

# DESAIN DAN PERUBAHAN MASYARAKAT

Oleh  
**Agus S. Ekomadyo**  
aekomadyo00@gmail.com

Disampaikan dalam Diskusi Studia Humanika Masjid Salman ITB  
Bandung, 21 April 2017

Artikel ini ditulis saat penulis sedang mempelajari desain sebagai sebuah ilmu. Istilah desain sering berkonotasi dengan profesi tertentu, dan orangnya disebut desainer, yang sering kita temukan dalam desainer fashion, produk, interior, arsitek, hingga rancang kota (*urban design*). Namun desain juga muncul dalam kegiatan sehari-hari, dan dalam bahasa Indonesia mempunyai padanan kata "merancang", seperti digunakan dalam merancang perjalanan, merancang karier, merancang masa depan, merancang tulisan, merancang penelitian, merancang perkuliahan, merancang negara, dan lain-lain. Kajian tentang desain sebagai ilmu mencoba mencari ontologi desain baik dalam pengertian profesi maupun sehari-hari, untuk menjawab apa sesungguhnya desain dan apa perannya dalam kehidupan manusia.

Lalu apakah ada kaitannya antara desain dengan perubahan masyarakat? Isu perubahan masyarakat diangkat penulis untuk membingkai elan vital dari diskusi para aktivis kampus, termasuk aktivis di lingkungan masjid Salman ITB sebagai masjid kampus. Kampus masih diharapkan bisa melahirkan para *agents of change*, termasuk dari aneka aktivitas dari masjid kampus. Ketika kampus mencoba mengkaji desain sebagai ilmu, bisakah ini berkontribusi bagi perubahan masyarakat? Bisakah perubahan masyarakat dirancang oleh para aktivis masjid kampus?

## Desain sebagai Ilmu

Awalnya desain awalnya bukan suatu kegiatan khusus, tetapi melakat pada suatu pekerjaan untuk membuat sesuatu. Desain seperti ini disebut metode desain secara tradisional atau kerajinan. Pengetahuan desain didapatkan melalui pengalaman dalam membuat sesuatu, dan dialihkan dari satu orang ke orang lain dengan metode magang. Bentuk-bentuk yang dianggap baik didapatkan melalui proses coba dan ralat berkali-kali.

Industrialisasi, yang mengharuskan adanya spesialisasi pekerjaan untuk membuat sesuatu secara massal, membuat desain menjadi sebuah pekerjaan khusus sekaligus melahirkan profesi desainer. Tuntutan industri membuat desain harus semakin rasional dan sistematis karena harus merupakan suatu pekerjaan yang efektif, efisien, dan terukur keberhasilannya. Tahun 1960-an berkembang gerakan "Design Methods" yang mencoba membuat metode desain secara lebih rasional dan sistematis dan bukan sekadar proses coba dan ralat. Rasionalitas dalam desain bahkan mendorong desain yang sangat dipengaruhi oleh sains, dengan menganggap desain suatu proses yang setara dengan sains. Jika metode sains diakui bisa menjelaskan sesuatu yang telah terjadi secara ilmiah (deskriptif), maka metode desain saat itu diyakini mampu memberikan gambaran mengenai sesuatu yang akan dibuat (perskriptif). Rasionalisme desain juga membawa pada diskursus tentang sains desain.

Namun rasionalisme desain mendapat kritik karena pada kenyataannya kerja desainer tidak serta-merta rasional dan sistematis. Ada aspek pengalaman, imajinasi, dan kreativitas yang tetap melekat pada kemampuan desainer. Brian Lawson meneliti dua kelompok mahasiswa, satu kelompok saintis dan satunya kelompok desain, yang sama-sama diberi tugas untuk menyusun suatu blok menurut aturan tertentu. Kelompok saintis cenderung berpikir linier: analisis-sintesis-evaluasi untuk mendapatkan solusi, sedangkan kelompok desainer lebih memilih cara kreatif dengan mencoba-coba untuk mendapatkan solusi yang diinginkan. Desainer ternyata punya cara sendiri dalam berpikir dan bekerja, yaitu mulai dari suatu masalah yang terbangkitkan (*generator*), kemudian membayangkan

apa solusinya (*conjecture*), baru kemudian desainer melakukan analisis (*analysis*) untuk mendapatkan solusi dari permasalahan yang didapatkan. Dari sini muncul istilah yang kemudian berpengaruh dalam keilmuan desain, yaitu cara berpikir desainer (*how designers think*).

Cara berpikir desainer ini kemudian berlanjut pada ditemukannya konsep “design thinking” (pemikiran desain). Belajar dari cara berpikir desainer “design thinking” adalah cara berpikir untuk mendapatkan solusi dengan melalui proses iteratif dalam merespon suatu masalah, di mana aspek pengalaman, kreativitas, dan imajinasi berperan dalam proses tersebut. Dalam “design thinking” dikenal istilah *heuristic*, yaitu suatu pernyataan yang dianggap setara dengan teori sains namun didapatkan dari serangkaian pengalaman dan kreativitas: *heuristic* didapatkan dalam domain desain dan engineering. Lewat “design thinking”, cara berpikir desainer menjadi berkembang secara luas dan diadopsi oleh bidang-bidang lain seperti teknologi informasi atau inovasi bisnis. “Design thinking” juga berpengaruh pada munculnya konsep cara belajar ala desainer (*designerly ways of knowing*), yang membedakannya dengan mendapatkan pengetahuan melalui cara sains atau cara seni-humaniora. Di sini desain mulai dilihat sebagai sebuah ilmu, dengan ontologi adalah bagaimana seseorang bekerja membuat sesuatu (*man-made*) secara iteratif untuk tujuan kecocokan terhadap suatu permasalahan.

Ada beberapa catatan ketika desain ditarik sebagai sebuah ilmu, yaitu: 1) desain ada dalam dunia buatan manusia (*man-made world*), artinya desain berorientasi pada artifak atau sesuatu yang dibuat manusia, 2) desain bersifat perskriptif, yaitu dimulai dengan bayangan tentang buatan manusia yang akan dihasilkan, 3) desain berorientasi pada kecocokan (*appropriateness*), 4) desain merupakan pekerjaan yang iteratif (bolak-balik), dan 5) desain berfokus pada solusi, dan bukan pada permasalahan. Jika kelima hal tersebut merupakan ciri desain yang didapatkan dalam perjalanan keilmuan, apakah ciri tersebut bisa diimplementasikan dalam desain dalam pengertian sehari-hari?

## Desain dalam Keseharian

Dalam kuliah tentang Teori Desain Arsitektur untuk mahasiswa sarjana tingkat 2, rekan penulis memberikan contoh desain dalam bukan keseharian pada kasus sosok Jackie Kennedy. Sosok ini dikenal sebagai pesohor istri mantan presiden Amerika Serikat John F. Kennedy, dan sepeninggal suaminya Jackie dinikahi oleh milyarder multinasional Aristotle Onassis. Mengapa sosok ini bisa dipercaya menjadi pasangan hidup tokoh-tokoh berpengaruh di dunia, apakah ini sekadar kebetulan saja? Ternyata, sejak kecil Jackie oleh ibunya memang sudah dipersiapkan untuk bisa punya peran penting dalam masyarakat kalangan atas. Dari cara berbicara, cara berpakaian, pemilihan sekolah, hingga dengan siapa harus bergaul, semua diatur dengan baik. Singkatnya, dari awal Jackie memang didesain untuk mempunyai peran penting di kalangan masyarakat kelas atas.

Salah satu pemikir desain, Victor Papanek, pernah menyebut bahwa “setiap orang adalah desainer”. Pernyataan ini mengacu pada pengertian desain dalam keseharian. Papanek mengkritik determinisme profesionalisme desain karena akhirnya desainer sering terjebak pada produksi massal yang cenderung mekanistik, dan sering mengabaikan etika dalam desain, seperti dampaknya terhadap konsumerisme atau kerusakan lingkungan. Desain menjadi dasar dari aktivitas manusia, sebagai usaha sadar dalam membangun keteraturan yang bermakna.

Apakah lima ciri desain sebagai ilmu di atas, yang bisa menjelaskan desain dalam pengertian profesi, apakah juga mampu menjelaskan desain dalam pengertian keseharian. Penulis mencoba menggunakannya dalam kegiatan keseharian yang dirancang oleh penulis bersama keluarga, yaitu merancang liburan bersama-sama:

- 1) Perjalanan liburan adalah bentuk “man-made world”: berorientasi pada hasil dari sesuatu yang diperbuat bukan sekadar berencana tanpa tindakan; hasilnya adalah keasyikan dan pengalaman yang menyenangkan
- 2) Membayangkan hasil akhir: pada saat merencanakan liburan sudah mulai terbayangkan keasyikan dan pengalaman menarik yang didapatkan dari aneka event yang dirancang
- 3) Berorientasi kecocokan: perjalanan liburan yang menyenangkan dirancang dengan mempertimbangkan jadwal masing-masing anggota keluarga, selera masing-masing, budget, kendala teknis, dan lain-lain; sama ketika arsitek berusaha memahami keinginan pengguna,

keterbatasan biaya, aspek-aspek teknis untuk menghasilkan rancangan bangunan yang pas dari aspek teknis, fungsi, dan estetika.

- 4) Bersifat iteratif: menentukan event-event dalam perjalanan liburan bukan pekerjaan yang tiba-tiba menghasilkan sesuatu, ada proses coba dan ralat, suatu event ditambahkan atau dikurangi, untuk mendapatkan perjalanan liburan yang cocok.
- 5) Fokus pada solusi: ketika merancang liburan banyak kendala yang dihadapi: jadwal yang tidak pas, biaya yang terbatas, selera yang berbeda-beda; namun rancangan liburan tetap tersusun untuk meniasati aneka perbedaan tersebut.

Ketika “ilmu desain” bisa menjelaskan desain dalam keseharian, bisakah ilmu desain diterapkan untuk perubahan masyarakat? Bisakah suatu perubahan itu dirancang? Dengan kasus Salman ITB sebagai masjid kampus, kita coba bagaimana ilmu desain diujicobakan untuk merancang suatu perubahan masyarakat.

### **Merancang Perubahan Masyarakat melalui Masjid Kampus**

Pada awal tulisan ini disebutkan bahwa desain sebenarnya merupakan kegiatan yang berorientasi praktis dalam membuat sesuatu. Perkembangan desain sebagai ilmu aspek-aspek praktis ini diangkat secara lebih teoretis, sehingga fenomena desain bisa dijelaskan secara lebih luas dan lebih umum. Desain sebagai ilmu bahkan bisa digunakan untuk menjelaskan untuk menjelaskan desain dalam keseharian. Hal ini membuka peluang untuk pemanfaatan keilmuan desain pada kasus-kasus lain di luar disiplin desain dalam lingkup profesi.

Bagian ini mengujicobakan apakah desain bisa digunakan untuk merancang peran masjid kampus sebagai agen perubahan masyarakat, dengan kasus Masjid Salman ITB. Bisakah suatu perubahan masyarakat dirancang, dan ilmu desain ikut berkontribusi dalam upaya tersebut? Masjid kampus menjadi kasus yang menarik, karena kalangan intelektual muslim di Indonesia sedang dipertanyakan perannya buat masyarakat. Banyak yang menilai kaum intelektual muslim tidak berhasil mengadopsi daya nalar yang dipelajari di kampus untuk melihat fenomena di masyarakat secara kritis namun logis. Maka masjid kampus menarik untuk dicermati, apakah ia bisa berperan menjadi wadah intelektualitas kampus untuk berpikir berpikir kritis, berani mencoba hal-hal yang baru (*novelty*), agar kontribusi intelektual muslim lebih strategis bagi masyarakat.

Merancang perubahan pada masjid kampus perlu diawali dengan mengidentifikasi apa yang ada saat ini. Dari beberapa diskusi, karakter komunitas masjid Salman ITB dapat dipetakan ke dalam 3 karakter utama: intelektualisme, aktivisme, dan moderatisme. Karakter intelektualisme muncul karena secara alamiah masjid Salman ITB mayoritas diisi oleh civitas kampus yang terbiasa untuk mengasah daya intelektualitasnya dalam berbagai kegiatan. Karakter aktivisme muncul sebagai dampak representasi dari intelektualisme untuk mencobakan aneka gagasan intelektual ke dalam tindakan konkrit. Moderatisme muncul sebagai konsekuensi dari aktivisme yang melibatkan berbagai pihak yang juga dengan gagasan intelektual yang beraneka ragam sehingga muncul tindakan-tindakan moderat dari proses komunikasi, negosiasi, kompromi, kesepakatan, konsensus, atau translasi yang menjadikan agenda personal menjadi agenda kolektif.

Bisakah ketiga karakter tersebut dirancang sebagai karakter komunitas Masjid Salman ITB sebagai masjid kampus? Perubahan apa yang diinginkan? Diasumsikan, ketiga karakter tersebut saat ini sudah ada pada komunitas masjid Salman ITB, namun masih bersifat sporadis dan belum terorganisasi dengan baik. Akibatnya sering terjadi salah pengertian (*misleading*) dari kelompok lain yang menganggap komunitas masjid Salman ITB sebagai muslim yang radikal. Radikal memang menjadi ciri anak muda yang tengah mencari identitas, dan mereka ini adalah kelompok yang paling banyak hadir di masjid Salman ITB sebagai masjid kampus. Namun radikalisme ala kampus tidak melulu menjurus pada ekstrimisme, yang sebenarnya dikhawatirkan karena berpotensi untuk memicu disintegrasi dalam masyarakat. Perubahan dari sporadis menjadi terorganisasi menjadi penting untuk komunitas masjid Salman ITB dalam memposisikan perannya dalam masyarakat luas. Masyarakat akan lebih mudah untuk meminta bantuan komunitas masjid Salman ITB karena kompetensinya dalam menerjemahkan nilai-nilai Islam melalui intelektualisme, aktivisme, dan moderatisme.

Dengan menggunakan lima ciri desain, berikut disimulasikan bagaimana karakter Masjid Salman ITB sebagai masjid kampus bisa dirancang untuk lebih terorganisasi dan dikenal baik oleh masyarakat:

- 1) Man-made world: artifak apa yang paling merepresentasikan karakter komunitas Masjid Salam ITB: apakah konfigurasi organisasi, apakah media komunikasi yang menjadi jembatan antar elemen organisasi dengan masyarakat luas?
- 2) Membayangkan hasil akhir (perskirptif): konfigurasi seperti apa yang diinginkan antara 3 komponen utama organisasi Masjid Salman ITB saat ini: aktivis, eksekutif, dan pengurus? Model atau manajemen pengambilan keputusan kolektif seperti apa yang diinginkan? Media apa yang cocok untuk dikembangkan untuk menjaga komunikasi dan koordinasi antar elemen organisasi tersebut?
- 3) Kecocokan (*appropriateness*): berbagai bentuk artifak yang dihasilkan harus diterima oleh semua komponen organisasi dan para pemangku kepentingan dan juga efektif untuk sebagai representasi masjid kampus
- 4) Iteratif: proses untuk mencapai kecocokan merupakan proses yang berlangsung secara timbal balik, komponen organisasi dan pemangku kepentingan membuat konfigurasi organisasi dan media komunikasi dengan aneka interaksi dan hubungan saling mempengaruhi.
- 5) Fokus pada solusi, dalam proses yang melibatkan banyak pihak pasti akan melibatkan benturan gagasan dan argumentasi. Pendekatan desain adalah fokus pada solusi, dan tidak memperbesar permasalahan yang muncul.

#### **Penutup: Relasi Ilmu - Amal**

Tulisan ini bentuk *exercise* bagaimana ilmu, dalam hal ini ilmu desain, bisa relevan dengan permasalahan nyata di masyarakat. Dalam perspektif Islam dikenal konsep relasi mutual antara ilmu dengan amal. Ilmu tanpa amal akan menjadi "menara gading": bagus dan elok dilihat (dipelajari), tetapi tidak signifikan bermanfaat bagi masyarakat. Sebaliknya amal tanpa ilmu seperti "gerakan tanpa arah": suatu amal bisa terseret dalam arus kepentingan dalam dinamika masyarakat yang acapkali membawa suatu amal menjadi melenceng dari tujuan semula. Dengan konteks inilah desain ditempatkan sebagai ilmu yang bisa berkontribusi untuk merancang suatu perubahan masyarakat.

Saat ini isu masjid kampus relevan dengan permasalahan masyarakat Indonesia terutama ketika agama dinilai sebagai sumber disintegrasi dalam masyarakat. Padahal setiap nabi, termasuk Muhammad, membawa suatu agama untuk menjadi jalan keluar bagi aneka permasalahan manusia: sebagai "rahmat li al-alamin" dalam konsep Islam. Model relasi ilmu-amal ini menjadi relevan dalam pengembangan masjid kampus sebagai agen perubahan masyarakat. Masjid kampus menjadi laboratorium sosial untuk implementasi ilmu-ilmu civitas kampus supaya bermanfaat bagi masyarakat luas. Sebuah cita-cita supaya Islam benar-benar menjadi rahmat bagi kehidupan.

Tulisan juga bisa diunduh di:

<https://agoradialektika.wordpress.com/2017/07/03/desain-dan-perubahan-masyarakat/>

<https://iplbi.or.id/desain-dan-perubahan-masyarakat/>

--

*Adakah kaitannya antara desain dengan perubahan masyarakat? Isu perubahan masyarakat diangkat penulis untuk membingkai elan vital dari diskusi para aktivis kampus, termasuk aktivis di lingkungan masjid Salman ITB sebagai masjid kampus. Kampus masih diharapkan bisa melahirkan para agents of change, termasuk dari aneka aktivitas dari masjid kampus. Ketika kampus mencoba mengkaji desain sebagai ilmu, bisakah ini berkontribusi bagi perubahan masyarakat? Bisakah perubahan masyarakat dirancang oleh para aktivis masjid kampus?*