunitas, kelompok pemuda pemudi,

dan perorangan untuk mengatasi permasalahan lingkungan hidup, kita hanya punya satu planet, satu bumi. Sebagai satu-satunya spesies yang mampu memanipulasi biosfer dalam skala besar maka menurut Cowie. “...., kita adalah satu-satunya spesies yang memiliki pilihan sadar mengenai masa depan kita dan keanekaragaman hayati Bumi (National Geographic, Januari, 2022). Demikian juga pernyataan berikut: *“Making peace with nature is the defining task of the 21st century. It must be the top, top priority for everyone, everywhere.”* – António Guterres, UN Secretary-General, 2021 (ERPNC, Ecosystem Restoration for People Nature and Climate).

Mengikuti himbauan UNEP dan Guterres tentang bergerak bersama dan membuat perdamaian dengan alam, maka melalui pidato ini saya mempromosikan gagasan tentang desain untuk inovasi social, sebuah area kerja dan pendekatan baru dalam desain yang perlu lebih dipopulairkan baik dalam praktik perancangan maupun sebagai penelitian di perguruan tinggi desain. Dunia selama ini telah mengenal dan mempercayai desain sebagai satu metoda berpikir dan bekerja yang telah menghasilkan barang dan lingkungan buatan yang dapat menopang, serta memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari manusia. Dengan semakin gentingnya permasalahan lingkungan hidup maka dunia desain perlu bertindak segera, dan mengambil inisiatif untuk mengatasinya. Bahwa untuk saat ini desain tidak lagi cukup hanya berpusat pada manusia (*human-centered*) seperti yang lalu tetapi desain harus berpusat pada kehidupan (*life-centered*) (Davis dan Dubberly, 2023). Dikatakan pula bahwa karya-karya masa kini tidak dapat lagi hanya berpikir dalam rangkaian sebab akibat yang pendek, tetapi mengakui adanya efek-efek organik, bahkan yang circular, dan berjenjang yang terdapat pada rangkaian sebab akibat dalam jejaring luas yang berlangsung lama. Lebih jauh lagi dikatakan bahwa pendekatan desain harus holistic, berkelanjutan dan praktik-praktik etis perlu diterapkan pada seluruh kegiatan organisasi. Desain harus mengubah pendekatan dan memperluas cakupan yang selama ini diterapkan, karena planet bumi sudah tidak mampu lagi menopang model pembangunan yang tumbuh secara terus menerus.

Desain untuk inovasi social menjadi salah satu pilihan tepat untuk menyelamatkan bumi, bahwa melalui inovasi social akan lebih banyak anggota masyarakat, dari berbagai kalangan dan tingkatan, yang dapat ikut berperan serta dalam aneka macam kegiatan yang diselenggarakan. Kerangka kerja ini memungkinkan menyatukan banyak ahli dari berbagai lembaga dan aneka bidang ilmu untuk bekerja secara kolaboratif

memecahkan permasalahan lingkungan hidup yang luas dan kompleks ini. Dengan inovasi sosial banyak sumber daya lokal yang dapat dimanfaatkan secara efektif, seperti sumberdaya alam, ketrampilan, dan teknologi khas setempat. Selanjutnya dalam kelokalan pula banyak permasalahan lingkungan hidup, dalam skala kecil-kecil, dapat diatasi secara mandiri dalam kerja kolektif, sehingga melaluinya tercipta pergaulan warga yang teratur dan terus menerus sehingga mendorong lahirnya masyarakat guyub.

Hadirin yang saya hormati,

Desain untuk inovasi social

Bersamaan dengan mulainya revolusi industri I (pertama), praktik desain dengan pelan dan pasti muncul dalam peradaban manusia. Dalam format industri fokus utama desain adalah menciptakan produk, lingkungan, layanan atau solusi yang memenuhi syarat fungsional estetis. Dengan satu tujuan memaksimalkan kegunaan, dan keindahan, serta efisiensi dalam pemakaian sekaligus meminimalkan biaya dan waktu produksi. Dalam menjalankan praktiknya desainer akan mengikuti prinsip-prinsip maupun standard yang sudah diterapkan oleh industri ataupun pasar. Pada akhir abad XX dukungan terhadap desain tidak semata-mata datang dari teknologi tetapi juga dari bisnis dan marketing sehingga desain tidak semata-mata bernilai guna, indah dan efisien tetapi juga menumbuhkan citra, hasrat serta kenikmatan. Produksi dan konsumsi kebutuhan hidup manusia melalui desain didorong untuk tumbuh secara berlebihan, inilah yang kemudian menjadi bencana bagi lingkungan hidup manusia.

Memasuki abad XXI dunia semakin gelisah dengan perkembangan industrialisasi dan kapitalisme pasar yang progresif yang telah memberi dampak buruk pada lingkungan hidup. Bahwa dunia saat ini lebih membutuhkan desain yang bermanfaat secara social dari pada desain konvensional (Margolin, 2002). Gerakan desain sosial sudah dimulai oleh Papanek pada tahun 1970-an, yang merasa prihatin terhadap munculnya fenomena *Kleenex Culture*, yaitu praktik desain yang semata-mata melayani industry dan konsumsi masyarakat modern, yang mengarahkan konsumen pada perilaku pemakaian benda sekali pakai buang. Aksi-aksi yang dijalankan Papanek dan buku yang ditulisnya "*Design for The Real World*" menandai lahirnya desain yang memihak pada kepentingan masyarakat yang lebih luas dan inklusif (Papanek, 1982). Selain menyuarakan

kepentingan masyarakat luas yang terpinggirkan, seperti para difabel, orang tua, anak-anak, perempuan, dan mereka yang tidak mampu secara ekonomi, Papanek kemudian juga memberikan pemihakan kepada desain berkelanjutan. Buku yang ditulis menjelang akhir hayatnya, "*The Green Imperative*", beliau bahwa mengatakan bahwa buku ini merupakan sebetulnya pertanggungjawaban ekologis desainer, terhadap banyaknya kerusakan lingkungan hidup di bumi yang diakibatkan oleh pemakaian peralatan dan tindakan pembangunan yang dilakukan manusia, di mana desainer terlibat di dalamnya (Papanek, 1994).

Salah satu penerus Papanek adalah Margolin yang lebih senang menggunakan istilah desain sosial (*social design*). Apa yang dimaksud dengan desain sosial, yaitu perancangan produk yang berada dalam proses intervensi layanan sosial. Walaupun didasarkan pada keperluan layanan sosial tetapi model ini juga dapat diterapkan untuk bidang kesehatan dan pendidikan, dan teknologi tepat guna untuk semua warga (Margolin, 2002). Sesuatu baru yang ditawarkan adalah desain masuk pada ranah perancangan pelayanan sosial dan bukan semata-mata merancang produk. Menurut Margolin model sosial desain, lebih dibutuhkan dari pada desain produk pada umumnya, untuk itu mereka menghimbau kepada para desainer, peneliti desain, para profesional, pendidik desain untuk memberikan perhatian terhadap hal ini, melakukan riset dan penciptaan dan mencari jalan untuk mewujudkan desain sosial.

Gerakan desain sosial juga muncul di Inggris dan Italia. Dengan dimotori oleh Burns dari *Design Council* Inggris, dengan proyek pertama mereka yaitu mengerjakan sistem pelayanan di penjara Inggris. Konsep yang digunakan adalah *transformation design*. Yaitu praktik desain yang lebih ditujukan untuk menciptakan pola pelayanan dan bukan untuk menciptakan objek semata. Penciptaan pola pelayanan baru dimaksudkan agar dapat melahirkan perubahan masyarakat (*societal transformation*) itu sendiri, konsep ini banyak diterapkan untuk mengubah secara radikal model pelayanan publik di masyarakat, baik yang dikelola oleh pemerintah, swasta, maupun lembaga sosial lainnya. Burns mengepalai RED unit di *Design Council UK*, bersama ahli-ahli dari berbagai disiplin dan para pembuat kebijakan, mereka mengerjakan banyak proyek yang menerapkan proses transformatif sebagai sarana bekerja bersama dengan para pemakai desainnya baik itu murid, guru, pasien, perawat, orang hukuman dan sipir penjara. Terdapat 6 karakteristik desain transformatif yaitu: menetapkan dan menetapkan kembali perintah mendesain, kolaborasi dengan disiplin

lain, menerapkan tehnik partisipasi dalam desain, membangun kapasitas dan bukan ketergantungan, mendesain lebih jauh dari pada solusi biasa, dan menciptakan perubahan (Burns, et al., 2006).

Sementara itu di Italia muncul DESIS, *Design for Social Innovation for Sustainability*, sebuah jaringan laboratorium desain yang berbasis di sekolah desain Milan mempromosikan inovasi social untuk mencapai pertumbuhan berkelanjutan. Lab DESIS ini merupakan kumpulan dari banyak professor, peneliti, dan mahasiswa yang mengarahkan kegiatan didaktik dan risetnya untuk memulai dan atau memfasilitasi proses inovasi sosial. Pendiri DESIS, adalah Enzo Manzini, seorang professor desain di Politehnik Milan. Awal pemikiran gerakan ini adalah untuk mempromosikan inovasi sosial melalui desain, dan sudah dimulai 2004 tetapi secara formal DESIS berdiri pada 2009, yaitu ketika dirasakan bahwa pengetahuan baru tentang desain untuk membangun dunia buatan yang berkelanjutan diperlukan oleh karena itu jaringan sekolah desain perlu mengembangkan pengetahuan tersebut (Manzini, 2014).

Berbeda dengan desain sosial yang lebih fokus mengerjakan desain produk atau layanan sosial untuk mereka yang kekurangan dan terpinggirkan, sementara desain untuk inovasi social mempunyai cakupan yang lebih luas, yaitu semua hal yang desain dapat lakukan untuk mengenali, merangsang, dan memperluas, tentang cara-cara mengada dan bekerja yang positif, penuh harapan serta berkelanjutan. Dalam kerangka ini orang dan organisasi mampu menerapkan perubahan-perubahan sistemik yang dapat menciptakan cara hidup dan kebiasaan baru yang berkelanjutan secara sosial dan environmental. Ini merupakan proses perubahan yang muncul dari kombinasi ulang atau kreativitas berbasis pada aset yang dimiliki, baik itu kapital social, warisan sejarah, kerajinan tangan tradisional, maupun teknologi maju. Tujuannya adalah mencapai sasaran-sasaran social yang bermakna dengan cara-cara baru (Manzini, 2014, dan Manzini, dalam Muratovski, 2023). Apabila memperhatikan tahapan aksinya, maka desain untuk inovasi sosial struktur langkahnya non-linear, dan bergerak secara progresif melibatkan komunitas dalam usahanya membangun prototipe inovasi sosial (Meroni, A., 2013).

Sangiori salah satu peneliti dari Politehnik Milan, mengkombinasikan desain untuk perubahan dengan *action research*, dengan demikian aksi desain langsung dilakukan di lapangan untuk membantu komunitas menemukan solusi dan inovasi. Bila Burns et al., 2006 telah mengembangkan 6 prinsip dalam transformation design, maka di Milan pun

mereka juga mengembangkan 7 prinsip dalam menjalankan desain untuk inovasi social seperti apa yang disampaikan dalam artikel Sangiori (2010) yaitu: 1) Warga yang aktif, 2) Intervensi dalam skala komunitas, 3) Membangun kapasitas dan kerjasama projek, 4) Pembagian kekuasaan, 5) Membangun infrastruktur dan platform pemberdayaan, 6) Memperkuat imajinasi dan harapan, 7) Evaluasi pada sukses dan dampak. Prinsip-prinsip ini nanti akan dilihat aplikasinya ketika membicarakan desain untuk inovasi social di Indonesia.

Hingga saat ini desain untuk inovasi social sudah banyak diterapkan di dunia, buku "*Design for social innovation: Case studies from around the world*" Amatullo, M., Boyer, B., May, J., & Shea, A., Eds. (2022), Routledge. Menuliskan 45 kasus desain untuk inovasi social yang dipraktikan di banyak negara di 6 enam benua (Pillar, C., 2023). Dalam wawancara Murastovski (2023), Manzini mengatakan bahwa contoh baik tentang desain untuk inovasi social adalah gerakan *Slow Food*, yaitu sebuah gerakan yang kemudian menjadi asosiasi internasional untuk reorientasi ekologis terhadap cara kita makan, memproduksi makanan, dan cara kita menghubungkan diri dengan bumi. *Slow Food* dimulai oleh Carlo Pertini di Italia, pada tahun 1986. *Slow Food* adalah gerakan untuk memberikan alternatif lain terhadap maraknya *Fast Food*, pada *Slow Food* mereka memberikan penghargaan terhadap makanan lokal dan masakan tradisional.

Sampai saat ini gerakan *Slow Food* telah beroperasi dalam banyak level, mulai dari memberikan dukungan kepada usaha pertanian kecil, toko, dan restoran yang bertahan dari serangan agri-bisnis dan distribusi berskala besar, sampai pada mengelola even global seperti Terra Madre. Aktivitas mereka juga beraneka rupa, mulai inisiatif kecil di tingkat lokal, seperti penciptaan taman edukasi bagi Sekolah Dasar (SD), sampai pada kegiatan mempromosikan kebijakan yang konsisten dengan prinsip pertanian dan nutrisi yang berkelanjutan. Menurut pandangan Manzini (2023) dalam semua kegiatan ini desain sangat diperlukan, aneka rupa bentuk desain berikut disiplinnya, (DKV, Produk, dan Lingkungan) dapat hadir dan berperan pada kegiatan-kegiatan ini. Setelah hampir dua dekade mempraktikan desain untuk inovasi social Manzini menggaris bawahi dua sifat dasar dari praktik desain ini, yaitu adanya warga yang aktif serta sumberdaya lokal yang tersedia untuk digerakkan.

Hadirin yang saya hormati,

Desain untuk inovasi sosial di Indonesia

Inovasi social sebetulnya tidak asing di kalangan masyarakat Indonesia, banyak contoh dapat diberikan seperti Bank Sampah, Posyandu Balita, Posyandu Lansia, proyek-proyek dari Yayasan Kota Kita di Surakarta, bahkan juga program yang terkait Desa Wisata, seperti Bendungan Lepen Gajah Wong (BLGW) di Mrican, Giwangan Yogyakarta. Dalam beberapa contoh tersebut peran desainer di dalam proyek ini tidak terlihat secara nyata. Dari analisis singkat terhadap gerakan-gerakan tersebut inisiatif dapat dilakukan oleh pihak internal, warga yang aktif ataupun seorang tokoh penggerak, maupun oleh pihak eksternal, seperti LSM ataupun pemerintah. Peran aktif desainer sebagai inisiator belum banyak terlihat, walaupun dalam perjalanannya kemudian kebutuhan terhadap desain dan keterlibatan desain menjadi nampak nyata.

Mari kita lihat secara sekilas beberapa program tersebut. Gerakan Bank Sampah adalah inovasi sosial diprakarsai oleh Bambang Suwerda pada tahun 2008, beliau mendapat penghargaan **Indonesia Berprestasi Award 2009** dan **Kick Andy Heroes 2009**. Apa yang dilakukan Bambang Suwerda sebetulnya sederhana yaitu mengelola sampah yang bertebaran di lingkungan sekitar seolah mengelola uang di bank. Dalam hal ini para pemilik sampah dianggap sebagai nasabah Bank Sampah, mereka dapat menyetorkan sampah miliknya dalam katagori tertentu, seperti sampah plastik, kertas, logam dan sampah organik. Ketika disetor sampah akan ditimbang, diberi harga, dan dicatat dalam buku tabungan. Tabungan sampah ini nantinya dapat dicairkan oleh nasabah. Untuk mengelola Bank Sampah dibentuk unit pengelola yang beranggotakan Masyarakat sekitar, biasanya warga di lingkungan Rukun Tetangga (RT). Beberapa manfaat yang dapat dipetik, pertama adalah mendapatkan uang dari jual beli sampah, karena mendapatkan uang kemudian masyarakat menjadi rajin mengumpulkan sampah sehingga lingkungan menjadi bersih, pembakaran sampah mereda dan tempat pembuangan sampah liar dapat berkurang (<https://tokohinspirasi.id/bambang-suwerda/>).

Dalam menjalankan praktik bank sampah banyak nilai-nilai yang terbangun seperti pendidikan, gotong royong, dan wadah pembelajaran sosial entrepreneur, dan yang terpenting dari semua ini adalah terbangunnya rasa guyub rukun di antara bagi para anggota komunitas. Tahun 2018 Bank Sampah yang telah berdiri 8.036 bank di seluruh Indonesia, dan pada

tahun 2023 disebutkan oleh Menteri KLH bahwa telah ada 25.540 unit bank sampah (Antara News, Juni 2023). Angka-angka ini menunjukkan bahwa program ini diminati oleh Masyarakat luas dan sangat mungkin memang memberi manfaat dan mensejahterakan. Bank sampah ini khas Indonesia, memberi manfaat nyata dalam mengubah perilaku masyarakat dalam bersampah dan mengelola sampah, serta mengaktifkan ekonomi sirkular. Gerakan ini dapat memberikan pemberdayaan, meningkatkan partisipasi dan tanggung jawab masyarakat dalam mengelola sampah. Membersihkan lingkungan sehingga kesehatan masyarakat tercipta, sedangkan manfaat ekonominya adalah dapat membuka lowongan pekerjaan dan memberi tambahan penghasilan walaupun kecil. Dan kegiatan Bank Sampah dapat meningkatkan pergaulan dan interaksi di antara warga komunitas.

Contoh selanjutnya adalah Posyandu Lansia, sebuah inovasi sosial khas Indonesia yang diinisiasi oleh pemerintah. Konsep sehat dan sejahtera untuk lansia sudah lama dikenal di Indonesia, pada tahun 2010 pemerintah mengembangkan program pos layanan terpadu kesehatan, disingkat Posyandu Lansia, demi mencapai kesejahteraan hidup golongan masyarakat ini. Posyandu Lansia merupakan pengembangan dari Posyandu Balita yang telah ada sebelumnya, sudah lahir di tahun 1974 (Depkes RI, 2002). Posyandu adalah suatu organisasi yang dikelola masyarakat setempat sebagai pelayanan kesehatan bagi para balita atau lansia. Dalam pelaksanaannya kegiatan posyandu lansia merupakan ruang kegiatan untuk lansia yang bertujuan untuk memberikan pelayanan kesehatan promotif dan preventif pada lansia. Dengan kesehatan yang terbina diharapkan tumbuh lansia yang aktif, mandiri dan sejahtera. Posyandu merupakan program pemerintah yang dikelola secara bersama dengan masyarakat, di sini terdapat beberapa agen yaitu kelompok ahli kesehatan dari Puskesmas, kelompok kader yaitu anggota masyarakat setempat yang mengelola kegiatan tersebut. Pada acara ini biasanya dihadirkan seorang pembicara, (dokter, psikolog, seniman, ustadz) untuk mengisi acara dalam pertemuan tersebut. Sebagai kegiatan yang diinisiasi pemerintah maka pejabat di lingkungan RT, RW, dan Kalurahan berperan sebagai pengawas dan pelindungnya (Triatmodjo, S., 2023).

Di Posyandu Lansia selain pelayanan kesehatan, program ini juga memberikan pelayanan sosial, agama, pendidikan, ketrampilan, olah raga dan seni budaya serta pelayanan lain yang dibutuhkan lansia dalam rangka meningkatkan kualitas hidup melalui peningkatan kesehatan dan kesejahteraan sosial mereka. Posyandu ini membantu lansia beraktivitas

dan mengembangkan potensi diri. Manfaat utama dari posyandu lansia ini adalah memantau dan menjaga kesehatan para lansia, kedua dapat meningkatkan komunikasi diantara para lansia, menaikkan kebugaran fisik dan psikis para lansia, membantu deteksi dini terhadap penyakit pada lansia, dan dapat menjadi sarana para lansia untuk meningkatkan interaksi sosial budaya dengan sesamanya dan masyarakat yang lebih besar (Ainiyah, et al., 2021, Latumahina, et al., 2022).

Bendungan Lepen Gajah Wong (selanjutnya disebut BLGW) di kampung Mrican, Giwangan, Umbulharjo, Yogyakarta. Pada proyek ini inisiatif pertama datang dari para Pemuda Karang Taruna, mereka prihatin dengan masalah sampah yang mengotori sungai Gajah Wong dan selokan di lingkungannya. Pada perjalanan selanjutnya proyek BLGW melibatkan lebih banyak warga, baik ibu-ibu maupun kalangan bapak2nya, sehingga kemudian seluruh komunitas di Mrican ikut terlibat di dalamnya. Dalam urutan langkah mengerjakan proyek, langkah pertama adalah gotong royong 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 selokan bersih dan banyak ikannya, orang-orang dari luar komunitas mulai berdatangan untuk melihat sungai yang penuh ikan, foto-foto yang diunggah oleh para pengunjung menjadi viral di media sosial, selanjutnya tempat ini semakin banyak dikunjungi orang sehingga kegiatan ekonomi dan wisata tumbuh di BLGW (Triatmodjo, S., 2021).

Dalam usahanya mengembangkan BLGW warga kampung Mrican Giwangan telah dibantu oleh pemerintah setempat sampai dengan pemerintah Kota, serta pemangku kepentingan lainnya. Dengan bantuan tersebut maka pembuatan infra struktur lingkungan seperti talud, jaring sampah, penyebaran benih ikan, serta warung- fasilitas berwisata dan bermain seperti warung-warung kecil, gazebo dan wahana mainan untuk anak-anak dapat tercukupi. Selain pembangunan fasilitas fisik juga dikerjakan platform pemberdayaan untuk masyarakat, yaitu hal-hal *intangibles* yang harus hadir di komunitas ini, seperti dasar-dasar agar warga dapat menjalankan kebiasaan baru supaya 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. Saat ini BLGW telah menjadi destinasi wisata local yang laris karena murah meriah. BLGW menjadi berkah bagi masyarakat kampung

Mrican, tidak hanya dalam kebersihan lingkungan dan kenyamanan hidup tetapi juga menghadirkan manfaat ekonomi yang cukup mensejahterakan masyarakat setempat.

Satu contoh lain untuk DIS adalah kegiatan Yayasan Kota Kita, seperti DESIS Yayasan ini bergerak membantu masyarakat kota Surakarta menemukan resolusi-resolusi dalam menjalani hidup di perkotaan yang dinamis dan penuh tantangan. Yayasan merupakan perkumpulan para desainer, arsitek, perencana dan aktivis. Salah satu proyeknya adalah "*Co-Design Ngampon*", di sebuah area permukiman kota yang berdekatan dengan area industri di Surakarta. Penduduk di sini adalah pengrajin kurungan burung, yang pada awalnya menghadapi kendala baik permodalan, akses pasar maupun ketiadaan area kerja yang memadai. Pada tahun 2018 – 2019 Yayasan Kota Kita bekerjasama dengan penduduk mencoba menelaah situasi yang dihadapi di area ini, melihat potensi, dan melakukan FGD bersama penduduk dan *stake holder* lainnya. Kerja bersama ini menelurkan beberapa hasil, pertama dengan memanfaatkan lahan kecil yang kosong dibuat ruang bersama, yaitu ruang yang dapat dimanfaatkan untuk pertemuan warga, ruang bermain untuk anak-anak dan ruang kerja bersama untuk para pengrajin. Kedua melakukan penguatan identitas sebagai komunitas kreatif, dengan produk kurungan burung berkualitas (salah satunya). Ketiga memperkuat daya resiliensi komunitas dengan pendirian lembaga, dan penyusunan sistem sederhana untuk tingkat desa agar dapat mendukung pengelolaan kegiatan komunitas.

Pada tahun 2021 proyek "*Co-Design Ngampon*" memperoleh penghargaan dari **Placemaker Award ASEAN**, untuk katagori *NGO – Community Public Space*. Kota Kita telah mencatatkan banyak karya yang intinya adalah menyematani beberapa kesenjangan, baik sosial, budaya maupun lingkungan hidup, yang dihadapi oleh komunitas-komunitas yang hidup di kota. Beberapa proyeknya antara lain; *Urban Citizenship Academy*, Solo Kota Kita, TUMI: *Transformative Urban Mobility Initiative, Investigating Climate Foodprint in Cities, Urban Social Forum*. Apa yang dilakukan oleh Yayasan Kota Kita adalah mengaplikasikan desain untuk inovasi social dengan melibatkan pemakaian prinsip-prinsip dan metode desain untuk mengembangkan solusi yang dapat melahirkan perubahan social positif. Ini bergerak lebih jauh dari pada sekedar mengatasi problem individual dan sesungguhnya lebih bertujuan untuk dapat merubah system, perilaku dan sikap para warga komunitas. Sebuah praktik desain untuk inovasi social melibatkan kolaborasi dengan komunitas, lembaga-lembaga, pemangku

kepentingan lain dan pakar untuk bersama-sama menciptakan solusi yang relevan secara kontekstual sekaligus berkelanjutan.

Hadirin yang saya hormati,

Hadirnya Estetika social dalam desain untuk inovasi social

Pada bagian ini dapat dikatakan bahwa praktik perancangan untuk inovasi social, desain tidak semata-mata melahirkan objek artefak tetapi juga pelayanan kepada masyarakat untuk mencapai tujuan social yang lebih luas. Dalam peristiwa ini muncul keindahan-keindahan social yang terbangun melalui interaksi dan pergaulan yang terjadi secara terus menerus di antara warga komunitas, yang pada muaranya akan dapat melahirkan persaudaraan dan rasa guyub di masyarakat. Keindahan yang tampak pada beberapa desain untuk inovasi social seperti *slow food*, bank sampah, posyandu lansia, dan karya-karya yang lain ternyata sangat relevan dengan konsep estetika yang disampaikan oleh Berleant (2016) yang disebutnya sebagai *social aesthetics*. Dalam konsep Berleant estetika social diartikan sebagai sebuah konsep filosofis yang mengeksplorasi dimensi estetika dari interaksi sosial dan pengalaman manusia. Konsep ini menekankan peran estetika dalam membentuk pemahaman terhadap dunia sosial dan bagaimana kualitas estetika memberi kontribusi pada kesejahteraan dan rasa memiliki terhadap lingkungan sosial.

Konsep estetika social dihargai karena ia tidak hanya berkaitan dengan sensasi semata, melainkan juga terkait dengan kesadaran nyata terhadap persepsi dalam pengalaman (Berleant, 2016). Penghargaan terhadap nilai estetika terjadi saat individu sepenuhnya terlibat dalam situasi tertentu, apakah itu melibatkan seni, pertunjukkan, arsitektur, lingkungan alam, atau situasi social tertentu. Dalam konteks ini terjadi keterlibatan yang erat antara individu yang mengapresiasi, objek yang dinilai, aktivitas yang berlangsung, dan elemen penghubungnya, yang secara keseluruhan oleh Berleant disebutkan sebagai komponen bidang, - *field*. Dalam kerangka posyandu Lansia, konsep estetika social ini memiliki relevansi yang signifikan, karena ia memberi wawasan bagaimana nilai-nilai dapat hadir dalam pembentukan lingkungan social yang kaya dan bermakna bagi para desainer, para ahli yang terlibat, dan penonton serta yang paling penting adalah warga Masyarakat yang terlibat dalam komunitas di mana aktivitas atau peristiwa tersebut berlangsung (Triatmodjo, S., 2023).

Dengan contoh Posyandu Lansia konsep estetika social Berleant dapat dibaca sebagai sebuah peristiwa dalam ruang yang memberikan pengalaman dan rasa keterlibatan, ia memberi kesempatan kepada para lansia, kader, dan peserta lain untuk berpartisipasi aktif dan terlibat dalam kegiatan, sehingga mereka dapat memenuhi kebutuhan fisik dan sekaligus memperoleh kepuasan emosional. Dalam bingkai estetika social para pengelola, perawat dan kader dapat memperlakukan para lansia sebagai partisipan yang aktif dalam membentuk lingkungan social tertentu, yaitu kelompok yandu lansia. Ia dapat menjadi suatu tempat yang mendorong terjadinya interaksi social serta terbentuknya komunitas yang setara tanpa sekat yang inklusif. Ruang kegiatan seperti ini dapat menumbuhkan hubungan-hubungan yang bermakna di antara para lansia dan lansia dengan orang lain, mengurangi rasa terisolasi dan kesepian yang sering menjadi problem bagi para lansia. Posyandu menjadi ruang yang memfasilitasi komunikasi dan interaksi sehingga meningkatkan kesejahteraan social dan rasa saling memiliki bagi mereka yang terlibat di dalamnya. Selanjutnya ruang interaksi yang tercipta dalam Posyandu Lansia bila telah menjadi ruang kegiatan social yang rutin, dapat memunculkan kebersamaan, keakraban, dan solidaritas di antara para lansia dan dengan anggota masyarakat yang lain. Posyandu lansia kemudian dapat tumbuh menjadi ruang social yang kohesif (Triatmodjo, S., 2023).

Estetika social seperti tersebut di atas dapat terbangun di hampir semua kegiatan yang basisnya inovasi social, baik itu di tempat pengelolaan bank sampah di RT-RT, tempat rekreasi Bendungan Kali Gajah Wong di Giwangan, *Co-Design Ngampon* Surakarta (KotaKita), Feeding Milan DESIS, The Every One Every Day – Dagenham, dan masih banyak lagi, semua projek ini berbasis pada komunitas. Apabila komunitas ini berkegiatan secara rutin maka komponen di dalam *field* dapat saling berinteraksi sehingga membentuk kesaling terlibatan di antara mereka (objek, apresiator, kegiatan dan vector) yang memunculkan keterhubungan, interaksi dan relasi diantara para peserta, serta dengan objek-objek dan lingkungan sekitar. Ruang social yang kohesif saling peduli, saling menolong yang pada akhirnya dapat menciptakan rasa guyub dan kesejahteraan bagi masyarakat pemilikinya.

Hadirin yang saya hormati,

Penutup

Desain untuk inovasi social merupakan area kerja dan pendekatan desain yang relatif baru dan mampu memberikan nilai tambah yang positif bagi masyarakat dan dunia serta lingkungan hidup. Oleh karenanya model desain ini dapat menjadi ranah praktik dan riset yang menarik dan perlu dijelajahi secara lebih luas dan dalam, baik oleh para mahasiswa, professional maupun lembaga pendidikan tinggi desain. Ada lima hal pokok dalam desain untuk inovasi sosial yang perlu digaris bawahi, yaitu:

Pemberdayaan dan perubahan perilaku. DIS mengandung usaha-usaha untuk pemberdayaan masyarakat, dengan cara mengajak mereka terlibat secara nyata dan aktif dalam keseluruhan proses transformasi sosial. Termasuk di sini merumuskan permasalahan, mencari alternatif solusi, kemudian mencarikan alat dan dukungan agar proses transformasi tersebut berjalan sesuai rencana. Tujuan akhirnya adalah perubahan perilaku warga menjadi lebih positif. Pemberdayaan dan perubahan perilaku ini merupakan faktor penting dalam rangka mencapai solusi berkelanjutan dan relevan untuk mengatasi permasalahan sosial.

Partisipatif, kolaboratif dan co-design. Pada DIS ini kehadiran warga yang berpartisipasi aktif adalah mutlak adanya, karena tanpa kehadiran mereka dapat dipastikan proyek tidak akan berhasil. Proyek seperti ini merupakan kerja kolaboratif antara masyarakat, para ahli dan didukung pemangku kepentingan yang lain. Ia juga merupakan co-design yaitu kegiatan mendesain yang melibatkan pribadi-pribadi berbeda, pakar dan awam, tergabung dalam sebuah komunitas yang berinteraksi dalam suatu proses belajar bersama sehingga dapat menghasilkan solusi dan inovasi sosial yang efektif. Desainer bukan penentu segalanya, atau penentu akhir, ia dapat berperan sebagai developer, fasilitator, dan generator.k

Memanfaatkan sumber daya lokal: DIS itu menciptakan solusi tidak biasa, dengan memanfaatkan sebanyak mungkin sumber daya lokal; bahan, teknologi, sejarah dan warisan budaya, dengan demikian identitas setempat dapat tumbuh dan berkembang, pada akhirnya hal ini dapat memperkuat kepercayaan terhadap kemampuan diri. Ini semua sangat relevan dengan tujuan mencapai masyarakat yang sejahtera yang tumbuh secara berkelanjutan

Proses dengan langkah dan aksi non-linear, kontekstual sesuai kondisi di lapangan. Tidak seperti proses desain linear dan terukur yang terdapat pada proyek desain konvensional, DIS mempunyai langkah-langkah non linear dan terikat dengan kondisi yang ada di lapangan. Namun begitu

perbaikannya bersifat incremental dan membutuhkan waktu untuk berproses sampai dapat menghasilkan sesuatu yang diharapkan.

Pola kerja *bottom up* dan/atau *top down*. Inisiatif kerja dapat datang dari warga setempat, internal ini berarti pola kerja *bottom up*, atau dari pihak eksternal seperti pemerintah, LSM atau para ahli, pola kerja *top down*. Dalam pola kerja ini desainer dapat bekerja sebagai inisiator, atau fasilitator dan bahkan dapat menjadi partisipan biasa. Dalam kerangka kerja ini mendesain merupakan laku yang dapat dipraktikkan orang awam bahkan oleh mereka yang tidak mempunyai latar belakang pendidikan desain.

Hadirin yang saya hormati,

Sebelum menutup pidato ini izinkan saya mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya pada Pemerintah Republik Indonesia, khususnya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang telah memberikan jabatan Guru Besar dalam Metodologi Desain. Ucapan terima kasih juga kami kepada Rektor, dan Senat Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah menyetujui dan mengusulkan diri saya sebagai Guru Besar. Ungkapan terima kasih yang tulus juga saya sampaikan pada Dekan dan Senat Fakultas Seni Rupa dan Desain, serta Ketua Jurusan Desain FSRD ISI Yogyakarta yang telah menyetujui usulan kenaikan jabatan saya.

Kepada para guru yang telah mendidik saya di sejak dari SD Muhammadiyah Purwodiningratan, SMP Negeri 2, dan SMA Negeri 1 Yogyakarta saya menghaturkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya. Kepada dosen pembimbing akademik saya almarhum Bpk. Widayat, dan dosen pembimbing skripsi saya Ir. Soeparto MR., IAI., dan Ir. Mas Merdah HS., M.Si., dari STSRI "ASRI", dosen pembimbing tesis minor saya Dr. David Laughton di RMIT Melbourne, serta Promotor dan ko-promotor saya Prof. Ir. Achmad Djunaedi, MUP., Ph.D., Prof. Ir. Sudaryono Sastrosasmito, M.Eng., Ph.D., dan Prof. Ir. T. Yoyok Wahyu Subroto, M.Eng. Ph.D., dari Fakultas Teknik UGM Yogyakarta saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas semua curahan ilmu dan bimbingannya.

Terima kasih juga saya sampaikan pada rekan sejawat di Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, FSRD ISI Yogyakarta. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Pimpinan dan Staf di LPPM ISI Yogyakarta, memberi kesempatan untuk melakukan penelitian dengan pembiayaan Lembaga. Terima kasih juga saya ucapkan kepada para tenaga kependidikan di bagian Kepegawaian, di Fakultas dan di Institut atas semua bantuan

dalam mengurus kenaikan pangkat GB dan untuk semua kesabarannya mendengarkan keluh-kesah, *grenengan* dan protes-protes dari saya.

Saya juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Irwan Abdulah, MA., Ph.D., beserta para Mentor dari IA Foundation, yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk belajar menulis Jurnal sehingga memungkinkan saya menghasilkan beberapa publikasi internasional. Demikian juga terimakasih kepada teman-teman Pejuang Sekopus, mari tetap tetap semangat untuk menulis, '*mak byar*' pasti akan datang hari bahagia kita masing-masing.

Ungkapan terima kasih yang tidak terhingga dan hormat saya sampaikan kepada kedua orang tua saya almarhum Bpk. Supadman Wiryoatmojo dan almarhumah Ibu Zubaidah yang telah mengasuh, mendidik dengan penuh cinta kasih, dan senantiasa mendoakan sehingga saya bisa meraih Pendidikan dan pekerjaan yang jabatan Guru Besar. Kepada mertua saya, Bpk. Marjono Mangkuharjono dan Ibu Sudiasih, saya mengucapkan terima kasih atas perhatian, kasih sayang, dan dukungan do'a untuk saya sekeluarga. Kepada saudara-saudara sekandung (enam bersaudara) dan saudara-saudara ipar (sepuluh bersaudara) saya mengucapkan terima kasih atas cinta kasih, rasa kebersamaan, persaudaraan dan keguyuban kita.

Terakhir saya ucapkan terima kasih kepada suami saya, Marsudi Triatmodjo, dan anak-anak saya Nia Milastuti dan Bharuno Mahesworo, serta anak menantu Arditya Damar Kusuma, dan Hafshah Hafidza Noer serta dua cucu tercinta Arandra Lituhayu Kusuma dan Attaya Sinna Gaiaputri yang telah bersabar dan memberikan cinta, perhatian, serta dukungan kuat kepada saya selama ini, kalian semua telah menjadi kekuatan serta warna warni dalam kehidupan saya.

Kepada para hadirin yang terhormat, perkenankan saya mengucapkan terima kasih atas kesabarannya dalam mengikuti pidato pengukuhan ini. Saya mohon maaf apabila ada sesuatu yang kurang berkenan. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan Rahmat dan hidayah kepada kita semua. Aamiin.

Wassalamualaikum warrahmatullahi wabarakatuh.

Daftar Pustaka

- Amatullo, M., Boyer, B., May, J., & Shea, A., Eds. (2022), "Design for social innovation: Case studies from around the world", Routledge, London.
- Berleant, Arnold, 2016, "The Case for Social Aesthetics", *Keynote Lecture at the Seminar of Social Aesthetics: Perspective on Art and Engagement*, Sao Paulo, Brazil.
- Burns, C., H Cottam, C Vanstone, dan J Winhall, 2006, *Transformation Design*, Red Paper 2, Design Council UK, London.
- Cipolla, C., Afonso, R., 2015, DESIS Network, Transformative Social Innovation Theory, Transit – Grant agreement n. 613169.
- Davis, M., Dubberly, H., 2023, Rethinking Design Education, *She Ji Journal of Design, Economics and Innovation*, Vol. 9, No. 2, Summer 2023.
- Ezio Manzini, E., 2014, Making Things Happen: Social Innovation and Design, *Design Issues: Volume 30, Number 1 Winter 2014*, doi:10.1162/DESI_a_00248
- Fasi, D., Meroni, A., Simione, G., 2013, Design for Social Innovation as a form of Design Activism: An Action Format, Conference Paper. *Social Frontiers: The Next Edge of Social Innovation Research*, London.
- 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
- Muratovski, G., 2023, In Conversation with Ezio Manzini: Design for Social Innovation – What We've learned So Far, *She Ji The Journal of Design, Economics, and Innovation*, Vol. 9, No. 1, Spring 2023. <https://doi.org/10.1016/j.sheji.2022.12.003>
- Papanek, Victor, 1971, *Design for The Real World*, Paladin Book, Granada.
- , 1983, *Design for Human Scale*,
- , 1995, *The Green Imperative*, Thames and Hudson, Singapore.

Pillar, C. (2023). Book Review: Design for social innovation: Case studies from around the world. *Discern: International Journal of Design for Social Change, Sustainable Innovation and Entrepreneurship*, 4(1), 56-58.

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

Triatmodjo, S., 2021, *Saatnya Mempraktikan Desain Bermatra Sosial*, Seminar Serenades, UKDW Yogyakarta.

-----, 2023, Posyandu Lansia: sebuah Desain dan Estetika Sosial Indonesia, dalam Haryanto A., Widyatmoko, FX., eds, 2023, *Desain dan Keindahan*, BP ISI Yogyakarta.

Berita ANTARA, "KLHK Catat 25 ribu bank sampah di Indonesia", 13 Juni 2023. <https://www.antaranews.com/berita/3586587/klhk-catat-25-ribu-bank-sampah-di-indonesia>

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Prof. Dr. Suastiwi, M.Des.

Prof. Dr. Suastiwi, M. Des., lahir di Yogyakarta 2 Agustus 1959, merupakan putri bungsu dari pasangan Bapak Supadman Wiryoatmodjo dan Ibu Siti Zubaidah. Pada Tahun 1986 menikah dengan Prof. Dr. Marsudi Triatmodjo, SH., L.LM. dan dikaruniai seorang putri dan seorang putra. Prof. Dr. Suastiwi, M. Des., tinggal di Jalan Sidikan, Sorosutan, Umbuharjo, Yogyakarta.

Beliau adalah dosen Program Studi Desain Interior Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, dengan Pangkat Pembina Utama Muda, Golongan Ruang IV/c terhitung mulai tanggal 1 April 2023

Riwayat Pendidikan

Tahun 1983 lulus Program Sarjana dari Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia ASRI Yogyakarta Jurusan Disain Ruang Dalam

Tahun 1996 lulus Master of Design dari Royal Melbourne Institute of Technology University di Australia Program Studi Industrial Design

Tahun 2010 Program Doktor Ilmu Arsitektur dari Fakultas Tehnik UGM Yogyakarta

Riwayat Jabatan Fungsional

Tahun 1990 diangkat dalam jabatan Asisten Ahli Madia

Tahun 1993 diangkat dalam jabatan Asisten Ahli

Tahun 1997 diangkat dalam jabatan Lektor Muda

Tahun 2000 diangkat dalam jabatan Lektor Madia

Tahun 2001 diangkat dalam jabatan Lektor
 Tahun 2008 diangkat dalam jabatan Lektor Kepala, dan
 Guru Besar/Profesor terhitung mulai tanggal 1 Juni 2023 dalam bidang
 Metodologi Desain.

Riwayat Pangkat dosen

Tahun 1988 Calon Pegawai Negeri Sipil
 Tahun 1989 Pegawai Negeri Sipil dengan pangkat golongan ruang III/a
 Tahun 1993 Pangkat Penata Muda Tingkat I golongan ruang III/b
 Tahun 1997 Pangkat Penata golongan ruang III/c
 Tahun 2001 Pangkat Penata Tingkat I golongan ruang III/d
 Tahun 2008 Pangkat Pembina golongan ruang IV/a
 Tahun 2017 Pangkat Pembina Tingkat I, golongan ruang IV/b
 Tahun 2022 Pangkat Pembina Utama Muda, golongan ruang IV/c

Riwayat Jabatan dosen dengan tugas tambahan

1. Tahun 1995 – 1998 sebagai Ketua Pogram Studi Desain Interior
2. Tahun 2000 – 2002 sebagai Pembantu Dekan II Fakultas Seni Rupa
3. Tahun 2011 – 2020 sebagai Dekan Fakultas Seni Rupa

Tanda Jasa Penghargaan

Tahun 1995 Juara II Lomba Penulisan Desain dari Yayasan Pengembangan
 Desain Kerajinan Indonesia
 Tahun 1996 Dosen Teladan Tingkat Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta
 Tahun 2000 Tanda kehormatan Satya Lancana Karya Satya 10 Tahun
 Tahun 2012 Tanda kehormatan Satya Lancana Karya Satya 20 Tahun
 Tahun 2019 Tanda kehormatan Satya Lancana Karya Satya 30 Tahun

Karya ilmiah

1. Jurnal

No	Judul Artikel	Nama Jurnal	Vol Issue	Tahun Terbit	Keterangan
1	Cultural hybridization in the veneration of a Javanese local hero as a kongco at Lasem's Gie Yong Bio Chinese temple during	Cogent arts & humanities	Vol 10 No 1	2023	Jurnal internasional bereputasi Q2

	Indonesia's reformation Era				
2	The Conveyance of the Japanese Atmosphere to Visitors as a Performance at Marugame Udon, Solo Paragon Lifestyle Mall	Harmonia: Journal of Arts Research and Education 2	Vol 23 No 1	2023	Jurnal internasional Q1
3	Design Adaptations in the Bathrooms for the Elderly Living in the Suburbs	MUDRA Jurnal Seni Budaya	Vol 38 No 3	2023	Jurnal nasional terakreditasi Sinta 2
4	"Guyub Trisno" Fine Art Exhibition: Donation and Recovery of The COVID-19 Pandemic	Devotion Journal of Research and Community Service	Vol 4 No 3	2023	Jurnal internasional
5	Meraih Desain Lokal Berkelanjutan	Ars Jurnal Seni Rupa dan Desain	Vol 26 No 1	2023	Jurnal nasional terakreditasi Sinta 4
6	Mythologization of The Goddess Mazu: Readings through Spacial Setting and Activity in the Interior of Cu An Kiong Temple	Harmonia: Journal of Arts Research and Education 2	Vol 22 No 2	2022	Jurnal internasional bereputasi Q1
7	Power Relations in the Design and Development of Karangwaru Riverside Yogyakarta-Indonesia - Women's Perspective	Journal of Urban Society's Arts	Vol 9 No 2	2022	Jurnal nasional terakreditasi Sinta 2
8	Fungsi Gambar dalam Memproses Perancangan Interior pada Masa Pandemi Covid-19	Jurnal Panggung	Vol 32 No 1	2022	Jurnal nasional terakreditasi Sinta 2
9	Desain Interior Ramah Lansia	Lintas Ruang: Jurnal Pengetahuan & Perancangan	Vol 9 No 1	2021	Jurnal nasional terakreditasi Sinta 5

		Desain Interior			
10	Studi Proksemika dan Pengalaman Keruangan pada Masa Adaptasi Kebiasaan Baru, Studi Kasus: Penataan Interior Awor Coffee Yogyakarta	Lintas Ruang: Jurnal Pengetahuan & Perancangan Desain Interior	Vol 9 No 1	2021	Jurnal nasional terakreditasi Sinta 5
11	Resepsi Penggemar Terhadap Karakter Anime Shounen My Hero Academia, Attack on Titan dan Hunter X Hunter	Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual	Vol 14 No 2	2021	Jurnal nasional terakreditasi Sinta 4
12	Designing a Design Thinking Model in Interior Design Teaching and Learning	Journal of Urban Society's Arts	Vol 7 No 2	2020	Jurnal nasional terakreditasi Sinta 2
13	Tata Ruang Perjalanan Matahari di Pondok Pesantren Pabelan Mungkid Magelang Jawa Tengah: Perspektif Arsitektur Islam	Jurnal Kajian Seni	Vol 6 No 2	2020	Jurnal nasional terakreditasi Sinta 4
14	Interior of 'Tunjungan Plaza' shopping mall in Surabaya as a socializing space	Pakistan Journal of Social Sciences	Vol 11 No 15	2016	Jurnal internasional bereputasi Q4
15	Sosioestetik: Patung Ruang Publik Kawasan Hunian Masyarakat Urban	Jurnal Panggung	Vol 25 No 1	2015	Jurnal nasional
16	Membangun Lokalitas Ruang Kota	Ars Jurnal Seni Rupa dan Desain	Vol 18 No 1	2015	Jurnal nasional
17	Dua Ragam Makna pada "Ruang dari masa lalu" di Permukiman kauman Yogyakarta	Tsaqafa, Jurnal Kajian Seni Budaya Islam	Vol 1 No 1	2012	Jurnal nasional

18	Pengaruh Globalisasi pada Ruang Sebuah Kasus dari Masa Lalu	Ars Jurnal Seni Rupa dan Desain	Vol 1 No 10	2009	Jurnal nasional
19	Desakralisasi Ruang Cikal Bakal di Permukiman kauman Yogyakarta: Sebuah Perubahan Makna Ruang Permukiman Tradisional di Kota	Jurnal Manusia dan Lingkungan (Journal of People and Environment)	Vol 15 No 3	2009	Jurnal nasional
20	Evaluasi Paska Huni Aspek Perilaku di Kantor Kecamatan Mantrijeron Kota Yogyakarta	Lintas Ruang: Jurnal Pengetahuan & Perancangan Desain Interior	Vol 2 No 2	2008	Jurnal nasional

2. Prosiding

No	Judul Artikel	Judul Prosiding	Tahun Terbit
1	Lansia Mandiri dan Aktif, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), Serta Desain Bermatra Sosial	Prosiding Seminar Nasional FSR ISI Yogyakarta: Seni dan Media dalam Kuasa Virtual	2022
2	Saatnya Mempraktikan Desain Bermatra Sosial	Prosiding Serenade (Seminar on Research and Innovation of Art and Design)	2021
3	The Need for Socially Responsible Design	Prosiding Arcadesa	2020
4	Kemampuan Kerja Kolaborasi sebagai Salah Satu Penciri Sumber Daya Manusia Unggul	Prosiding: Seminar Dies Natalis ke-36 ISI Yogyakarta	2020
5	Metode Pembelajaran Desain Interior Berbasis Kelas Studio	Prosiding Seminar Akademik FSR ISI Yogyakarta: Kajian Audiens dan Pendidikan Seni	2014
6	Praktik Desain dengan Kesadaran Sosial	Prosiding Seminar Internasional: Social Awareness in Arts Education	2014

3. Laporan Penelitian

No	Judul	Tahun Terbit	Keterangan
1	Desain Kamar Mandi untuk Manula Bertempat Tinggal di Daerah Pinggiran Kota Studi Kasus di Kalurahan Panggunharjo, Sewon, Bantul	2022	Laporan Akhir Penelitian
2	Fungsi Gambar dalam Memproses Tugas Perancangan Interior	2021	Laporan Akhir Penelitian
3	Alternatif Model Design Thinking untuk Pembelajaran Desain Interior	2020	Laporan Akhir Penelitian
4	Pemufakatan dan Desakralisasi Ruang di Permukiman Kauman Yogyakarta	2010	Desertasi
5	Studi Terhadap Sikap Mahasiswa Program Studi Desain Interior FSR ISI Yogyakarta Mengenai Eco-Design	1996	Laporan Penelitian
6	Studi Komparatif Sumber-Sumber Pengaruh pada Elemen-Elemen Interior Mesjid Besar Kraton Yogyakarta dan Surakarta	1989	Laporan Penelitian

4. Book Chapter dan Bunga Rampai

No	Judul Artikel	Judul Buku	Tahun Terbit	Keterangan
1	Posyandu Lansia: sebuah Desain dan Estetika Sosial Indonesia	Desain dan Keindahan	2023	Bunga Rampai
2	Program Studi Desain Interior FSR ISI Yogyakarta, Dalam Lintasan Waktu dan Peristiwa	70 Tahun A.S.R.I	2020	Book Chapter
3	FAKULTAS SENI RUPA: Tonggak Tonggak Pencapaian	Seni & Revolusi Industri 4.0 ISI Yogyakarta Dalam Pusaran Cirtual	2019	Book Chapter

Karya Seni Monumental:

No	Judul Karya	Penempatan karya	Tahun	Keterangan
1	Kursi Duduk Lansia	Prodi Desain Interior	2022	-
2	Kloset Duduk untuk Lansia yang Tinggal di Pinggiran Kota	Prodi Desain Interior	2022	Laporan Penciptaan
3	Monumen Tri Dharma Penanda Gedung Pascasarjana Tahir Foundation Fakultas Kedokteran, Kesehatan Masyarakat, dan Keperawatan (FKKMK) Universitas Gadjah Mada Yogyakarta	Halaman Gedung Pascasarjana Tahir Foundation (FKKMK UGM Yogyakarta)	2019	Laporan Penciptaan

Terlibat aktif dalam berbagai organisasi yaitu:

HDII Himpunan Desainer Interior Indonesia, dari tahun 199 – sekarang.

HDMI Himpunan Desainer Mebel Indonesia, dari tahun 2017 – sekarang.

Demikian Riwayat Hidup, Yogyakarta 18 Oktober 2023

Prof. Dr. Suastiwi, M. Des.