

## Pengembangan Konsep Model Pendidikan Sosio – Personal Pada Era Digital (Studi Pada Jurusan Desain Produk FsrD Itenas)

Sulistyo Setiawan

Jurusan Desain Produk Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Teknologi Nasional  
Jl. PKH. Mustapha No. 23, Bandung 40124  
sulistyo.setiawan@yahoo.co.id

### *Abstrak*

*Setiap manusia yang lahir di dunia ini membawa kodrat bakat yang beragam. Namun jenis, sistem, dan praktik pendidikan formal pada umumnya telah menyusutkan keragaman bakat, minat dan keunikan yang ada pada setiap anak karena hal-hal tersebut kurang dihargai. Penyusutan tersebut berlangsung hingga tingkat pendidikan tinggi. Jurusan Desain Produk FSRD Itenas yang mengharuskan mahasiswanya untuk memilih salah satu dari empat konsentrasi yang ada, di satu sisi berdampak pada pengembangan bakat, minat, ketertarikan, dan passion mahasiswa, tetapi di lain sisi hal-hal tersebut justru menyusut bagi mahasiswa yang merasa tidak sesuai dengan konsentrasi yang ada. Melalui Design Thinking yang merupakan metode penelitian yang berpusat pada manusia, peneliti berhasil menggali kebutuhan mahasiswa yang berharap dapat mengembangkan dirinya secara personal dan sosial. Dari penggalan itu kemudian peneliti merumuskannya dalam bentuk prototype awal konsep pendidikan yang dapat memfasilitasi kebutuhan tersebut.*

*Kata Kunci: Bakat, Minat, Ketertarikan, Passion, Konsentrasi, Model Pendidikan*

### **1. Pendahuluan**

Manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan yang sangat dan paling istimewa. Manusia dan keberadaannya sering kali menjadi bahan pertanyaan yang dipertanyakan oleh manusia itu sendiri. Jika dilacak dari asal katanya, kata manusia berasal dari bahasa Sanskerta *manu* atau dalam bahasa Latin *mens* yang berarti berpikir atau berakal budi (Wijanarko, 2014). Zais (1976: 201) menyebut manusia sebagai “hewan yang rasional”, “hewan yang bisa membuat alat”, “hewan yang memiliki kesadaran diri”, dan “hewan yang bisa menciptakan makna”. Sedangkan menurut filsafat personalistik, manusia memiliki beberapa struktur dasar yang sangat menentukan akan dirinya yakni, manusia adalah makhluk jasmaniah-rohaniah; manusia adalah makhluk individual-sosial; manusia adalah makhluk yang bebas; dan, manusia adalah makhluk yang menyejarah (Lanur dalam Sindhunata, 2000: 185).

Manusia sejak lahir telah membawa kodratnya, telah membawa bakatnya yang sangat beragam meskipun masih samar-samar (Ki Hadjar Dewantara, 1936 dalam Madjelis Luhur Persatuan Taman Siswa Jogjakarya, 1962: 21). Tentang keberagaman bakat itu Howard Gardner (2003: 8) menyatakan bahwa, umat manusia mempunyai bakat yang berbeda-beda dan beragam yang dia sebut sebagai “kecerdasan majemuk” yang menekankan pada jumlah kemampuan manusia terpisah yang berkisar dari kecerdasan musik sampai kecerdasan yang terlibat dalam memahami diri sendiri. Namun keberagaman kecerdasan tersebut mengalami penyusutan pada saat menjalani pendidikan formal. Penyusutan ini salah satunya disebabkan oleh pembelajaran yang terlalu terkontrol, tersruktur, dibuat standar, mekanis, dan benar-benar verbal (Meier, 2001: 39). Selain itu peserta didik hanya bertugas mengulang hal yang sudah didengar atau dibaca. Mereka menjadi peserta didik yang *aktif negatif*, yang melakukan sesuatu karena didorong dari luar, tidak dari dalam diri peserta didik (Sjafei, 1976: 35). Ketika praktik pendidikan tersebut terus dijalankan selama dua belas tahun, mulai dari kelas 1 hingga kelas 12, kemampuan bertanya itu hilang

sama sekali. Ini ditunjukkan pada hampir seratus persen dari populasi mahasiswa dari pengalaman peneliti mengajar selama dua puluh lima tahun di Jurusan Desain Produk FSRD Itenas.

Peneliti juga menemukan bahwa, peserta didik selama ini dianggap sebagai seseorang yang dianggap tidak tahu apapun, bagaikan *papan tulis kosong* yang bisa dicorat-coret oleh guru semau guru tersebut untuk dipenuhi. Ini juga terjadi pada pendidikan tinggi di mana mahasiswa sering kali dianggap sebagai seseorang atau sekelompok orang yang tidak tahu apapun sehingga sebagian besar bahkan semua materi kuliah dirancang oleh dosen atau tim dosen sesuai dengan yang mereka anggap penting untuk dipelajari oleh mahasiswa. Itu pula yang terjadi pada Jurusan Desain Produk FSRD Itenas terutama pada kurangnya upaya-upaya penggalian dan pengembangan bakat, minat, ketertarikan atau *passion* mahasiswa terhadap hal-hal yang akan mereka gali dan pahami lebih dalam. Contoh paling nyata dari hal tersebut adalah ketika Jurusan Desain Produk melakukan penggantian kurikulumnya pada tahun 2017 yang menetapkan pada Semester V mahasiswa harus memilih salah satu konsentrasi yang ada yakni, Konsentrasi *Craft*, Konsentrasi Alas Kaki dan *Fashion*, Konsentrasi *Vehicle* (Transportasi) dan *Styling*, serta Konsentrasi Bisnis dan Industri Kreatif yang penentuan konsentrasinya lebih mempertimbangkan kompetensi dosen tetapnya, sedangkan ketertarikan, minat, atau *passion* mahasiswa belum pernah didata melalui program yang komprehensif dan sistematis. Ketiadaan program seperti itu berdampak pada berkurangnya kesempatan bagi mahasiswa untuk menemukan, menggali dan mengembangkan ketertarikan, minat, dan *passion* personalnya yang merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi mereka untuk mempersiapkan masa depannya. Kecuali itu peneliti juga menemukan kecenderungan bahwa mahasiswa sangat terbatas diberi pemahaman tentang masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat seperti masalah kemiskinan, pengangguran, kependudukan, pendidikan, kesenjangan sosial ekonomi, tindak kejahatan dan kriminilitas, lingkungan hidup, dan kenakalan remaja yang dipecahkan dengan desain produk. Masalah sosial lebih dimaknai sebatas sebagai masalah pasar padahal mahasiswa juga membutuhkan pemahaman yang lebih luas dari itu. Untuk mengetahui kebutuhan mahasiswa tersebut yang kemudian digunakan sebagai masukan di dalam mengembangkan sebuah konsep pendidikan, peneliti pada makalah ini mengelaborasinya dengan kaidah *Design Thinking*.

## 2. Metodologi

Ketika mengkaji perihal pendidikan maka yang menjadi fokus kajian pertama-tama adalah manusianya sebagai subjek pendidikan dalam hal ini mahasiswa. Atas dasar itu maka pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian *Design Thinking* di mana metode ini berpusat pada manusia (*human-centered*) yang memiliki tahapan *Empathise*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Keunikan sekaligus keunggulan dari metode ini tahapannya tidak harus dilaksanakan secara linier dan untuk menemukan hasil yang inovatif tahapan tersebut bisa dilakukan berulang (iterasi) serta berkelanjutan (Hasso-Plattner, tanpa tahun).

## 3. Hasil Diskusi

***Empathise***. Tahap pertama dari proses *Design Thinking* adalah untuk mendapatkan pemahaman empatik (merasakan dan mencoba berganti posisi menjadi orang lain) dari masalah yang sedang dipecahkan melalui pengamatan, keterlibatan dan empati dengan orang-orang untuk memahami pengalaman dan motivasi mereka, serta membenamkan diri dalam lingkungan fisik untuk memiliki pemahaman pribadi yang lebih mendalam.

Di dalam tahap ini peneliti sebagai dosen Jurusan Desain Produk FSRD Itenas lebih jauh menggali permasalahan yang terjadi pada mahasiswa berkaitan dengan penetapan konsentrasi-konsentrasi yang telah

disinggung pada bagian sebelumnya melalui observasi, berbincang-bincang, diskusi dan kuesioner kepada para mahasiswa dan alumni.

Pada sesi observasi peneliti mendapati bahwa ketika mahasiswa diberikan tugas sesuai dengan minatnya, mereka akan mengerjakannya dengan penuh semangat, mulai dari mencari data hingga menyajikannya dalam bentuk paparan. Ini terjadi antara lain pada mata kuliah Bahan dan Teknologi Produksi II pada Semester Genap tahun akademik 2017-2018 yang lalu. Namun ketika tugas itu – yang dalam hal ini pada mata kuliah Proyek Desain II – tidak sesuai dengan minat atau ketertarikannya, mereka akan melakukannya tanpa semangat, bahkan tidak bangga terhadap produk yang sedang dan telah mereka desain. Mereka mengerjakannya karena proyek itu sebagai tugas yang harus diselesaikan sehingga lulus dari mata kuliah tersebut. Itu juga terjadi pada mata kuliah Ilmu Pengetahuan Populer yang tugas-tugasnya kurang sesuai dengan yang mereka harapkan sehingga untuk menyelesaikannya mereka harus dipaksa. Kejadian-kejadian seperti itu juga terjadi pada mata kuliah lainnya.

Pada sesi berbincang-bincang dengan para calon sarjana sebanyak tujuh belas orang yang mengikuti *yudicium*, mereka menyatakan bahwa proyek-proyek yang dikerjakan selama mereka kuliah, mulai dari Proyek Desain I hingga Proyek Akhir, bukanlah hal yang akan sangat menentukan sebagai modal untuk berprofesi, meskipun jika setelah lulus mereka berprofesi sesuai dengan proyek di Proyek Akhirnya itu hal yang baik. Tetapi walaupun kurang atau tidak sesuai, mereka merasa tidak masalah karena yang paling penting selama mengerjakan proyek-proyek yang beragam itu, mereka sudah dilatih pola pikirnya (*mind set*) sebagai calon desainer yang berbeda sekali dengan mahasiswa-mahasiswa jurusan lainnya, apalagi ketika masih berstatus sebagai siswa SMA. Saat berbincang-bincang dengan beberapa orang lainnya, ada yang berpendapat bahwa penetapan empat konsentrasi itu sebuah upaya yang tidak tepat karena cakupan desain produk sangat luas dan di dunia kerja pilihan itu begitu banyak. Selain itu, salah seorang alumni menyatakan bahwa mereka pada saat kuliah masih butuh waktu untuk mengeksplor minat, ketertarikan, atau passionnya. Sehingga jika mereka dipaksa untuk menetapkan konsentrasi pada Semester V, akhirnya yang mereka lakukan adalah sebuah upaya kompromi terhadap sistem yang ada.

Mahasiswa lain berpendapat bahwa sebagian dari mereka takut untuk menentukan konsentrasinya karena belum tahu arah masa depannya, selain tuntutan-tuntutan yang harus diadakan misalnya fasilitas pendukung (alat dan mesin) dan biaya untuk mewujudkan proyek-proyek berdasarkan konsentrasi yang telah dipilihnya. Akhirnya mereka memilih yang sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada baik secara pribadi maupun lingkungan terdekat yang melingkupinya (Jurusan Desain Produk termasuk fasilitasnya). Meskipun pilihan itu juga membahayakan dirinya karena proyek yang dikerjakan hanya sebagai syarat “asal lulus”.

Sementara itu, sejumlah mahasiswa menyatakan bahwa konsentrasi itu diperlukan karena akan membantu memandu mereka memilih kajian yang akan ditekuninya, dengan syarat bahwa pilihan konsentrasi diperbanyak. Adapun pendapat salah seorang alumni yang sudah berprofesi sebagai desainer menyatakan bahwa konsentrasi sangat diperlukan, bahkan perlu dibagi-bagi lagi ke dalam sub-konsentrasi karena tuntutan saat ini lebih pada desainer yang memiliki spesialisasi khusus misalnya, *footwear designer*, *apparel and headwear designer*, dan *bags designer*. Sedangkan alumni lainnya menyatakan bahwa yang perlu dikembangkan oleh mahasiswa adalah kreativitas, kecerdasan *visual-spatial*, *skills* menuangkan gagasan dalam bentuk visual, dan estetika. Itu semua merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh calon desainer sehingga mereka bisa mengerjakan proyek apapun dengan kualitas yang memadai.

Untuk melengkapi hasil observasi dan berbincang-bincang tersebut kemudian peneliti menyebarkan kuesioner yang hasilnya sebagai berikut.

**Tabel 1.** Kuesioner untuk Mahasiswa Aktif dan Jawabannya

No.	Pertanyaan	Jawaban	a	b	Mahasiswa Semester
1.	Seperti kita ketahui bersama bahwa pada Kurikulum 2017 Program Studi Desain Produk, mulai Semester V mahasiswa wajib memilih salah satu dari empat konsentrasi yang ada yakni, Konsentrasi Craft, Konsentrasi Alas Kaki dan Fashion, Konsentrasi Vehicle (Transportasi) dan Styling, serta Konsentrasi Bisnis dan Industri Kreatif. Menurut anda, apakah keempat konsentrasi tersebut sudah sesuai dengan bakat, minat dan passion anda?		19	5	III
			13	3	V
			5	3	VII
2.	Jika tidak sesuai, bersediaah anda menyesuaikan diri dengan konsentrasi yang ada tersebut?		7	3	III
			12	3	V
			6	2	VII
3.	Jika tidak bersedia, apakah yang sebaiknya dilakukan oleh Program Studi Desain Produk agar bakat, minat dan passion anda dapat dikembangkan?		10	3	III
			5	6	V
			2	6	VII
4.	Sebagai mahasiswa, apakah anda perlu diberi pemahaman tentang masalah-masalah sosial di Indonesia misalnya, kemiskinan, kebodohan, kesehatan, dan lain-lain?		21	3	III
			14	2	V
			8	0	VII
5.	Jika perlu, dalam bentuk apakah agar pemahaman tentang hal tersebut dapat dipahami secara baik?		8	15	III
			5	10	V
			1	7	VII

**Keterangan:**

Nomor 1, jawaban a. Sesuai; b. Tidak sesuai

Nomor 2, jawaban a. Bersedia; b. Tidak bersedia

Nomor 3, jawaban a. Menambah jumlah konsentrasi; b. Menghapus konsentrasi yang ada yang kemudian mendampingi mahasiswa sesuai dengan bakat, minat dan passion-nya untuk menemukannya dan mengembangkannya.

Nomor 4, jawaban a. Perlu; b. Tidak perlu

Nomor 5, jawaban a. Kuliah teori; b. Studio perancangan/proyek desain

**Hasil:**

**Mahasiswa Semester III, jumlah responden 24 orang**

**Tabel 2.** Hasil Penghitungan dari Kuesioner untuk Mahasiswa Aktif Semester III

Pertanyaan	Jawaban		
	a	b	Tidak menjawab
Nomor 1	19 orang (79,17%)	5 orang (20,83%)	0 orang (0%)
Nomor 2	7 orang (29,16%)	3 orang (12,5%)	14 orang (50,33%)
Nomor 3	10 orang (41,67%)	3 orang (12,5%)	11 orang (45,83%)
Nomor 4	21 orang (87,5%)	3 orang (12,5%)	0 orang (0%)
Nomor 5	8 orang (33,33%)	15 orang (62,5%)	1 orang (4,17%)

**Mahasiswa Semester V, jumlah responden 16 orang**

**Tabel 3.** Hasil Penghitungan dari Kuesioner untuk Mahasiswa Aktif Semester V

Pertanyaan	Jawaban		
	a	b	Tidak menjawab
Nomor 1	13 orang (81,25%)	3 orang (18,75%)	0 orang (0%)
Nomor 2	12 orang (75%)	3 orang (18,75%)	1 orang (6,25%)
Nomor 3	5 orang (31,25%)	6 orang (37,5%)	5 orang (31,25%)
Nomor 4	14 orang (87,5%)	2 orang (12,5%)	0 orang (0%)
Nomor 5	5 orang (31,25%)	10 orang (62,5%)	1 orang (6,25%)

Mahasiswa Semester VII, jumlah responden 8 orang

**Tabel 4.** Hasil Penghitungan dari Kuesioner untuk Mahasiswa Aktif Semester VII

Pertanyaan	Jawaban		
	a	b	Tidak menjawab
Nomor 1	5 orang (62,5%)	3 orang (37,5%)	0 orang (0%)
Nomor 2	6 orang (75%)	2 orang (25%)	0 orang (0%)
Nomor 3	2 orang (25%)	6 orang (75%)	0 orang (0%)
Nomor 4	8 orang (100%)	0 orang (0%)	0 orang (0%)
Nomor 5	1 orang (12,5%)	7 orang (87,5%)	0 orang (0%)

**Tabel 5.** Kuesioner untuk Lulusan Baru dan Jawabannya

No.	Pertanyaan	a	b
1.	Seperti kita ketahui bersama bahwa pada Kurikulum 2017 Program Studi Desain Produk, mulai Semester V mahasiswa wajib memilih salah satu dari empat konsentrasi yang ada yakni, Konsentrasi Craft, Konsentrasi Alas Kaki dan Fashion, Konsentrasi Vehicle (Transportasi) dan Styling, serta Konsentrasi Bisnis dan Industri Kreatif. Menurut anda sebagai <i>fresh graduate</i> , apakah keempat konsentrasi tersebut sudah sesuai dengan bakat, minat dan passion anda?	8	9
2.	Jika tidak sesuai, apakah pada saat kuliah yang lalu anda menyesuaikan diri dengan konsentrasi yang ada tersebut?	7	10
3.	Jika tidak, apakah yang sebaiknya dilakukan oleh Program Studi Desain Produk agar bakat, minat dan passion anda dapat dikembangkan?	8	9
4.	Sebagai <i>fresh graduate</i> , apakah pada saat kuliah yang lalu anda perlu diberi pemahaman tentang masalah-masalah sosial di Indonesia misalnya, kemiskinan, kebodohan, kesehatan, dan lain-lain?	17	0
5.	Jika perlu, dalam bentuk apakah agar pemahaman tentang hal tersebut dapat dipahami secara baik?	1	16

**Keterangan:**

Nomor 1, jawaban a. Sesuai; b. Tidak sesuai

Nomor 2, jawaban a. Bersedia; b. Tidak bersedia

Nomor 3, jawaban a. Menambah jumlah konsentrasi; b. Menghapus konsentrasi yang ada yang kemudian mendampingi mahasiswa sesuai dengan bakat, minat dan passion-nya untuk menemukan dan mengembangkannya.

Nomor 4, jawaban a. Perlu; b. Tidak perlu

Nomor 5, jawaban a. Kuliah teori; b. Studio perancangan/proyek desain

**Hasil:**

Jumlah responden 17 orang

**Tabel 6.** Hasil Penghitungan dari Kuesioner untuk Lulusan Baru

Pertanyaan	Jawaban		
	a	b	Tidak menjawab
Nomor 1	8 orang (47,06%)	9 orang (52,94%)	0 orang (0%)
Nomor 2	7 orang (41,18%)	10 orang (58,82%)	0 orang (0%)
Nomor 3	8 orang (47,06%)	9 orang (52,94%)	0 orang (0%)
Nomor 4	17 orang (100%)	0 orang (0%)	0 orang (0%)
Nomor 5	1 orang (5,89%)	16 orang (94,11%)	0 orang (0%)

**Tabel 7.** Kuesioner untuk Alumni dan Jawabannya

No.	Pertanyaan	Jawaban a	Jawaban b
1.	Kurikulum 2017 Program Studi Desain Produk menetapkan bahwa mulai Semester V mahasiswa wajib memilih salah satu dari empat konsentrasi yang ada yakni, Konsentrasi Craft, Konsentrasi Alas Kaki dan Fashion, Konsentrasi Vehicle (Transportasi) dan Styling, serta Konsentrasi Bisnis dan Industri Kreatif. Menurut anda, apakah Program Studi Desain Produk perlu melakukan hal tersebut?	11	6
2.	Jika perlu, menurut pengalaman anda sebagai seorang profesional, apakah keempat konsentrasi tersebut sudah sesuai dengan perkembangan industri untuk 5 s/d 10 tahun yang akan datang?	9	5
3.	Jika tidak perlu, apakah yang sebaiknya dilakukan oleh Program Studi Desain Produk agar bakat, minat dan passion mahasiswa dapat dikembangkan?	5	7
4.	Sebagai seorang profesional, apakah Program Studi Desain Produk perlu memberikan pemahaman tentang masalah-masalah sosial di Indonesia misalnya, kemiskinan, kebodohan, kesehatan, dan lain-lain kepada mahasiswa?	17	0
5.	Jika perlu, dalam bentuk apakah agar pemahaman tentang hal tersebut dapat dipahami secara baik?	6	11

**Keterangan:**

Nomor 1, jawaban a. Perlu; b. Tidak perlu

Nomor 2, jawaban a. Sesuai; b. Tidak sesuai

Nomor 3, jawaban a. Menambah jumlah konsentrasi; b. Menghapus konsentrasi yang ada yang kemudian mendampingi mahasiswa sesuai dengan bakat, minat dan passion-nya untuk menemukan dan mengembangkannya.

Nomor 4, jawaban a. Perlu; b. Tidak perlu

Nomor 5, jawaban a. Kuliah teori; b. Studio perancangan/proyek desain

**Hasil:**

Jumlah responden 17 orang

**Tabel 8.** Hasil Penghitungan dari Kuesioner untuk Alumni

Pertanyaan	Jawaban		
	a	b	Tidak menjawab
Nomor 1	11 orang (64,70%)	6 orang (35,30%)	0 orang (0%)
Nomor 2	9 orang (52,94%)	5 orang (29,41%)	3 orang (17,65%)
Nomor 3	5 orang (29,41%)	7 orang (41,18%)	5 orang (29,41%)
Nomor 4	17 orang (100%)	0 orang (0%)	0 orang (0%)
Nomor 5	6 orang (35,30%)	11 orang (64,70%)	0 orang (0%)

**Define.** Informasi atau data yang diperoleh selama tahap *Empathise* kemudian dianalisis dan mensitesisnya untuk menentukan masalah inti serta mendefinisikan masalah paling besar dan utama dari user. Pada tahap ini tepat sekali jika dilaksanakan dengan tidak terburu-buru mencari solusi, cukup pikirkan masalah dan kebutuhan utamanya dan berfokuslah pada hal tersebut.

Jika mencermati data terdahulu, dari semua cara yang telah dilakukan baik secara kualitatif maupun kuantitatif, kesimpulannya menunjukkan bahwa:

1. Sebagian mahasiswa dan alumni menyatakan perlunya ditetapkan konsentrasi karena dapat menjadi panduan mereka dalam memilih dan mendalami kajian yang akan ditekuninya melalui proyek-proyek yang sesuai dengan konsentrasi yang dipilihnya.
2. Sebagian mahasiswa dan alumni lainnya menyatakan penetapan konsentrasi tidak diperlukan karena akan membatasi penggalan dan pengembangan bakat, minat, ketertarikan dan *passionnya* yang juga tidak sesuai dengan cakupan desain produk yang sangat luas.
3. Dari kuesioner yang ditanggapi oleh 48 responden (mahasiswa) diperoleh hasil, bahwa 37 orang (77,08%) merasa sesuai dengan konsentrasi yang ada saat ini (empat konsentrasi), dan 11 orang (22,92%) merasa tidak sesuai; 17 orang (35,42%) menyatakan Jurusan Desain Produk perlu menambah jumlah konsentrasi, 15 orang menghapus konsentrasi (31,25%), dan yang tidak menjawab 16 orang (33,33%).
4. Untuk lulusan baru, dari 17 responden, 8 orang (47,06%) menyatakan konsentrasi yang ada sudah sesuai dengan dirinya, dan 9 orang (52,94%) menyatakan tidak sesuai. Untuk perlu atau tidaknya Jurusan Desain Produk menambah atau menghapus konsentrasi, 8 orang (47,06%) menyatakan perlu, 9 orang (52,94%) menyatakan menghapus.
5. Untuk alumni, dari 17 responden, 11 orang (64,70%) menyatakan Jurusan Desain Produk perlu menetapkan konsentrasi, 6 orang (35,30%) menyatakan tidak perlu; 9 orang (52,94%) menyatakan konsentrasi yang ditetapkan Jurusan Desain Produk sudah sesuai dengan profesi yang akan datang, 5 orang (29,41%) menyatakan tidak sesuai, tidak menjawab 3 orang (17,65%); menambah jumlah konsentrasi 5 orang (29,41%), menghapus konsentrasi 7 orang (41,18%), tidak menjawab 5 orang (29,41%).

Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa kebutuhan akan perlunya ditetapkan konsentrasi – dengan catatan konsentrasi tersebut ditambah jumlahnya dengan pertimbangan penetapannya dilakukan secara komprehensif – dengan tidak perlu atau dihapusnya konsentrasi pendapat para responden tidak berbeda jauh jumlahnya.

Sedangkan untuk memberikan pemahaman kepada para masiswa tentang masalah-masalah sosial yang ada di Indonesia dari 82 responden yang menyatakan perlu diberikan sebanyak 77 orang (93,90%), dan 5 orang (6,10%) menyatakan tidak perlu; pemahaman tersebut disajikan dalam mata kuliah proyek desain 59 orang (71,95%), melalui mata kuliah teori 21 orang (25,61%), tidak menjawab 2 orang (2,44%).

Selanjutnya, dari kesimpulan tersebut dapat dinyatakan bahwa mahasiswa Jurusan Desain Produk membutuhkan dikembangkan bakat, minat, ketertarikan, dan *passionnya*, baik melalui konsentrasi yang ditetapkan oleh Jurusan dengan syarat jumlah konsentrasi ditambah, maupun tanpa konsentrasi. Sedangkan untuk pemahaman masalah-masalah sosial, mahasiswa perlu diberikan pemahaman yang dikemas melalui mata kuliah studio perancangan atau proyek desain.

**Ideate.** Tahap ini merupakan tahap untuk memunculkan berbagai gagasan sehingga cara berpikir yang digunakan adalah berpikir divergen yang kemudian ditindaklanjuti dengan cara berpikir konvergen untuk memilih gagasan yang tepat melalui analisis dan sintesis. Sehingga peneliti mengembangkan alternatif gagasan konsep pendidikan beserta tahapannya baik yang berdasarkan konsentrasi maupun yang tanpa konsentrasi seperti berikut ini.

#### **Alternatif Gagasan 1:**

##### **Tahapan Pendidikan Berdasarkan Konsentrasi**

**Tabel 9.** Tahapan Pendidikan Berdasarkan Konsentrasi Varian 1A

**Varian 1A**

No.	Semester Tahapan	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
		1	Studio Dasar						
2	Masa Penjajakan Pemilihan Konsentrasi								
3	Masa Penentuan Konsentrasi								
4	Masa Pendalaman Konsentrasi								

**Keterangan:**

1. Studio Dasar :

2. Masa Penjajakan Pemilihan Konsentrasi :

3. Masa Penentuan Konsentrasi:

4. Masa Pendalaman Konsentrasi

Pada masa ini mahasiswa belajar tentang *basic design*.

Pada masa ini mahasiswa belajar mendesain produk-produk sesuai dengan konsentrasi yang ada di mana mahasiswa dapat memilih produk yang sesuai dengan konsentrasi yang akan dia pilih meskipun konsentrasi yang direncanakan untuk dipilih tersebut masih dapat berubah. Misalnya, pada Semester III dia memilih produk berdasarkan Konsentrasi Craft, tetapi pada Semester IV memilih produk berdasarkan Konsentrasi Footwear.

Pada masa ini (satu minggu) mahasiswa diminta menentukan pilihan konsentrasinya dari konsentrasi yang ada (yang sudah ditambah jumlahnya berdasarkan kajian yang komprehensif) berdasarkan produk-produk, portofolio yang sudah dikerjakan sebelumnya dan wawancara.

Setelah mahasiswa menentukan pilihan konsentrasinya, dia akan belajar mendalami konsentrasi itu dengan mendesain produk-produk hingga Proyek Akhirnya. Pada masa ini mahasiswa tidak diperbolehkan pindah konsentrasi.

**Tabel 10.** Tahapan Pendidikan Berdasarkan Konsentrasi Varian 1B

**Varian 1B**

No.	Semester Tahapan	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
		1	Studio Dasar						
2	Masa Penjajakan Pemilihan Konsentrasi								
3	Masa Penentuan Konsentrasi								
4	Masa Pendalaman Konsentrasi								



Tabel 11. Tahapan Pendidikan Berdasarkan Konsentrasi Varian 1C

**Varian 1C**

No.	Semester	Tahapan									
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII		
1	Studio Dasar										
	Masa Penentuan Konsentrasi										
3	Masa Pendalaman Konsentrasi										

**Alternatif Gagasan 2:**

**Tahapan Pendidikan Tanpa Konsentrasi/Berdasarkan bakat, minat, ketertarikan, dan *passion***

Tabel 12. Tahapan Pendidikan Tanpa Konsentrasi

**Varian 1**

No.	Semester	Tahapan									
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII		
1	Masa Pra Studio Dasar										
2	Studio Dasar										
3	Masa Pendalaman Bakat, Minat, Ketertarikan, <i>Passion</i> Mahasiswa										

**Keterangan:**

1. Masa Pra Studio Dasar :

Pada masa ini mahasiswa diperkenalkan pada *basic design*; wawasan keprofesian desain produk; menemukenali bakat, minat, dan ketertarikan; literasi digital; menumbuhkembangkan sikap spirit keberhasilan Belajar tentang *basic design*

2. Studio Dasar :

Belajar tentang *basic design*

3. Masa Pendalaman Bakat, Minat, Ketertarikan, *Passion* Mahasiswa

Pada masa ini mahasiswa belajar mendalami dan mengembangkan bakat, minat, ketertarikan, dan *passionnya* melalui/dengan mendesain produk-produk yang sesuai dengan bakat, minat, ketertarikan, dan *passionnya* secara personal hingga Proyek Akhirnya baik melalui metode *blended learning (on line dan off line)*.

Kemudian dari dua alternative tadi dan variannya, peneliti meminta pendapat dari para mahasiswa untuk memilih salah satu dari alternative dan varian tersebut yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka. Hasil dari jajak pendapat tersebut sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Jajak Pendapat Terhadap Pemilihan Alternatif Jenis dan Tahapan Pendidikan

Alternatif Gagasan	Varian	Jumlah Pemilih (orang)
Alternatif 1	Varian 1A	26 (41,94%)
	Varian 1B	11 (17,74%)
	Varian 1C	4 (6,45%)
Alternatif 2	Varian 1	21 (33,87%)

Dari jajak pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Alternatif 1 Varian 1A yang dipilih oleh 26 orang (41,94%) yang menghendaki jenis pendidikan berdasarkan konsentrasi dengan empat tahap pendidikan perbedaan jumlah pemilihnya tidak berbeda jauh dengan Alternatif 2 Varian 1 yang jenis pendidikannya tanpa konsentrasi dengan tiga tahap pendidikan yang dipilih oleh 21 orang (33,87%). Ini berarti bahwa terdapat dua kelompok besar responden yang menghendaki kebutuhannya dapat dijadikan masukan untuk mengembangkan *prototype* sehingga keduanya dapat difasilitasi dalam sebuah konsep pendidikan.

**Prototype.** Pada tahap ini gagasan yang telah dipilih pada tahap sebelumnya dibuat dan dijadikan secara nyata yang tidak selalu harus berupa *physical* atau *tangible* atau “benda jadi”, karena *prototype* hanya untuk memancing diskusi yang bertujuan untuk menemukan kelemahan dan kelebihan dari sebuah gagasan serta menemukan arah menuju *prototype* yang lebih baik lagi. Oleh karena itu, peneliti pada tahap ini mengembangkan *prototype* awal yang dapat memfasilitasi hasil dari Tahap *Ideate* seperti yang tertera pada tabel berikut ini.

**Tabel 14.** Prototype Awal Jenis dan Tahapan Pendidikan Berdasarkan Konsentrasi dan Tanpa Berdasarkan Konsentrasi

**Prototype Awal**

No.	Semester	Tahapan	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
			1	Masa Pra Studio Dasar						
2	Masa Studio Dasar									
3	Masa Pra Penjajakan Pemilihan Konsentrasi									
4	Masa Penjajakan Pemilihan Konsentrasi									
5	Masa Penentuan Konsentrasi									
6.1.	Masa Pendalaman Bakat, Minat, Ketertarikan, <i>Passion</i> Mahasiswa									
6.2.	Masa Pendalaman Konsentrasi									

**Tabel 15.** Keterangan Prototype Awal Jenis dan Tahapan Pendidikan Berdasarkan Konsentrasi Dan Tanpa Berdasarkan Konsentrasi

Keterangan:		
1.	Masa Pra Studio Dasar	Pada masa ini mahasiswa diperkenalkan pada basic design; wawasan keprofesian desain produk; menemukan bakat, minat, dan ketertarikan; literasi digital; menumbuhkembangkan sikap spirit keberhasilan.
2.	Masa Studio Dasar	Pada masa ini mahasiswa belajar tentang <i>basic design</i> .
3.	Masa Pra Penjajakan Pemilihan Konsentrasi	Pada masa ini mahasiswa diberikan pemahaman tentang konsentrasi dan prosedur pemilihannya, pameran karya yang dikerjakan pada saat menempuh Studio Dasar sebagai tahap awal untuk menemukan kecenderungan konsentrasi yang akan dipilihnya.

4.	Masa Penjajakan Pemilihan Konsentrasi	Pada masa ini mahasiswa belajar mendesain produk-produk sesuai dengan konsentrasi yang ada di mana mahasiswa dapat memilih produk yang sesuai dengan konsentrasi yang akan dia pilih meskipun konsentrasi yang direncanakan untuk dipilih tersebut masih dapat berubah. Misalnya, pada Semester III dia memilih produk berdasarkan Konsentrasi Craft, tetapi pada Semester IV memilih produk berdasarkan Konsentrasi Footwear. Pembelajaran dilaksanakan dengan <i>blended-learning</i> .
5.	Masa Penentuan Konsentrasi	Pada masa ini (satu minggu) mahasiswa diminta menentukan pilihan konsentrasinya dari konsentrasi yang ada (yang sudah ditambah jumlahnya berdasarkan kajian yang komprehensif) berdasarkan produk-produk, portofolio yang sudah dikerjakan sebelumnya melalui sebuah pameran dan wawancara. Namun bagi mahasiswa yang tidak ingin menentukan konsentrasinya, mereka diminta untuk melanjutkan pendalamannya terhadap bakat, minat, ketertarikan atau passionnya.
6.1.	Masa Pendalaman Bakat, Minat, Ketertarikan, <i>Passion</i>	Bagi mahasiswa yang tidak ingin memilih konsentrasi yang ditetapkan oleh Jurusan, mereka belajar mendalami dan mengembangkan bakat, minat, ketertarikan, dan passionnya melalui/dengan mendesain produk-produk yang sesuai dengan bakat, minat, ketertarikan, dan passionnya secara personal hingga Proyek Akhirnya baik melalui metode <i>blended learning (on line dan off line)</i> .
6.2.	Masa Pendalaman Konsentrasi	Bagi mahasiswa yang telah menentukan pilihan konsentrasinya, dia akan belajar mendalami konsentrasi itu dengan mendesain produk-produk hingga Proyek Akhirnya. Pada masa ini mahasiswa tidak diperbolehkan pindah konsentrasi. Pembelajaran dilaksanakan dengan <i>blended-learning</i> .

Perlu pula dijelaskan di sini, bahwa proses pendidikan yang dilakukan pada jenis dan tahapan pendidikan seperti yang tertera pada prototype ini dilaksanakan secara *blended*, menggabungkan antara yang tatap muka seperti yang selama ini dilaksanakan atau *offline* dan *online*, juga dengan sumber-sumber pembelajaran lainnya yang berbasis internet.

Selain itu, pada Masa Penjajakan Pemilihan Konsentrasi mahasiswa diminta mengerjakan “proyek kecil” yang dalam satu semester terdiri atas tiga proyek yang berbeda dari segi konsentrasi atau minat atau ketertarikannya sehingga mereka mendapatkan pengalaman mendesain yang cukup untuk menemukannya kecenderungan konsentrasi yang akan dipilihnya atau minat atau ketertarikan yang akan dikajinya lebih lanjut. Pada Masa Pendalaman Bakat, Minat, Ketertarikan, *Passion* atau Masa Pendalaman Konsentrasi mahasiswa diminta mengerjakan “proyek sedang” yang dalam satu semester terdiri atas dua proyek dan/atau “proyek besar” yang dalam satu semester hanya satu proyek. Kajian dari proyek-proyek itu antara lain adalah permasalahan sosial sehingga mereka dapat berkembang kepedulian sosialnya. Semua proses tersebut selain didampingi secara intensif oleh dosen-dosen yang lebih berperan sebagai fasilitator, juga didukung dengan sesi-sesi workshop oleh para professional di bidang-bidang yang sesuai dengan kebutuhan.

Dari prototype yang dihasilkan, kemudian peneliti melakukan jajak pendapat lebih lanjut kepada dua puluh mahasiswa sebagai “responden kunci” yang kesemuanya menyatakan bahwa prototype tersebut layak memenuhi kebutuhan mereka dan layak untuk diujicoba atau di test.

*Test*. Tahap terakhir dari *Design Thinking* adalah tahap pengujian hasil prototyping yang telah dibuat dengan tujuan untuk mengetahui masih ada atau tidaknya masalah atau kekurangan yang dinilai sangat mengganggu. Namun karena penelitian ini adalah pengembangan konsep pendidikan maka tahap ini tidak dilakukan.

#### 4. Kesimpulan

Ketika mencermati manusia, mereka sejak lahir sudah membawa kodrat dan bakatnya yang beragam. Keberagaman bakat tersebut menyusut ketika manusia menjalani pendidikan formal yang justru mengingkari dari tujuan pendidikan yang seharusnya yakni memanusiakan manusia. Kecenderungan tersebut juga terdapat pada jenis pendidikan yang dijalankan oleh Jurusan Desain Produk FSRD Itenas yang mengembangkan pendidikannya dengan menetapkan empat konsentrasi di mana mahasiswa harus memilih salah satu dari konsentrasi tersebut meskipun ada di antara mereka merasa tidak cocok. Penetapan konsentrasi ini membawa dampak bagi mahasiswa yang cocok dengan konsentrasi yang ada akan mengalami perkembangan yang berarti, tetapi juga tidak sedikit mahasiswa yang tidak cocok akhirnya memiliki prinsip asal lulus sehingga bakat, minat, ketertarikan, dan *passionnya* tidak berkembang. Kecuali itu, Jurusan Desain Produk memiliki kecenderungan kurang memberikan pemahaman kepada mahasiswa terhadap permasalahan sosial yang terjadi di Indonesia padahal mereka sangat Melalui Design Thinking yang merupakan metode penelitian yang berpusat pada manusia, peneliti berhasil menggali kebutuhan mahasiswa yang berharap dapat mengembangkan dirinya secara personal dan sosial. Dari penggalan itu kemudian peneliti merumuskannya dalam bentuk prototype awal konsep pendidikan yang dapat memfasilitasi kebutuhan tersebut.

#### Daftar Pustaka

- [1] Gardner, H., 2003. *Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) Teori dalam Praktek*. Batam Centre: Interaksara.
- [2] Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa Jogjakarta. 1962. *Karya Ki Hadjar Dewantara. Bagian Pertama: Pendidikan*. Jogjakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa Jogjakarta.
- [3] Meier, D. 1999. *The Accelerated Learning Handbook*. Bandung: Penerbit Kaifa.
- [4] Plattner, H. Tanpa tahun. *An Introduction to Design Thinking. Process Guide*. Institute of Design at Stanford.
- [5] Sindhunata, editor. 2000. *Menggagas Paradigma Baru Pendidikan. Demokratisasi, Otonomi, Civil Society, Globalisasi*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- [6] Sjafei, M. 1976. *Dasar-dasar Pendidikan*. I.N.S. Kayu Tanam.
- [7] Wijanarko, A.U.A. 2014. *Manusia Pribadi Yang Unik* [Online]. Tersedia: <http://unang76.blogspot.com/2014/09/manusia-pribadi-yang-unik.html> [27 Juli 2018].
- [8] Zais, R. S. 1976. *Curriculum: Principles and Foundations*. New York: Harper & Row, Publisher.