

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Research and Technology Program

Systems Oriented Design (SOD) merupakan pendekatan desain yang berfokus pada penyelesaian masalah kompleks dan sistemik yang berdasar pada *systems thinking* (Sevaldson, 2022). Pendekatan tersebut digunakan untuk memahami, mengeksplorasi, dan merancang sebuah sistem kompleks seperti sistem organisasi sosial, sistem multi-organisasional, dan sistem multi-sektor yang memiliki kesinambungan jaringan sektor yang rumit (Jones, 2014). Hal tersebut dicapai melalui *systems thinking* yang diintegrasikan dalam metodologi desain untuk memandu perancangan sistem yang berpusat kepada sektor yang terlibat; baik dalam bentuk yang kompleks, multi-sistem, maupun *multi-stakeholder*. Dengan begitu, pendekatan SOD memiliki peluang penerapan di Indonesia yang positif karena dapat membantu menghadapi masalah sistemik yang kompleks.

Pengaplikasian pendekatan SOD dapat dilakukan melalui beberapa metode, diantaranya adalah metode *systemic design* milik UK Design Council dan Systemic Design Association (SDA). Meksi berasal dari institusi desain yang berbeda, keduanya memiliki tujuan yang serupa, yaitu mempermudah proses penerapan *systemic design* untuk membangun sebuah sistem yang berkelanjutan melalui proses eksplorasi dan analisis sistem yang dipandu oleh sebuah *framework*. Tahapan *framework* yang dikembangkan merupakan rangkaian fase untuk membantu sektor sistem dalam memahami struktur, mengidentifikasi hubungan, dan merancang intervensi atau langkah untuk mencapai sistem yang ideal. Sebagai upaya membantu proses implementasi dan diskusi *framework*, UK Design Council dan SDA telah merancang sebuah *toolkit* sebagai sarana pendukung kegiatan desain. Namun, dalam pengaplikasiannya, *systemic design toolkit* perlu diadaptasikan untuk menyesuaikan dengan konteks sistem yang dibahas agar menciptakan diskusi antarsektor yang bermakna. Menurut Jones & Ael (2022), *systemic design toolkit* memerlukan penyesuaian dalam pemilihan dan

penerapannya agar proses desain perubahan sistem dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan dan konteks sistem. Hal tersebut mencakup pemilihan *tools* dan urutan dari *framework* (Jones & Ael, 2022). UK Design Council (2022) juga menemukan bahwa kontekstualisasi bahasa yang mencerminkan budaya dalam sistem menjadi penting dalam proses pengadaptasian agar partisipan dari kegiatan desain mencapai pemahaman kolektif. Maka dari itu, peran adaptasi *systemic design toolkit* menjadi penting untuk dilakukan sebagai bentuk kontekstualisasi *tool* terhadap masalah, budaya, dan komunikasi agar menghasilkan diskusi yang efektif.

Meski pembahasan mengenai potensi penerapan SOD dan keperluan adaptasi *toolkit* telah dibahas dalam literatur internasional, pemahaman mengenai SOD dan metodologinya di Indonesia masih sangat terbatas, sehingga terdapat celah pengetahuan penerapan SOD di Indonesia. Hal tersebut dapat mempengaruhi penggunaan pendekatan SOD di Indonesia meski memiliki potensi dan peluang yang besar untuk menyelesaikan masalah sistemik. Salah satu bentuk keterbatasannya adalah noneksistensi penelitian mengenai adaptasi *toolkit* di Indonesia. Hal tersebut dapat menjadi hambatan karena keberhasilan penerapan *toolkit* sangat dipengaruhi oleh adaptasi konteks sistem yang dilakukan, sehingga celah pemahaman mengenai pemetaan proses serta elemen desain yang dapat diadaptasikan secara efektif dalam konteks lokal dapat memberi dampak terhadap kualitas diskusi dan pengimplementasian SOD di Indonesia.

Berdasarkan konteks tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis komponen dan elemen desain yang relevan dalam proses pengadaptasian ke dalam konteks lokal agar menghasilkan sebuah pemetaan yang dapat mempermudah pengaplikasian *systemic design*. Analisis dan proses pengadaptasiannya dilakukan melalui studi kasus *Co-design* Ekosistem Komik Indonesia sebagai konteks sistem yang diteliti. Dengan demikian, penelitian dapat membuahkkan kajian elemen adaptasi *systemic design toolkit* yang efektif dilakukan agar dapat menghasilkan diskusi yang optimal.

1.2 Rumusan Masalah Research and Technology Program

Merujuk pada latar belakang yang telah disusun, maka rumusan masalah dapat dirumuskan dalam poin-poin berikut:

1. SOD memiliki potensi besar untuk membantu penyelesaian masalah sistemik di Indonesia, tetapi penerapannya membutuhkan *systemic design toolkit* yang sesuai dengan konteks lokal; sedangkan *toolkit* eksisting diciptakan dengan konteks budaya dan sistem yang berbeda karena dikembangkan oleh institusi internasional,
2. Terdapat literatur internasional yang menyinggung mengenai kebutuhan adaptasi *toolkit* ketika ingin diimplementasikan ke dalam sistem yang spesifik, tetapi pemetaan eksplisit belum dapat ditemukan sehingga dapat menimbulkan proses *trial-error* yang berulang. Hal tersebut dapat mempengaruhi efektivitas dan praktikalitas dari pengimplementasian SOD di Indonesia.
3. Penelitian mengenai proses dan elemen adaptasi *Systemic design toolkit* untuk menyesuaikan dengan konteks lokal masih belum dapat ditemukan, sehingga tidak terdapat acuan pengadaptasian yang fleksibel dan iteratif untuk mengembangkan pengetahuan di Indonesia.

Berdasarkan poin-poin di atas, pertanyaan penelitian yang menjadi landasan penelitian adalah bagaimana pemetaan proses dan elemen adaptasi *systemic design toolkit* di Indonesia untuk mendukung penerapan SOD melalui studi kasus *co-design* ekosistem komik Indonesia?

1.3 Batasan Masalah Research and Technology Program

Guna memastikan fokus penelitian tidak keluar dari konteks dan tujuan yang ditargetkan, maka penelitian dibatasi dengan ruang lingkup penelitian berupa aspek adaptasi *systemic design toolkit* sebagai alat bantu dalam mengaplikasikan *systemic design* melalui kegiatan *Co-design* Ekosistem Komik Indonesia. Maka dari itu, cakupan penelitian merupakan cara mengadaptasi dan mengkontekstualisasi *systemic design toolkit* milik UK Design Council dan SDA untuk kegiatan *Co-design* Ekosistem Komik Indonesia, yaitu pemilihan *tools*,

kontekstualisasi konten, bahasa, penggunaan pictogram, typography, diagram, serta *layout* dari *tools*. Penelitian ini tidak mencakup pengadaptasian proses pengimplementasian *co-design*, persiapan partisipan pra-kegiatan, kualitas hasil diskusi, serta penindaklanjutan hasil pembahasan—baik berupa ide solusi jangka pendek maupun panjang. Penelitian pun dibatasi dengan pertemuan jumlah kegiatan *co-design* sebanyak 1 kali.

Dalam pelaksanaannya, subjek penelitian merupakan tim peneliti yang bertanggung jawab sebagai desainer *systemic design toolkit* yang akan digunakan pada kegiatan *workshop Co-design* Ekosistem Komik Indonesia. Penelitian akan berfokus kepada proses konsiderasi, perancangan, serta pola pikir desain adaptasi yang dilakukan untuk menghasilkan *systemic design toolkit* yang dapat diimplementasikan dalam kegiatan untuk mengakomodasi diskusi berbasis *systems thinking*. Hal tersebut juga mencakup hambatan dan keunggulan yang ditemukan selama proses perancangan dan pengaplikasian. Hambatan dan keunggulan dari adaptasi diukur oleh user dari toolkit melalui analisis keberhasilan dan efek adaptasi. User merupakan partisipan kegiatan *workshop* dengan beberapa kriteria, yaitu pelaku aktif komik Indonesia yang memiliki latar belakang keahlian, pengalaman, serta kapabilitas dalam berbagai sektor yang sesuai dengan ketentuan pendekatan *co-design*.

1.4 Maksud dan Tujuan Research and Technology Program

Penelitian dilaksanakan dengan maksud dan tujuan untuk mengkaji dan memetakan elemen dan proses pengadaptasikan *systemic design toolkit* ketika dipraktikkan di Indonesia melalui studi kasus kegiatan *workshop Co-design* Ekosistem Komik Indonesia yang dapat dipertanggungjawabkan pascapelaksanaan penelitian. Maka dari itu, beberapa tujuan dari penelitian antara lain:

1. Mengidentifikasi elemen desain di dalam *systemic design toolkit* yang dapat diadaptasi dan dikontekstualisasi sehingga penggunaan *toolkit* dapat berlangsung secara efektif dalam konteks lokal.

2. Mengidentifikasi keunggulan dan hambatan proses pengadaptasian elemen desain dalam *systemic design toolkit* serta ketika diaplikasikan dalam kegiatan *co-design*.
3. Menghasilkan luaran berupa pemetaan terhadap proses dan elemen desain yang dapat diadaptasikan serta laporan penelitian yang berisi dokumentasi proses penelitian.
4. Menyusun laporan penelitian PRO-STEP Research & Technology sebagai dasar pengembangan pengaplikasian *systemic design toolkit* di Indonesia.

1.5 Urgensi Research and Technology Program

Urgensi penelitian ini didasari oleh celah pengetahuan mengenai pengadaptasian *systemic design toolkit* di Indonesia akibat noneksistensi pemetaan proses dan elemen desain berbasis data riset dan analisis yang dapat mempengaruhi kegiatan *design*. Hal tersebut dapat mempengaruhi rasio dan peluang penggunaan SOD di Indonesia untuk membangun dan memperbaiki masalah sistemik yang kompleks. Maka dari itu, muncul tingkat urgensi akan penelitian mengenai pemetaan elemen dan proses pengadaptasian *systemic design toolkit* sebagai alat bantu dalam mengaplikasikan SOD di Indonesia yang dilakukan secara terstruktur dan dikaji secara ilmiah.

Bidang urgensi dari penelitian merupakan pemetaan proses dan elemen pengadaptasian *systemic design toolkit* di Indonesia melalui studi kasus kegiatan *workshop Co-design* Eksosistem Komik Indonesia. Sistem tersebut dipilih karena memiliki masalah yang struktural dan kompleks, sehingga dapat dikaji melalui kegiatan *co-design* yang menggunakan *systemic design toolkit* untuk menciptakan bahasan yang terstruktur yang kemudian dapat membantu proses penilaian keberhasilan dan kepentingan adaptasi yang dilakukan.

1.6 Luaran Research and Technology Program

Hasil yang akan menjadi luaran dari penelitian meliputi:

1. Laporan penelitian berisi dokumentasi proses penelitian dan hasil yang ditemukan.

2. Pemetaan elemen desain yang dapat diadaptasikan dan dikontekstualisasikan untuk menghasilkan *systemic design toolkit* yang efektif dalam konteks lokal.
3. Hasil pengadaptasian *systemic design toolkit* untuk kegiatan *Co-design* Ekosistem Komik Indonesia.

1.7 Manfaat Melaksanakan Research and Technology Program

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat serta kontribusi yang positif dalam pengembangan ilmu desain, khususnya dalam pembahasan pengadaptasian *systemic design toolkit* di Indonesia. Maka dari itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi Penulis.

Memperluas, meningkatkan, dan memperdalam pengetahuan mengenai *systemic design toolkit* dan *co-design*, terutama pengaplikasiannya dalam konteks lokal sehingga dapat menjadi basis pengetahuan ketika ingin mengadaptasi pendekatan *co-design* maupun *design toolkit* di Indonesia.

2. Bagi Orang Lain.

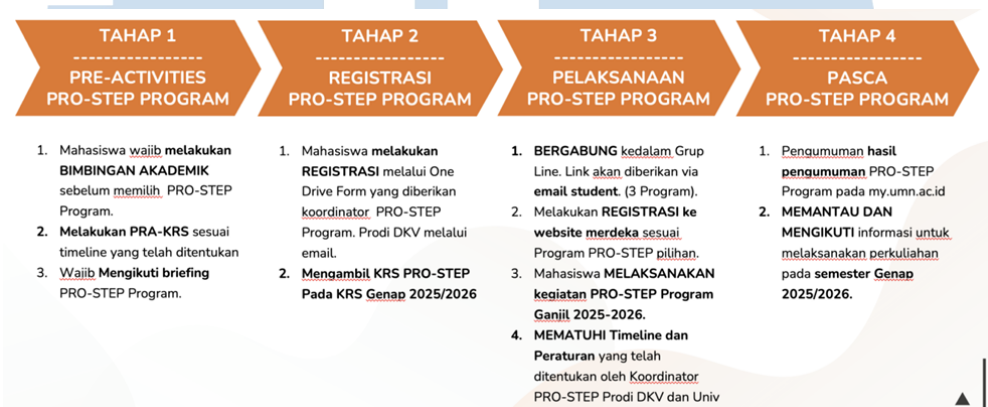
Memperluas pengetahuan masyarakat Indonesia mengenai cara mengadaptasi *systemic design toolkit* agar dapat diaplikasikan secara efektif ke masyarakat lokal melalui pemetaan yang dihasilkan. Penelitian pun dapat menjadi referensi dalam penelitian kedepannya mengenai adaptasi dan elemen desain *systemic design toolkit*.

3. Bagi Universitas.

Memperkaya literatur dan arsip melalui kontribusi akademik dalam penelitian di bidang Desain Komunikasi Visual, khususnya untuk memahami mengenai adaptasi *systemic design toolkit* dalam konteks lokal. Penelitian ini juga dapat meningkatkan reputasi universitas dengan menjadi basis kolaborasi penelitian lanjutan mengenai *co-design* dan pengadaptasian *systemic design toolkit* di Indonesia.

1.8 Waktu dan Prosedur Research and Technology Program

PRO-STEP Research and Technology Program yang akan dijalani berbobot 18 SKS, atau setara dengan 640 jam kerja (18-20 minggu dalam 1 semester). Pelaksanaannya dilakukan pada semester ganjil tahun akademik 2025/2026, sehingga menempati semester 6. Berikut merupakan skema alur pendaftaran PROSTEP Research and Technology Program serta detail waktu kerja yang dijalankan oleh penulis yang dapat diperhatikan pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Skema alur pendaftaran dan pelaksanaan PROSTEP Research and Technology Program

Sumber: Buku Panduan Prostep (n.d.)

Setelah melalui alur pendaftaran PRO-STEP Research and Technology Program, terdapat linimasa prosedur dari pelaksanaan penelitian yang telah dirancang. Kegiatan dan prosedur dari kegiatan PRO-STEP Research and Technology Program yang dilakukan dapat dilihat melalui tabel 1.1.

Tabel 1.1 Skema Alur Pelaksanaan Kegiatan PROSTEP Research & Technology Program

No.	Tanggal	Agenda	Keterangan
1.	10 November 2025	Sosialisasi PRO-STEP	• Sosialisasi PRO-STEP (Daring)
2.	10 November – 1 Desember 2025	Periode Registrasi PRO-STEP	• Periode registrasi PRO-STEP melalui website PRO-STEP

No.	Tanggal	Agenda	Keterangan
			<ul style="list-style-type: none"> • Submit LoA (Letter of Acceptance) untuk mendapatkan PRO-STEP 02
3.	8 Desember 2025	Pengumuman Hasil Seleksi PRO-STEP – Tahap 1	<ul style="list-style-type: none"> • Pengumuman hasil seleksi tahap 1 PRO-STEP
4.	16 Desember 2025	Pengumuman Final Penerimaan PRO-STEP	<ul style="list-style-type: none"> • Penerimaan PRO-STEP Research & Technology
5.	2 Februari – 6 Maret 2026	Bimbingan – Tahap 1 PRO-STEP	<ul style="list-style-type: none"> • Periode bimbingan PRO-STEP (Mengisi Supervisor dan Advisor Daily Task serta Counselling Meeting)
6.	9-13 Maret 2026	Evaluasi 1 PRO-STEP	<ul style="list-style-type: none"> • Mengirimkan laporan Bab 1-3 untuk proses Penilaian Evaluasi 1 PRO-STEP
7.	16 Maret – 22 Mei 2026	Bimbingan – Tahap 2 PRO-STEP	<ul style="list-style-type: none"> • Periode bimbingan PRO-STEP (Mengisi Supervisor dan Advisor • Daily Task serta Counselling Meeting)

No.	Tanggal	Agenda	Keterangan
8.	18 - 29 Mei 2026	Evaluasi 2 PRO-STEP	<ul style="list-style-type: none"> Mengirimkan laporan Bab 1-5 untuk proses Penilaian Evaluasi 2 PRO-STEP
9.	3 Juni 2026	Registrasi Sidang Evaluasi PRO-STEP	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan registrasi untuk sidang hasil penelitian
10.	5 Juni 2026	Sidang Evaluasi 2 PRO-STEP	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan sidang laporan penelitian yang telah dilakukan
11.	12 Juni 2026	Submisi Laporan Akhir	<ul style="list-style-type: none"> Submisi laporan yang telah melalui proses revisi berdasarkan masukan dosen penguji pada sidang.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA