

Materi kelompok suno ai : investigation and design

6.1 Introduction

Bagian ini menjelaskan bahwa desain bukan sekadar membuat solusi atau teknologi. Desain adalah proses kompleks yang membutuhkan pemahaman mendalam tentang bagaimana orang hidup, bekerja, berinteraksi, dan menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Intinya:

- **Desain harus berakar pada realitas sosial**—bagaimana orang sebenarnya berperilaku, bukan bagaimana kita *membayangkan* mereka berperilaku.
- Investigasi awal menjadi sangat penting karena membantu desainer memahami

konteks sebelum memulai pembuatan solusi.

- Randall menekankan bahwa **memahami manusia dan lingkungan sosial mereka adalah inti dari desain yang baik**, bukan hanya fitur teknologinya.

6.2 The “Turn to the Social”

Bagian ini menggambarkan perubahan besar dalam dunia riset desain:
dari fokus **teknis dan sistem** menuju fokus **sosial dan manusia**.

Dulu, desain sistem cenderung melihat:

- efisiensi mesin,
- proses logis,
- struktur formal organisasi.

Namun pengguna nyata tidak selalu bekerja sesuai teori. Mereka beradaptasi, melakukan

improvisasi, dan mengikuti budaya atau kebiasaan kerja tertentu.

Karena itu:

- Desain harus mempertimbangkan aspek manusia dan kehidupan sosial.
- Teknologi tidak netral—ia selalu berada dalam konteks sosial yang memengaruhi bagaimana ia digunakan.

6.2.1 The Domain

“Domain” merujuk pada **konteks nyata** tempat kerja, aktivitas, dan interaksi berlangsung.

Memahami domain berarti memahami:

- **Aktivitas pengguna** sehari-hari
- **Peran dan tanggung jawab** mereka
- **Lingkungan sosial** di sekitar mereka
- **Keterbatasan dan hambatan** yang mereka hadapi

- **Budaya organisasi** tempat mereka bekerja

Penelitian domain membantu desainer menemukan perbedaan antara:

- **Work-as-imagined** → bagaimana pekerjaan *dianggap* berlangsung
- **Work-as-done** → bagaimana pekerjaan *benar-benar* berlangsung

Dalam desain sistem, perbedaan ini sangat penting karena sistem sering gagal ketika lebih mengikuti asumsi daripada kenyataan.

6.2.2 Ethnographic Strategies

Etnografi adalah metode penelitian yang menempatkan peneliti langsung ke lingkungan nyata pengguna.

Tujuan utamanya adalah memahami dunia dari **perspektif pengguna** sendiri.

Metode etnografi:

1. Observasi partisipatif

Peneliti mengamati secara langsung bagaimana pengguna bekerja dan berinteraksi.

2. Wawancara mendalam

Menggali alasan, tujuan, dan pengalaman pengguna.

3. Shadowing

Mengikuti pengguna sepanjang aktivitas harian mereka.

4. Pengumpulan artefak kerja

Contoh: catatan kerja, formulir, peralatan rutin.

Keunggulan etnografi:

- Menemukan masalah yang pengguna sendiri tidak sadari
- Mengungkap detail kecil yang memengaruhi desain

- Memberikan insight yang akurat dan kaya konteks

6.3 Design Research

Design research adalah jembatan antara **penelitian** dan **pembuatan desain**.

Fungsinya:

- Mengubah temuan investigasi menjadi **keputusan desain yang tepat**.
- Menjelaskan *mengapa* pengguna memiliki kebutuhan tertentu.
- Mengidentifikasi pola, hambatan, dan peluang inovasi.
- Membantu desainer mengambil keputusan berdasarkan data, bukan asumsi.

Design research bukan hanya mengumpulkan data, tetapi juga:

- Menganalisis peran sosial pengguna

- Mengkaji dinamika sosial yang memengaruhi penggunaan teknologi
- Mengidentifikasi kondisi kerja nyata yang mungkin tidak terlihat dalam dokumen formal

6.3.1 Involving Users

Pengguna harus dilibatkan sepanjang proses desain, tidak hanya di awal atau akhir.

Bentuk pelibatan:

- **Participatory design** – pengguna ikut merancang
- **Co-design workshops** – kolaborasi aktif pengguna dan desainer
- **User testing / prototyping** – pengguna memberikan masukan langsung terhadap desain

Manfaatnya:

- Desainer mengurangi risiko salah memahami kebutuhan
- Pengguna merasa memiliki sistem yang dibuat
- Solusi lebih sesuai dengan situasi nyata
- Mempercepat iterasi desain berbasis masukan langsung

Intinya:

Desain yang baik tercipta melalui komunikasi aktif antara desainer dan pengguna.

6.3.2 Theorizing Design Research

Tahap ini membahas bagaimana hasil riset lapangan tidak hanya dipakai untuk desain, tetapi juga:

- Mengembangkan **teori desain**
- Membuat **kerangka kerja** untuk memahami praktik pengguna

- Menghasilkan **model sosial** tentang bagaimana teknologi digunakan

Teori desain menjadi penting karena:

- Membantu proses desain di masa depan
- Menyediakan penjelasan mengapa pengguna berperilaku seperti itu
- Memberikan panduan berbasis pengetahuan, bukan kebiasaan

Theorizing menjadikan design research lebih dari sekadar pengumpulan data—ia menjadi praktik ilmiah yang mendalam.

6.3.3 The Politics of Design

Randall menekankan bahwa **desain tidak pernah netral**.

Setiap desain:

- dipengaruhi oleh kekuasaan,
- kepentingan organisasi,

- struktur sosial,
- dan keputusan politik.

Contoh politik dalam desain:

- Sistem mungkin menguntungkan manajemen tapi membebani pekerja
- Teknologi tertentu dapat menyingkirkan kelompok tertentu
- Kebijakan organisasi memengaruhi fitur apa yang dianggap penting
- Inklusi atau eksklusi kelompok minoritas dalam desain

Desainer harus mempertimbangkan:

- etika
- aksesibilitas
- keadilan sosial
- dampak jangka panjang dari teknologi

Kesadaran politik dalam desain membantu menciptakan solusi yang lebih adil dan inklusif.

6.4 Conclusion

Bagian kesimpulan menegaskan beberapa poin utama:

1. **Desain adalah proses sosial**, bukan hanya teknis.
2. **Investigasi etnografi dan domain** adalah dasar yang kuat untuk desain yang tepat.
3. **Pelibatan pengguna** memastikan desain relevan dan efektif.
4. **Teori desain** memperkuat pemahaman dan praktik desainer.
5. **Pertimbangan politik dan etis** sangat penting untuk desain yang berdampak positif.

Secara keseluruhan, Randall ingin menekankan bahwa: