

## Pola Pikir Desainer sebagai Pencipta Nilai (*Designer's Mindset as Value Creator*)

Eka Sofyan Rizal

Paprieka Studio Desain

Jl. Waru 22, Griya Waru Indah kav 120, Pasarrebo, Jakarta 13760, Indonesia

*E-mail penulis korespondensi: eka@paprieka.com*

### Abstrak

Hasil kreasi desainer merupakan perwujudan konkret dari ide abstrak yang bersumber dari hasil kerja pola pikir desainernya; bukan hanya pada proses kerja desainernya, tapi pada kualitas potensial pola pikirnya. Perkembangan teknologi dan budaya industri membutuhkan terjadinya perkembangan –perubahan– pola pikir desainer dari yang berfokus pada penambahan nilai (informatif) menjadi pada penciptaan nilai (inovatif). Jika sebelumnya mekanisme pola pikir penambahan nilai itu lebih condong kepada nilai-nilai objektif, maka mekanisme pola pikir penciptaan nilai cenderung mengutamakan potensi ide-ide subjektif (inventif) dan kematangan penilaian intersubjektivitas dari desainernya.

**Kata kunci:** desainer, pola pikir, inovatif, inventif, intersubjektif.

### Abstract

*The designer's creation is a concrete manifestation of abstract ideas that come from the work of the designer's mindset; not only in the work process of the designer, but in the potential quality of the mindset. The development of technology and industrial culture requires developments - changes - in the mindset of designers from focusing on adding value (informative) to creating value (innovative). If previously the value-adding mindset mechanism was more inclined towards objective values, then the value creation mindset mechanism tended to prioritize the potential of subjective (inventive) ideas and the maturity of the intersubjectivity assessment of the designer.*

**Keywords:** designer, mindset, innovative, inventive, intersubjective.

### PENDAHULUAN

Dalam menerapkan pengetahuan dan kemampuannya, desainer dan lulusan pendidikan desain akan selalu berhadapan dengan berbagai dinamika kemajuan (dan kemunduran) masyarakat di segala bidang kehidupannya. Pertimbangan tentang hubungan manusia dengan masyarakatnya ini yang melandasi pemerintah Jepang mengajukan konsep "Society 5.0" (Harayama, 2017). Konsep tersebut dilatarbelakangi pertimbangan atas beberapa dinamika yang terjadi di Jepang. Dinamika teknologi dan informasi dalam pengaplikasian "Internet untuk Segala" (*Internet of Things*) menyebabkan terjadinya disrupsi pada kegiatan bisnis, sosial dan budaya masyarakat. Dinamika lingkungan dan kondisi alam termasuk bencana alam, juga mempengaruhi penyusunan program pembangunan wilayah dan sistem ketanggapan masyarakat terhadap kondisi alam yang mungkin terjadi. Dinamika kualitas kesehatan lingkungan dan kesiapan terhadap terjadinya pandemi seperti yang saat ini sedang terjadi, juga memerlukan pengelolaan yang dikaitkan dengan kesiapan masyarakatnya.

Di Indonesia, manfaat perkembangan teknologi bidang telekomunikasi dan informasi juga sudah mulai dirasakan, sehingga dapat menghubungkan dan memperkecil hambatan jarak antar manusia secara lintas wilayah yang berjauhan, membuka akses informasi secara luas terhadap beragam sumber dan minat kebutuhan, membangun jaringan penyedia dan pembeli berbagai layanan dan produk, yang pada intinya akan membuka peluang dan kesempatan yang berlimpah untuk masyarakat agar dapat digunakan dan dikembangkan segala potensinya. Di balik manfaat tersebut, kondisi ini juga menghasilkan dampak yang tidak menguntungkan atau bahkan dapat membahayakan keselamatan masyarakat dan lingkungan.

Memperhatikan dinamika dan kondisi demikian, maka studi dan praktik desain perlu didefinisikan ulang agar dapat sesuai dengan dinamika masyarakat tersebut, terutama diarahkan agar peran desain dapat lebih bermanfaat secara esensial pada problematika masyarakat. Pengetahuan, kemampuan dan kepribadian desainer juga perlu dikembangkan atas pertimbangan faktor-faktor yang terdapat dalam dinamika tersebut, sehingga desainer dapat mengambil peran pada kegiatan-kegiatan yang lebih memberi kontribusi manfaat yang maksimal kepada masyarakat dan lingkungannya, serta dapat membantu memperkecil atau menghilangkan dampak buruk bagi masyarakat dan lingkungannya.

## KAJIAN TEORI

### Konsep *Society 5.0*.

Untuk mengantisipasi tren global serta memajukan kembali ekonomi Jepang, Kabinet pemerintahannya pada Januari 2016 merekomendasikan "*Society 5.0*" (Masyarakat 5.0) sebagai konsep inti yang bertujuan untuk membentuk masyarakat baru yang berpusat pada manusia (Harayama, 2017). Konsep *Society 5.0* diluncurkan dalam Rencana Dasar Sains dan Teknologi ke-5 (2016-2020), sebagai cara untuk memandu dan memobilisasi tindakan di bidang sains, teknologi, dan inovasi (STI) untuk mencapai kesejahteraan, berkelanjutan, dan masa depan yang inklusif. Dimulai dari masyarakat berburu (*Society 1.0*), masyarakat pertanian (*Society 2.0*), masyarakat industri (*Society 3.0*), dan masyarakat informasi (*Society 4.0*), kebijakan luas dari *Society 5.0* mengusulkan transformasi baru cara-cara kontemporer dalam aplikasinya di kehidupan.

*Society 5.0* bertujuan untuk menyelesaikan berbagai tantangan sosial modern dengan memasukkan inovasi yang mengubah tata kelola seperti *Internet of Things* (IoT), robotika, AI, dan '*big data*' ke dalam semua sektor industri dan sendi aktivitas sosial. Alih-alih masa depan dikendalikan dan dipantau oleh AI dan robot, teknologi dimanfaatkan untuk mencapai masyarakat yang berpusat pada manusia di mana setiap orang dapat menjalani kehidupan yang aktif dan menyenangkan. Dalam konteks digitalisasi dan konektivitas yang terus berkembang, serta penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) yang terus berkembang, beberapa tindakan telah dimulai di bawah konsep yang diandalkan ini oleh pemerintah Jepang serta sektor swasta.

Fokus dari konsep *Society 5.0* adalah mewujudkan masyarakat super cerdas; sebuah masyarakat di mana berbagai kebutuhan masyarakat diidentifikasi dan dipenuhi secara seksama dengan menyediakan produk dan layanan yang diperlukan dalam jumlah yang tepat kepada orang-orang yang membutuhkannya pada saat mereka membutuhkannya, dan semua orang di manapun dapat menerima layanan berkualitas tinggi, sehingga dapat menjalani kehidupan yang nyaman dan penuh semangat. Konsep *Society 5.0* diperdalam dengan berfokus pada manusia yang kemudian diperluas sebagai konsep bersama sesama manusia. Digitalisasi hanyalah sarana, manusia tetap menjadi pelaku utama. Jika sebelumnya inovasi yang didorong oleh teknologi telah menghasilkan perkembangan sosial, tetapi di masa depan, cara berpikirnya diputar balik, fokusnya tentang mencari cara untuk membangun masyarakat yang membuat masyarakatnya bahagia dan merasa berharga. Itu sebabnya fokus konsepnya pada kata "masyarakat" sebagai kunci pentingnya.

Konsep ini melibatkan berbagai macam pelaku yang di masa sebelumnya hanya berpartisipasi dengan cara yang tidak terlihat. Bukan hanya partisipasi para ahli, tetapi masyarakat secara keseluruhan, terutama di Jepang diutamakan untuk wanita dan kaum muda yang dipandang akan berguna untuk kegiatan masa depan. Konsep ini ditujukan untuk membangun landasan sosial yang memungkinkan para agen perubahan agar dapat terus menghadapi tantangan, bahkan jika mereka gagal pada awalnya. Konsep ini telah menciptakan ruang untuk menampung berbagai ide dari bawah ke atas, mendemonstrasikan kepada dunia dengan ruang yang luas untuk mewujudkan mimpi perubahan masyarakat.

### Definisi mengenai Kreativitas.

Perwujudan konsep *Society 5.0* membutuhkan kreativitas untuk menghasilkan ide-ide. Kreativitas, seperti yang dinyatakan Ken Robinson dalam video yang populer di forum TED ([www.ted.com](http://www.ted.com)) dan ditegaskan kembali dalam bukunya, memiliki arti sebagai "proses mendapatkan ide orisinal yang bernilai" (Robinson, 2016: 207). Penekanan arti kreativitas yang pertama ada pada "ide

orisinal", berarti ide yang dinyatakan oleh pikiran seseorang yang memiliki sifat kebaruan dan keberbedaan. Sedangkan penekanan berikutnya pada kata "bernilai" yang artinya berhubungan dengan kualitas ide yang ditawarkan diperbandingkan dengan nilai yang dianut oleh masyarakat.

### Desain Sebagai Penciptaan Nilai.

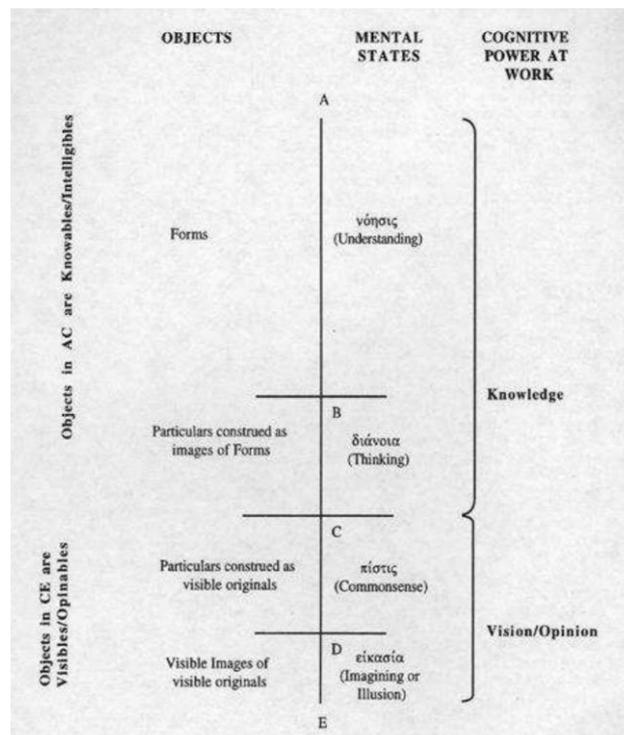
Dalam buku "Dasar Pengadaan dan Pengelolaan Jasa Desain" yang diterbitkan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif bersama kumpulan asosiasi profesi desain di Indonesia, terdapat definisi desain yang dihubungkan juga dengan nilai, yaitu "Desain adalah penciptaan nilai dari suatu pemecahan masalah".

"Setiap orang memecahkan masalah dengan cara merancang tindakannya berdasar pada pertimbangan tujuan dan efek yang diinginkan. Ketika menghadapi permasalahan yang kompleks, orang akan menghubungi desainer karena dianggap memiliki kelebihan dalam mengolah permasalahan itu secara sadar dan intuitif sehingga dapat membentuk solusi yang lebih tertata dan bermakna. Dalam proses desain, desainer dan klien harus mempertimbangkan kebutuhan pengguna (*user/consumer*) dan pihak berkepentingan lainnya (*stakeholder*).

Desainer mengembangkan metode pemecahan masalah melalui optimalisasi fungsi yang ditampilkan dalam pengolahan bentuk (*form*); rekayasa tingkat pemahaman (*content*); dan/atau pertimbangan hubungan (*context*) antara hasil luaran (*output*) dan capaian (*outcome*) dengan penciptaan nilai yang memperhatikan keselamatan, keamanan, kesehatan, kenyamanan, serta keindahan bagi manusia dan lingkungannya." (Pasaribu dkk, 2020).

### Mengetahui Kenyataan dari Hal dan Mengetahui Pengetahuan itu Sendiri.

Untuk memperjelas cara mengetahui nilai, kita bisa mengkajinya dari cara kita mengetahui sesuatu dan menyadari keberadaan sesuatu itu. Salah satu teori yang masih dapat dipakai walaupun sudah melampaui beberapa jaman mengenai cara mengetahui sesuatu adalah yang pernah dinyatakan oleh Platon dalam "The Republic" yang dibuatnya pada 375 sebelum masehi. Platon menawarkan pembacanya mengenai teori "The Divided Lines" berupa gambaran "Garis Pembagi" untuk memahami alam dari hal dan pengetahuan yang menyertainya. Para ahli tampaknya secara umum setuju bahwa yang dilakukan Platon ini sangat penting, tetapi mereka tampaknya tidak setuju secara persis dengan Platon. Salah satu yang berupaya menjelaskan hal ini adalah Nicholas D. Smith dalam bukunya "Plato's Divided Lines".



**Gambar 1.** Diagram "Garis Pembagi" (The Divided Line)  
(Sumber: Plato's Divided Line, 1996)

"Platon menggambarkan Garis Pembagiya secara vertikal, dibagi secara tidak rata dengan segmen lebih besar pada bagian atas. Kedua segmen ini mewakili ranah yang dapat dipahami (di atas) dan alam yang dapat terlihat (di bagian bawah). Kedua segmen tersebut dibagi lagi menjadi sub bagian yang mewakili proporsi antara citra dan aslinya; yang lebih rendah sub bagian dari setiap segmen mewakili beberapa keterlibatan dengan citra, sedangkan sub bagian atas dari setiap segmen mewakili kontak kognitif langsung dengan yang asli dari setiap alam. Fitur penting dari filosofi Platon, yang ditegaskan dalam representasi garis, adalah bahwa hal yang asli dari dunia yang terlihat, pada kenyataannya, tidak lain adalah citra dari sumber asli yang dipahami, yaitu "The Forms", demikian pula, garis pembagi menampilkan objek-objek ini selain sebagai hal asli dari dunia yang terlihat, juga sebagai citra dari dunia yang dipahami." (Smith, 1996).

Dari diagram itu kita bisa melihat bahwa ada dua hal yang diurai dalam garis pembagi ini, yaitu tentang 'objek-objek' dan 'kondisi mental'. Di bagian kondisi mental, dari yang terbawah berupa bagian 'pandangan/pendapat', terdiri dari sub bagian yang paling bawah yaitu 'berimajinasi/ilusi' dan kemudian sub bagian 'masuk akal'. Di bagian atas berupa kondisi 'berpengetahuan' yang terdiri dari sub bagian 'berpikir' dan sub bagian yang paling atas yaitu 'memahami'.

### **Pendidikan yang Kritis terhadap Keadaan Sekitar.**

Untuk dapat memahami dan berpikir yang kritis, kita membutuhkan keterbukaan kepada diri, sekaligus kepada masyarakat. Dalam "Pedagogy of the Oppressed" Paulo Freire menyatakan:

"*Raison d'etre* (alasan eksistensi) pendidikan libertarian, di sisi lain, terletak pada dorongannya menuju rekonsiliasi. Pendidikan harus dimulai dengan penyelesaian kontradiksi guru-murid, dengan mendamaikan kutub-kutub kontradiksi, sehingga keduanya menjadi guru dan murid secara bersamaan." (Freire, 2000).

Freire juga bahwa untuk dapat mengembangkan pola berpikir yang kritis, kita perlu memposisikan cara kita mempelajari sesuatu dengan metode "Hadap Masalah". Metode ini memposisikan pihak pendidik dan pembelajar sama-sama sebagai subjek yang menghadapi masalah yang belum diketahui solusinya.

"Metode hadap-masalah tidak mendikotomisasi aktivitas guru-murid: dia tidak "kognitif" pada satu titik dan "naratif" pada titik lain. Dia selalu "kognitif", baik saat mempersiapkan proyek atau terlibat dalam dialog dengan siswa. Ia tidak menganggap objek yang dikenali sebagai milik pribadinya, tetapi sebagai objek refleksi oleh dirinya dan siswa. Dengan cara ini, pendidik hadap-masalah senantiasa membentuk kembali refleksinya dalam refleksi siswa. Para siswa — bukan lagi pendengar yang patuh — sekarang menjadi rekan peneliti yang kritis dalam dialog dengan guru. Guru menyajikan materi kepada siswa untuk pertimbangan mereka, dan mempertimbangkan kembali pertimbangan sebelumnya sebagai siswa mengekspresikannya sendiri. Peran pendidik hadap-masalah adalah untuk menciptakan; bersama dengan siswa, kondisi di mana pengetahuan pada tingkat "doxa" (kepercayaan atau pendapat umum) digantikan oleh pengetahuan sejati, pada tingkat "logos" (rasionalitas)." (Freire, 2000).

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan mengamati praktik mendesain yang didasari atas percobaan-percobaan intensif mengenai pengaplikasian pengetahuan teoritik mendesain ke dalam berbagai proyek-proyek desain berbasis klien dan proyek desain yang berupa konsep, misalnya dalam bentuk pameran dan lokakarya. Diskusi dengan klien, melakukan riset konsumen dan eksperimen sesama desainer, menghasilkan pemahaman tentang desain yang memiliki potensi untuk selalu diperbarui.

Pemahaman metode desain itu kemudian dikaitkan kembali dengan teori-teori yang sifatnya esensial dan idealis, terutama pemikiran ontologis dan epistemologis dari filsuf Platon dan pemikiran pedagogis dari tokoh pendidikan Paulo Freire. Pemahaman itu juga dikaitkan dengan konsep *Society 5.0* yang merekomendasikan kontribusi seluruh masyarakat secara aktif dalam pembentukan masyarakat yang super cerdas. Hasil rangkaian itu semua menghasilkan semacam

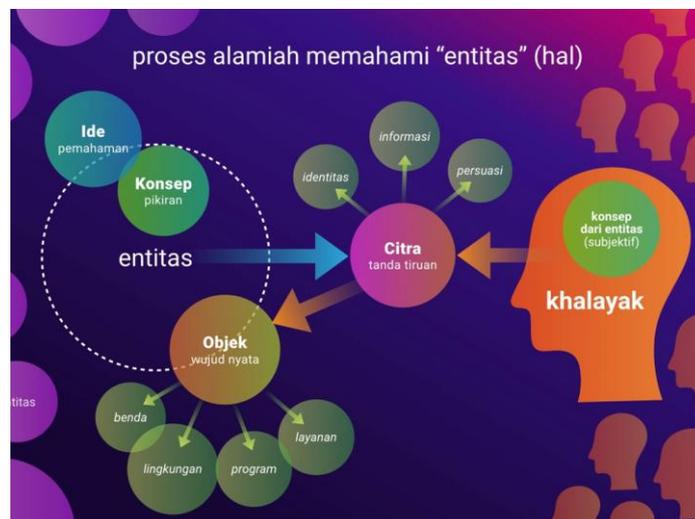
logika inovasi dalam desain yang terus coba diaplikasikan terutama pada proyek-proyek berupa program pengembangan desain identitas atau branding.

Logika inovasi ini juga didiskusikan secara lintas profesi desainer (komunikasi visual, grafis, interior, produk, mebel dan *fashion*) yang tergabung sebagai tim penyusun di buku "Dasar Pengadaan dan Pengelolaan Jasa Desain" dan mendapatkan persetujuan berupa definisi "Desain adalah Penciptaan Nilai untuk Pemecahan Masalah" yang dinilai lebih strategis untuk dikembangkan di Indonesia dan kemudian definisi itu juga menjadi bagian pendukung dalam penulisan ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Memahami Sesuatu

Teori "Garis Pemisah" Platon dapat kita terjemahkan menjadi proses alamiah dalam memahami suatu hal atau entitas. Langkah awal seseorang mengenali bahwa ada sesuatu di sekitarnya adalah dengan menginderanya, biasanya dilakukan melalui indera penglihatan. Dalam mengindra sekelilingnya tersebut, seseorang akan mempersepsi objek-objek tersebut baik secara langsung maupun melalui media. Secara langsung orang akan merasa bahwa ada objek-objek atau peristiwa di sekelilingnya, berupa citra-citra.



**Gambar 2.** Proses Alamiah Memahami Entitas (Hal)  
(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Citra yang terlihat jika diurai akan mengandung faktor-faktor berupa:

- identitas; berupa nama objek, materi, logo, warna, dan lain-lain;
- informasi; berupa deskripsi untuk menjelaskan objeknya;
- persuasi; berupa narasi yang menarik/membujuk perhatian untuk mengenali objek lebih dalam.

Jika citranya menarik perhatian, maka seseorang berubah menjadi khalayak pemerhati yang ingin mendekati objeknya. Tindakannya berupa mendatangi objek, menimbang-nimbang objek, sampai kemudian ingin memiliki objeknya, baik untuk digunakan maupun dikonsumsi. Di titik ini khalayak masuk ke dalam pengenalan objek, antara lain berupa:

- benda atau produk yang dihasilkan atau dijual oleh perusahaan;
- lingkungan atau ruangan yang disediakan oleh perusahaan;
- program atau kegiatan yang dapat dinikmati oleh khalayak;
- layanan yang dilakukan oleh perusahaan.

Setelah khalayak menikmati objeknya, maka dia akan menarik kesimpulan nilai dari objeknya tersebut. Nilai yang masuk ke dalam pikiran khalayak itu adalah konsep. Jadi objeknya yang konkret, kemudian disimpulkan nilainya, sehingga kemudian masuk ke alam pikiran yang abstrak. Umumnya titik konsep inilah yang paling maksimum dapat dijangkau oleh khalayak, kecuali ia

bisa mengetahui pikiran inti yang mendasari konsepnya, barulah khalayak bisa memahami idenya. Jadi, ide adalah cetusan awal pikiran yang paling abstrak yang datang dari subjektivitas seseorang. Jika mulai mengalami secara utuh perjalanan dari citra sampai ke ide, maka seseorang akan dapat memahami bahwa sebenarnya yang menjadi dasar terciptanya objek-objek adalah ide. Sudut pandang inilah yang terjadi di dalam orang yang kreatif, atau orang yang mendapatkan ide orisinal yang bernilai. Jadi, orang kreatif memiliki sudut pandang yang berbeda dengan orang pemerhati atau orang yang ingin mengetahui sesuatu.

### Posisi Desain dalam Kreativitas.

Kreativitas adalah proses mendapatkan ide orisinal yang bernilai (Robinson, 2016: 207). Jika dipahami lebih dalam dan dikaitkan dengan proses alamiah memahami entitas, maka kita bisa melihat kaitan antara ide dan entitasnya. Ide adalah cetusan pikiran subjektif. Ide orisinal berarti subjektivitas yang belum pernah ada konkret utuhnya. Berarti ide mengandung unsur kebaruan. Ada beberapa karakteristik kebaruan yang dituju sekaligus memotivasi seseorang, sehingga ia melakukan kreativitas, antara lain:

- Kebaruan tampilan
- Kebaruan nilai atau makna
- Kebaruan eksistensi



**Gambar 3.** Ragam Kreativitas  
(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Kebaruan tampilan atau informatif (berasal dari kata '*formare*' artinya bentuk) dituju seseorang karena ingin menghasilkan objek atau citra yang lebih baik atau lebih menarik. Diperlukan keterampilan dan sensitivitas dalam membuat objek dan citra, sehingga kuncinya ada di latihan dan kerajinan. Studi kebaruan tampilan/informatif ini erat kaitannya dengan kriya.

Kebaruan nilai/makna atau inovatif (berasal dari kata '*novare*' artinya baru) dituju seseorang karena ingin menghasilkan objek dan citra yang bernilai baru. Diperlukan kemampuan untuk memikirkan konsep dari objeknya, sehingga makna objek dan citranya lebih bermanfaat, sehingga kuncinya ada di menghubungkan interaksi nilai antara konsep, objek, citra dengan pemerhatinya. Jika dikaitkan dengan 'desain sebagai pencipta nilai' maka studi desain bisa diarahkan menuju karakteristik kreativitas ini.

Kebaruan eksistensi atau inventif (berasal dari kata '*venire*' artinya datang) dituju seseorang karena ingin menciptakan eksistensi baru yang dapat menghasilkan konsep-konsep baru, termasuk konsep yang menghasilkan pengembangan atau kebaruan sistem etika dan estetika. Diperlukan keberanian untuk menyatakan jati dirinya dan kemungkinan-kemungkinan baru yang bisa saja terlepas dari sistem yang sudah ada. Studi kreativitas ini dekat sekali dengan seni dan sains yang bersifat penemuan (invensi).

## Profil Desainer Sebagai Pencipta Nilai

Desain sebelumnya lebih berisi kegiatan rekayasa tampilan. Hal ini bisa dicermati dari karakteristik pendidikan dan praktisnya yang lebih mengarah ke pengembangan keterampilan (psikomotoris). Penguasaan teknik penciptaan wujud, dari mulai pelatihan menggambar, menguasai teknik menggambar, material dan media visualisasi, dari yang analog hingga yang digital dengan komputer grafis. Pemahaman bahwa desain dapat berperan sebagai penciptaan nilai akan mengubah pandangan desainer terhadap proses dan tujuan mendesain. Jika dibandingkan dengan peran desain sebagai penambah nilai maka ada beberapa perbedaan yang mendasar.

- Perubahan dari Studi Kriya menjadi Desain:
  - Motivasi kegiatannya: kebaruan tampilan > menjadi kebaruan makna
  - Lingkup dan perhatiannya: berbasis medium > menjadi: berbasis masalah
  - Fokus pengolahan: keterampilan teknik > menjadi: keterampilan berimajinasi
  - Yang direkayasa: teknik > menjadi: persepsi
  - Produksi ide: berdasar inspirasi > menjadi: menyuburkan peluang lahirnya ide (perspirasi)
- Perubahan dari cara kerja yang mekanis-runut menjadi organis-logis-intuitif:
  - Pola kerjanya: disipili dan runut > menjadi: kacau yang terkelola
  - Fokus kerja: urutan kerja > menjadi: tujuan kerja
  - Fokus perhatian: detil > menjadi: holistik
  - Tujuan kerja: membuat prototipe > menjadi: membuat identitas
  - Visi kerja: menuju kebenaran > menjadi: mencoba kemungkinan
- Perubahan dari bertujuan mendesain objek menjadi mendesain pengalaman:
  - Motivasi mencipta: membuat penanda > menjadi: membuat petanda (nilai)
  - Yang dituju: visual yang impresif > menjadi: narasi/cerita yang memotivasi
  - Yang direkayasa: citra dari objek > menjadi: konsep dari objek
  - Yang didesain: hal konkret (citra) > menjadi: hal yang abstrak (ide dan konsep)
- Perubahan dari dikendalikan desainer menjadi berpusat di pengguna:
  - Pola pandangnya: tradisi mencipta > menjadi: memahami perilaku
  - Titik beratnya: keuntungan (profit) > menjadi: manfaat (benefit)
  - Yang dituju: membuat keunikan > menjadi: membuat kemudahan.

## SIMPULAN

Perubahan makna desain menjadi penciptaan nilai akan membawa pengaruh terhadap cara desainer berpikir dan bertindak. Perubahan ini akan membawa mentalitas desainer yang memiliki empati yang mendalam, terbiasa berpola pikir abstrak yang akan membawanya lebih memahami tentang konsep, serta memiliki potensi untuk menghasilkan inovasi yang berguna untuk masyarakat dan lingkungan.

## REFERENSI

- Freire, Paulo, 1921-1997. (2000). *Pedagogy of the Oppressed*. New York: Continuum.
- Harayama, Yuko (2017). *Society 5.0: Aiming for a New Human-centered Society. Collaborative Creation through Global R&D Open Innovation for Creating the Future*. Hitachi Review. Pp. 8-13. Hitachi Review Vol. 66, No. 6. Diunduh 28 Januari 2021 dari [http://www.hitachi.com/rev/archive/2017/r2017\\_06/pdf/p08-13\\_TRENDS.pdf](http://www.hitachi.com/rev/archive/2017/r2017_06/pdf/p08-13_TRENDS.pdf)
- Pasaribu, Yannes dkk. (2020). *Dasar Pengadaan & Pengelolaan Jasa Desain di Indonesia*. Jakarta: Badan Ekonomi Kreatif/Kememparekraf RI.
- Robinson, Ken, & Aronica, Lou (2016). *Creative Schools: The Grassroots Revolution that's Transforming Education*. New York: Penguin Books.
- Smith, Nicholas D. (1996). *Plato's Divided Line*. Ancient Philosophy 16: 25–46. New York.