

PENDIDIKAN DESAIN SEBAGAI STRATEGI PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN

Brian Alvin Hananto¹⁾

¹⁾Universitas Pelita Harapan

Brian.hananto@uph.edu

ABSTRACT

Several issues that we face today are issues that can't be solved by one party alone. This shows that there is a need for collaboration and cooperation between parties and bodies of knowledge to respond the contemporary issues. Design, as a body of knowledge, had paradigms and methodologies that are able to enrich other disciplines with its interdisciplinary approach. The author argues that design can be a competency that can be injected on formal education, may it be design education or non-design education. By educating new generations that are critical and open, the author believed that issues that are unsolved by this generation will be solved properly by the next generation.

Keywords: *Design Education, Sustainable Development, Design Methodology, Designers*

ABSTRAK

Berbagai isu dalam masyarakat dewasa ini merupakan sebuah isu yang tidak bisa diselesaikan oleh satu pihak saja. Hal ini menunjukkan perlunya kolaborasi dan kooperasi berbagai pihak dan disiplin ilmu untuk bisa merespon isu-isu yang ada. Desain sebagai sebuah disiplin ilmu memiliki paradigma dan metodologi yang mampu memperkaya disiplin ilmu lain dengan pendekatan interdisiplinernya. Penulis berargumen bahwa desain dapat menjadi sebuah kompetensi yang dapat diinjeksi dalam pendidikan formal, baik pendidikan desain maupun non-desain. Dengan melahirkan generasi yang kritis dan terbuka, penulis percaya bahwa isu-isu yang mungkin tidak bisa diselesaikan oleh generasi ini akan dapat dipecahkan oleh generasi mendatang.

Kata Kunci: *Pendidikan Desain, Pembangunan Berkelanjutan, Metodologi Desain, Desainer*

PENDAHULUAN

Dengan perkembangan industri yang pesat, kekhawatiran mengenai penggunaan sumber daya yang berlebih dan tidak bertanggung jawab menjadi hal yang sering disuarakan orang-orang. Hal inilah yang mendorong adanya pertimbangan etis untuk melakukan pengembangan-pengembangan yang bertanggung jawab yang sering dikenal dengan istilah *sustainable development* (SD). SD adalah sebuah strategi yang memastikan pengembangan yang tidak mengancam keberadaan generasi-generasi mendatang (Kates, Parris, & Leiserowitz, 2005, p. 10). Hal itu dicapai dengan memperhatikan hal-hal apa saja yang dapat dikembangkan (*develop*) dan apa yang dapat dipertahankan atau dijaga (*sustain*).

Berdasarkan studi dari Board on Sustainable Development of the U.S. National Academy of Sciences, terdapat tiga hal mendasar yang perlu dipertahankan dan tiga hal yang perlu dikembangkan (Kates et al., 2005, p. 11). Tiga hal yang perlu dijaga keberadaannya untuk generasi mendatang adalah alam, bantuan hidup dan juga komunitas. Sedangkan tiga hal yang dinilai perlu dikembangkan adalah manusia, ekonomi dan juga masyarakat. Pengembangan sendiri dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas hidup dan meningkatkan kapasitas perekonomian secara global (Klarin, 2018, p. 69). Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam

konteks mengembangkan kualitas kehidupanpun berubah-ubah berdasarkan kondisi global yang ada. Mantan Menteri Perdagangan Indonesia, Mari Elka Pangestu mengungkapkan bahwa pendidikan sendiri adalah kunci dalam menjawab kebutuhan-kebutuhan tersebut (Hutapea, 2019).

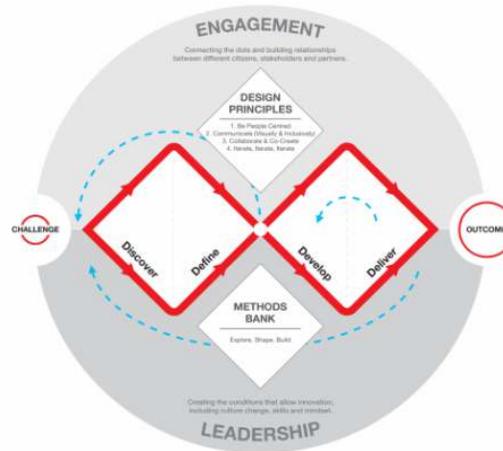
Sebagai seorang desainer dan juga pendidik desain, penulis ingin menyorot bagaimana desain sebagai sebuah disiplin ilmu mampu berkontribusi terhadap SD. Makalah ini akan membahas mengenai pemahaman desain secara umum. Kemudian makalah ini juga akan membahas mengenai pendidikan desain itu sendiri. Makalah ini akan ditutup dengan penjelasan bagaimana pendidikan desain dapat menjadi sebuah strategi dalam mendukung SD.

DESAIN

Istilah desain adalah sebuah istilah yang terkadang membingungkan untuk dibahas. Kata desain sendiri secara umum dapat dilihat sebagai kata kerja dan juga kata benda (Lawson, 2005, p. 3). Sebagai sebuah kata kerja, desain mengacu kepada kegiatan merancang dan melakukan proses desain; sebagai sebuah kata benda, desain dapat mengacu kepada obyek hasil akhir dari proses perancangan dan juga dapat dipahami sebagai sebuah rancangan (Heskett, 2002, pp. 3–4). Berbicara mengenai desain sebagai sebuah kegiatan merancang, hal ini juga menjelaskan bagaimana desain bukanlah kegiatan yang eksklusif hanya dapat dilakukan oleh desainer. Desain adalah sebuah kegiatan yang dapat dilakukan oleh siapapun dalam kehidupan sehari-harinya (Lawson, 2005, p. 5). Desain adalah sebuah karakteristik yang membuat seseorang itu manusia dan sebuah aspek yang membantu memformulasikan kualitas hidup seorang manusia (Heskett, 2002, p. 2).

Sebagai sebuah profesi, desainer bekerja menyelesaikan persoalan-persoalan yang praktis (Karjaluto, 2013, p. 18). Proses desain itu sendiri bersifat eksploratif, namun memiliki tujuan yang jelas, yakni menyelesaikan masalah itu sendiri. Solusi desain terbangun atas pertimbangan-pertimbangan seperti sosial, ekonomi, teknologi; dimana segala pertimbangan tersebut menjadi dasar dari mengambil keputusan (Heskett, 2002, p. 5). Banyaknya dimensi yang bersinggungan yang perlu ditelaah oleh desainer yang membuat desainer dituntut untuk mahir memahami konteks yang luas dalam menyelesaikan masalah (John Bowers, 2011, p. ix).

Proses mendesain sendiri akhirnya kaya akan metodologi dan juga pendekatan-pendekatan yang sifatnya interdisiplin dalam melihat dan menyelesaikan masalah desain. Salah satu metodologi desain yang banyak dikenal, digunakan, dan juga diadaptasi adalah metodologi dari Design Council yang mereka namakan Framework for Innovation. Metodologi tersebut dikatakan mampu membantu desainer dan nondesainer untuk menjawab persoalan kompleks seperti sosial, ekonomi dan lingkungan (“What is the framework for innovation? Design Council’s evolved Double Diamond,” 2015).



Gambar 1. Framework for Innovation

Sumber: <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>

PENDIDIKAN DESAIN

Pendidikan desain yang formal sendiri merupakan sebuah fenomena yang baru saja muncul belakangan ini (Lawson, 2005, p. 6). Sebelumnya pembelajaran mengenai desain sendiri seringkali dilakukan diluar pendidikan formal. Desain sebelumnya umum dipahami sebagai sebuah tindakan artistik yang tidak membutuhkan pendidikan formal. Seiring berjalannya waktu, sekolah desain dan pendidikan formal untuk desain mulai bermunculan. Hal ini mengindikasikan adanya pergeseran paradigma dari apa itu desain. Desain yang sebelumnya dipahami sebagai tindakan artistik yang hanya menekankan kreasi dan kerajinan bergeser menjadi sebuah tindakan kognitif dan kritis yang membutuhkan pembekalan lebih dalam bentuk pendidikan formal. Desain sebagai sebuah kegiatan yang menyelesaikan permasalahan mulai disimulasikan dalam kegiatan-kegiatan dalam kelas di pendidikan formal (Lawson, 2005, pp. 7–8). Pendidikan desainpun akhirnya tidak hanya mengajarkan seseorang untuk menjadi desainer, namun menjadi seseorang yang memahami desain sebagai sebuah alat untuk menyelesaikan masalah dengan kreatif dan interdisiplin (Berk, 2016, p. 16).

PENDIDIKAN DESAIN & SUSTAINABLE DEVELOPMENT

Dalam konteks menjawab permasalahan-permasalahan yang muncul ketika membahas mengenai SD, pendidikan desain menjadi sebuah solusi yang layak dipertimbangkan. Terkadang permasalahan yang dihadapi dewasa ini membutuhkan lebih dari satu solusi, dan kolaborasi antar instansi dan pihak menjadi hal yang krusial (“What is the framework for innovation? Design Council’s evolved Double Diamond,” 2015). Permasalahan kompleks yang menyinggung berbagai dimensi kehidupan manusia membutuhkan sebuah solusi yang muncul karena adanya pendekatan interdisiplin yang menggunakan beragam metodologi dan juga keahlian (Berk, 2016, p. 16). Solusi yang dibutuhkan, menurut penulis, adalah desain.

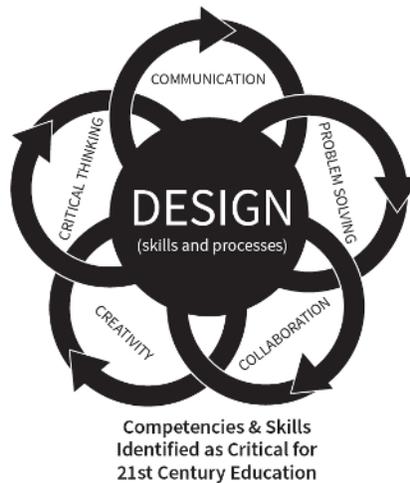
Solusi desain saja tidaklah cukup untuk dapat menyelesaikan masalah yang kompleks, namun desain perlu dilibatkan (Heskett, 2002, p. 135). Desain perlu dilihat sebagai sebuah paradigma, pendekatan ataupun metodologi; dengan demikian, penulis berargumen bahwa pendidikan desain menjadi sebuah hal yang esensial sebagai solusi jangka panjang dalam menjawab permasalahan-permasalahan global yang dihadapi.

Disatu sisi, pendidikan desain dapat melahirkan dan menciptakan desainer-desainer yang dapat terjun langsung menyelesaikan permasalahan yang ada dengan solusi-solusi desainnya. Calon desainer yang belajar dalam instansi-instansi pendidikan yang empatik terhadap kondisi masyarakat yang ada akan dilatih untuk menjadi peka dalam melihat permasalahan-permasalahan sosial, ekonomi dan lingkungan yang ada disekitarnya. Desainer tersebut akan berupaya untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut, sekecil apapun dampaknya, dengan kemampuan mereka sebagai seorang desainer.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Desainer sebagai *Problem Solver* dalam Lingkungan Sekitar
Sumber: Hananto, Violetta & Evangelyn, 2019

Disisi lain, pendidikan desain dapat dilakukan dan juga diimplementasikan pada disiplin-disiplin ilmu lain. Hal itu dimungkinkan jika kita melihat desain memiliki rangkaian kompetensi yang bisa saja dibagikan secara interdisiplin (Berk, 2016, p. 17). Di Indonesia, hal ini menjadi menarik ketika dikaitkan dengan program Kampus Merdeka yang disampaikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nadiem Makarim. Salah satu program Kampus Merdeka adalah kemerdekaan mahasiswa untuk belajar, dimana mahasiswa wajib diberikan hak untuk belajar diluar program studinya (Alifia, 2020). Jika seorang mahasiswa dalam disiplin ilmu lain mempelajari desain dan metodologinya, mahasiswa tersebut dapat diperkaya dengan pemahaman interdisiplin desain yang tentunya membuat mahasiswa tersebut siap untuk membuat solusi-solusi interdisiplin.



Gambar 3. Pemahaman Desain yang mencakup kompetensi yang dibutuhkan dalam pendidikan pada abad 21.
Sumber: Berk, 2016

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dewasa ini, banyak permasalahan-permasalahan yang dihadapi secara global adalah masalah-masalah interdisiplin yang tidak bisa diselesaikan oleh satu atau dua orang saja. Persoalan dan isu-isu yang ada perlu dihadapi secara institusional dan secara kolektif dan kolaboratif. Desainer bisa saja tetap memiliki peran dalam menginisiasi atau bahkan memimpin inisiasi yang ada, namun tetap saja solusi yang interdisiplin dibutuhkan untuk memastikan masalah-masalah yang ada itu ditelaah dari berbagai macam kacamata yang ada.

Salah satu kategori dalam pembangunan berkelanjutan yang perlu dikembangkan adalah manusia, dimana pendidikan menjadi salah satu aspek yang perlu difokuskan. Pertanyaan selanjutnya adalah pendidikan apa yang perlu diberikan atau apa yang perlu dididik? Jawabannya, menurut penulis, adalah pendidikan desain. Ketika desain dilihat sebagai sebuah aktivitas yang memiliki kompetensi-kompetensi yang diperlukan dalam banyak sektor pada abad 21 ini, tentu tidak berlebihan jika desain dikatakan sebagai sebuah disiplin yang bermanfaat.

Dengan mempersiapkan generasi selanjutnya untuk memiliki paradigma desainer: sebagai penyelesaian masalah, maka generasi selanjutnya akan memiliki kompetensi yang diperlukan untuk merangkai dan menyelesaikan permasalahan yang sifatnya interdisiplin. Hal ini, jika dilakukan secara konsisten dan juga koheren dan kolektif memiliki potensi untuk menyelesaikan masalah-masalah yang mungkin kompleks dan tidak bisa diselesaikan oleh generasi sekarang.

Maka dari itu, seperti yang penulis sampaikan sebelumnya, penulis melihat pendidikan desain sebagai sesuatu yang potensial untuk dipertimbangkan dalam berbagai macam pendidikan formal yang ada di Indonesia. Tentunya dampak dan kontribusi dari pendidikan desain pada pendidikan formal lainnya tidak dapat dilihat hasilnya dalam hitungan bulan. Perubahan yang dapat dihasilkan dari adanya pendidikan desain secara luas mungkin baru akan dapat dirasakan dalam hitungan tahun, bahkan mungkin satu dekade lagi.

Tentunya perubahan itu tidak akan terjadi ketika tidak ada perubahan kecil yang dapat dilakukan. Berdasarkan kesimpulan studi yang penulis lakukan, penulis memberikan rekomendasi praktis terhadap pelaku pendidikan yang ada sebagai berikut:

1. Pendidikan desain perlu mampu mengajarkan pelajarnya pendekatan-pendekatan interdisiplin yang koheren, bukan hanya mengajari siswanya teknik ataupun teori yang tidak bisa diaplikasikan dalam kehidupan nyata.
2. Pendidikan desain perlu bersifat non-eksklusif, dimana pendidikan ini mampu ditempuh oleh orang-orang dari latar belakang manapun. Hal ini, jika dapat dilakukan dengan baik, mampu mengembangkan disiplin ilmu lainnya, terlebih ketika proses pembelajaran interdisiplin terealisasi.
3. Desain sebagai sebuah aktivitas manusia dapat diajarkan dalam semua matakuliah atau matapelajaran yang ada. Desain memiliki pendekatan atau metode-metode yang bisa diaplikasikan dalam berbagai kegiatan pembelajaran.

REFERENSI

Alifia, O. N. (2020). Ini 4 Kebijakan Kampus Merdeka ala Mendikbud Nadiem Makarim. Retrieved February 8, 2020, from Liputan6.com website: <https://www.liputan6.com/news/read/4165124/ini-4-kebijakan-kampus-merdeka-ala-mendikbud-nadiem-makarim>

- Berk, S. (2016). Designing for the Future of Education Requires Design Education. *Art Education*, 69(6), 16–20. <https://doi.org/10.1080/00043125.2016.1224844>
- Heskett, J. (2002). *Design: A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press.
- Hutapea, E. (2019). Hadapi Revolusi Industri 4.0, Pendidikan Jadi Kunci Pengembangan Diri. Retrieved February 8, 2020, from Edukasi.Kompas.Com website: <https://edukasi.kompas.com/read/2019/07/03/19144701/hadapi-revolusi-industri-40-pendidikan-jadi-kunci-pengembangan-diri>
- John Bowers. (2011). *Introduction to Graphic Design Methodologies and Processes: Understanding Theory and Application* (Vol. 59). Retrieved from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ufh&AN=83815211&site=e=ehost-live>
- Karjaluoto, E. (2013). *The Design Method: A Philosophy and Process for Functional Visual Communication*. San Francisco: New Riders Publishing.
- Kates, R. W., Parris, T. M., & Leiserowitz, A. A. (2005). What is Sustainable Development? Goals, Indicators, Values and Practice. *Environment: Science and Policy for Sustainable Development*, 47(3), 8–21.
- Klarin, T. (2018). The Concept of Sustainable Development: From its Beginning to the Contemporary Issues. *Zagreb International Review of Economics and Business*, 21(1), 67–94. <https://doi.org/10.2478/zireb-2018-0005>
- Lawson, B. (2005). *How Designers Think: The Design Process Demystified* (Fourth Edi). Oxford: Architectural Press.
- What is the framework for innovation? Design Council's evolved Double Diamond. (2015). Retrieved January 4, 2020, from [Designcouncil.org.uk](https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond) website: <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/what-framework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond>