



MENGENAL DESIGN THINKING

Oleh
Dani Wahyu Munggoro
INSPIRIT

Pada 1990, saya memiliki ketertarikan pada desain grafis. Saya selalu ingin memproduksi publikasi yang menarik dan enak dibaca. Saya mulai menerapkan cara berpikir desain sejak kuliah dan terus berkembang saat bekerja di berbagai organisasi.

Pada saat itu, saya sendiri belum tahu tentang apa itu Design Thinking. Saya selalu ingin membuat berbagai produk sosial seperti program-program sosial di berbagai pelosok dengan hal-hal baru seperti community forestry, vibrant facilitation, collaborative management, dan berbagai konsep lainnya.

Design Thinking seolah-olah hanya milik para pekerja kreatif seperti arsitek, perancang fashion, desainer grafis, desainer interior atau desainer berbagai produk industri. Cara berpikir seperti ini telah berubah sejak 2000-an, saat berbagai program pembangunan sosial dirancang dengan cara berpikir seorang desainer.



Jika membaca sejarah perkembangan desain, Design Thinking (DT) masih relatif baru. Kesadaran pada desain sebagai ilmu pengetahuan baru mulai pada dekade 1960-an di Amerika Serikat. Mereka berpikir desain adalah sains. Karena itu, hanya para pakar di bidang masing-masing yang berhak terlibat pada proses desain sebuah produk atau jasa.

Yang menarik, pada dekade yang sama, para desainer Skandinavia justru mempopulerkan gagasan Cooperative Design. Design adalah kerja banyak orang. Setiap orang yang terlibat dalam rantai nilai produksi berhak untuk terlibat dalam desain.

Pandangan kedua boleh jadi menjadi pembuka jalan untuk mengadopsi cara berpikir desain pada dunia-dunia “non kreatif” seperti pembangunan dan kegiatan sosial lainnya.

Nah, pertanyaannya adalah, apa hubungannya dengan kita? Misalnya dalam konteks Nusantara Sehat.

Pembangunan adalah proses raksasa untuk mengentaskan kemiskinan dan menuju masyarakat maju, inklusif dan sejahtera serta tetap menjaga kekayaan alam secara lestari.

Berbagai strategi dan cara telah dilakukan oleh berbagai kementerian untuk mewujudkan tujuan jangka pendek, tujuan jangka menengah dan tujuan jangka panjang. Beberapa hal yang telah dilakukan pemerintah seperti pembangunan infrastruktur, pembangunan ekonomi, pendidikan, sosial budaya dan kesehatan.

Apa pun yang telah dilakukan oleh pemerintah, sebagian berhasil dan sebagian juga mengalami kegagalan. Bahkan berbagai masalah yang muncul di lapangan justru berangkat dari solusi-solusi yang diciptakan pada masa lalu.

Kita menghadapi masalah yang sama setiap tahun di berbagai bidang terutama di bidang pendidikan dan kesehatan.

Pertanyaannya, apakah ada cara lain untuk membantu percepatan pembangunan nasional?

Nusantara Sehat adalah solusi baru yang berbeda. Bagaimana pemuda dan pemudi terbaik di Indonesia terlibat dalam memperbaiki Sistem Kesehatan Dasar Nasional.

Tantangannya adalah bagaimana pemuda dan pemudi yang masih segar tapi belum berpengalaman bisa membantu percepatan pembangunan kesehatan nasional.

Jika dengan cara-cara lama, Nusantara Sehat tidak bisa berbuat banyak. Kekuatan Nusantara Sehat adalah pada semangat anak muda. Bagaimana memanfaatkan kekuatan ini?

Salah satu cara yang kami usulkan adalah Nusantara Sehat menggunakan cara berpikir dan bertindak desain atau Design Thinking (DT).

Apa itu DT? Design Thinking adalah cara berpikir dan bertindak untuk mencari solusi kreatif atau solusi alternatif dari masalah-masalah yang ingin dipecahkan dengan cara-cara kreatif, fokus pada kebutuhan dan keinginan kelompok sasaran (human centric approach) melalui proses pembelajaran yang iteratif.

Keunikan DT mengutamakan pada siapa yang ingin dibantu bukan pada apa yang kita ingin kerjakan. Solusi yang diciptakan bukan sekedar bagus dan estetis melainkan bisa menjawab apa yang menjadi kebutuhan, keinginan dan apa benar-benar ingin dilakukan oleh kelompok sasaran.

DT berpikir dengan melihat kelompok sasaran dengan aktual bukan pada angka-angka statistik. Masalah yang dirumuskan juga masalah nyata bukan masalah yang dibaca dari buku-buku.

Bagaimana cara menggunakan DT? Sebenarnya tidak ada format proses yang baku. Setiap perancang memiliki alur atau kiat-kiat sendiri. Berikut ini adalah tahapan standar yang dikembangkan oleh d.school, Universitas Standford pada 2005.

Pertama, tahapan EMPATI. Tahapan ini dimulai dengan melakukan observasi, mendengarkan, memahami apa yang menjadi perilaku dan keseharian kelompok sasaran yang kita ingin bantu. Bila kelompok pemuda yang ingin kita bantu, kita langsung mengamati mereka. Jika perempuan sebaya yang ingin kita bantu, kita langsung membaur dengan mereka. Pada tahapan ini, kita tidak perlu menilai baik atau buruk, masalah atau bukan masalah.

Pada bagian berikut pada tahapan EMPATI, setelah melakukan observasi



dan memahami kelompok sasaran, tahapan keduanya adalah berempati pada mereka. Kita mengambil posisi atau menempatkan diri sebagai kelompok sasaran.

Kita mulai bertanya apa yang mereka butuhkan, apa yang benar-benar mereka inginkan, apa yang diharapkan bila masalah yang dihadapi bisa diselesaikan dan apa yang membuat mereka khawatir menjalani kehidupan mereka.

Kedua, tahapan DEFINE. Tahapan ini kita mulai melakukan analisis. Jika pada tahapan EMPATI kita lebih menggunakan rasa, maka pada tahapan DEFINE, kita lebih menggunakan logika atau berpikir. Kita mulai bertanya mengapa begini, mengapa begitu, apa yang menyebabkan hal itu terjadi, apa yang membuat masalah ini tak pernah terpecahkan dan seterusnya. Pada intinya, tahapan DEFINE merumuskan apa saja masalah yang ingin diselesaikan? Apakah masalah umum yang kita ingin selesaikan? Atau, masalah dasar yang kita ingin berikan jawabannya?

Tahapan ini sangat penting. Gagal merumuskan masalah yang tepat akan berpengaruh pada tahapan selanjutnya.

Ketiga, tahapan IDEASI. Pada tahapan IDEASI, kita mulai menggunakan imajinasi dan visualisasi. Salah satu metode yang sering digunakan pada tahapan ini adalah brainstorming atau badai Otak. Caranya, kita harus bisa menemukan banyak ide dalam waktu yang singkat. Semisal, dalam 10 menit ke depan, kita berlomba menemukan 25 ide untuk memecahkan solusi.

Ingat, pada metode Brainstorming yang dibutuhkan adalah jumlah ide baru bukan kualitas ide. Semakin aneh, gila atau mustahil bisa jadi itu bibit jawaban yang kreatif. Pada tahapan ini kita tidak perlu mencari ide yang relevan dengan masalah yang akan dijawab.

Setelah menemukan 50-100 ide baru, kita bisa mulai membuat kluster dan mulai mendiskusikan apa gagasan di belakang ide yang sudah dituliskan.



DT sangat percaya “tidak ada solusi tunggal” untuk memecahkan suatu masalah. Jadi, DT mendorong kita untuk membuat kemungkinan-kemungkinan baru yang belum pernah terpikirkan.

Keempat, tahapan PROTOTIPE. Bila pada tahapan IDEASI kita berpikir merdeka tanpa takut salah. Pada tahapan PROTOTIPE, kita mulai berpikir mengerucut. Berdasarkan pengalaman kita dan pengalaman orang lain, solusi apa saja yang memiliki kemungkinan menjawab masalah dengan lebih cepat, lebih mudah, lebih berdampak dan sebagainya. Kita bisa merumuskan kriteria pemilihannya.

Pada tahapan ini kita bisa mulai berpikir reflektif dan membayangkan elemen-elemen sukses yang harus ada pada rancangan kita. Kemudian, bagaimana kerangka kerja dari solusi yang kita tawarkan.

Bila bisa dibuat visualisasinya, prototipe lebih mudah untuk disepakati atau tidak disepakati. Ingat, proses DT adalah proses pembelajaran bolak balik. Jika belum disepakati, maka proses bisa kembali ke tahapan EMPATI, DEFINE dan IDEASI.

Kelima, tahapan TESTING. Bila PROTOTIPE sudah bisa disepakati, kita bisa melakukan ujicoba pada kelompok sasaran sebenarnya. Apakah mereka suka, apakah mereka nyaman, apakah mereka akan menggunakan dan sebagainya.

Sama seperti tahapan sebelumnya, TESTING tidak selalu berhasil 100%. Pendekatan DT memang pendekatan yang siap menerima kegagalan. Dan setiap gagal, kita cepat belajar untuk menemukan solusi yang lebih baik.

Bila TESTING bisa menghasilkan perbaikan yang signifikan, produk sosial atau inovasi sosial yang baru bisa ditawarkan kepada para pemangku kepentingan seperti Kepala Puskesmas, Kepala Desa, Camat, atau Bupati atau bahkan Gubernur.

Yang penting diingat dalam Design Thinking adalah ini proses yang tidak ada akhirnya. Sekalinya kita memproduksi sebuah produk atau jasa baru. Proses berpikir desain akan terus menerus berkembang untuk selalu memperbaiki, memperbarui atau menyempurnakan apa yang telah diciptakan.

Demikianlah lima tahapan DT, yakni (1) EMPATI, (2) DEFINE, (3) IDEASI, (4) PROTOTIPE dan (5) TESTING. Kelima tahapan ini tidak harus berurutan. Kita bisa melakukan sesuai dengan cara kita masing-masing. Selamat mencoba.



INSPIRIT
inspirasi tanpa batas

www.inspirasitanpabatas.org