"KOLABORASI INTERDISIPLINER JAWABAN TUNTUTAN JAMAN NOW"

Elliati Djakaria Sutjiawan

Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha

Jl. Prof. Drg. Surya Sumantri no.65 Bandung, Indonesia

elliatidjakaria@yahoo.co.id

Kemajuan sosial masyarakat, ekonomi dan global membuat perubahan pesat yang terjadi dimasyarakat global sekarang ini belum pernah terjadi sebelumnya. Dunia pendidikan harus siap akan perubahan ini. Melalui informasi yang didapat dan bijak beradaptasi, agar tidak membuat keberadaan organisasi terancam hancur.

Informasi yang cepat melalui media sosial berdampak pada perubahan sosial. Ada pergeseran sosial pola pikir, pola tingkah laku dan cara bekerja masyarakat. Dunia pendidikan di Indonesia pun mendapat tantangan yang sangat luar biasa berat menghadapi situasi ini. Termasuk kurikulum yang harus dibuat untuk memenuhi kebutuhan tenaga kerja profesional yang akan dihasilkan.

Kolaborasi Interdisipliner adalah salah satu jawaban dari tuntutan tersebut. Dalam hal ini penulis ingin membagi pengalaman dari kolaborasi interdisipliner mata kuliah Mayor Desain Interior dan Mayor Desain Grafis di Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha yang berhasil membuat karya-karya yang dapat langsung diterima oleh kaum profesional dibidang Seni rupa dan Desain. Bahkan menjadi inspirasi bagi banyak praktisi di dunia Seni dan Desain.

Hambatan yang ada adalah sukarnya bekerja sama dalam tim dan sehati sepikir, mau merendahkan diri agar tercapai tujuannya. Dalam kolaborasi Interdisipliner ini harus mempunyai tujuan dan produk yang jelas untuk dicapai. Dan komunikasi dan manajemen waktu menjadi hal yang tidak dapat diabaikan. Dengan adanya kolaborasi interdisipliner dalam sebuah mata kuliah mahasiswa dapat dalam satu semester belajar bukan hanya ilmu pengetahuan, tetapi juga melatih soft skill yang memang diperlukan dalam dunia pekerjaan kelak.

Kata kunci : Desain Interior, Kerja sama, Tujuan, Pendidikan, Perubahan

PENDAHULUAN

Dampak globalisasi adalah teknologi yang berkembang pesat, cara manusia berkomuniasi pun berubah. Dengan transportasi yang semakin murah dan dimana-mana menghasilkan dunia menjadi satu (Interconnected, interdependence). Informasi yang cepat melalui media sosial berdampak pada perubahan sosial. Ada pergeseran sosial pola pikir, pola tingkah laku dan cara bekerja masyarakat. Karena perubahan ini pekerjaan yang dilakukan dari hulu ke hilir tidak efisien lagi dilakukan oleh satu grup. Diperlukan kerjasama sehingga percepatan yang terjadi di berbagai bidang dapat diantisipasi. Setiap orang dituntut ahli bekerja dibidangnya masing-masing. Bagaimana seorang desainer interior dapat bekerja dalam konteks dunia yang sedang bergeser. Dunia Pendidikan harus siap merubah Kurikulum untuk memenuhi tuntutan sebagai dampak dari globalisasi. Perubahan strategi dan metode menjadi tantangan tersendiri bagi perguruan tinggi untuk memenuhi tuntutan tersebut. Salah satu jawabannya adalah dengan kolaborasi mata kuliah interdisipliner bidang ilmu yang menghasilkan lulusan yang memenuhi tuntutan dunia desain.

Program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain telah melakukan kolaborasi interdisipliner desain Interior, desain komunikasi visual dan desain fahion. Setelah dilakukan sejak tahun 2006, penulis menilai bahwa ini suatu keberhasilan yang telah dicapai untuk memenuhi tuntutan lulusan yang diperlukan oleh dunia professional jaman now. Di dalam makalah ini penulis akan menguraikan proses pencapaian terjadi, dengan memenuhi prinsip kolaborasi, etika dan indikator keberhasilan manajemen kolaborasi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian tulisan ini dilakukan dengan cara studi literatur terhadap beberapa sumber pustaka. Sumber-sumber penulisan ini akan diambil dari buku-buku, artikel-artikel, serta bentuk tulisan lainnya yang mendukung ide penulisan ini. Dalam tulisan ini penulis akan melakukan analisis terhadap pandangan umum yang ada serta mengajukan beberapa tinjauan eksegetikal sehubungan dengan pandangan tersebut. Metode yang digunakan pada tulisan ini menggunakan pendekatan metode psikologi Drs. H.Abu Ahmadi,(1990:20-23) yaitu Metode Eksperimen, Metode survei, dengan wawancara untuk mengumpulkan data kelompok tertentu yang ingin diselidiki. Metode survei, metode observasi kualitatif melalui wawancara dengan pertanyaan-pertanyaan yang diarahkan pada konsep kolaborasi dalam pengalaman mengajar para dosen di fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha. Makalah ini ditulis dari sudut desainer Interior dimana penulis mengajar.

PEMBAHASAN

Kolaborasi adalah proses kerja sama antara dua orang atau lebih yang saling bekerja sama dengan pembagian peran tertentu untuk mencapai tujuan bersama dalam membuat produk yang jelas. http://pusdiklathut.org/baktirimbawan/kolaburasi/index.html

Bagas Prasetyo Wibowo dalam bukunya manajemen desain, mengatakan rancangan desain merupakan penjabaran dari inovasi dan ide-ide desain yang kemudian dikembangkan dengan informasi pasar dan penelitian yang ada untuk dijadikan kegiatan detail dalam menentukan beberapa alternativ gambar dan model desain untuk di produksi. Untuk membuat sebuah desain suatu fasilitas umum seperti rumah sakit, banyak hal yang perlu dipertimbangkan, baik itu secara fungsi, teknis, ergonomi ekonomi, lingkungan, sosial budaya, dan visual atau estetika. Pertimbangan fungsional akan berkaitan langsung dengan masalah teknis dan ergonomi. Sedangkan pertimbangan ekonomi dan estetika berhubungan dengan situasi lingkungan dan sosial budaya.

Prasetyowibowo juga mengatakan desain yang baik harus mempertimbangkan permintaan konsumen, dalam hal ini masyarakat. salah satu kebutuhan yang mendasar untuk menjalankan roda industri adalah tenaga ahli yang berhubungan langsung dengan industri. Jika persoalan Industri di Indonesia dihadapkan pada suatu tantangan persaingan pasar yang kompleks, maka layaklah jika kita dituntut untuk dapat mengembangkan tenaga-tenaga ahli yang mampu menciptakan produk-produk kreatif dan inovatif, sehingga demikian produk industri dalam negeri mampu bersaing dengan produk sejenis buatan negara lain. Seorang pekerja seni dan desain harus dapat bekerja sama dalam tim di semua lini disiplin ilmu untuk menentukan perancangan desain dan strategi perencanaannya. Karena itu setiap mahasiswa desain Interior di Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha dibekali cara bekerja sama dalam tim.

Penerapan Konsep Dasar Manajemen Kolaborasi;

Kolaborasi interdisiplin ilmu dalam hal ini program Studi Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain telah melakukan kolaborasi interdisipliner mata kuliah mayor desain Interior dan mayor desain komunikasi visual dan mayor desain fahion. Kurikulum sebuah mata kuliah di semester ke tujuh di program studi desain Interior melibatkan kolaborasi interdisipliner ilmu, dalam hal ini dengan mayor desain komunikasi visual dan fashion desain di Fakultas Seni Rupa dan Desain. Kolaborasi ini sudah dimulai sejak berdirinya Fakultas Seni rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha. Dengan pengalaman para founder yang terlibat pada waktu itu. Dan melihat trend yang ada, maka disusun sebuah mata kuliah ini. Ada beberapa mata kuliah penunjang, yaitu mata kuliah pengembangan karakter disemester dua dan mata kuliah studi profesi di Semester lima. Sehingga mahasiswa sudah memahami bagaimana cara mengembangkan karakter dan cara bekerja sama dalam tim di profesi desain interior, yang mana sangat diperlukan di mata kuliah kolaborasi ini.

Dimulai dari dosen pengampu bekerja bersama untuk mempersiapkan dan mendata proyek apa saja yang bisa diusulkan ke jurusan masing-masing. Kuliah ini menggunakan data real yang ada dimasyarakat. Dalam hal ini sekretaris dan ketua jurusan dari program Studi desain interior, desain komunikasi visual sangat mengambil peran untuk mendapatkan informasi kebutuhan desain dan rencana lokasi. Hal ini sangat

berhubungan dengan relasi yang dibangun dengan institusi, pemerintah, asosiasi maupun perorangan. Semakin banyak relasi yang dibangun, semakin mudah mendapatkan informasi kebutuhan desain fasilitas umum. Informasi dari para dosen di fakultas menambah variasi site plan.

Melalui mata kuliah ini mahasiswa diajar mendesain sebuah fasilitas umum seperti yang ada didunia desain yang sesungguhnya. Desain-desain yang sudah pernah dilakukan antara lain rusun Cihampelas Bandung, Rumah sakit Melinda Kids di Bandung, Yayasan Nana Rohana, Geopark di Ciletuh, Rumah Sakit Karsa Medika di Bandung, Redesain museum Geologi Bandung, Zoo, Resort and Glamping di Lembang, Eldery Resort Bali, Bandara udara Kertajati, pasar segar Cijerah di Bandung, Rumah Sakit Sumber Warsa Cirebon, Hotel Kagum grup di jalan Purnawarman Bandung.

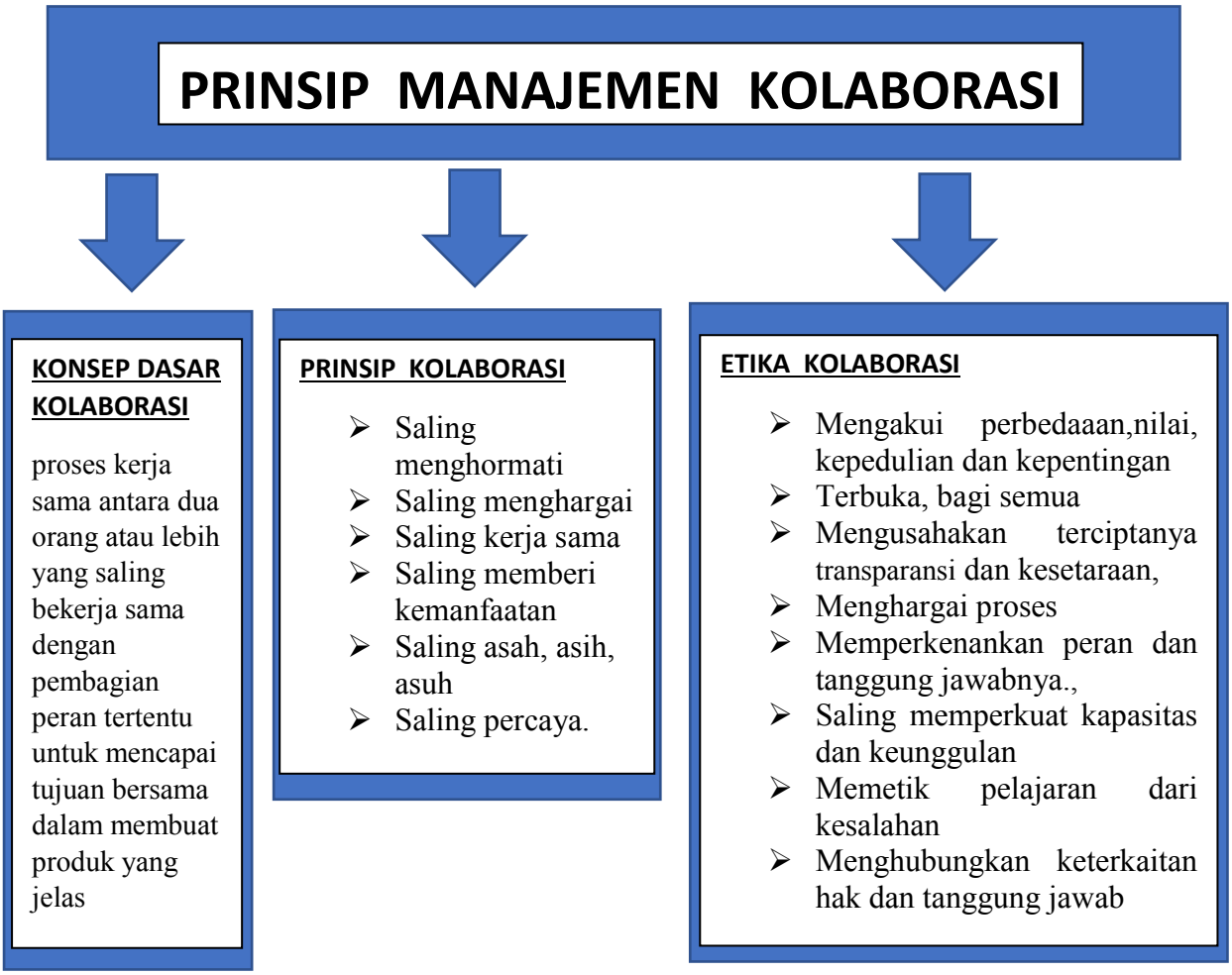
Mahasiswa dikondisikan untuk bekerja didalam tim. Dalam satu tim terdiri dari mahasiswa jurusan desain interior, dan mahasiswa desain komunikasi visual. Sejak genap 2017/2018 mahasiswa Jurusan desain fashion ikut didalam tim untuk mendesain pakaian yang diperlukan bagi staf.

Tahapan desain yang pertama adalah survei atau studi banding untuk mendapatkan data tentang keinginan pengguna (pasar), trend desain, kenyamanan, operasional, keamanan dan keselamatan, symbol-simbol status. sebagai acuan dalam penyusunan persyaratan desain. Tinjauan ke lokasi dilakukan bersama seluruh mahasiswa dan dosen-dosen pengampu mata kuliah tersebut. Mahasiswa dipertemukan dengan pemilik lokasi atau pemberi tugas. Melihat lokasi secara langsung dan mahasiswa mendengarkan langsung kebutuhan dan batasan proyek. Dan setelah itu mahasiswa dapat mengadakan tanya jawab sesuai kebutuhan. Tidak mudah bagi mahasiswa untuk memulai mendesain bersama. Mereka harus mulai dari tim kecil sesuai jurusan masing-masing merancangkan konsep, lalu mendiskusikannya di dalam tim besar bersama tiga jurusan. Para dosen pengampu merumuskan tujuan yang akan dicapai, produk yang dihasilkan juga di buat dalam Satuan Acara Pengajaran yang jelas. Para dosen sehati sepikir dalam pengajaran dan membimbing mahasiswa bukan hanya soal ilmu pengetahuan, tetapi juga soft skill dalam bekerja sama yang tidak hanya sebagai teori, tapi langsung menerapkannya di dalam tim. Diperlukan adanya kerendahan hati untuk menerapkan prinsip kolaborasi.

Prinsip Kolaborasi dan Etika

Mahasiswa belajar bekerja sama didalam tim yang lebih kompleks di semester ketujuh ini. Prinsip kolaborasi adalah saling menghormati, saling menghargai, saling kerja sama, saling memberi kemanfaatan, saling asah, asih, asuh, dan saling percaya.

Saling menghormati artinya saling memahami dan menghormati peran masing-masing sesuai bidang ilmunya masing-masing. Kendala yang dihadapi, pada waktu mendesain bersama dalam tim mahasiswa belum saling mengenal mahasiswa dari jurusan yang lain. Masing-masing tidak memahami cara kerja, sehingga diperlukan waktu untuk beradaptasi untuk saling mengenal satu dengan yang lainnya. Saling menghargai artinya menghargai pendapat orang lain dan ada kesediaan untuk rendah hati memeriksa alternatif pendapat mana yang paling baik untuk diterapkan menjadi konsep Bersama. Yang menjadi kendala adalah keegoan seorang disainer diuji. Karena setiap mahasiswa desain Interior pada tahap ini sudah mulai terbentuk karakter desainnya. Keinginan bahwa ideanya yang paling bagus sangat dominan. Saling kerja sama artinya semua berpartisipasi sesuai peran dan kedudukan masing-masing. Kendalanya adalah sifat malas dan yang kerap menunda pekerjaan. Hal ini berdampak pada konsistensi penyelesaian tugas sesuai jadwal. Dan ini menimbulkan ketegangan dalam kelompok. Disini peran ketua kelompok sangat penting untuk memonitor pekerjaan masing-masing anggotanya. Dimana masing-masing belajar menerapkan prinsip kerjasama. Harus dipilih ketua yang dapat memimpin. Mahasiswa yang punya integritas, bukan mahasiswa yang pintar dalam berbicara. Dengan demikian mereka juga belajar tentang kepemimpinan dan otoritas. Setiap orang bekerja sesuai fungsinya masing-masing.



Gambar 1:Konsep, Prinsip dan Etika Kolaborasi

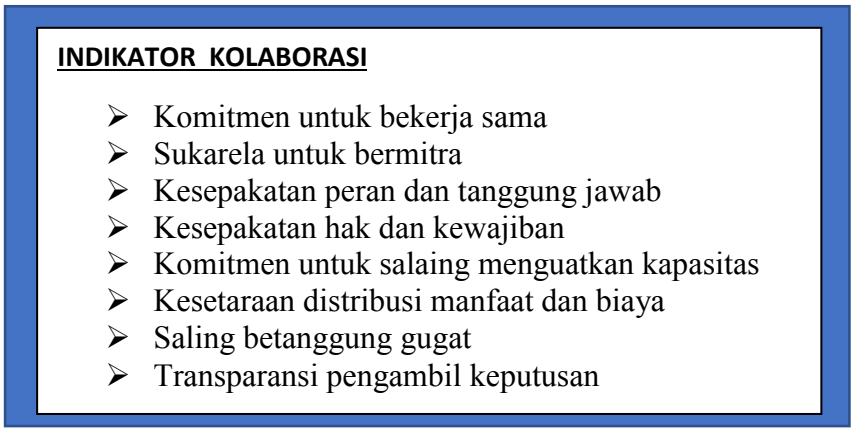
Sumber : http://www.pusdiklathut.org/baktirimbawan/kolaburasi/penjelasan_kriteria_dan_indikator_kolaborasi.html

Prinsip saling memberi kemanfaatan artinya setiap individu dalam tim, sesuai peran dan tanggung jawabnya dengan niat baik bekerja sama dan maju mencapai tujuan dengan ada kepuasan bagi setiap anggotanya. Setiap pribadi harus berguna dan memberi kontribusi bagi kelompoknya. Disini semua orang tidak terkecuali harus mengerjakan sesuatu. Ada mahasiswa yang kurang mampu berkonsep, tapi sangat bagus dalam bekerja di komputer. Ada mahasiswa yang capat dalam membuat sketsa, ada yang menguasai material, ada yang dalam berorganisasi. Maka kecakapan tim mengkolaborasikan peran-peran seperti ini sangat diperlukan. Prinsip saling asah, asih dan asuh artinya dalam berkolaborasi setiap pihak dapat saling asah (belajar), asuh (peduli) dan asih (menyayangi). Belajar perbedaan dari masing-masing kemampuan, kapasitas mempunyai peluang untuk saling belajar satu dengan yang lainnya, saling peduli dengan peduli pada keadaan sesama mahasiswa dan saling menyayangi. Membantu anggota tim yang belum faham akan materi yang harus dikerjakan. Mencari solusi untuk masalah desain dan memperbaiki kesalahan yang terlanjur dibuat. Maka intensitas dan kualitas komunikasi sangat diperlukan untuk terciptanya kepedulian terhadap setiap anggota tim. Prinsip saling percaya adalah konsep yang umum untuk berkolaborasi. Tanpa ada rasa saling percaya, saling menghormati dan menghargai menjadi tidak bermakna. Memberikan kepercayaan bagi setiap anggota Tim untuk mengerjakan tugasnya. Perlu ada pemantauan dari ketua kelompok untuk memberikan jadwal kerja. Kerja sama tidak akan ada artinya tanpa ada saling asah, asih dan asuh. Ini adalah prinsip hidup dimana semua orang sangat penting memahaminya dengan benar dan setiap dari kita harus belajar akan hal ini terus menerus dari hari ke hari sampai kita menyelesaikan tugas kita di dunia ini.

Setiap semester mempunyai kendalanya sendiri, tiap semester ada masalah yang harus diselesaikan Bersama. Hal ini sangat membantu mahasiswa belajar bekerjasama dengan berbagai karakter, suku bangsa, budaya, agama dan disiplin ilmu. Pendewasaan mahasiswa terjadi ketika mereka berani menghadapi masalah dan berusaha dengan gigih mencari jalan keluarnya dan menyelesaikannya dengan damai dengan menerapkan Integrity, Care and Exellence sesuai motto Universitas. Dengan demikian melalui mata kuliah kolaborasi antar disiplin ilmu ini sangat membantu mahasiswa untuk belajar mendesain seperti di dunia desain yang sesungguhnya.. Hal penting pada prinsip manajemen kolaborasi selain mengerti konsep dasar kolaborasi, yaitu memegang etika dalam proses kolaborasi. Etika kolaborasi ini mampu menjadi sebuah solusi mengatasi berbagai konflik yang sering kali dihadapi di lapangan.

Kriteria dan Indikator Keberhasilan

Dari sejak adanya mata kuliah kolaborasi ini, telah terjadi perkembangan yang luar biasa. Karena produk yang dihasilkan dari semester ke semester semakin lengkap dan baik.



Gambar 2 Tabel Prinsip Manajemen Sumber : Kolaborasi

http://www.pusdiklathut.org/baktirimbawan/kolaburasi/penjelasan_kriteria_dan_indikator_kolaborasi.html

Jadwal pertemuan grup kecil dan grup besar sudah ditetapkan diawal perkuliahan. Mahasiswa membuat pembagian tugas dan tanggung jawab di tiap tim. Setiap mahasiswa harus mengambil bagian. Dan dengan sukarela menetapkan bobot kerja sesuai kapasitas tiap mahasiswa.

Gambat 3 : Job Desk DKV dan Persperktif - Saragi Park-Zoo and Resort
Sumber: Jurusan Interior Fakultas Seni Rupa dan Desaian Universitas Kristen Maranatha

Ujian Tengah semester setiap tim harus menjelaskan konsep dalam bentuk presentasi secara visual. Mulai dari latar belakang, ide perancangan, identifikasi masalah, tujuan dan konsep perancangan, beserta sketsa awal dari masing-masing disiplin ilmu. Tanya jawab,diskusi dilakukan untuk mencapai target yang harus diselesaikan. Setelah itu mereka akan menajamkan desain masing-masing sesuai bidang ilmunya dan mahasiswa wajib mengadakan pertemuan-pertemuan secara berkala agar sinkron semuanya, sehingga mencapai desain yang menyeluruh. Setiap pertemuan dalam kelas mereka akan mengadakan asistensi bersama dosen-dosen pengampu mata kuliah. Hasil akhir konsep desain, lembar kerja, dan image beserta perlengkapan lainnya dalam berbagai bentuk akan di pamerkan bersama di gallery. Pembiayaan akan disepakati dan ditanggung Bersama. Pengambil keputusan akan dilakukan ketua tim, setelah ada persetujuan dari tiap anggotanya. Setiap mahasiswa harus mengerti mengapa diambil keputusan tersebut. Masukkan dari tiapa mahasiswa harus dipertimbangkan, tidak boleh diabaikan.

Sebagai Ujian Akhir semester masing-masing tim akan presentasi dan berpameran. Fakultas Seni Rupa dan Desain akan mengundang masyarakat umum, dan secara khusus asosiasi HDII, institusi, para professional. Dan akan mengundang 3-5 orang juri, yang terdiri dari seorang pakar desain, seorang dari HDII (Himpunan Desain Interior), dan orang yang memiliki lokasi proyek tersebut, dan dosen, untuk memilih desain yang terbaik. Hasil penilaian juri terlepas dengan penilaian kelas. Dikarenakan dosen pengampu menilai dengan prosentase yang tinggi untuk sebuah proses. Sehingga dosen dapat menilai secara objektif.

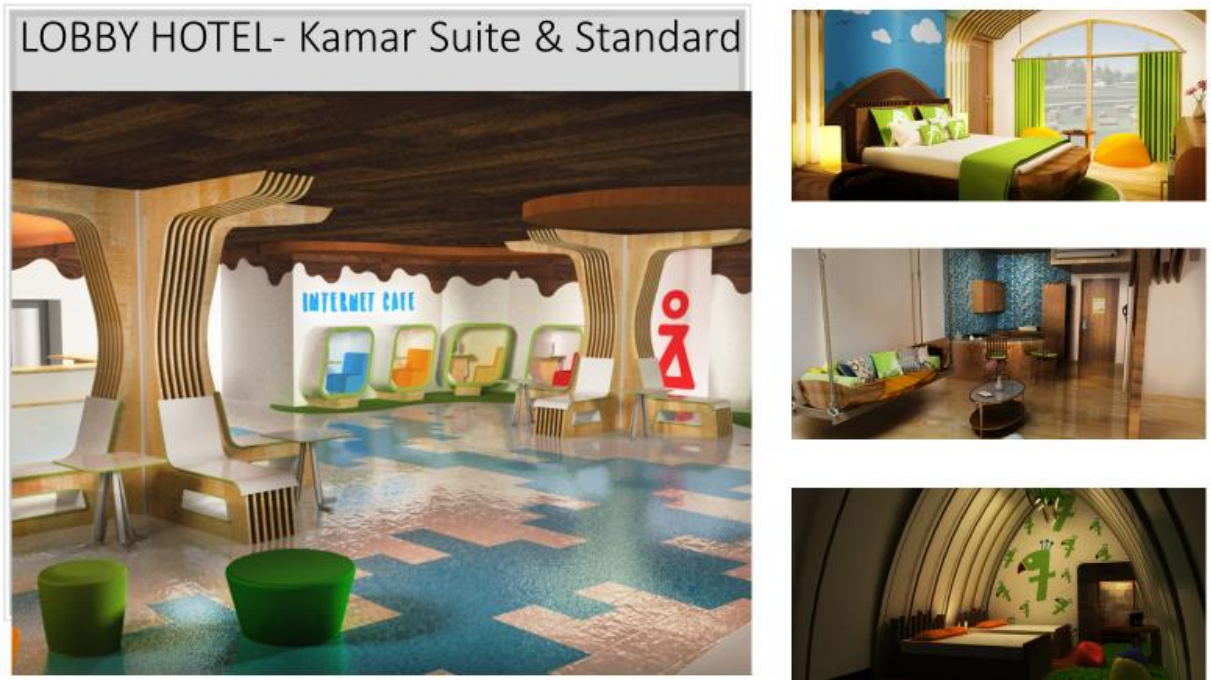
Gambar4: Tabel Job Desk dan Foto anggota Kelompok - Saragi Park-Zoo and Resort
Sumber: Jurusan Interior Fakultas Seni Rupa dan Desaian Universitas Kristen Maranatha

Kehadiran masyarakat umum ke pameran ini setiap semester semakin meningkat. Juga hadir para dosen dari fakultas lain. Saran secara tertulis menjadi bahan evaluasi bagi mahasiswa dan dosen.

Gambar 5. Booth Sumber Waras Kelompok 11 dan para juri dan professional yang menilai dan menuliskan saran. Sumber: Jurusan Interior Fakultas Seni Rupa dan Desaian Universitas Kristen Maranatha

Pada salah satu produk kolaborasi yang dihasilkan adalah mendesain Zoo dan resort dengan konsep Bumi Rarasati. Adapun produknya melingkupi

1. Dari desain Interior berupa desain Interior Zoo dan Resort
2. Dari Desain Komunikasi Visual berupa desain signage yang mempermudah masyarakat penggunanya untuk mencapai tempat tujuan. Hal ini dapat berupa standing sign, hanging sign, atau yang menempel pada dinding. Untuk sebuah rumah sakit dibutuhkan juga Digital Information board., desain logo , dimulai dari logo grid, logo turunan, tiografi yang akan digunaka. Media branding seperti stationer, seperti kop surat, amplop, kartu nama,map folder, pictogram, buku petunjuk jalan, pembuatan peta yang interaktif, desain bus sesuai konsep desain. Kartu Ticket, tanda pengenal masuktag harga, motion logo,menu, Media promosi, seperti situs web untuk tampilan di ponsel, tablet, Instagram, majalah, koran, Iklan transportasi, booklet, brosur, photo booth, Gimmick
3. Dari desain Fahion berupa Seragam di pegawai lobi, pegawai, resto, koki, penjaga kebun binatang, seragam hotel.



Gambar 6 : Lobby Hotel – Kamar Suite Room dan Standard Room-Saragi Park-Zoo and Resort
Sumber: Jurusan Interior Fakultas Seni Rupa dan Desaian Universitas Kristen Maranatha

Para juri sangat mengapresiasi akan perkembangan yang ada setiap semester. Desain-desain hasil karya mahasiswa dapat disandingkan dengan desain para professional. Setiap semester semakin meningkat jumlah masyarakat umum yang hadir dan di acara pameran-pameran yang diadakan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha. Kritik dan saran secara tertulis diberikan oleh masyarakat yang hadir, menjadi masukkan untuk mahasiswa, dosen, jurusan dan fakultas untuk semakin memperbaiki kekurangan yang ada.

PENUTUP

Kolaborasi antar interdisiplin ilmu desain Interior, desain komunikasi visual dan fashion desain dapat menjawab tuntutan jaman now. Melalui mata kuliah interdisiplin ini mahasiswa mendapat gambaran mendesain dalam dunia nyata, dan membangun relasi lebih baik dengan sesama mahasiswa, dosen dan orang lain di luar kegiatan kampus.

Melalui mata kuliah ini juga mahasiswa dan dosen dapat menerapkan prinsip kolaborasi dan etika kolaborasi yang sejalan dengan motto Universitas Kristen Maranatha yaitu ICE (Integriti, Care and Excellent) secara intensive. Belajar peduli, saling membantu, saling mengingatkan dan mengasihi. Keteladanan dari para dosen untuk dapat bekerjasama diuji melalui tim dalam mengajar.

Inikator keberhasilan juga dinilai dari masyarakat di dunia desain yang menilai bahwa hasil karya mahasiswa Universitas Kristen Marantha dapat bersaing dengan kaum professional. Tentu saja masih perlu latihan-latihan

untuk mempertajam keahlian dan dengan berani meraih kesempatan yang ada. Kolaborasi antar fakultas akan menjadi tantangan sendiri bagi tim dosen dan jurusan, seperti dengan fakultas Tehnik untuk membuat desain yang memerlukan pengetahuan tentang mesin. . Penulis berharap tulisan ini dapat menjadi inspirasi dan masukan bagi dunia Pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Bagas Prasetyowibowo. Manajemen Desain. Bandung. Delapan Sepuluh, 2002
2. Terri L. Maurer, FASID, and Katie Weeks. Interior Design in Practice. John Wiley & Sons,inc New Jersey, 2010
3. Christine M.Piotrowski, FASID. Professional Practice for Interior Designers. John Wiley & Sons,inc. New Jersey, 2008
4. B.S.Sidjabat. "Pendewasaan manusia Dewasa. Bandung. Kalam Hidup, 2014.
5. Anonim. 2011. Bahan bacaan Diklat manajemen Kolaborasi tingkat Resort dan tingkat seksi. Pusdiklat kehutanan. Bogor. http://pusdiklathut.org/baktirimbawan/kolaburasi/index.html

BIODATA PENULIS

Penulis adalah staf pengajar di Universitas Kristen Maranatha sejak tahun 2003. Menekuni bidang desain Interior sejak tahun 1992. Penulis menyelesaikan studi di Fachhochschule des Saarlandes jurusan Arsitektur tahun 1988 dan menyelesaikan Magister Ministri pada tahun 2016. Latar belakang penulis menjadi pendidik adalah membawa perubahan dilingkungan dengan cara membagi pengalaman hidup baik itu ilmu pengetahuan, keterampilan, maupun kreativitas. Membantu masyarakat menjadi desainer yang mempunyai karakter dan mempunyai ciri khas dalam desain sesuai kepribadian dan karakter yang baik. Membuat perubahan bagi lingkungan melalui desain. Saat ini penulis juga menekuni fashion Jewelery dengan bahan dasar biji-bijian, kayu, kerang, tulang sapi,, tanduk kerbau dan batu-batuan. Dengan didasari ucapan syukur pada Pencipta yang Maha Agung,yang menganugerahi potensi diri ini, semua pekerjaan jadi menyenangkan. Beberapa karya sudah mewarnai perjalanan hidup penulis sebagai desainer. Dan penulis berharap masih dapat terus berkarya dan membawa perubahan yang baik bagi banyak orang dan dapat menyelesaikan hidup ini dengan baik.