

## “SESCE” DESIGNER’S RESPONSIBILITY AND HEUTAGOGY

Andereas Pandu Setiawan

Universitas Kristen Petra  
pandu@petra.ac.id

### ABSTRACT

*The A few products, which grown in society measured in standards, pass from the quality test product. Its also with from the designer’s responsibility, which clearly united into every design they were created. SESCE standards are: social, environmental, safety, culture, education, which can used for quality test. As same as an designer, it needed standardisation which match so the all component from the design can be recieved by global society. The standards also have to be an justify quality in design, the existing SESCE can be able to give active result and sustainable for living. This standard must also be fulfilled in era 4.0, which is all digitalization of education. Furthermore, so that the results of product design are in accordance with era 4.0, the SESCE standard is important to be carried out in the design education in Indonesia.*

*Keywords: designer, design resulting, SESCE, Heutagogy*

### ABSTRAK

Berbagai produk yang berkembang dalam masyarakat diukur dalam standar-standar yang harus lulus dalam uji mutu sebuah produk. Demikian juga halnya dengan desain, diperlukan standar yang relatif tepat agar komponen hasil rancangan memenuhi standar kebutuhan yang dapat diterima oleh masyarakat secara menyeluruh. Standar ini tentu saja harus menjadi tanggungjawab desainer yang secara jelas melekat dalam setiap kekaryaannya yang diciptakannya.. Standar SESCE yaitu; social, environmental, safety, culture, education (sosial, lingkungan hidup, keselamatan, kebudayaan, pendidikan) merupakan standar yang dapat digunakan untuk menentukan kualitas sebuah desain apakah keberadaannya mampu memberikan dampak yang fungsional dan berkelanjutan bagi kehidupan manusia. Standar ini juga harus dapat memenuhi tuntutan di era 4.0, yang serba digitalisasi pendidikan. Selanjutnya, agar hasil-hasil perancangan sebuah produk desain seiring dengan era 4.0, maka standar SESCE menjadi penting untuk dilakukan dalam pendidikan desain di Indonesia.

Kata Kunci: desainer, hasil desain, SESCE, Heutagogy

### PENDAHULUAN

Tulisan mengenai SESCE yaitu; social, environmental, safety, culture, education (sosial, lingkungan hidup, keselamatan, kebudayaan, pendidikan) merupakan riset penulis mengenai gagasan bagaimana mempertemukan antara desain sebagai produk dan proses desain sebagai proses yang harus dilakukan secara holistic. Judul dalam tulisan ini sengaja ditambahkan kata *Heutagogy*, untuk menghubungkan bahwa SESCE sangat berpengaruh dalam era digitalisasi di bidang apapun di era 4.0, dimana sebelumnya penulis menyampaikan gagasan dalam paper yang lain dengan topik yang sama.. Desain merupakan perjumpaan antara masyarakat sebagai pengguna dan desainer sebagai penggagas desain. Namun demikian tidak semua gagasan yang muncul dalam bentuk desain dapat memuaskan masyarakat. Adakalanya desain itu justru dapat menimbulkan persoalan-persoalan sosial dan berakibat pada tidak diterimanya desain tersebut di

masyarakat. Persoalan lain muncul sebagai sebuah bentuk dari penerimaan yang berlebihan oleh masyarakat terhadap sebuah desain, yang tentu saja di dalamnya terkandung muatan gaya hidup, yang adakalanya justru akan merusak tatanan sebuah masyarakat yang ortodoks.

Terlepas dari bagaimana bentuk dan hubungan pengaruh yang sesungguhnya terjadi dalam masyarakat, desainer sebagai pemilik gagasan dan pembawa pengaruh inovasi bagi masyarakat, maka diperlukan acuan standar teoritis yang dapat dijadikan pedoman dalam menghasilkan karya-karya bagi masyarakat. Standar teoritis yang disebut standar *SESCE* merupakan aspek yang meliputi pendekatan *social, environmental, safety, culture, education*. Kelima pendekatan tersebut merupakan standar yang dapat dijadikan acuan terprogram oleh desainer agar di dalam perancangan yang dikerjakan diperoleh hasil yang relatif dapat memenuhi tuntutan kebutuhan dalam masyarakat. Desain yang mempertimbangkan faktor sosial bagi masyarakat, lingkungan hidup yang merupakan habitat kehidupan di alam semesta, keselamatan sebagai tuntutan persyaratan tertinggi dalam desain interior, desain yang bertitik tolak terhadap pendekatan budaya masyarakat dan desain interior yang mampu mendidik masyarakat, itulah keselarasan yang seharusnya dipikirkan dan dikembangkan oleh desainer-desainer dalam setiap kekaryaannya. Pendekatan ini di era digitalisasi 4.0, merupakan langkah kongkrit yang harus dikerjakan sebagai bagian dari tanggungjawab desainer. Melalui standar yang telah digitalisasi, tentunya akan lebih mudah bagi desainer untuk mencapai tujuan dari desain yang dirancang.

## **DESAIN DALAM MASYARAKAT**

Hubungan antara desain dan masyarakat adalah sebuah hubungan yang dapat digambarkan sebagai seluruh kesatuan tubuh manusia. Untuk menjelaskan berbagai persoalan desain, ada baiknya apabila kita melihat pelbagai persoalan desain secara lebih luas dan menghubungkannya dengan berbagai peristiwa seni maupun desain. Antara masyarakat dan desain keduanya saling membutuhkan dan saling menggerakkan. Tidak ada masyarakat yang bertumbuh tanpa desain, demikian juga tidak ada desain apabila tidak ada sebuah komunitas masyarakat. Di era digitalisasi, peran desain menjadi sangat sentral dan tidak bisa diabaikan sama sekali keberadaannya. Tidak ada lagi ruang dan sekat yang tertutup di era digitalisasi, seluruhnya dapat transparan dan terbuka untuk diakses dimanapun. Desain ditinjau dari sosiologi memiliki peran yang sangat besar dalam membentuk karakter masyarakat. Desain dan masyarakat bagaikan sebuah kutub positif dan negatif, yang ketika bertemu akan menghasilkan energi yang dapat menggerakkan sebuah kehidupan. Desain menjadi sebuah kendaraan bagi masyarakat untuk mempertahankan kehidupan mereka, demikian pula masyarakat menjadi komunitas yang akan mampu memberikan nafas hidup bagi desain yang lahir dan berkembang di lingkungannya. Sebagai sebuah bentuk simbiosis desain memiliki peran penting untuk mengembangkan ranah kehidupan sosial dalam masyarakat, sekaligus desain berperan dalam membentuk lingkungan hidup dimana sebuah masyarakat tumbuh dan berkembang. Kehidupan masyarakat sesungguhnya sangat digerakkan oleh dinamika keberadaan desain yang ada di sekitarnya. Apapun lini kehidupan masyarakat, desain berperan dalam memberikan warna untuk menghidupi kebudayaan yang tumbuh dalam masyarakat.

Desain dan masyarakat merupakan sebuah pertemuan antara dunia ide dan subyek ide, sebuah pertemuan antara apa yang ada di dalam alam gagasan, di dalam alam konsep dengan alam realitas. Desain sebelum kelahirannya adalah sebuah ide yang hanya tersimpan di dalam pikiran seorang desainer. Proses selanjutnya adalah memeliharanya dalam kandungan sehingga desain akan semakin matang dalam pertumbuhannya, ketika lahir keberadaan desain akan menjawab alam realita yaitu pemenuhan bagi setiap realita kebutuhan masyarakat di setiap lini kehidupan. Desain akan terus bertumbuh, berkembang, menjadi

besar, menghadapi tantangan, untuk selanjutnya dia akan terus menjadi milik masyarakat dan sampai pada waktunya nanti desain akan digantikan oleh ide gagasan desain yang lain yang sesuai dengan kebutuhan yang dituntut untuk terus kreatif oleh masyarakat penggunaannya.

Berkaitan dengan hal tersebut artinya desain dan masyarakat adalah sebuah lingkungan yang saling berpengaruh satu dengan yang lain. Desain ada karena masyarakat ada, masyarakat hidup karena desain menghidupinya. Sebuah buku berjudul Ekspresi Seni Orang Miskin karya Tjetjep Rohendi Rohidi menyebutkan bahwa kehidupan masyarakat sesungguhnya digerakkan oleh kesenian/ desain yang melekat bersamanya. Kemiskinan yang disebutkan dalam buku tersebut adalah sebuah deskripsi nyata bagaimana masyarakat sesungguhnya tinggal dalam kebudayaan kemiskinan yang pada akhirnya akan selalu diwariskan kepada keturunan selanjutnya dan demikian lagi dilanjutkan pada keturunannya yang kemudian. Seni dan desain saya menyebutnya demikian, karena kedua hal ini ada dalam rumpun yang selaras, dalam hal ini seni kemiskinan yang dimiliki oleh masyarakat adalah akibat dari perilaku dan budaya yang terus menerus dihidupi oleh masyarakat pemilikinya. Seni kemiskinan yang selanjutnya menghidupi budaya kemiskinan adalah hasil dari oleh rasa meliputi cara belajar, cara mempertahankan hidup, cara bekerja, dan cara-cara apapun yang semuanya berorientasi memelihara seni kemiskinan. Wujud nyata hal ini terlihat dari bagaimana cara masyarakat memilih hiburan rakyat yang khas berkembang di arus bawah, membuat lauk pauk yang sama setiap hari, menjual makanan murah dengan gizi yang seadanya sebagai upaya bekerja, membuat kerajinan gerabah yang tidak berorientasi inovasi tetapi lebih berorientasi pada desain yang apa adanya. Apa yang disebutkan oleh Tjetjep sesungguhnya adalah cerminan sebuah hubungan yang erat antara desain, seni dengan masyarakat yang hidup karenanya.

Desain masa kini yang dipengaruhi oleh sains dan teknologi modern sangat dipengaruhi oleh kondisi sosial masyarakat. Desain yang hidup dalam pertemuan masyarakat dipengaruhi oleh sistem ekonomi, politik, pemerintahan, sebuah komunitas masyarakat. Desain dan kebudayaan merupakan sebuah pertemuan yang melibatkan beragam bentuk transformasi yang oleh Widagdo dalam bukunya berjudul Desain dan Kebudayaan disebutkan bahwa faktor sosial yang menyebabkan diterimanya ilmu pengetahuan oleh masyarakat adalah beralihnya denominasi kekuasaan dari politik ke ekonomi, dan berubahnya sistem pemerintahan era feodalisme awal ke era prakapitalisme. Terdapat 4 gejala sosial yang menjadi ciri transformasi kebudayaan pada masa itu :

1. Pendukung kebudayaan pada masa feodalisme berpusat di istana raja dan biara-biara.
2. Akhir abad pertengahan ditandai dengan pesatnya kemajuan teknologi.
3. Pada masyarakat feodal awal sifat masyarakat tertutup dan manusia sebagai individu adalah sebagai anggota suatu kelompok sosial yang terkait pada nilai-nilai tradisional.
4. Semakin berperannya aspek-aspek rasional dalam kehidupan sehari-hari.

Apa yang disampaikan oleh Widagdo menunjukkan bahwa desain sangat terkait erat dengan berbagai persoalan yang muncul di masyarakat. Hal ini sekaligus menunjukkan bahwa sejak masa lalu, disadari atau tidak disadari sesungguhnya desain begitu bersentuhan dan menjadi budaya dalam setiap masa kehidupan.

Teori-teori sosiologi juga menyebutkan bahwa urbanisasi sebagai salah satu dampak dari revolusi industri juga menyebabkan terhadap desain yang berkembang sangat berpengaruh besar pada proses desain-desain industri. George Ritzer dalam bukunya Teori Sosiologi menyebutkan :

**Sebagai salah satu dampak Revolusi Industri, banyak orang pada abad ke-19 dan 20 tercerabut dari rumah mereka di desa dan pindah ke perkotaan. Migrasi besar-besaran ini terutama disebabkan oleh pekerjaan yang ditawarkan sistem industri di wilayah perkotaan. Namun hal ini melahirkan kesulitan bagi mereka, karena harus menyesuaikan diri dengan kehidupan perkotaan yang seakan tiada ujungnya –kepadatan penduduk, polusi, kebisingan, lalu lintas, dan lain sebagainya.**

Pernyataan ini menunjukkan bahwa perubahan apapun di dalam masyarakat akan menunjukkan perubahan yang terjadi pada desain dan keduanya akan tetap saling berpengaruh. Masyarakat perkotaan adalah masyarakat yang sangat rentan dengan desain. Perubahan kecil yang terjadi akan memberikan pengaruh yang berdampak pada hal-hal besar dan menyeluruh dalam setiap aspek kehidupan. Konstruksi antara masyarakat dan desain akan terus terjadi dalam hubungan-hubungan yang lebih rumit ketika keseluruhan aspek kehidupan di perkotaan dijalankan. Perubahan dinamika desain di masyarakat masa kini yang berakar dan berurat pada digital sebagai nafas kehidupan, menjadi peran sentral yang sangat penting, membawa dampak dan membawa perubahan yang teramat sangat cepat.

#### **PENGGUNA DESAIN DI ERA DIGITALISASI 4.0**

Hasil desain sebagai akibat dari upaya perancangan dirasakan hampir oleh semua masyarakat. Ilmu sosiologi desain menjelaskan bahwasannya ada keterkaitan yang sangat erat antara desain dan masyarakat sebagai pengguna. Keterkaitan ini dapat muncul dalam bentuk simbiosis-simbiosis dengan aneka ragam bentuknya. Simbiosis yang diharapkan tentunya adalah simbiosis mutualis dan komensalis sehingga keberadaan desain menjadi sesuatu yang tidak mengganggu masyarakat pengguna. Hasil-hasil desain dalam bidang-bidang tertentu seperti advertising, property, fashion, kemasan dan sebagainya rentan dengan persoalan parasitisme yang berujung bahwa desain hanya berpihak pada kepentingan perusahaan saja, berorientasi bisnis dan keuntungan di pihak perusahaan/owner. Di era digitalisasi 4.0 kondisi ini dapat berubah sangat cepat dan bahkan dalam hitungan detik, sebuah hasil desain yang diminati dapat berganti dan berlalu begitu rupa.

Pengguna desain bisa dikatakan sebagai pihak yang paling merasakan akibat-akibat dari munculnya rasa senang, kagum bahkan benci terhadap sebuah karya desain. Desain banyak dijumpai muncul di tempat-tempat yang tidak sesuai pada tempatnya, sehingga hal ini sering menimbulkan polusi desain di banyak tempat. Beberapa orang yang telah saya wawancarai terkait dengan keberadaan desain di sekitar mereka, pada umumnya memberikan pernyataan yang berbeda tentang desain. Persoalan desain tampaknya sangat dipengaruhi oleh tingkat pendidikan, lingkungan, keyakinan agama, usia, gender, dan berbagai latar belakang yang kadang ditemukan sangat bertolak belakang. Desainer dan desain yang diciptakan tentunya harus melihat faktor tersebut secara jeli sehingga apa yang telah dirancang dan dikembangkan dapat diterima dengan baik dan memberikan keuntungan baik kepada perusahaan maupun kepada masyarakat pengguna. Pengguna desain di era 4.0 sangat diuntungkan dengan menjamurnya produsen-produsen desain yang berlomba menawarkan jasa desain dan produk yang sangat bersaing. Demikian pula sebaliknya desainer juga diuntungkan dengan merebaknya keinginan dan kebutuhan masyarakat yang sangat cepat dinamikanya.

Ketika mengamati bangunan-bangunan tua di beberapa kota di Indonesia, kebanyakan desain tersebut menyimpan banyak kenangan ketenaran di masanya. Bangunan-bangunan tersebut menyimpan banyak peristiwa yang ketika hal itu digali dan dikupas, ternyata berkaitan dengan berbagai faktor sosial dan lingkungan yang sangat mempengaruhi keberadaannya hingga saat ini. Peristiwa yang terangkum dalam banyak buku sejarah bangunan, memberikan gambaran kepada kita bahwa pengguna desain bangunan tersebut menggunakan dan memaknainya tidak hanya sekedar tempat tinggal namun juga menjadi sebuah

wujud pribadi sama seperti halnya manusia. Bangunan dan desain yang melekat merupakan sebuah wujud pertunjukkan dari sebuah pribadi yang disebut bangunan. Bangunan tidak tampil sebagai sebuah susunan material batu bata, besi, pasir, batu alam, dan berbagai material lainnya, namun bangunan memiliki jiwa dan roh yang seakan bercerita bahwa inilah "aku".

Fokus dari apa yang kita bahas disini adalah bahwa bangunan dan berbagai material desain lainnya merupakan satu pribadi yang selalu akan berkomunikasi dengan pengguna desain. Ada sebuah pertemuan yang sebenarnya tidak bisa disebut sebagai *manusia dan desain* tetapi *manusia dengan desain*. Manusia sebagai pengguna pada satu sisi memiliki kepentingan untuk memanfaatkan desain sebagai pemenuhan kebutuhannya, sementara di pihak lain desain memerlukan manusia agar keberadaannya layak disebut sebagai desain. Antara desain dan manusia, keduanya adalah sebuah bentuk komunikasi. Komunikasi yang tersusun secara rinci, terekam secara faktual sangat mudah diperoleh dan dikerjakan di era 4.0, karena seluruh komponen sangat mendukung, baik dari komunikasi, transportasi, rekaman peristiwa, semua dapat diselesaikan secara digital.

### **KESALAHAN DESAIN DAN AKIBATNYA**

Desain sebagai produk seni Contoh-contoh hasil desain yang dapat ditemukan adalah seperti, rendahnya mutu bangunan dalam pembangunan rumah rakyat, layouting dan besaran dimensi aktifitas di dalam rumah, sehingga menimbulkan persoalan dikemudian hari. Advertising yang hanya berpihak pada kepentingan pemilik, dengan memperbesar huruf-huruf tertentu dan mengaburkan huruf-huruf lainnya untuk tujuan tercapainya maksud penjualan demi keuntungan perusahaan saja. Persoalan lain yang juga dapat muncul adalah penciptaan jenis hiburan, musik, seni pertunjukkan, yang juga berorientasi terhadap rendahnya mutu edukasi bagi masyarakat, sehingga masyarakat terbawa arus komersialisme dan budaya yang tidak menjunjung nilai-nilai kehidupan setempat yang harus dijunjung dan diayomi.

Desain yang berkembang di masyarakat menunjukkan adanya komunikasi yang terjalin antara desain dan masyarakat. Jalinan komunikasi tersebut menunjukkan alur yang kuat perihal bagaimana desain menjadi sebuah jawaban atas semua kebutuhan masyarakat. Tumbuhnya rumah-rumah dan bangunan-bangunan pertokoan, fashion, produk rumah tangga, alat-alat kecantikan dan olahraga, alat kesehatan, barangkali sering menjadi persoalan sosial dimasyarakat. Persoalan lain yang muncul adalah desain yang hadir di masyarakat belum sepenuhnya menjawab kebutuhan masyarakat pengguna. Selain belum sepenuhnya menjawab persoalan, desain adakalanya justru menimbulkan persoalan di masyarakat karena desain semata-mata hanya berorientasi pada persoalan finansial.

Orientasi desain pada beberapa kasus yang ditemukan di lapangan masih terlihat bahwa prosentase terhadap penekanan finansial masih sangat tinggi. Contoh nyata yang dapat kita amati adalah munculnya desain-desain perumahan yang hanya mementingkan keindahan fasade, sementara ukuran ruang, sirkulasi, drainase dan faktor ergonomi lainnya diabaikan. Dunia industri desain otomotif juga terkadang mengabaikan beberapa pertimbangan keselamatan pada beberapa bentuk desain mobil di pasaran bawah. Industri periklanan dan fashion lebih banyak melakukan rekayasa desain yang berfokus pada keuntungan produsen. Persoalan yang kita perhatikan sesungguhnya memang rumit dan berdampak pada banyak faktor. Tentu saja ketika saya menyajikan beberapa contoh di atas bukan berarti saya menyebutkan bahwa semua desain hanya didasarkan pada pertimbangan finansial, namun demikian diakui atau tidak faktor inilah yang justru saya sebutkan bahwa paling banyak berpengaruh terhadap diproduksinya sebuah desain atau tidak. Era digitalisasi 4.0, dapat berakibat

menimbulkun kesalahan dan kerusakan pada desain yang dibuat. Hal ini dinyatakan karena rekayasa-rekayasa digital sungguh teramat sangat dapat dikerjakan, agar sebuah desain layak dipasarkan. Sungguh suatu hal yang patut dibanggakan dengan munculnya desain rumah rakyat dengan desain ramah lingkungan, mobil yang hemat bahan bakar, advertising, fashion dan berbagai kerajinan dan desain yang dapat terjangkau oleh kalangan yang sesuai namun tetap berfokus pada SESCE sebagai dasar dalam konsep penciptaannya.

## KONSEP SESCE DAN KETERKAITAN DENGAN HEUTAGOGY DALAM DESAIN

Pembahasan yang akan saya sampaikan disini berkaitan dengan peran SESCE sebagai tanggungjawab desainer yang melingkupi lima aspek penting berkaitan dengan seluruh hasil karya desain, dengan keterkaitannya dengan *Heutgogy* yang mengedepankan pendidikan desain berbasis digitalisasi dan virtual system. Kelima aspek penting yang saya sebut sebagai SESCE ini meliputi aspek *social, environmental, safety, culture, education*. (sosial, lingkungan hidup, keselamatan, budaya, pendidikan)

Pembahasan pertama adalah aspek **sosial** sebagai tanggungjawab desainer berkaitan dengan keseluruhan karya desainer merupakan sebuah rangkaian proses tanggungjawab yang menyangkut seluruh keseimbangan hasil rancangan dengan pencapaian kondisi kesejahteraan masyarakat. Betapapun desain harus memberikan kontribusi yang nyata bagi masyarakat, entah itu kontribusi secara langsung maupun kontribusi yang terwujud dalam bentuk yang lain, namun muara dari semuanya harus dapat memberikan kontribusi yang positif bagi masyarakat. Secara berangsur di Indonesia telah dikerjakan berbagai macam proyek CSR (*Corporate Sosial Responsibility*), sebuah proyek kegiatan yang dirancang oleh pemerintah agar setiap perusahaan memberikan kontribusi positif terhadap persoalan sosial di masyarakat. Keadaan yang ada ini merupakan sebuah langkah positif ditengah kondisi social masyarakat yang terabaikan, sekalipun dalam beberapa hal pelaksanaannya terdapat perbedaan persepsi terkait dengan program dan pencairan anggaran proyeknya. Ide yang serupa sesungguhnya merupakan bagian dari tanggungjawab desainer, karena hasil karya desainer demikian berpengaruh dan mendominasi, mengubah cara hidup masyarakat, mengarahkan dan menginvasi berbagai bentuk kehidupan sosial masyarakat.



Gambar 1. Desain adalah sesuatu yang bersentuhan dengan masyarakat secara sosial, apapun itu desain terwujud di dalam ranah ini. Sumber : <http://catatansosiologi.blogspot.com/2012/10/slideshow-foto-realita-sosial>.

Desain tentu saja tidak hanya berpihak pada desainer sebagai pemilik ide dan gagasan yang terwujud dalam desain, namun demikian juga harus mengembangkan dan berpihak pada masyarakat/konsumen sebagai pengguna hasil karya desain. Desain hendaklah memiliki hati nurani, memiliki estetika dalam konteks masyarakatnya, desain hendaknya juga berpihak untuk mensejahterakan masyarakat. Tidaklah dipungkiri bahwa dalam kenyataannya desain lebih berorientasi pada bisnis yang memenjarakan kesejahteraan sehingga masyarakat terkekang dan pada gilirannya masyarakat mikro membentuk masyarakat makro yang tersakiti oleh desain.

Aspek yang kedua adalah fokus pada **environmental**, sebuah aspek yang berorientasi pada persoalan lingkungan hidup. Aspek ini secara luas menjangkau persoalan yang terkait dengan lingkungan sebagai tempat hidup, lingkungan sebagai tempat melangsungkan keberlanjutan kehidupan yang berarti mempengaruhi seluruh aspek dalam alam semesta dan segala sesuatu yang hidup dari setiap makhluk. Seperti halnya dalam CSR, perusahaan juga memiliki kewajiban untuk melakukan *CER (Corporate Environment Responsibility)*. Suatu kewajiban yang mengharuskan perusahaan memiliki kebijakan yang kongkret akan peran sertanya mewujudkan kebersihan lingkungan wilayah tanah, air, udara, dan kesehatan para pegawainya. Terkait dengan hal tersebut perusahaan dalam melaksanakan usahanya wajib mengatur seluruh aspek manajemen yang kemudian dinilai dengan standar-standar tertentu, dengan label yang menunjukkan tingkat kepedulian mereka terhadap lingkungan.



Gambar 2. Perpaduan Antara desain dengan lingkungan menghasilkan bentuk keselarasan alam dengan manusia sebagai pengguna desain. Unsur-unsur alam dilibatkan dalam konsep perancangan desain sehingga keberadaannya menjadi kekuatan bagi desain. Sumber: <http://disbudpar.minutkab.go.id/%3Fp%3D1819&docid=mc9pmQMRDkj8DM&imgurl>

Desainer sementara ini juga diperhadapkan dengan seluruh persoalan lingkungan hidup, dan hampir seluruh persoalan ini bersentuhan dengan proyek desain dan keinginan klien sebagai owner. Desainer wajib memberikan kontribusi yang nyata melalui hasil karyanya, dan berpikir jauh ke depan untuk senantiasa meletakkan pola pikir yang kuat bahwa desain dan lingkungan hidup merupakan sebuah integritas yang tidak terpisahkan. Desain selalu harus diciptakan dengan tujuan mulia untuk menjaga keseimbangan dan kelestarian alam. Tugas lain dari desainer dalam ranah bisnis desain adalah juga membawa pola pikir klien untuk ikut mendukung dan membawa mereka agar selalu terbiasa mengedepankan nilai-nilai lingkungan hidup sebagai konsep bisnis yang berkelanjutan, Keterkaitan yang akan terjalin ketika desain, desainer, konsep lingkungan dan bisnis menjadi sebuah konsep yang holistik maka seluruh harkat hidup manusia dan lingkungan semesta sebagai tempat berdiam makhluk hidup akan selamanya memberikan pengaruh positif bagi seluruh aspek dalam kehidupan ini.

Aspek ketiga berkaitan dengan **safety** yang menjadi standar mutlak dalam perwujudan karya desain. Aspek ini berbicara bahwa seluruh hasil karya desain merupakan perenungan untuk selalu mengedepankan nilai-nilai keselamatan baik dalam proses desain, pelaksanaan proyek, penggunaan hasil desain, sampai kepada detail-detail kemasan dan limbah produk/ proyek. Berbicara mengenai keselamatan tentu saja harus melibatkan disiplin kerja dan manajemen proyek

yang tepat dan ketat. Usaha pencapaian keselamatan juga harus berorientasi penuh pada manusia sebagai *human factor*, baik secara aktif maupun pasif. Hasil desain harus cenderung untuk senantiasa berujung pada keselamatan jiwa dan penghargaan tertinggi atas hak-hak hidup manusia, hak asasi manusia dan hak untuk dihargai secara nurani.



Gambar 3. Ketika desainer merancang desainnya, safety sesungguhnya sudah dipikirkan. Namun demikian safety ini sangat berkaitan dengan pola perilaku masyarakat, harkat hidup, dan lingkungan dimana ia bertempat tinggal. Desainer perlu memikirkan semua ini secara tepat agar perilaku akan bersinergi dengan safety yang sudah ditetapkan. Sumber :<http://www.google.com/imgres?hl=en&biw=1440&bih=625&tbn=isch&tbnid=gGsg53pR2FQDiM:&imgrefurl=http://lucutenanan.blogspot.com/2013/05/gambar-lucu-photo-sepeda-motor-unik>.

Aspek keempat merupakan aspek **culture**/budaya, disini penekanan hasil desain haruslah selalu berorientasi untuk mengedepankan nilai budaya, baik budaya sebagai warisan maupun budaya yang akan diwariskan. Pola pikir dan kekuatan dalam seluruh hasil-hasil desain akan memiliki dampak yang kuat dalam waktu yang panjang, bahkan akan bernilai sebagai suatu hasil karya yang dapat membawa ciri budaya suatu kehidupan yang sudah maupun sedang dilami. Hasil desain sebagai sebuah budaya akan mengangkat citra hakekat kehidupan baik desainer maupun lingkungan yang menumbuhkan budaya tersebut sehingga antara keduanya tumbuh menjadi kesatuan yang saling melengkapi.



Gambar 4. Budaya sebagai bentuk dari komunikasi-komunikasi Antara manusia dan desain seharusnya menjadi gagasan pokok dalam setiap perancangan. Relief di candi-candi pada masa lampau merupakan contoh adanya komunikasi Antara desain dengan manusia. Pada masa kini desain sesungguhnya akan dapat berinteraksi dengan baik ketika desainer menempatkan konsep desain sebagai bagian yang melekat dari budaya.  
Sumber gambar ilustrasi : <http://www.google.com/imgres?hl=en&biw=1440&bih=625&tbn=isch&tbnid=uAFMcB-Q7BUG9M:&imgrefurl>.

Keberadaan bentuk seni, teknologi dan desain adalah sebagai sebuah karya budaya, dan sebagai sebuah karya kebudayaan hasil-hasil desain yang akan senantiasa membawa dampak yang terus berlanjut hingga kapanpun. Hasil karya desain harus hidup, menghidupkan dan menghidupi masyarakat pemiliknya.

Aspek kelima adalah aspek **education**, desain maupun hasil karya desain haruslah sebuah karya yang mendidik masyarakat. Hasil karya desain sangat bersentuhan dalam ruang-ruang pikiran manusia, oleh karenanya ketika sentuhan-sentuhan tersebut menjadi stimulus yang kemudian harus saling menilai satu dengan yang lain, maka hasil karya desain memiliki peran yang besar untuk dapat mengubah, memberi teladan, merusak atau mengakibatkan hal apapun yang berakibat apapun terhadap pola pikir manusia. Hasil desain yang dirasakan dan dialami merupakan sebuah diskusi antara ruang pikir yang senantiasa berkembang dan hidup sebagai bagian dari pergumulan alam pikir manusia dengan apa yang dilihat dan dirasakannya. Era digitalisasi 4.0, memberikan peran *Heutagogy* sebagai sebuah pendekatan pendidikan desain yang sudah tidak lagi berproses pada manual system, melainkan seluruhnya telah bermetamorfosa menjadi sebuah pendekatan pendidikan yang berstandar internasional, lintas budaya, lintas sosial, lintas komunikasi, seluruhnya terpapar dalam sebuah pendekatan yang bisa dikatakan serba virtual dan digitalisasi.

#### HEUTAGOGY SEBAGAI SEBUAH PARADIGMA BERPROSES MENDESAIN

Membahas *heutagogy* dan kaitannya dengan revolusi industri keempat (4.0) atau bisa disebut sebagai revolusi digital lebih pantas kiranya, ketika saya lebih banyak mengutip dari berbagai sumber tulisan mengenai hal ini. Maksudnya adalah sebagai desainer, saya lebih memiliki peran merancang dan mengaitkan gagasan *SESCE* yang saya pikirkan dengan mempertemukannya dengan memberikan sebuah gagasan yang terkait dengannya.

Sebuah tulisan yang saya pelajari di sebuah situs internet (<https://geotimes.co.id/opini/heutagogy-dan-arrah-pendidikan-4-0-kita/>) menyatakan bahwasanya revolusi industri keempat, adalah sebuah tawaran yang sangat

menarik bagi dunia pendidikan, utamanya berkaitan dengan akses terhadap beragam informasi dan kemudahan untuk membagikan beragam informasi tersebut secara cepat hampir dimanapun, kemanapun dan kapanpun.

..... seperti dijelaskan Stewart Hase & Chris Kenyon (2013) bahwa “... *the essence of heutagogy is that in some learning situations, the focus should be on what and how the learner wants to learn, not on what is to be taught...*”. Dengan kata lain, heutagogi memberikan kesempatan kepada pebelajar untuk menentukan pilihan secara bebas tentang apa yang akan dipelajari dan bagaimana mempelajarinya.

Atau, seperti dianalogikan Waras Kamdi (Kompas, 2018) heutagogi bisa dianalogikan sebagai suatu cara menghidangkan makanan dengan bentuk prasmanan, di mana orang yang akan menikmati hidangan memiliki kebebasan untuk memilih apa yang akan disantap, media apa saja yang pas untuk digunakan dan bagaimana cara menyantapnya.

Heutagogi menawarkan kolaborasi aktif (*double hands*) untuk menentukan pembelajaran, meliputi konten apa yang tepat untuk dipelajari, bagaimana cara mempelajarinya dan bagaimana bentuk penilaian yang akan digunakan untuk membuktikan bahwa suatu kompetensi sudah berhasil dikuasai dengan baik.

*Learner* dan *teacher* saling bertukar pikir tentang apa yang pas untuk dipelajari oleh pebelajar dan bagaimana cara membelajarkannya atau langkah-langkah pembelajaran dan sumber-sumber belajar apa yang digunakan untuk mencapai tujuan belajar yang sudah ditentukan tersebut. Dengan kata lain posisi pembelajar lebih sebagai fasilitator atau konsultan pembelajaran.

Heutagogi menjadi sangat menarik untuk diimplementasikan, mengingat cara pandang yang diajukannya tentang pembelajar sebagai agen pembelajar aktif (*active agent*) yang memiliki kebebasan untuk menentukan sendiri belajarnya. Hal ini agak sedikit berbeda dengan konsep yang ditawarkan pembelajaran konstruktif (*Constructive Learning*), meskipun sama-sama memandang bahwa pembelajar adalah individu yang aktif yang mampu merekonstruksi sendiri pengetahuannya melalui keaktifannya dalam proses pembelajaran.

Konsep yang ditawarkan oleh *heutagogi*, desainer yng sedang belajar diberikan kebebasan mutlak untuk sejak awal menentukan apa yang akan dipelajari, bagaimana belajar dan sekaligus membuktikan apa yang sedang dipelajari. Secara jelas *heutagogi* akan sangat menekankan tingkat kemandirian (*higher level of autonomy*) dan kematangan desainer dalam keseluruhan proses belajarnya, dan apabila hal pembelajaran ini dikaitkan dengan SESCE sebagai bidang kjian utama desainer dalam belajar, maka akan dimungkinkan munculnya standar yang sangat baik dalam paradigma mendesain di era 4.0

## KESIMPULAN

Gagasan tentang pemikiran-pemikiran dalam desain interior telah dikembangkan oleh banyak teori. Tentu saja apa yang saya sampaikan dalam kajian ini mungkin saja bukan sesuatu yang baru (dalam beberapa sisi), namun demikian gagasan untuk menentukan standar yang tepat untuk sebuah perancangan desain interior tentu saja harus terus diperjuangkan dan dipertahankan, agar setiap desainer akan memiliki ketajaman berpikir dan bertindak sebagai desainer yang sejati, terutama dalam era digitalisasi 4.0. Desainer sejati artinya adalah desainer yang mampu berpikir holistic melalui konsep *SESCE* dalam setiap tindakan mendesain.

Berpikir di ranah *heutagogy* dengan menggunakan konsep *SESCE* di era 4.0 sebagai acuan mendesain tentu saja akan menghasilkan mutu desain yang baik dan teratur sesuai dengan apa yang diharapkan oleh masyarakat nyata dan masyarakat virtual sebagai pengguna. Melalui cara berpikir konsep *SESCE*, desainer akan selalu waspada terhadap pelbagai gejala sosial, lingkungan, dampak terhadap keselamatan, konstruksi budaya masyarakat dan sadar akan wilayah edukasi sebagai tanggung jawab yang penting untuk dikerjakan.

*SESCE* bukan saja sebagai sebuah slogan terhadap sebuah ide untuk memamerkan sebuah rancangan teori, namun lebih kepada kesadaran-kesadaran bagi setiap desainer dalam mengerjakan karya mereka. *SESCE* di era 4.0

memberikan acuan-acuan konsep dasar yang apabila dikembangkan dan diselalu dipikirkan akan memberikan dampak yang semakin baik untuk kesejahteraan umat manusia. Era 4.0 memungkinkan kemudahan untuk mengakses dan membagikan beragam informasi tersebut secara tidak langsung memberikan tawaran segar bagi kemudahan penerapan *heutagogy learning (self-determined learning)* yang sebenarnya sudah ditawarkan sejak lebih dari satu dekade silam. Heutagogi menawarkan kebebasan kepada pebelajar (*learner*) untuk menentukan (*determine*) sendiri belajarnya.

Selain dari gagasan yang harus dikembangkan di kalangan desainer, *SESCE* juga menjadikan acuan baku yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan desain interior di era 4.0. Mahasiswa sebagai kaum terdidik, sejak awal perlu untuk ditunjukkan bagaimana seharusnya merancang secara lebih sistematis agar pola pikirnya terarah untuk dapat menghasilkan desain interior yang sinergis dengan pelbagai konteks kehidupan. Sudah saatnya pendidikan desain interior berfokus pada *SESCE* sebagai konsep dalam kurikulum pendidikannya, tidak hanya berfokus pada skill desain sebagai luarannya.

## REFERENSI

- Dirdjosisworo. Soedjono, 1994, ***Sinopsis Kriminologi Indonesia***, Penerbit Mandar Maju: Bandung
- Heuken Sj. Adolf, 2003, ***Gereja-gereja Tua di Jakarta***, Yayasan Cipta Loka Caraka: Jakarta.
- Heuken Sj. Adolf, 2003, ***Masjid-masjid Tua di Jakarta***, Yayasan Cipta Loka Caraka: Jakarta.
- Lombard. D dan Cl. Salmon, 2003, ***Klenteng-klenteng dan Masyarakat Tionghoa di Jakarta***, Yayasan Cipta Loka Caraka: Jakarta.
- Peacock. James L, 2005, ***Ritus Modernisasi. Aspek Sosial dan Simbolik Teater Rakyat Indonesia***. Penerbit Desantara: Jakarta.
- Ritzer George. Douglas J. Goodman, 2008, ***Teori Sosiologi. Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern***, Penerbit Kreasi Wacana: Yogyakarta.
- Rohendi Rohidi Tjetjep, 2000, ***Ekspresi Seni Orang Miskin. Adaptasi Simbolik Terhadap Kemiskinan***, Yayasan Adikarya IKAPI dan The Ford Foundation. Penerbit Yayasan Nuansa Cendekia; Bandung.
- Widagdo, 2005, ***Desain dan Kebudayaan***, Penerbit Institut Teknologi Bandung: Bandung.

(<https://geotimes.co.id/opini/heutagogi-dan-arah-pendidikan-4-0-kita/> tanggal 6 dan 7 Pebruari 2019)

diakses