

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendekatan *Participatory Design* (PD) merupakan pendekatan yang menekankan calon pengguna atau pemangku kepentingan terlibat sebagai *co-designers* dalam proses desain itu sendiri (Velden, 2014). Pendekatan kolaboratif seperti *co-design* telah dianggap sebagai pendekatan yang mampu menyelesaikan masalah kompleks, terbuka, dinamis dan saling terhubung (Wang, 2022). Dalam *co-design*, aktor yang terlibat tidak lagi menjadi sekedar informan seperti wawancara, namun aktor-aktor tersebut bertransformasi menjadi *co-designer* yang ikut bagian dalam membentuk arah solusi dari permasalahan yang kompleks.

Pendekatan *co-design* seringkali digunakan untuk menghadapi permasalahan secara sistematis. Namun, dalam penerapannya diperlukan proses adaptasi untuk menyesuaikan dengan konteks yang dihadapi (Kruger, 2019). Western Australian Council of Social Service (2017) mengatakan bahwa *co-design* perlu dirancang dengan mempertimbangkan banyak faktor lokal seperti budaya, bahasa, dan konteks sosial sehingga setiap proses *co-design* akan selalu berbeda karena dikembangkan sesuai dengan kondisi tertentu. Proses adaptasi ini dilakukan dengan tujuan untuk menjaga proses kolaboratif serta membentuk solusi dari masalah sistemis secara efektif.

Meskipun *co-design* dianggap efektif untuk menangani permasalahan yang kompleks (Wang, 2022), penerapannya memiliki tantangan tersendiri, yaitu menjaga proses kolaboratif agar seluruh aktor membentuk kesepakatan bersama. Proses kolaboratif dalam *co-design* mengutamakan dialog, eksplorasi bersama serta bertukar pengalaman antar aktor yang tidak dapat berlangsung secara instan. Dalam praktiknya, *co-design* memiliki beberapa tantangan dalam proses pelaksanaannya, Neves (2021) dalam penelitiannya mengungkapkan kemampuan partisipan dalam memahami dan mengadaptasi *tools* merupakan hal penting untuk mendukung proses diskusi. Selain itu, O'Donnell (2025) dalam penelitiannya mengungkapkan

bahwa pembatasan waktu (*time restrictions*) atau durasi waktu pengerjaan menjadi salah satu tantangan yang sering dihadapi dalam proses *co-design*. Tantangan-tantangan tersebut menunjukkan bahwa proses pembentukan kesepakatan dalam *co-design* dipengaruhi oleh berbagai elemen adaptasi yang membentuk interaksi antar aktor.

Pendekatan *co-design* oleh UK Design Council dan Systemic Design Association merupakan pendekatan *co-design* yang populer dan banyak digunakan dalam praktik perancangan secara partisipatif. Kedua pendekatan ini menggunakan serangkaian *co-design tools* yang digunakan untuk membentuk solusi dari masalah dengan menekankan kolaborasi lintas pemangku kepentingan. Kedua pendekatan ini digunakan dan diadopsi dalam pelaksanaan *Co-design* Ekosistem Komik Indonesia yang dilakukan penulis dan tim peneliti pada Kamis, 12 Februari 2026. Penulis dan tim peneliti merancang kegiatan *workshops* dengan melakukan adaptasi *co-design tools* yang berasal dari UK Design Council dan Systemic Design Association ke dalam konteks ekosistem komik Indonesia. Penyesuaian tersebut dilakukan dengan pengalihan Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia dengan menerapkan redaksi sesuai dengan konteks ekosistem komik Indonesia, pembatasan durasi waktu pada setiap tahapan aktivitas, perubahan struktur *layout* dan estetika pada setiap lembar kerja *tools*. Perubahan elemen-elemen adaptasi tersebut merupakan bagian dari proses mendesain *co-design workshops*. Berbagai keputusan intervensi desain yang diterapkan dalam kegiatan *co-design* berpotensi memengaruhi pembentukan kesepakatan antar aktor.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh berbagai elemen adaptasi dalam proses *co-design* yang meliputi aspek pembatasan waktu (*time restrictions*), redaksi bahasa, struktur visual (*layout*) dan estetika terhadap pembentukan kesepakatan antar aktor dalam kegiatan *co-design* dalam studi kasus *Co-design* Ekosistem Komik Indonesia.

## 1.2 Rumusan Masalah Research and Technology Program

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan, penulis dapat menarik rumusan masalah yang dapat dijabarkan, yaitu:

1. Pelaksanaan *co-design* melibatkan proses dialog dan interaksi antar-sektor yang difasilitasi melalui penggunaan *co-design tools*. Namun, dalam praktiknya, penggunaan *co-design tools* memerlukan adaptasi ke dalam konteks masalah yang diangkat.
2. Adaptasi pada *co-design tools* dilakukan melalui berbagai penyesuaian, seperti bahasa, struktur visual, dan penyesuaian durasi pengerjaan lembar kerja. Berbagai elemen adaptasi tersebut berpotensi memengaruhi dinamika interaksi serta proses pembentukan kesepakatan antar-partisipan dalam kegiatan *co-design*.

Melalui rumusan masalah tersebut, pertanyaan penelitian yang ditarik adalah bagaimana pengaruh adaptasi *co-design* terhadap proses pembentukan kesepakatan?

## 1.3 Batasan Masalah Research and Technology Program

Cakupan data penelitian difokuskan pada pelaksanaan *Co-design* Komik Indonesia yang dilakukan penulis pada Kamis, 12 Februari 2026. Kegiatan tersebut melibatkan 21 partisipan dengan sektor dan latar belakang yang berbeda-beda dalam industri komik Indonesia yang tersebut mencakup: akademisi, pembuat kebijakan, komunitas komik, bisnis, pembaca, media, dan praktisi atau komikus Indonesia. Kegiatan *co-design* ini mempertemukan *stakeholder* yang bekerja dalam industri komik untuk mendesain ekosistem komik Indonesia yang transformatif dan berkelanjutan. Kegiatan tersebut dilakukan menggunakan 11 rangkaian *co-design tools* sebagai instrumen dan lembar kerja proses kolaboratif. Penelitian ini tidak menganalisis kualitas ide atau efektivitas diskusi yang dilakukan, namun berfokus kepada pengaruh intervensi desain terhadap pembentukan kesepakatan antar partisipan serta dinamika diskusi yang terjadi dalam kegiatan *co-design*.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Research and Technology Program**

Berdasarkan rumusan masalah yang diangkat, *penelitian Research & Technology Program* ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh adaptasi dan kontekstualisasi *co-design tools* yang berupa redaksi bahasa, struktur visual dan estetika, serta pembatasan durasi waktu pengerjaan terhadap proses pembentukan kesepakatan antar partisipan dalam proses *co-design*.

#### **1.5 Urgensi Research and Technology Program**

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya memahami bagaimana proses mengadaptasi *co-design* dalam konteks masalah yang diangkat dengan mempertimbangkan konteks sosial, budaya dan bahasa. Meskipun *co-design* dianggap sebagai pendekatan yang efektif dalam memecahkan masalah kompleks (Wang, 2022), setiap proses *co-design* perlu diadaptasi untuk menyesuaikan konteks masalah yang diangkat. Penyesuaian tersebut dirancang dengan memperhatikan berbagai aspek lokal seperti seperti budaya, bahasa, dan konteks sosial (WACSS, 2017).

Apabila adaptasi tidak dilakukan dengan memperhatikan aspek-aspek lokal maka partisipan berpotensi gagal dalam melakukan partisipasi yang efektif dalam proses *participatory design* (Kruger, 2019). Kemampuan partisipan dalam mengadopsi *tools* menjadi hal yang krusial untuk membentuk proses diskusi dalam *co-design* (Neves, 2021). Oleh karena itu, perhatian terhadap elemen-elemen adaptasi menjadi penting agar proses kolaboratif dapat berjalan secara efektif.

#### **1.6 Luaran Research and Technology Program**

Luaran riset ini berupa sebuah penelitian ilmiah yang membahas pengaruh adaptasi desain yang meliputi batasan waktu, struktur visual, translasi dan redaksi *co-design tools* yang telah dikontekstualisasi dalam *workshop co-design* terhadap pembentukan kesepakatan antar partisipan.

Selain dari itu, penelitian ini juga memiliki luaran yang berupa dokumentasi evaluasi dari studi kasus *workshop Co-design* Ekosistem Komik Indonesia.

## 1.7 Manfaat Melaksanakan Research and Technology Program

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang berdampak kepada berbagai pihak, yaitu:

### 3. Bagi Penulis.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada penulis mengenai pendekatan *co-design*, khususnya pengaruh adaptasi *co-design tools* dalam pelaksanaan *co-design* terhadap pembentukan kesepakatan antar-aktor. Penelitian ini juga diharapkan mampu meningkatkan pengalaman bagi penulis untuk menyelesaikan masalah sistemis menggunakan pendekatan *co-design*.

### 4. Bagi Orang Lain.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi praktisi, fasilitator dan peneliti selanjutnya yang menggunakan pendekatan *co-design* untuk menyelesaikan masalah sistemis, khususnya dalam mengadaptasi pendekatan *co-design* dengan memperhatikan elemen elemen adaptasi.

### 5. Bagi Universitas.

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi kontribusi akademik dalam bidang *co-design*, terlebih terkait dalam mengadaptasi *co-design tools* yang belum banyak dibahas secara spesifik. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan mampu menjadi referensi untuk topik penelitian *co-design* mendatang yang akan dikembangkan oleh mahasiswa UMN setelah peneliti.

## 1.8 Waktu dan Prosedur Research and Technology Program

*Cluster PRO-STEP Research and Technology Program* dilaksanakan dengan rentang 1 semester dengan bobot 20 SKS yang setara dengan 640 jam kerja, atau 18-20 minggu pengerjaan. Penelitian ini dimulai dengan pertemuan crash course pada tanggal 5 Januari yang dilakukan untuk memahami dasar dari *Participatory Design* (PD). Kemudian penulis melakukan registrasi PRO-STEP yang dimulai dari periode 29 Januari – 6 Februari. Registrasi dilakukan penulis melalui website PRO-STEP, selama durasi tersebut penulis mengisi formulir

pendaftaran dan menyerahkan *Letter of Acceptance* sebagai bukti bahwa penulis sudah diterima sebagai bagian dari penelitian. Berikut adalah tabel yang menjelaskan waktu dan prosedur dari kegiatan *PRO-STEP Research and Technology Program* yang dilakukan peneliti:

Tabel 1.1 Penjelasan Rinci Waktu dan Prosedur *Research and Technology Program*

NO	TANGGAL	KEGIATAN	DESKRIPSI
1	10 November 2025	Sosialisasi PRO-STEP	Setelah melakukan Bimbingan Akademik (BA), peneliti melakukan pra-KRS untuk memilih program PRO-STEP sesuai dengan kesepakatan dosen pembimbing BA.
2	17 November 2025	Batas Pendaftaran PRO-STEP <i>Research and Technology Program</i>	Peneliti menyiapkan berkas-berkas yang diperlukan untuk mendaftarkan diri sebagai peneliti
3	20 November 2025	Seleksi mahasiswa PRO-STEP <i>Research and Technology Program</i>	Peneliti melakukan tahap wawancara tahap seleksi anggota penelitian.
4	27 November 2025	Pengumuman penerimaan mahasiswa <i>cluster Research and Technology Program</i>	Peneliti mendapatkan pengumuman berisi daftar mahasiswa yang lolos untuk mengikuti <i>cluster Research and Technology Program</i> , informasi mengenai dosen supervisor dan topik penelitian.
5	05 Januari 2026	Pertemuan <i>crash-course</i> PRO-STEP <i>Research and Technology Program</i>	Peneliti mengikuti pertemuan perdana dengan seluruh tim PRO-STEP secara daring untuk memahami dasar dari kegiatan yang akan dilakukan.
6	19–23 Januari	KRS Genap 2025/2026	Peneliti memilih program <i>PRO-STEP Research and Technology Program</i> di website <a href="http://my.umn.ac.id">my.umn.ac.id</a> sesuai dengan hasil

			diskusi dengan dosen Pembimbing Akademik.
7	09–13 Maret 2026	Evaluasi 1 PRO-STEP Research and Technology Program	Peneliti mengumpulkan seluruh proses pengerjaan selama program PRO-STEP kepada supervisor dan advisor.
8	26–29 Mei 2026	Evaluasi 2 PRO-STEP Research and Technology Program	Peneliti mengumpulkan proses pengerjaan selama program PRO-STEP kepada supervisor dan advisor.
9	5–6 Juni 2026	Sidang Akhir PRO-STEP Research and Technology Program	Peneliti melaksanakan sidang program Research and Technology Program
10	9–10 Juni 2026	Submit Laporan akhir Research Technology Program	Peneliti melakukan revisi dan finalisasi laporan penelitian dan mengunggah laporan penelitian

UMMN  
 UNIVERSITAS  
 MULTIMEDIA  
 NUSANTARA