



Nilai Kemanusiaan dalam Proses Belajar Desain Interior Partisipatif yang Berpusat pada Pengguna: Studi kasus pada desain interior panti jompo

Elaine Steffanny

Program Studi Desain Interior Universitas Pelita Harapan

UPH Tower Lippo Karawaci, Tangerang, 15811, Banten, Jawa Barat, Indonesia

Email: elaine.steffanny@gmail.com

ABSTRAK

Makalah memusatkan pada pembahasan metode perancangan partisipatif ruang publik sebagai pembelajaran bagi para mahasiswa/i program studi Desain Interior dengan studi kasus perancangan rumah lansia/panti jompo. Isu permasalahannya adalah banyak panti jompo di Indonesia yang belum terancang sesuai standar kebutuhan para pengguna. Yang menjadi lebih menarik ternyata permasalahan perancangan panti jompo butuh diselesaikan dengan cara yang lebih khusus. Cabang ilmu sosial yang menjunjung tinggi nilai kemanusiaan seperti psikologi dalam hal ini mulai dikolaborasikan ke dalam proses perancangan ruang panti jompo. Seiring dengan perkembangan zaman dan perkembangan keilmuan dalam lingkungan akademis dan masyarakat secara luas, semakin disadari bahwa para perancang ruang semakin perlu untuk menggunakan faktor empati yang diadopsi dari keilmuan sosial tersebut. Tujuannya untuk menghasilkan rancangan yang lebih bermakna dan tepat untuk digunakan dalam kondisi yang semakin ideal bagi para pengguna. Hasil penelitian secara keseluruhan akan ditunjukkan melalui eksplorasi pembelajaran dari institusi akademik saat ini yang semakin diperkaya dengan melibatkan masyarakat pengguna. Para peserta didik dihadapkan kepada pengujian yang praktis mewajibkan mereka menuangkan bidang keilmuannya secara nyata di dalam kehidupan bermasyarakat. Bentuk pembelajaran ini dilakukan pada studi Desain Interior dengan pendekatan Partisipatif yang menekankan pada perilaku manusia yang beraktivitas dalam ruang dan lingkungan sekitarnya.

Kata kunci: pendidikan desain interior, desain partisipatif, panti jompo.

ABSTRACT

This paper focuses on discussing the method of Participatory Design for Public Space as a learning method for students in an Interior Design study program using case studies of designing nursing homes. The main issue is that many nursing homes in Indonesia have not been designed according to the standards, which the users need. What becomes vital here is that problems need to be solved in more specific ways. Branches of Social Science that uphold human values, such as Psychology in this case, began to be incorporated into the process of designing nursing homes. Over time, due to the development of knowledge in an academic environment and also society at large, interior designers have started to realize the importance of using empathy as an instrument adopted from social science. The goal is to produce designs that are meaningful and appropriate for use in the ideal conditions for the users themselves. The overall results of this study will be demonstrated through the exploration of learning from an academic institution that is enriched by involving the user communities. Students are faced with practical exploration, which requires them to manifest their existing scientific knowledge in a real life situation. This form of learning is implemented in Interior Design studies with a Participatory approach that emphasizes human behavior as the users who actually occupy the space and indeed its surrounding environment.

Keywords: Interior Design education, participatory design, nursing homes.

PENDAHULUAN

Menitipkan orang tua ke panti jompo dirasa tabu oleh sebagian orang Indonesia. Sebagian lain tetap melakukannya dengan berbagai alasan. Sebagian lansia terlantar karena kesibukan anggota

keluarga yang tidak memungkinkan melakukan perawatan. Tetapi, ada pula lansia yang memilih tinggal di panti jompo karena keinginan sendiri supaya tidak menggantungkan diri pada keluarga. Berbeda dengan yang terjadi di banyak negara maju. Tinggal di panti jompo pada usia lanjut

dianggap sebagai pilihan hidup yang baik. Lansia berkemauan besar untuk hidup mandiri, mendapatkan berbagai pembinaan dan hidup bersosialisasi bersama lansia lain di lingkungan yang baru, sehat dan aman.

Menurut Data Statistik Penduduk Lanjut Usia oleh Badan Pusat Statistik, pada tahun 2017 terdapat sekitar sembilan persen (terus meningkat setiap tahun) dari keseluruhan jumlah penduduk Indonesia adalah lansia. Saat ini ratusan panti jompo milik pemerintah dan swasta menampung orang tua dengan rentang usia 60 hingga lebih dari 80 tahun. Panti jompo seringkali digambarkan banyak orang seperti bangunan tua kotor dan menyedihkan untuk dihuni, suasananya suram serta pelayanan dan fasilitasnya kurang memadai. Padahal sekarang sudah bermunculan pusat perawatan lansia di Indonesia yang sangat berkelas bahkan menyandang kelas internasional. Tetapi, pusat perawatan yang demikian sifatnya masih sangat komersil. Untuk mendapatkan pelayanan dan perawatan ideal (tidak menginap ataupun menginap dengan kebutuhan khusus), lansia sebagai penghuni atau keluarga lansia diwajibkan membayar sewa atau jasa dengan harga mahal. Mengamati perkembangan tersebut, panti jompo lain yang bersifat sosial menjadi semakin terlihat lusuh.

Dalam perancangan interior panti jompo, sesungguhnya dibutuhkan faktor empati untuk memahami hal-hal yang terjadi pada pengguna secara mendalam. Perancang masuk ke dalam keseharian pengguna lansia dan pengurus sebagai bagian dari komunitas perancang yang baru. Apabila perancang hanya bersimpati, kemungkinan cara pandang yang muncul terhadap pengguna atas dasar perasaan emosional dan asumsinya sendiri. Ini memungkinkan munculnya gagasan perancangan yang kurang tepat dan belum tentu cocok untuk digunakan. Maka empati menjadi prinsip utama yang perlu dimiliki oleh para mahasiswa/i sebagai perancang interior panti jompo dengan pendekatan partisipatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan dalam tiga tahapan besar. Pertama adalah observasi proses belajar mengajar di mata kuliah studio perancangan ruang publik dengan pendekatan partisipatif selama satu semester. Kedua adalah menganalisa konten dokumentasi proses perancangan panti jompo yang dilakukan oleh kelompok perancang yang terdiri dari kelompok mahasiswa/i dan dosen pembimbing

di akhir semester. Ketiga adalah membuat kesimpulan keseluruhan tentang berjalannya perkuliahan selama satu semester berdasarkan hasil dokumentasi dari wawancara formal dan informal bersama para mahasiswa/i dan dosen pembimbing di waktu tertentu, dan interaksi langsung saat ujian lapangan dengan kelompok mahasiswa/i, pengguna dan dosen pembimbing.

Lokasi Penelitian

Pendekatan partisipatif diuji dalam praktek pendidikan untuk mata kuliah Studio Desain Interior Universitas Pelita Harapan di kawasan Lippo Karawaci Tangerang, Banten, Jawa Barat.

Subyek Penelitian

Studi melibatkan sebanyak tujuh kelompok mahasiswa/i Desain Interior Universitas Pelita Harapan pada mata kuliah Studio Desain Interior Integratif beserta para dosen pembimbing kelompok. Perhatian khusus diberikan pada pengembangan keterampilan pembelajaran partisipatif melalui interaksi dan keterlibatan sosial dalam proses perancangan ruang publik.

Pengumpulan, Validasi dan Analisis Data

Analisis konten dilakukan dengan mengelompokkan data berdasarkan kriteria dan menghasilkan kesimpulan gagasan dari sumber data/dokumentasi proses perancangan panti jompo berupa catatan proses belajar, pesan/opini tertulis, video, foto, dan sebagainya.

Validasi data dilakukan dengan pemeriksaan penilaian ujian serta umpan balik yang didapat dari kelompok mahasiswa, pengguna dan dosen pembimbing pada akhir semester.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Empati sebagai faktor dasar perancangan ruang dalam metode partisipatif

Institusi pendidikan dasar sampai dengan perguruan tinggi wajib menanamkan nilai budi pekerti ke dalam diri peserta didik selama proses belajar mengajar. Pada tingkat pendidikan perguruan tinggi, mahasiswa/i sebagai pribadi dewasa dan berwawasan luas sudah bisa diajak berperilaku santun dan menggunakan keahlian khusus dari bidang keilmuannya untuk pengembangan sosial masyarakat. Empati berhubungan dengan kepedulian terhadap orang lain. Dengan penanaman dan penggunaan empati dalam proses belajar, membuat mahasiswa/i secara sadar meningkatkan perilaku sosial bermasyarakat. Susan Melsop, Carolina Gill dan Elizabeth Sanders dari Ohio State University dalam bukunya, *Design Education for Social Innovation*, mengatakan bahwa saat ini kolaborasi praktik dan pola pikir perancangan yang tadinya sebatas “for people”

meningkat menjadi “*with people*” dengan tujuan utama yaitu “*social innovation*”. Selain itu, pakar bidang keperawatan, Theresa Wiseman, menuliskan artikel pada *Journal of Advanced Nursing* tentang isu sosial berjudul “*A Concept Analysis of Empathy*”. Wiseman mengeksplorasi mekanika pengembangan sikap empati dengan menyebutkan adanya atribut yang diperlukan seseorang untuk berempati, yaitu; melihat dunia dari perspektif sebagaimana orang lain melihatnya, bersikap netral dengan memahami dan mengadopsi situasi dan kondisi yang dialami orang lain tanpa menilai pribadi secara sepihak, dan memastikan supaya pemahaman kita terhadap situasi dan kondisi orang lain dapat disampaikan secara tepat.

Pernyataan Melsop dan Wiseman didukung oleh Runette Kruger, pengajar Art Theory di Tshane University of Technology, dalam jurnalnya berjudul *Design and Empathy*, bahwa peranan empati sangat berpotensi dalam praktik desain. Di dalamnya terdapat pemahaman empati sebagai dasar utama untuk mengenal manusia satu sama lain sebagai makhluk berakal budi. Di sini, empati dimengerti sebagai suatu perasaan mendalam. Dalam konteks perancangan ruang, empati menjadi kekuatan perancang untuk mengomunikasikan sekaligus merespon aspirasi pengguna yang terabaikan. Kemampuan berempati kemudian secara khusus digunakan dalam proses perancangan ruang dengan pendekatan partisipatif. Ini menentukan kesuksesan dalam menciptakan keterikatan antara perancang dengan pengguna ruang, serta memahami masalah ruang dari pandangan berbagai pihak.

Kelayakan fasilitas menjadi isu permasalahan dari banyak panti jompo di Indonesia yang belum terancang sesuai standar kebutuhan penggunanya. Beberapa panti jompo di Indonesia mulai menggunakan standar internasional yang dipraktikkan oleh lembaga manajemen *senior living* di Amerika Serikat (*Leisure Care One Eighty Senior Living Management*). Berdasarkan standarnya, kelayakan fasilitas untuk memenuhi kebutuhan lansia perlu mengikutsertakan aspek fisik, mental, sosial dan spiritual. Tapi, standar tersebut belum dapat diterima secara menyeluruh, maka masih perlu dilakukan pengamatan dan pembelajaran tentang kebutuhan nyata lansia di panti yang spesifik untuk dirancang. Permasalahan perancangan ruang panti jompo butuh diselesaikan secara khusus. Dalam prosesnya, faktor empati yang diadopsi dari cabang ilmu sosial seperti Psikologi mulai dikolaborasikan dalam proses perancangan. Dengan berempati, desainer mengidentifikasi, menganalisis, dan merespon kebutuhan serta aspirasi pengguna secara lebih humanistik.

Proses Perancangan Ruang dengan Metode Partisipatif

Pendekatan partisipatif lahir di Skandinavia dari serikat pekerja yang mendorong untuk memiliki kontrol secara lebih demokratis di lingkungan kerja (Ehn, 1989). Lembaga *Cengage Learning* menjelaskan tentang *Participatory Design* di dalam jurnal *Ethics, Science, Technology, and Engineering*. Dinyatakan bahwa desain partisipatif merupakan pendekatan perancangan dengan tujuan memperbaiki nilai kemanusiaan di masa kini dan masa depan. Proses kerjanya memusatkan perhatian terhadap perilaku manusia pengguna yang beraktivitas di dalam lingkungan hidup mereka. Pengguna dimotivasi dan diberdayakan untuk turut terlibat langsung dalam setiap tahapan proses perancangan. Pengguna disadarkan bahwa mereka memiliki kepentingan untuk turut mendapatkan bagian dalam membangun/mengembangkan lingkungan sesuai kebutuhan mereka. Dalam prakteknya, para *non-designer* (orang yang tidak bergelar akademis berbasis desain) sesungguhnya berperan sebagai desainer yang mengajukan pemikiran dari pengetahuan dan perspektif berdasarkan pengalaman. Mereka berkarya bersama desainer (orang yang bergelar akademis berbasis desain) lainnya yang seringkali mendasarkan pemikiran dari bekal pengetahuan akademis. Kolaborasi ini menjadikan desain partisipatif sebagai pendekatan yang berpusat pada manusia.

Dalam Lembaga *Cengage Learning*, juga dinyatakan bahwa desain partisipatif tidak memiliki kewajiban aturan baku dan khusus dalam sistem perancangannya. Sifatnya fleksibel, bergantung pada pemberdayaan manusia yang bekerja dalam kegiatan perancangan. Semua orang memiliki sesuatu untuk ditawarkan pada proses desain. Peran desainer dan pengguna mengalami pembauran menjadi komponen terpenting dari proses desain. Pengguna mengekspresikan diri, berpartisipasi langsung dan aktif dalam proses pengembangan desain guna mendapatkan apa yang sesungguhnya mereka butuhkan dan inginkan secara lebih tepat. Dalam studi kasus kali ini, pembuktian ditunjukkan melalui dokumentasi pelaksanaan metode perancangan partisipatif ruang publik lansia sebagai pembelajaran desain yang bersifat sosial bagi mahasiswa/i program studi Desain Interior. Untuk menghasilkan gagasan desain interior baru, pendekatan partisipatif memusatkan prosesnya secara interaktif bersama pengguna lansia dan pengurus, yaitu: berempati dan berkomunikasi untuk saling belajar dan memahami antara perancang dan pengguna; menjadi pendengar yang baik bagi banyak orang sekaligus mengamati ekspresi pengguna; dan melakukan partisipasi aktif

bersama pengguna (tindakan perancang termasuk mewakili tindakan pengguna).

Di bawah ini adalah kegiatan yang wajib dilakukan oleh setiap mahasiswa/i:

1. Pengamatan, wawancara dan diskusi kepada para pemangku kepentingan.
2. Berempati, menjadi bagian dari komunitas, mendesain bersama pengguna.
3. Menganalisis interaksi manusia dengan sesama dan lingkungannya.
4. Membentuk *brainstorming* konsep desain interior bersama pengguna, merelasikan ruang beserta fasilitasnya dengan pola perilaku pengguna.
5. Menyusun strategi dan solusi proses pemecahan masalah desain interior.
6. Menyusun solusi final desain interior berbentuk tulisan, gambar, foto dan video presentasi kepada pengguna, pemangku kepentingan dan penguji.

Keenam kegiatan tersebut wajib dilakukan oleh para mahasiswa/i dengan tujuan untuk mendidik mereka dalam melakukan proses perancangan dengan hati, menempatkan pengguna di posisi yang terpenting serta menjadi pelayan masyarakat.

Tabel 1. Kegiatan proses desain interior dengan pendekatan partisipatif. Sumber: Hasil analisis Elaine Steffanny (2017-2018)

No	Bentuk kegiatan wajib	Cara berkegiatan	Hasil kegiatan
1	Pengamatan, wawancara, diskusi dengan pemangku kepentingan.	Mengamati, komunikasi dengan 20 orang lansia, 2 orang perawat dan 1 orang juru masak.	Informasi mengenai: sensus penghuni, visi misi dan fungsi panti, kondisi eksisting lingkungan, bangunan dan ruang.
2	Berempati. Berlaku sebagai bagian dari komunitas, mendesain bersama pengguna sebagai satu tim.	Menghargai, menampung, menimbang pola pikir, ide orang-orang yang akan menggunakan hasil rancangan. Berbaur dengan pengguna, beraktivitas sambil mengamati perilaku, kebiasaan dan pola pikir mereka. Berpatisipasi aktif menggali ide/inspirasi pengguna, mereka selalu diajak turut terlibat dalam pengembangan produk rancangan.	Pengguna sebagai <i>co-designer</i> . Perancang tidak menggunakan ego pribadi membenarkan pemikiran mereka karena merasa memiliki ilmu perancangan. Perencanaan desain mampu dipertanggung jawabkan berdasarkan sifat dan perilaku pengguna dalam beraktivitas, sehingga akan menciptakan rasa kepemilikan terhadap hasil rancangan. Mereka dapat memiliki natur keinginan untuk bersama-sama melakukan pemeliharaan lingkungan hasil perancangan untuk jangka waktu lama. Desain dihasilkan bersama, cocok digunakan oleh pengguna panti secara spesifik.

3	Menganalisis. Menggambar hasil pengamatan aktivitas dan perilaku pengguna.	Mengamati aktivitas dan perilaku pengguna sehubungan dengan kebutuhan ruang berdasarkan fungsi, privasi, akses, fleksibilitas, kualitas akustik, pencahayaan dan lain-lain.	Memahami kondisi dan fungsi ruang dengan pertimbangan perilaku dan aktivitas harian, faktor sosial, psikologis, kesehatan fisik, cara perawatan kebersihan, serta kualitas sirkulasi udara dalam ruang. Memahami kondisi, kebutuhan perabotan, peralatan, dan perlengkapan ruang.
4	Menetapkan konsep dan gagasan utama desain interior. <i>Brainstorming</i> bersama pengguna, merelasikan ruang dan fasilitas dengan perilaku pengguna.	Melakukan kegiatan harian pengguna. Memilih gambar dan kegiatan kreatif, menggali gagasan lansia mengenai desain bentuk, warna dan tekstur.	Menjadi bagian dari komunitas untuk memahami kehidupan harian pengguna lebih dalam. Menggambarkan harapan suasana ruang untuk diciptakan, yang sekiranya dapat membuat pengguna nyaman.

5	Menyusun strategi dan solusi berupa alternatif gambar dan maket representatif dari pemecahan masalah desain interior.	Membuat gambar dan studi maket sebagai proses pengembangan desain ruang, <i>furniture</i> dan material berbentuk dua dan tiga dimensi berskala proporsional.	Alternatif solusi desain yang cukup menjanjikan melalui tahap diskusi dengan para pengguna. Prototipe hasil persetujuan desain mulai dibuat berskala 1:1, diuji coba, dievaluasi di lokasi perancangan sebelum diputuskan sebagai solusi desain akhir.
6	Solusi final desain interior berupa tulisan, gambar, foto dan video	Pembangunan prototipe berdasarkan kebutuhan lansia yang dapat direalisasikan lebih dulu. Membuat tulisan, gambar, foto dan video presentasi ditampilkan kepada pengguna, pemangku kepentingan dan penguji.	Hasil pengujian prototipe dan diskusi umpan balik akhir. Presentasi final sebagai bentuk Ujian Akhir Semester dilakukan di lokasi perancangan untuk dinilai oleh para pengguna dan dosen penguji.

Menurut Thomas Dutton dalam jurnalnya yang berjudul *Campus Design and Critical Pedagogy*, metode partisipatif mampu memperluas pengalaman sosial budaya yang menumbuhkan kepedulian etika sekaligus pengetahuan secara praktis untuk terlibat dengan isu keadilan sosial melalui praktek perancangan. Melalui interaksi, penggabungan pengetahuan, kreativitas dan dialog pada proses perancangan bersama mampu menumbuhkan inovasi sosial.

Sebelum para desainer membaurkan diri di dalam komunitas lansia, mereka pada umumnya mengekspresikan diri dan berbahasa menggunakan istilah teknis dalam mendiskusikan ide desain yang

belum tentu dipahami oleh pengguna. Hal itu terkadang membuat para pengguna enggan untuk menanggapi. Karenanya, dengan berpartisipasi aktif, bentuk visualisasi dan prototipe ide desain yang diusulkan perlu dibuat untuk disosialisasikan, diuji coba dan dievaluasi sistem penggunaannya.

Sedikitnya satu atau dua kali dalam seminggu kelompok mahasiswa/i datang ke lokasi proyek. Mereka beraktivitas dengan pengguna menggunakan gambar dua dimensi, maket tiga dimensi, dan media lain sebagai bahan kajian sehubungan dengan perancangan interior. Pada tahap akhir proses desain, dibuat prototipe sebagian elemen interior berskala 1:1 menggunakan material sesuai kebutuhan untuk diuji coba. Apabila prototipe berfungsi dengan baik, maka finalisasi desain dapat dilakukan dan konstruksi yang sebenarnya dapat dibangun. Pada tahap inipun keterlibatan berbagai pihak adalah kunci pencapaian solusi desain yang efektif. Tanpa uji coba, asumsi dari ego perancang dalam pengajuan solusi desain seringkali tidak tepat menggambarkan kesesuaian kebutuhan dan keinginan pengguna sebenarnya karena aspirasi pengguna sudah diabaikan.

Merupakan tantangan bagi para dosen yang mengenali potensi perubahan sosial melalui aksi perancangan. Bentuk edukasi yang distrukturkan menggunakan metode partisipatif terbukti berdampak positif langsung dalam mengomunikasikan desain. Hal ini tercapai melalui terciptanya hubungan langsung antara perancang dengan masyarakat pengguna sebagai *co-creators* atau *co-designers*. Mereka bersama-sama berpikir, bekerja dan berinovasi.

Ujian Akhir Semester Studio Desain Interior dengan Pendekatan Partisipatif

Melalui proses pengujian di lokasi perancangan, terbukti ada atau tidaknya keterikatan antara mahasiswa/i dengan penggunaannya serta antusiasme dan sikap apresiatif yang diekspresikan oleh pengguna terhadap hasil desain dan perwujudan prototipe yang dipresentasikan oleh mahasiswa/i. Dengan demikian, ujian dapat dinilai secara adil dan transparan dari fakta di lapangan yang memperlihatkan cara mahasiswa berperilaku dalam berinteraksi dengan komunitas pengguna.

Tabel 2. Pendapat pengamat dan penguji mengenai pelaksanaan Ujian Akhir Semester. Sumber: Hasil analisis Elaine Steffanny (2017-2018)

Kelompok Pengamat dan Penguji	Pendapat
Ujian Akhir Semester dilangsungkan di lokasi perancangan sehingga para pengguna lansia, yang masih mandiri ataupun setengah mandiri berkesempatan untuk menyampaikan pendapat mereka	Para mahasiswa/i memahami hal yang perlu dipelajari di pondok lansia dengan cara pengambilan data ilmiah, bukan sekedar berkunjung; Materi desain disampaikan dengan baik dan menarik karena dikemas dengan

tentang proyek yang telah berlangsung selama satu semester.	cara yang dapat dipahami oleh lansia; Hasil karya desain interior disukai oleh pengguna; Kekompakan kerja dinilai baik dan diharapkan tetap menjaga tali silaturahmi.
Para dosen dan asisten dosen juga turut berpendapat mengenai pelaksanaan Ujian Akhir Semester yang dilakukan di lokasi-lokasi perancangan.	Kelompok mahasiswa/i berpresentasi dengan baik, jelas dan terstruktur; mengeksplorasi gagasan berbentuk media cetak dan video; Hasil desain dipertanggung jawabkan atas dasar pencarian data dan analisis
	masalah; Mahasiswa/i memiliki mental dan tabiat berbeda sehingga terlihat mendalami keseharian aktivitas pengguna atau tidak, berpartisipasi dalam setiap keputusan desain atau tidak, dan yang terpenting memiliki nilai empati dalam diri mereka atau tidak.

Pengujian ini dimanfaatkan untuk mengukur tingkat pemahaman materi serta keberhasilan desain yang langsung berdampak pada pengguna lansia di lokasi panti jompo yang sesungguhnya. Pengalaman setiap kelompok berbeda dan tak lepas dari kekurangan. Tapi, pengalaman terindah yaitu pada saat mahasiswa/i bisa melekat dengan para lansia dan membuat bahagia sewaktu menguji, karena di situ bisa dilihat bagaimana mahasiswa/i bisa mendapatkan pelajaran dan nilai-nilai dalam memanusiaikan manusia melalui karya desain interior mereka semua sebagai satu tim.

KESIMPULAN

Mahasiswa/i zaman sekarang, secara sadar ataupun tidak, ditempa belajar di tengah masyarakat yang marak dengan konflik sosial, membuat tenggang rasa serta empati sosial menurun. Jarang sekali hasil pembelajaran perancangan, yang bersifat konvensional, memiliki dampak langsung terhadap konteks sosial karena proyeknya bersifat fiktif dan komersial. Studi perancangan panti jompo kali ini menggunakan pendekatan partisipatif agar mahasiswa/i terlatih bekerjasama dengan masyarakat atau komunitas non-profit. Dengan melakukan metode partisipatif, motivasi atau keinginan kuat untuk saling belajar dan mengajar juga muncul dalam masyarakat. Masyarakat sebagai pengguna secara langsung membantu peserta didik untuk mampu bergerak dengan peranannya sebagai ahli perancang sekaligus fasilitator sosial yang kreatif. Nilai terpenting dari proses desain ini adalah nilai kemanusiaan yang tercapai melalui proses interaktif antara desainer dan pengguna dari golongan masyarakat kecil/tersingkirkan. Mahasiswa/i menjadi sadar akan etika dan tanggung jawab moral atas keprofesian yang harus mereka jalankan, merespon kebutuhan masyarakat, mengalami transformasi sosial, dan memunculkan inovasi yang bertahan lama karena masyarakat

melibatkan diri untuk menjadikan perubahan dalam hidup mereka.

Dosen dan asisten dosen yang terlibat dalam kelas studio selama satu semester, menyaksikan dan merasakan bahwa kelas berkembang secara kreatif dari faktor konten, ragam aktivitas, sistem pengajaran, model ujian di lokasi perancangan, dan hubungan emosional serta semangat belajar mengajar lebih terasa. Selama pengerjaan tugas, tim dosen mengarahkan mahasiswa/i mengeksplorasi konsep dan detailnya dalam suasana belajar bersama. Mereka senang berbagi wawasan pada mahasiswa/i, bekerjasama mencari solusi permasalahan lapangan. Mahasiswa/i belajar bekerja sebagai tim, bertukar ide, mengambil keputusan desain serta terlibat langsung dengan pengguna untuk berdialog dengan baik dan kreatif. Kelompok mahasiswa/i sangat diterima oleh pihak pengguna dan prototipe yang dihasilkan berguna bagi pengguna. Tim dosen terharu dan tersentuh melihat karya yang berhasil sesuai impian pengguna serta mendapat pelajaran dan pengalaman baru yang bernilai. Kesatuan tim pengajar terus berkreasi, saling berbagi pengalaman, sambil membimbing juga belajar dari sesama tim pengajar untuk mengembangkan diri bersama secara unik dan menyenangkan.

Metode partisipatif membuktikan bahwa pengalaman belajar mengajar didapatkan lebih banyak secara langsung di lokasi perancangan dengan meminimalisir berbagai asumsi. Hubungan baik dan pembauran bersama masyarakat pengguna membuahakan nilai kemanusiaan dalam pendidikan. Rasa empati meningkat dalam diri individu selama proses perancangan berlangsung, membuka pikiran bahwa kebutuhan dan keinginan pengguna perlu dipertimbangkan agar pengguna merasa nyaman dan senang menggunakan hasil desain yang telah dibuat. Program perancangan partisipatif diharapkan semakin berkembang karena terbukti nyata membuat peserta didik berhasil belajar ilmu pengetahuan, bekerja sama dan sikap toleransi terhadap sesama menjadi lebih meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anonim. 2015. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*. Kbbi.web.id. <https://kbbi.web.id/simpaty>. diakses pada tanggal 2 May 2018, pukul 13.21 Wib. Tangerang.
- [2] Anonim. 2015. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*. Kbbi.web.id. <https://kbbi.web.id/empati>. diakses pada tanggal 2 May 2018, pukul 13.21 Wib. Tangerang.
- [3] Dutton, Thomas A., and Bradford C. Grant. (1991). *Campus Design and Critical Pedagogy*. *Academe*, vol. 77, no. 4, 1991, pp. 36–43. *JSTOR*, JSTOR, www.jstor.org/stable/40251247.
- [4] Dutton, Tom. (1991). *Voices in Architectural Education: Cultural Politics and Pedagogy*. Bergin and Garvy, New York, NY.
- [5] Ehn, P. (1989). *Word-oriented design of computer artifacts (2nd ed.)*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- [6] Melsop, Susan. (2011). *Design Education for Social Innovation: Preliminary Explorations*. Carolina Gill, Elizabeth Sanders. The Ohio State University.
- [7] Wiseman, Theresa. (1996). *A Concept Analysis of Empathy*. *Journal of Advanced Nursing* 23 (6). National Center for Biotechnology Information, U. S. National Library of Medicine, Rockville Pike, Bethesda MD, 20894, USA.