

METODE DESIGN THINKING DALAM KENDARAAN RODA TIGA PENJAHIT KELILING DI PALMERAH, JAKARTA BARAT

Arief Adityawan S., Agus Danarto, Jayanto G. Warjoyo
Desain Komunikasi Visual – FSRD Universitas Tarumanagara

Pendahuluan

Sektor informal adalah kelompok masyarakat menengah ke bawah yang hidup dari usaha secara mandiri, tanpa terikat pada infrastruktur yang dibangun oleh pemerintah. Di Ibukota Metropolitan Jakarta pun para pedagang sektor informal masih terus berjualan hingga ke pelosok pemukiman warga. Di Ibukota yang kesempatan kerja pun penuh persaingan, maka sektor informal dianggap sebagai sektor yang menampung tenaga kerja secara mandiri, dan memiliki daya tahan terhadap krisis ekonomi berskala makro. Sektor informal terdiri dari sekelompok pengusaha skala mikro yang berusaha di luar-ruang, demi mendapatkan penghasilan dari berdagang jasa, barang dan makanan.

Para pedagang sektor informal secara umum dapat dibagi dalam dua kelompok, Pertama mereka yang berdagang di satu titik lokasi tertentu di ruang publik, seperti di pasar, trotoar, taman, dan sebagainya, dan pembeli atau konsumen mendatangi mereka. Kedua, mereka yang berkeliling mendatangi pembeli atau konsumen, berdagang secara berkeliling ke perumahan warga. Para pedagang sektor informal yang berkeliling kota mendatangi pemukiman warga, menggunakan sarana berjualan yang sangat beraneka ragam. Namun pada dasarnya sarana yang digunakan dapat dibagi dua, yaitu pikulan dan beroda, baik bermotor maupun tidak.

Desain dari sarana berjualan yang digunakan oleh para pedagang sektor informal pada dasarnya dibuat untuk memecahkan masalah dari para pedagang sektor informal tersebut, yaitu mobilitas dalam membawa barang dagangan berkeliling kampung/kota. Persyaratan umum yang harus dipenuhi oleh sarana yang digunakan pedagang keliling itu tentunya adalah harus efektif untuk dibawa berkeliling, yaitu memudahkan dan meringankan beban yang dibawa berkeliling, selain juga sesuai dengan anggaran produksi yang terbatas.

Salah satu sarana pedagang sektor informal yang menarik perhatian adalah sepeda roda tiga penjahit keliling yang beroperasi di wilayah Palmerah Jakarta Selatan. Dengan keterbatasan materi para penjahit keliling bisa memiliki sarana berjualan yang efektif dalam menjual jasa jahit mereka. Sarana para pedagang sektor informal ini berbentuk sangat sederhana dan tanpa

standar tertentu, mengingat dibuat secara manual, tanpa standar aturan tertentu. Setiap sarana jualan tersebut dibuat berbeda-beda, tergantung kemauan si pedagang dan kemampuan pembuat sarana tersebut. Dalam keadaan terbatas tak tertutup kemungkinan bahwa sarana berjualan itu dibuat dengan bahan bekas seadanya, tanpa mempertimbangkan faktor keamanan dan keindahan.

Dengan keadaan demikian maka seringkali sarana penjualan itu dianggap bukan sebagai hasil karya desain. kemampuan desain di sektor informal ini tidak pernah dihargai dan didokumentasikan sebagai sebuah hasil karya desain. Pertanyaan penelitian yang mengemuka misalnya, siapa yang merancang? bagaimana proses perancangan yang dilakukan? Pertimbangan apa saja yang digunakan dalam proses perancangan? Adakah berpikir desain dan berpikir kreatif digunakan dalam proses pembuatan kendaraan penjahit keliling beroda tiga ini?

Dengan penelitian dan pendokumentasian ini diharapkan dapat mendorong pada upaya pendampingan penyempurnaan desain dari sarana-sarana berjualan sektor informal ini.

Metode Pelaksanaan

Untuk melakukan pendampingan terkait sarana sepeda roda tiga yang digunakan para penjahit keliling ini membutuhkan pengamatan dan penelitian awal secara mendalam. Tahap ini adalah tahap penelitian dan pendokumentasian tentang budaya desain yang tumbuh di sektor informal, khususnya komunitas penjahit keliling di wilayah Palmerah dan sekitarnya. Adapun metode pelaksanaan dalam observasi dan wawancara, serta perekaman gambar dari komunitas penjahit keliling yang ada di daerah Palmerah. Pengamatan dan perekaman meliputi pembuatan dan penggunaan sepeda roda tiga penjahit keliling.

Adapun pemahaman kendaraan roda tiga penjahit keliling difokuskan pada roda tiga tanpa motor atau kendaraan roda tiga kayuh. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa kendaraan roda tiga kayuh dibuat dengan pertimbangan lebih esensial dan dengan dana yang lebih minim. Keterbatasan dana seringkali mengkondisikan si pembuat harus bekerja lebih kreatif dari pembuat dengan anggaran yang lebih banyak.

Tahap berikutnya adalah menganalisis data terkumpul menggunakan pendekatan Pola-pikir Desain (Design Thinking). Design Thinking adalah dasar pemikiran dalam perancangan di mana fokus utama adalah pada manusia pengguna desain itu, bukan pada bentuk akhir desainnya. Menurut Siti Nuranisaa PB, design thinking bukanlah metode, namun design

thinking adalah serangkaian proses kognitif, strategis, dan praktis, yang berpusat untuk memecahkan masalah dengan cara kreatif dan inovatif, dalam berbagai konteks, misalnya produk, bisnis, sistem, bangunan, mesin, komunikasi, dan lain-lain.ⁱ Adapun proses dalam Pola Pikir Desain ini adalah sebagai berikut:

- 1) **Emphatize:** Penjahit tidak mampu menyewa ruangan, sementara ruangan yang mampu mereka sewa kecil dan seringkali berada di kawasan kumuh, yang jarang pelanggan. Penjahit akan lebih banyak pelanggan di wilayah pemukiman kelas menengah.
- 2) **Define:** Bagaimana membuat sarana yang murah namun efektif agar dapat membawa mesin jahit dan penjahitnya keliling
- 3) **Ideate:** Membuat rancangan berbagai bentuk sesuai kebutuhan dan materi yang tersedia di bengkel kerja pembuat sepeda roda tiga.
- 4) **Prototype:** Menghasilkan sebuah purwa-rupa untuk dijadikan bahan uji coba.
- 5) **Test:** melakukan pegujian dari purwarupa sepeda roda tiga penjahit, dan diperbaiki lagi bila masih ada keluhan.
- 6) **Implementation:** digunakan di jalan raya untuk kebutuhan sehari-hari

Proses atau tahapan perancangan dalam pendekatan Design Thinking ada yang hanya menggunakan 5 tahapan, tanpa mengikutkan tahap akhir: implementasi. Hal ini dikarenakan tahap implementasi pada produk seringkali hanya merupakan tahap penggunaan semata.

Banyak perusahaan besar dewasa ini menggunakan desain bukan hanya dengan cara memanggil desainer untuk melakukan proses perancangan ulang desain grafis atau desain periklanan yang sudah ada. Namun lebih jauh lagi desainer ditantang untuk terlibat memahami dan mencari solusi dalam lingkup proses pengembangan. Peran desain menjadi lebih strategis, menarik keluar “desain” dari studio, dan mengoptimalkan potensi disruptif dan semangat perubahan yang dimiliki profesi desain.ⁱⁱ

Hasil Pembahasan

10 Prinsip Desain yang baik menurut Dieter Rahms adalah: 1) inovatif, 2) membuat produk jadi berguna, 3) Estetik, 4) Membuat produk jadi mudah dipahami, 5) tidak menyolok (unobtrusive), 6) Jujur, 7) Abadi, 8) Rinci, 9) Ramah Lingkungan, 10) Sedikit mungkin dirancang. 10 Prinsip Desain yang baik menurut Rahms ini seringkali menjadi tolok ukur bagi desain produk yang baik. Bila dilihat dari prinsip tersebut, setidaknya Sepeda Roda Tiga Penjahit memenuhi kriteria-kriteria Dieter Rahms yaitu:

- **Inovatif:** sebelumnya penjahit itu diam di tempat, sekarang bisa berkeliling.
- **Membuat produk jadi berguna:** Sepeda roda tiga berguna sekali karena mendatangi konsumen.
- **Membuat produk jadi mudah dipahami:** Sepeda roda tiga sangat sederhana, dan mudah dipahami untuk diperbaiki
- **Tidak menyolok:** Tidak tampil secara menyolok sebagai sesuatu yang aneh.
- **Jujur:** Desain membawa kejujuran dengan tampil apa adanya.
- **Ramah lingkungan:** Desain sepeda roda tiga dibuat dengan bahan yang seadanya, dan bahkan bisa bahan bekas. Mengurangi belanja bahan-bahan baru.
- **Sesedikit mungkin dirancang:** Tidak dirancang berlebihan, kecuali desain ini telah dapat digunakan secara ampuh (efektif) maupun efisien.



Sepeda Roda Tiga Penjahit di daerah Palmerah, Jakarta Selatan Jakarta

Kesimpulan

Sepeda

Roda Tiga Penjahit adalah sebuah karya desain yang sangat baik, karena bersifat inovatif dan mampu memecahkan masalah dasar dari para penjahit keliling dalam hal mobilitas. Sepeda roda tiga penjahit juga merupakan inovasi. Hal ini disebabkan karena sebelumnya penjahit tak ada yang bekerja secara gerak, atau mobilitas tinggi. Sepeda roda tiga penjahit mengubah pola kerja penjahit dari menunggu pelanggan menjadi proaktif menjemput pekerjaan dari pelanggan (door-to-door).

Dibutuhkan pendokumentasian berbagai jenis sepeda roda tiga penjahit, mengingat pendokumentasian dapat menjadi catatan untuk mendorong kreativitas sektor informal lebih jauh. Program PKM ini adalah program awal (tahap 1) yang lebih merupakan sejenis proses penelitian dan pengenalan, serta mengembangkan konsep desain kemasyarakatan. Adapun tahap 2 nya, bila ternyata dibutuhkan, akan dilakukan perbaikan desain sepeda roda tiga, atau perbaikan dalam hal lain di luar teknis sepeda roda tiga. Misalnya saja membantu pemasaran dari komunitas penjahit keliling ini dengan merancang sosial media khusus untuk meningkatkan pelanggan dari komunitas penjahit keliling di Palmerah Barat, Jakarta Selatan.

Daftar Pustaka

Brown, Tim (2009), *Change By Design, How Design Thinking Transforms organizations and Inspires Innovation*, New York: Harper Collins Publishers.

Berman, David B. (2010), *Do Good Design: Bagaimana Desainer dapat Mengubah Dunia*. AIGA, New Riders, Aikon (terjemahan).

Lockwood, Thomas (2010), *Design Thinking: Integrating Inovation, Customer, Experience, and Brand Value*. New York: Allworth Press, Design Management Institute.

ⁱ Nurannisaa PB, Siti., TM10 – Ngobrol-ngobrol Design Thinking, Materi Perkuliahan Desain Integrasi Visual, Tidak dipublikasikan, FSRD UNTAR 2021.

ⁱⁱ Brown, Tim., *Change By Design, How Design Thinking Transforms organizations and Inspires Innovation*, New York: Harper Collins Publishers, 2009