

PROSES PENGELOLAAN *DANCESPORT* DI LOKA ART STUDIO MELALU PENDEKATAN DESIGN THINKING

Scholastica Wahyu pribadi

Program studi Magister tata Kelola seni, Pascasarjana Institute Seni Indonesia,
Yogyakarta

Email : scholasticapribadi@gmail.com

ABSTRAK

Loka art studio merupakan perusahaan bidang seni pertunjukan di Gunungkidul. Gap penelitian adalah karena adanya harga yang harus dibayarkan cukup tinggi dalam menjalani latihan pada dancesport ini sehingga membatasi prestasi siswa dan adanya Loka Art Studio sebagai cahaya prestasi bagi pelajar dan orang tua. Fokus penelitian ini pada proses pengelolaan Loka Art Studio dengan design thinking. Sehingga tujuan penelitian ini adalah guna mengetahui adanya pengelolaan Loka Art Studio secara desing thingking untuk menyelamatkan prestasi dancesport. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif-deskriptif yang mengembangkan konsep desing thingking yang memiliki 5 indikator yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. Data primer dari wawancara dan data skunder dari berbagai literatur relevan yang mendukung penelitian ini baik dari jurnal penelitian, buku, thesis, dan penelitian relevan lainnya. Pada teknik pengambilan data dilakukannya wawancara dengan metode snowball sampling dari total subjek ada 4 narasumber. Hasil penelitian ini adalah berupa Pertama, empathize, status sosial ekonomi siswa yang berbeda dan proses pelatihan pada umumnya termasuk mahal maka membuat orang tua memiliki keterbatasan. Kedua, define, Loka Art Studio membuat analisis lebih dalam mengapa orang tua mengalami masalah-masalah dan harapan orang tua atlit dalam keinginan meningkatkan prestasi. Ketiga, ideate, mendiskusikan ide agar mampu memenuhi kebutuhan konsumen dan meningkatkan ketertarikan orang tua untuk memasukan anak menjadi atlit dan menjadi bagian oraganisasi loka art studio. Keempat, prototype, dalam hal ini perusahaan loka art studio membuat skema produk yang akan dijual. Kelima, test, perusahaan Loka Art Studio melakukan uji coba dalam bentuk promosi poster, katalog, dan surat pemberitahuan kepada sekolah-sekolah mengenai skema produk.

Kata Kunci : Dancesport; Pengelolaan; Loka Art Studio

ABSTACT

Loka Art Studio is a performing arts company in Gunungkidul. The gap is the relatively high price must be paid in undergoing dancesport training, and the existence of the Loka Art Studio as a light of achievement for students and parents. Research focus on the process of managing the Loka Art Studio with design thinking. The purpose is to find out the management of the Art Studio Workshop in a design-thinking save dancesport. This study uses a qualitative-descriptive method that develops the concept of designing thinking with 5 indicators: empathize, define, ideate, prototype, and test. Primary data from interviews and secondary data from various relevant literature from research journals, books, theses, and other relevant research. In the data collection technique, interviews were carried out using snowball sampling and total 4 subjects. The results are first, empathize, the socio-economic status of students is different and the training process is generally expensive, so it makes parents have limitations. Second,

define, Loka Art Studio makes a deeper analysis of why parents experience problems and the expectations of athlete parents in wanting to improve performance. Third, ideate, discussing ideas in order to be able to meet consumer needs and increase parents' interest in enrolling their children as athletes and being part of the art studio organization. Fourth, prototype, the Local Art Studio company makes a product scheme that will be sold. Fifth, test, the Loka Art Studio trials in the form of promotional posters, catalogs, and notification letters to schools regarding product schemes.

Keywords: Dancesport; Management; Art Studio Loka

PENDAHULUAN

Sebagai sebuah kekayaan kesenian Indonesia, pelaku seni pertunjukan Indonesia meningkatkan diri dengan berbagai bentuk pertunjukan, jejaring dan inovasi. Berbagai kesempatan pertunjukan terus berkembang setiap waktu dan tempat. Mulai dari pertunjukan tradisional sampai pertunjukan modern. (El Hasanah, 2018) Cabang seni pertunjukan yang beragam menjadikan banyak peluang untuk dapat meningkatkan jejaring dan juga kesempatan yang ada. Terlebih kebudayaan yang datang pada abad ke 20 ini menjadikan Indonesia menerima serapan dan juga perubahan secara budaya, gaya hidup hingga sistem tata kelola dalam menentukan karir dan jenjang prestasi. Kebutuhan dan kompetisi dalam kehidupan pun semakin meningkat karena adanya kepentingan-kepentingan yang ada. (Septiningsih, 2017) Tari yang merupakan bagian dari seni pertunjukan, saat ini masuk dalam cabang olahraga prestasi yang diakui dalam lini perlombaan bergengsi di Indonesia. Seperti halnya kegiatan PORDA, PON, hingga jenjang ASEAN Games.

Dancesport menjadi hadir dengan membuka cabang tari-tari yang ada di Indonesia. (Arsana, 2022) Olahraga dancesport terdiri dari American latin, Standard Ballroom, hip hop dan Tradisional dance yang terdiri dari 3 daerah. Dancesport atau olahraga dansa memang berawal dari Inggris yang terdiri dari Amerika Latin dan juga standard ballroom. Saat ini olahraga dancesport menjadi olahraga yang tersebar di seluruh dunia bahkan memiliki kompetensi bergengsi seperti ASEAN Games, Blackpool Dance Competition, Grand Prix dan di Indonesia sudah menjadi olahraga resmi dibawah IODI (Ikatan Olahraga Dansa Indonesia) dibawah naungan KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia). (Kusuma, 2016)

Urgensi adanya proses meningkatkan pengelolaan pada atlet dalam rangka menggapai prestasi terletak pada latihan dan pola hidup pada atlet itu sendiri. Latihan-latihan yang dilakukan meliputi olah tubuh, nafas, olah rasa, dan segala proses yang

dituntut untuk pencapaian kualitas seorang atlet. Diketahui banyak penari yang mencoba dancesport yang akhirnya justru tidak bertahan karena rangkaian latihan dancesport cukup kompleks. Latihan yang diperlukan untuk mencapai tubuh penari sebagai atlet memberikan faktor penurunan dan kualitas dipelopori oleh latihan tidak teratur dan pengelolaan latihan yang tidak tepat. Pada tahun 2008-2010 banyak dibutuhkan penari untuk masuk dalam dancesport dengan proses instan untuk mengejar produktivitas. Namun, pada akhirnya karena minimnya ilmu dan teknik maka konsistensi dan keberlanjutan menurun. Kemudian memberikan pengaruh pada prestasi. (Ahmad, 2022) Disisi lain adanya penurunan prestasi dalam bidang dancesport diketahui dari adanya biaya latihan yang cukup mahal untuk mendapatkan fasilitas yang premium.

Melalui berbagai peristiwa yang ada disini maka penulis memiliki sandaran dalam penelitian ini. Pada penelitian Mulyawan, dkk. (2018) yang diketahui temuan penelitiannya menyatakan adanya keterkaitan antar komponen manajemen yaitu unsur manajemen berupa *money, man, materials, market*, dan *methods* dan fungsi manajemen berupa pengorganisasian, perencanaan, pengawasan, dan penggerakan. Faktor yang diketahui dalam sukses dan efektifitas berjalannya ini semua adalah manajemen yang rapi. Selain itu ada faktor-faktor yang perlu diketahui dalam mendukung suksesnya manajemen pada grup orkes Senggol Tromol. Pertama pembentukan organisasi yang mencakup landasan organisasi, bentuk organisasi, program kerja, dan administrasi dalam organisasi. Kedua, pengelolaan agenda latihan, sarana dan prasarana, video klip, dan lagu. Ketiga, adanya kerjasama antara artis dari Senggol Tromol dengan tim eksternal yang posisinya dalam bidang artistik juga non-artistik. Penelitian dengan hasil demikian ini diketahui dengan pendekatan penelitian kualitatif-deskriptif. (Mulyawan, Bisri and Wafa, 2018)

Penelitian berikutnya penulis landaskan pada penelitian Fauzi dan Sukoco (2019). Mereka menemukan bahwa Smartnesia Educa dapat diketahui telah melampaui setiap tahapan pada design thinking untuk melancarkan jalan bisnis. Smartnesia Educa ini lulus melampaui design thinking untuk bisnis dalam bidang edukasi dan berhasil dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pasar hingga menjadi produk unggul yang cukup kompetitif. Penelitian mereka sama halnya dengan penelitian sebelumnya yaitu menggunakan kualitatif-deskriptif. (Fauzi and Sukoco, 2019)

Kajian relevan lain dikemukakan oleh Mauliya dan Wulandari (2021). Penggunaan design thinking dapat dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan penyelesaian masalah relevan yang bergerak dalam bidang pendidikan. Hal yang dimaksudkan adalah lahirnya kebijakan-kebijakan baru juga mengkaji pada problematika yang dikumpulkan pada berbagai analisa untuk mempermudah pembuatan keputusan yang efektif dan tepat. Penelitian yang dilakukan keduanya merupakan penelitian kepustakaan yang mengunggulkan kajian relevan yang terindeks pada sinta dan scopus, berita yang beredar, dan buku. (Mauliya and Wulandari, 2021)

Berdasarkan penelitian relevan yang telah penulis rangkum dan latar belakang adanya problematika dan faktor yang menghalangi dancesport di Indonesia memberikan gap atau keresahan ilmiah pada penulis mengkaji lebih lanjut pendidikan seni modern di Indonesia dalam bidang dancesport. Perbedaan penelitian menonjol yang akan penulis lakukan dengan penelitian sebelumnya adalah pada objek kajian. Objek kajian yang penulis tuju adalah dancesport di Loka Art Studio. Sementara dancesport yang dituju penulis adalah dancesport dibawah bimbingan Loka Art Studio. Penulis tertarik untuk menggali lebih dalam tentang pengelolaan pelatihan yang diterapkan dalam Loka Art Studio sehingga dapat meningkatkan prestasi dan dancesport dapat dipelajari oleh seluruh kalangan. Sehingga perusahaan loka Art studio memiliki atlit dan prestasi dibidang dancesport. Konsep dan skema ini dibutuhkan karena factor kurangnya pembibitan atlit sehingga kebutuhan atlit untuk masju ditingkat pelombaan daerah dan juga nasional masih cenderung sedikit karena mahalnya biaya pelatihan dan kurangnya fasilitas infrastruktur. Pentingnya skema ini untuk di tuliskan supaya semakin banyak pembibitan dan pemenuhan atlit tingkat kabupaten dan provinsi di Yogyakarta-jawa tengah.

TINJAUAN PUSTAKA DAN FOKUS STUDI

Tarian adalah tindakan atau contoh menggerakkan tubuh seseorang secara ritmis biasanya mengikuti musik: tindakan atau contoh menari. Menari sebagai pasangan telah ada dalam aspek sosialnya sejak lama. Pada awal abad ke-20, ini menjadi olahraga kompetitif dengan kompetisi pertama diadakan pada tahun 1907. Dancesport awalnya mengacu pada tarian pasangan klasik dan sekarang mencakup berbagai gaya tarian. Ini adalah olahraga kompetitif yang semakin populer, dengan pengakuan oleh Komite Olimpiade Internasional (IOC) sejak 1997 dan keanggotaan Federasi Olahraga Dansa

Dunia (WDSF) empat kali lipat dari tahun 1970 hingga 2010. Sementara itu, olahraga dansa juga semakin populer di kalangan amatir dan sebagai olahraga rekreasi. . Berbeda dengan tarian sosial, di mana pasangan sering berganti dan aspek sosial adalah yang terpenting, atlet dancesport berlatih dengan frekuensi latihan yang tinggi, kemitraan yang tetap, dan tujuan untuk memaksimalkan penampilan mereka sebagai pasangan. Faktor yang dinilai dalam lomba dancesport antara lain eksekusi gerak tertentu, keseimbangan (statis, dinamis, leading), musikalitas serta interpretasi dan ciri khas tarian. Gerak yang menjadi fokus tesis ini merupakan ciri khas Tari Rumba, salah satu tarian Latin. Sebagaimana didefinisikan oleh WDSF: “Lima tarian Latin adalah Samba, Cha-Cha-Cha, Rumba, Paso Doble dan Jive. Dengan warisan mereka dalam budaya Amerika Latin (Samba, Cha-Cha-Cha, Rumba), Hispanik (Paso Doble) dan Amerika (Jive), mereka masing-masing memiliki ciri khas tetapi bertepatan dalam ekspresi, intensitas, dan energi. Rumba dipilih karena merupakan tarian yang sering dilatih untuk memperoleh dasar-dasar juga untuk tarian lainnya, dan karena langkah-langkahnya paling cocok untuk kondisi laboratorium, terutama ukuran pelat gaya. (Egner, 2022)

Dancesport dikategorikan sebagai technical-compositional sport yang bersifat interval. Persyaratan olahraga-ilmiah meliputi daya tahan kardiovaskular dan otot dasar, kekuatan statis dan dinamis, kecepatan dan fleksibilitas. Dalam keadaan kompetisi, penari ditemukan menjalani intensitas tinggi yang ditunjukkan baik oleh detak jantung yang tinggi, penyerapan oksigen dan kadar laktat darah. Sementara itu, dancesport juga menuntut atlet untuk memenuhi standar tertentu terkait estetika dan ekspresi. Misalnya fisik yang atletis-anggun disebutkan lebih disukai - tidak hanya sebagai prasyarat fisik yang optimal dalam aspek teknis, tetapi juga terkait konsepsi umum tentang estetika dalam komunitas dancesport. Ini juga merupakan faktor yang bagus dalam gaya tarian lain dengan penelitian yang lebih luas, seperti balet klasik. Di masa lalu, latihan kekuatan sering dihindari di sini karena takut akan hipertrofi otot dan berdampak negatif pada estetika. Untungnya, persepsi ini tampaknya berubah seperti dilansir Farmer dan Brouner. Kurangnya kesadaran yang sama tentang manfaat pelatihan tambahan tampaknya hadir dalam komunitas dancesport: dalam sebuah studi tentang penari yang berkompetisi di kompetisi dancesport internasional, Premelč et al. menemukan bahwa 72,3% penari tidak memasukkan latihan khusus dancesport selain menari dalam latihan mereka. Ada potensi cedera yang tinggi dalam olahraga dansa: Sebagai olahraga teknis,

olahraga ini cenderung mengalami cedera akibat penggunaan yang berlebihan. Baru pada tahun 2019, Premelč et al. menemukan bahwa di antara penari yang berkompetisi di kompetisi dancesport internasional, 68,75% melaporkan cedera dalam 12 bulan, tempat cedera yang paling umum adalah leher, punggung bawah, dan lutut. Penyebab cedera tertinggi yang dirasakan adalah overtraining dengan 25%. Namun, proporsi keseluruhan cedera traumatis lebih tinggi daripada cedera akibat penggunaan berlebihan. Sedangkan untuk nyeri yang dialami penari wanita, tempat yang paling sering mengalami nyeri adalah kaki/pergelangan kaki dan punggung leher, punggung bawah dan lutut. Studi serveral pada berbagai gaya tarian telah melaporkan bahwa pelatihan tambahan tidak hanya dapat mengurangi kasus cedera, tetapi juga meningkatkan kinerja penari [14, 17-19]. Wawasan yang diperoleh dari Analisis Gerak dapat berfungsi sebagai masukan berharga untuk membuat latihan khusus dancesport dan untuk mencegah cedera. (Egner, 2022)

Sejarah perkembangan dansa hadir pada saat kolonialisasi di Surabaya. Pada tahun 1891, perkembangan dansa yang tertua hadir dengan adanya dua klub dansa ternama dan terbesar milik kaum Kolonial Hindia Belanda dengan nama Societet dan Concordia 2. Pada saat itu, berkembang Komedie Stamboel yang diperkenalkan Auguste Mahieu, komedie Stamboel dipertunjukan melalui drama panggung yang dipadukan dengan dansa Mars, Polka, dan Tango. Kemudian tahun 1901, perubahan suasana menjadi momok bagi masyarakat, eksploitasi sumber daya alam dan sumber daya manusia terjadi dimana-mana. Namun beberapa orang Belanda, terutama Van Deventer menaruh perhatian kepada penderitaan bangsa Indonesia, gagasannya tertuang dalam Trias Van Deventer (Irigasi, Edukasi dan Transmigrasi), walaupun pada awalnya ide itu hanya tipu belaka pada 1980, gedung Simpangsche Societeit tidak berfungsi kemudian dijadikan sebagai gedung pertunjukan. (Saraswati, 2013)

Pada 1990 an, dansa kembali populer, kemudian menjadi pertimbangan rapat KONI 21 Juni 2002 yang sepakat memasukkan dansa sebagai salah satu cabang olahraga dibawah Ikatan Olahraga Dansa Indonesia (IODI). Perkembangan dancesport terlihat diantaranya adalah masuknya dancesport menjadi bagian cabang olahraga, Pekan Olahraga Nasional XVII tahun 2008. Pada tahun 2008, ketika Pekan Olahraga Nasional XVII tahun 2008, dansa sudah menjadi salah satu bagian dari cabang olahraga nasional berdasarkan Surat Keputusan KONI Pusat nomor 52 melampirkan dansa

sebagai salah satu cabang olahraga untuk dipertandingkan dalam kompetisi Pekan Olahraga Nasional XVII tahun 2008. (Saraswati, 2013)

Buku “The Design Thinking Playbook” menjelaskan proses kreatif dalam membentuk team yang kuat dengan kreatif mindset untuk memecahkan masalah dan memahami konsep Design thinking. Buku tersebut tidak hanya memberikan teori akan tetapi menggambarkan uraian praktek membentuk produk, pelayanan usaha dan membentuk ekosistem berkelanjutan. Menggunakan design thinking membuat perusahaan mampu bersaing di dunia digital yang mana tahapan yang perlu dilakukan adalah memahami proses design thinking dalam pendekatan penyelesaian masalah dan melakukan 6 tahapan penting dalam design thinking. Merumuskan masadepan untuk mendapatkan ekosistem. Mentransformasi perusahaan untuk bagaimana dapat bersaing dan memiliki yang kompeten. (Larry and Leifer, 2018)

Meskipun silsilah istilah "pemikiran desain" telah lama menjadi bagian dari studi desain, namun mulai mendapatkan daya tarik dalam studi manajemen di awal tahun 2000-an. Perusahaan desain IDEO (adalah firma desain dan konsultasi dengan kantor di AS, Inggris, Jerman, Jepang, dan Tiongkok) memainkan peran sentral dengan memberikan definisi dasar dan mengusulkan model pemikiran desain yang berpengaruh luas. Oleh karena itu, nomenklatur "pemikiran desain" seperti yang digunakan dalam literatur, yaitu sebagai proses pemikiran yang didukung oleh metode dan alat yang diarahkan untuk pemecahan masalah secara kreatif, dapat dikaitkan dengan IDEO sebagai perusahaan yang memelopori ekspor cara kerja kreatif dari studio ke konteks manajemen: “Strategi IDEO sendiri sebagai sebuah perusahaan telah mencerminkan evolusi pemikiran desain itu sendiri: meskipun awalnya berfokus pada pengembangan produk, itu telah diperluas untuk mencakup desain layanan, strategi, dan bahkan pendidikan dan sistem sosial lainnya”. Dengan kata lain, penyederhanaan dan abstraksi IDEO dari praktiknya menjadi deskripsi proses yang dapat dipasarkan adalah hasil dari pergeseran fokus strategis dari menjual hasil dari praktik kreatif merancang (yaitu, desain produk yang dapat diproduksi) menjadi menjual "pemikiran desain" sebagai suatu proses inovasi yang dapat diterapkan pada apa saja. Sementara yang pertama menuntut dan mengandalkan penguasaan keterampilan kerajinan untuk mengeksplorasi bentuk-bentuk baru, yang terakhir diambil dari buku pedoman konsultan manajemen dan menyajikan pemikiran desain sebagai bentuk "praktik terbaik" yang

didekontekstualisasikan dan dapat ditiru. Kemungkinan ada beberapa dinamika yang berperan dalam perubahan strategis ini, tetapi pembingkaiannya pemikiran desain sebagai proses umum melayani klien pembuat keputusan perusahaan yang menganggap "praktik terbaik" dan kemiripan strukturnya penting untuk legitimasi profesional. (Rylander Eklund, Navarro Aguiar and Amacker, 2022)

Teori Platter dikemukakan bahwa teori design thinking sangat komprehensif dalam pendekatan pengguna dalam membentuk ide kreatif. Sehingga, teori ini dapat menjembatani proses untuk mencapai tujuan atau memecahkan masalah. Tahapan dalam proses desing thinking berdasarkan teori ini adalah *empathize – define – ideate – prototype – test*. (Müller-roterberg, 2018)

Proses utama DT dibagi menjadi lima tahap: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Pertama, berempati berarti mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Peserta DT memahami masalah yang mereka coba selesaikan melalui pemahaman empatik, mengidentifikasi penyebab, dan menyelesaikannya secara mendasar. Dalam proses ini, mereka melakukan observasi dan wawancara untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam. Kedua, define mengacu pada menggambarkan kebutuhan dan masalah pengguna secara terperinci. Peserta DT mendefinisikan masalah berdasarkan data kualitatif yang dikumpulkan pada tahap pertama. Ketiga, ideate adalah tahap menyusun ide dan memilih cara terbaik untuk menghasilkan solusi dari masalah. Pada tahap ini, peserta DT mempresentasikan solusi dari perspektif yang berbeda dan berusaha untuk menemukan solusi yang paling inovatif. Keempat, prototipe adalah langkah mewujudkan dan mengimplementasikan ide yang dipilih dalam bentuk yang terlihat. Peserta DT memberikan umpan balik tentang prototipe dan merefleksikan hasilnya untuk terus meningkatkan prototipe. Kelima, tes adalah tahap mengevaluasi produk secara lengkap. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memahami produk akhir dan pengguna sedalam mungkin. (Yoon, 2023)

METODE PENELITIAN

Metode adalah suatu cara kerja yang dapat digunakan untuk memperoleh sesuatu. Sedangkan metode penelitian dapat diartikan sebagai tata cara kerja di dalam proses penelitian, baik dalam pencarian data ataupun pengungkapan fenomena yang ada (Zulkarnaen, W., et al., 2020:229). Penelitian ini dilaksanakan dengan metode kualitatif-deskriptif yang mengembangkan konsep desing thinking yang memiliki 5 indikator.

Data digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari hasil wawancara kepada narasumber dengan total subjek 4 narasumber. Sementara data sekunder diambil dari berbagai literatur relevan yang mendukung penelitian ini baik dari jurnal penelitian, buku, thesis, dan penelitian yang masih berhubungan dengan penelitian.

Pada teknik pengambilan data dilakukannya wawancara dengan metode snowball sampling. Subjek yang diwawancarai adalah 1 orang tua, atlet berprestasi diatas usia 17 tahun, 1 pelatih master class, dan 1 pengelola.

Kemudian untuk teknik analisis datanya dijalankan dengan melakukan reduksi data, data display, dan verifikasi data. Sehingga hasilnya nanti akan mempermudah jalannya penelitian ini dengan hasil yang memuaskan.

HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI

Dalam penelitian ini, penulis melakukan wawancara terhadap 5 orang diantaranya : 1 orang tua, atlet berprestasi diatas usia 17 tahun, 1 pelatih master class, dan 1 pengelola. Satu orang Atlet didampingi orangtua yang berperan penting memiliki prestasi terbanyak di Loka Art Studio. Narasumber selanjutnya adalah adalah 1 pelatih Master Class Ballroom dancing Loka Art Studio dengan tujuan untuk menggali informasi tentang latar belakang prestasi pelatih, serta bagaimana mendapatkan strategi membuat koreografi yang dapat bersaing di arena kompetisi. Narasumber pengelolaan adalah Manajer dari Loka Art Studio untuk mengetahui bagaimana metode pengelolaan keuangan dan juga strategi mengakomodir hara pelatih yang mahal dan jarang yang jauh. Selain itu, teknik pengelolaan pelatihan, metode-metode apa yang digunakan.

Tidak ada keterikatan akan metode-metode atau manajemen pengelolaan seperti layaknya dalam perusahaan-perusahaan kebanyakan. Loka Art Studio mengelola atlet Dalam struktur latihan dan anggotanya dengan sederhana yaitu dengan cara yang fleksibel dan penuh keakraban. Hal ini dikarenakan masing-masing anggota dibina untuk menumbuhkan jiwa yang sadar akan kebersamaan, persaudaraan, dan saling mendukung. Perbedaan tingkat ekonomi di beberapa atlet yang tingkat ekonomi menengah kebawah menjadi persoalan penting terutama dalam dancesport. Kebutuhan Sepatu rata-rata harga paling murah sekitar 275.000 dan kebutuhan kostum, pelatihan master class yang cenderung mahal membuat beberapa atlet berbakat tidak mampu membiayai dengan keuangan yang dimiliki. Maka secara manajemen memberikan

kebijakan bawa atlet pendatang yang kurang mampu diberi kesempatan mengikuti kelas pendamping dimana kelas ini jauh dibawah standar harga Master class. Untuk atlet berbakat Loka Art Studio mencari donatur dan sponsor untuk mengikuti pelatihan-pelatihan untuk berfokus pada prestasi dan pemajuan koreografi. Metode pengelolaan secara finansial adalah dengan subsidi silang antar orang tua untuk semua atlet mendapatkan kesempatan yang sama dalam berkompetisi.

Hasil wawancara kepada pengelola Loka Art Studio dapat diketahui beberapa poin yang menjadi inti penelitian ini. Pertama, Loka Art Studio menaungi bidang pelatihan kebudayaan, dancesport, musik, dan pariwisata yang saat ini fokus pada pertunjukan dan dancesport. Kedua, Penawaran produk pada dinas, pementasan di hotel-hotel yang bekerjasama dengan PT Lokasi Indonesia. Ketiga, pendiri Loka Art Studio adalah Ibu Skolastika, Ibu Putri Tanjung, Ibu Nyai Nikon Hadi, Bapak Antoni Wijaya, dan Bapak Niko Wijaya. Keempat, Kondisi pasar masih negatif sebab belum banyak yang berminat pada pelatihan khususnya dance, faktor lainnya adalah mahal biaya untuk sekali latihan. Kelima, Menggunakan penawaran dengan berbagai metode seperti beasiswa, workshop gratis, dan pelatihan gratis. Keenam, sistem yang dilakukan pertama kali melihat kondisi dan keinginan masyarakat. Ketujuh, melakukan metode subsidi silang dari sponsor untuk pembiayaan pelatihan pada atlet, selanjutnya mencari donatur diluar kabupaten Gunungkidul, melakukan kerjasama dengan guru-guru atau menjadikan siswa yang sudah di level lanjut memberikan pelatihan pada mereka yang masih level dasar. Kedelapan, melakukan kerjasama secara internasional dan memberikan beasiswa internasional. Kesembilan, adanya fasilitas konsultasi gratis, pelatihan yang membuahkan prestasi, dan pendampingan.

Hasil wawancara atlet berprestasi diatas 17 tahun dapat diketahui beberapa poin. Pertama, Loka Art memiliki marketing, manajemen, dan pembelajaran yang menarik. Kedua, dancesport dipilih karena olahraga yang menarik. Ketiga, sebelum tahu dunia dansa biayanya mahal. Keempat, setelah masuk Loka Art mendapat beasiswa, pembelajaran menarik, harga yang lebih murah. Kelima, untuk guru disesuaikan dengan kemampuan mulai dari yang dasar hingga level berikutnya.

Hasil wawancara kepada pelatih master class

Hasil wawancara orang tua atlet berprestasi diatas 17 tahun dapat diketahui beberapa poin. Pertama, memilih Loka Art Studio karena memberikan subsidi untuk

siswa yang dansa itu notabene-nya malah. Kedua, dapat latihan dengan fasilitas yang memadai. Ketiga, mudah memilih paket yang diminati di Loka Art Studio.

Berdasarkan hasil wawancara ini dapat diketahui bahwa poin penting Loka Art Studio ini adalah fasilitas pembiayaan yang ditawarkan dengan sederet prestasi. Biaya yang relatif terjangkau untuk dunia dancer dengan fasilitas mentor yang profesional dan fasilitas tempat untuk berlatih yang cukup memadai, serta berbagai tawaran beasiswa yang ada menjadi pemerhati tersendiri bagi para orang tua dan siswa. Hal ini yang menjadi poin penting nantinya pada tahapan analisis dengan konsep design thinking.

Melalui hasil wawancara kepada 4 narasumber penulis melanjutkannya dengan konsep design thinking. Konsep ini adalah pendekatan yang dibuat atau standarisasi sistem yang digunakan atas kebutuhan konsumen. Pada tahap ini Loka Art Studio melakukan beberapa tahapan penting untuk membuat konsumen masuk dalam organisasi Loka Art Studio. Pertama, empathize, memahami bahwa orang tua membutuhkan prestasi anak untuk dapat masuk dalam sekolah. Status sosial ekonomi siswa yang berbeda dan proses pelatihan pada umumnya termasuk mahal maka membuat orang tua memiliki keterbatasan. Kedua, define, Loka Art Studio membuat analisis lebih dalam mengapa orang tua mengalami masalah-masalah dan harapan orang tua atlet dalam keinginan meningkatkan prestasi. Ketiga, ideate, mendiskusikan ide dan gagasan agar ide yang diciptakan ini mampu memenuhi kebutuhan konsumen dan meningkatkan ketertarikan orang tua untuk memasukan anak menjadi atlet dan menjadi bagian organisasi loka art studio. Keempat, prototype, dalam hal ini perusahaan loka art studio membuat skema produk yang akan dijual menggunakan beberapa skema yang dapat dipilih orang tua untuk tetap mendapatkan pelatihan meskipun tingkat ekonomi terbatas. Kelima, test, Perusahaan Loka Art Studio kemudian akan melakukan uji coba dalam bentuk promosi poster, katalog dan surat pemberitahuan kepada sekolah-sekolah mengenai skema produk.

Pada penelitian ini dapat diketahui adanya efektifitas dan kelayakan design thinking. Pasalnya desain thinking ini juga berguna dalam penelitian lainnya. Seperti penelitian ini ditulis oleh Wiebe dan Seaton (2021). Diketahui dalam penelitian ini bahwa kerangka design thinking tidak hanya berfungsi sebagai alat yang berguna bagi pendidik dan siswa yang terlibat dengan komunitas, tetapi juga berfungsi sebagai alat yang berguna dalam kelas seni atau desain karena mendorong ide kreatif dan refleksi.

Pengamatan dan penilaian menunjukkan bahwa, ketika siswa semakin nyaman menggunakan kerangka Design Thinking, mereka mampu menghasilkan ide dengan lebih bebas dan juga mengembangkan pendekatan yang lebih baik untuk mengevaluasi usaha mereka. Hal ini menjunjung tinggi pemahaman bahwa kita tidak hanya perlu mengajarkan siswa bahwa mereka bisa kreatif, tetapi juga mengajarkan mereka alat yang mereka butuhkan untuk mengembangkan kreativitas itu. (Wiebe and Seaton, 2021)

Penelitian lain yang dapat menjadi relevansi penelitian ini ditulis oleh Kurek, dkk (2023). Penelitiannya menyatakan bahwa studinya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang bagaimana Design Thinking dan seperangkat alat dan metodenya berkontribusi pada penciptaan dan inovasi model bisnis yang berkelanjutan. Artikel tersebut menunjukkan sumber utama dan artikel yang telah memengaruhi penelitian tentang MBS inovatif, menyusun beberapa studi dan kerangka kerja di mana peneliti mengusulkan hubungan yang berguna untuk proses inovasi dalam model bisnis berkelanjutan dalam terang DT. Pertanyaan penelitian pertama berfokus pada sumber akademis dan artikel yang telah memengaruhi penelitian tentang model bisnis berkelanjutan yang inovatif dan pemikiran desain. Analisis bibliometrik telah mengkonfirmasi pertumbuhan eksponensial dalam publikasi tentang topik ini. Dua jurnal memuat lebih dari 25% dari semua dokumen yang diterbitkan: The Journal of Cleaner Production and Sustainability. Para penulis studi yang paling banyak dikutip, mencakup berbagai model dan kontribusi untuk model bisnis inovatif dan ekonomi sirkular. Selain itu, N.M.P. Bocken dan S. Evans adalah penulis dengan produksi ilmiah tertinggi pada topik tersebut, dan afiliasi paling aktif adalah Universitas Teknologi Delft (Belanda), dan Universitas Cambridge dan Universitas Manchester (Inggris). Pertanyaan penelitian kedua didedikasikan untuk mengidentifikasi topik penelitian yang sedang tren di bidang model bisnis inovatif. Menganalisis referensi konseptual dari artikel yang dipilih untuk tinjauan sistematis, dimungkinkan untuk mengamati kecenderungan untuk menyatukan pendekatan Inovasi Model Bisnis dan Model Bisnis Berkelanjutan untuk analisis Inovasi Model Bisnis Berkelanjutan. Peneliti mencari dan mengusulkan cara dan alat untuk menciptakan, mengembangkan, dan memberikan nilai berkelanjutan dalam bisnis mereka dengan cara yang inovatif. Juga, pendekatan seperti Ekonomi Sirkular dan Model Bisnis diperlakukan dalam artikel sebagai alternatif ekonomi linier. Dengan cara ini, pemikiran desain untuk startup berorientasi ekonomi

sirkular disorot oleh penulis sebagai alternatif penting untuk mengembangkan model bisnis yang inovatif dan berkelanjutan. Terakhir, melalui pertanyaan penelitian ketiga, penelitian ini menganalisis artikel-artikel terpilih terkait dengan kontribusi DT dan mengapa prinsip-prinsipnya hadir dalam proposal inovasi model bisnis berkelanjutan. Elemen DT merangsang proses dan membantu mendamaikan kepentingan pemangku kepentingan yang sering bertentangan. Artikel yang dianalisis menunjukkan bahwa DT memungkinkan dan memandu penggunaan inovasi dalam MBS, menurut empat kategori ini (A) Fokus pada pengguna dan analisis kebutuhan pemangku kepentingan (B) Kreasi bersama dan interdisipliner (C) Menangkap, membuat dan memberikan nilai (D) Pembuatan Prototipe dan Pengujian. Proposal pekerjaan yang dipilih dalam literatur ditujukan untuk inovasi dalam model bisnis yang berkelanjutan dan integrasi metodologi DT. Kesenjangan antara teori desain berkelanjutan dan penerapannya dalam praktik telah dicatat dan didiskusikan dalam literatur. Proposal kategorisasi untuk mengevaluasi model relatif baru, meskipun DT telah banyak dieksplorasi dan digunakan dalam beberapa aspek. (Kurek *et al.*, 2023)

Penelitian lainnya yang juga ditemukan oleh penulis dari tulisan Yoon (2023) yang membahas dampak DT (design thinking). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh intervensi DT terhadap hasil pendidikan melalui meta-analisis. Pembahasan temuan adalah sebagai berikut. Pertama, ukuran efek keseluruhan dari intervensi DT adalah 0,469, yang dapat diinterpretasikan sebagai ukuran efek sedang. Hasilnya patut diperhatikan karena penelitian tentang efek intervensi DT melalui meta-analisis belum dipublikasikan. Hasil dalam penelitian ini menegaskan bahwa metode pembelajaran berdasarkan intervensi DT efektif untuk hasil pendidikan. Peserta berinteraksi untuk memecahkan tantangan khusus dalam DT dapat membantu mereka mencapai tujuan pendidikan. Kedua, hasil effect size domain kognitif dengan urutan prestasi akademik 0,984, berpikir kritis 0,828, kreativitas 0,517, berpikir desain 0,344, dan pemecahan masalah 0,297. Sangat menarik untuk dicatat bahwa intervensi DT memiliki ukuran efek terbesar untuk prestasi akademik. Mengingat bahwa tujuan sekolah mencakup peningkatan prestasi akademik, temuan ini dapat memberikan dasar untuk mempertimbangkan pengenalan intervensi DT di berbagai bidang studi. Ketiga, hasil effect size domain afektif adalah self-efficacy 1.036, sociability 0.663, emotional intelligence 0.659, career awareness 0.423, learning interest 0.403, empathy 0.251,

resilience 0.222, colaboration 0.116, learning attitude 0.036, career development subject 0.032, dan harga diri 0,015. Self-efficacy mengacu pada penilaian seseorang atau evaluasi kemampuan seseorang untuk melakukan tugas tertentu dan merupakan variabel penting dalam mencapai tujuan belajar individu. Alasan mengapa intervensi DT memiliki efek terbesar pada efikasi diri adalah siswa secara aktif berpartisipasi dalam pemecahan masalah dan segera memeriksa hasil yang produktif, sehingga kepercayaan diri mereka meningkat. Keempat, hasil effect size di tingkat sekolah adalah 0,654 untuk sekolah menengah, 0,535 untuk sekolah dasar, dan 0,345 untuk perguruan tinggi. Fakta bahwa ukuran efek untuk sekolah menengah adalah yang terbesar konsisten dengan temuan sebelumnya tentang persepsi dan kepuasan siswa sekolah menengah dan atas dengan program pembelajaran partisipatif. Tingkat perkembangan kognitif siswa SMP dan SMA sama dengan orang dewasa. Minat dan keinginan siswa sekolah menengah untuk memecahkan masalah sosial tinggi. Oleh karena itu, peneliti menemukan bahwa semangat siswa sekolah menengah untuk memecahkan masalah yang diberikan melalui kerjasama dengan perspektif murni dalam intervensi. Kelima, hasil ukuran efek tingkat kelas berada di urutan gabungan 0,449 dan kelas tunggal 0,331. Intervensi Design Thinking lebih efektif ketika siswa dengan tingkat kemampuan intelektual yang berbeda menghasilkan ide melalui berbagai strategi dan metode pemecahan masalah dari sudut pandang mereka. Siswa dengan berbagai sudut pandang dan tingkat prestasi harus berbaaur untuk memecahkan masalah secara kreatif dalam program pembelajaran partisipatif. (Yoon, 2023)

Dalam penelitian lainnya juga diketahui bahwa penggunaan design thinking juga memberikan solusi. Dalam buku *Designing your life*, Bill Burnett dan Dave Evans berbicara tentang bagaimana mereka membutuhkan seperangkat alat untuk membantu siswa mempersiapkan kehidupan di depan mereka dan pemikiran desain menawarkan solusi untuk itu. Desain tidak hanya berfungsi untuk membuat hal-hal keren seperti komputer dan Ferrari; ia bekerja dalam menciptakan kehidupan yang sejuk. Anda dapat menggunakan pemikiran desain untuk menciptakan kehidupan yang bermakna, menyenangkan, dan memuaskan. Tidak peduli siapa Anda atau dulu, apa yang Anda lakukan atau lakukan untuk mencari nafkah, seberapa muda atau berapa usia Anda—Anda dapat menggunakan pemikiran yang sama yang menciptakan teknologi, produk, dan ruang yang paling menakjubkan untuk merancang karier dan hidup Anda.

Kehidupan yang dirancang dengan baik adalah kehidupan yang generatif—ia terus-menerus kreatif, produktif, berubah, berkembang, dan selalu ada kemungkinan kejutan. (Féja, Csernátony and Pais, 2023)

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang penulis peroleh maka dapat diketahui bahwa Loka Art Studio. Sementara itu konsep design thinking adalah pendekatan yang dibuat atau standarisasi sistem yang digunakan atas kebutuhan konsumen. Pertama, empathize, memahami bahwa orang tua membutuhkan prestasi anak untuk dapat masuk dalam sekolah. Status sosial ekonomi siswa yang berbeda dan proses pelatihan pada umumnya termasuk mahal maka membuat orang tua memiliki keterbatasan. Kedua, define, Loka Art Studio membuat analisis lebih dalam mengapa orang tua mengalami masalah-masalah dan harapan orang tua atlit dalam keinginan meningkatkan prestasi. Ketiga, ideate, mendiskusikan ide dan gagasan agar ide yang diciptakan ini mampu memenuhi kebutuhan konsumen dan meningkatkan ketertarikan orang tua untuk memasukan anak menjadi atlit dan menjadi bagian oraganisasi loka art studio. Keempat, prototype, dalam hal ini perusahaan loka art studio membuat skema produk yang akan dijual menggunakan beberapa skema yang dapat dipilih orang tua untuk tetap mendapatkan pelatihan meskipun tingkat ekonomi terbatas. Kelima, test, Perusahaan Loka Art Studio kemudian akan melakukan uji coba dalam bentuk promosi poster, katalog dan surat pemberitahuan kepada sekolah-sekolah mengenai skema produk.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. (2022) 'Standar Pengelolaan Program Pendidikan Nonformal Dari Perspektif Akreditasi', *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 5(1), pp. 42–49. Available at: <https://doi.org/10.32923/kjmp.v5i1.2403>.
- Arsana, C.N. (2022) 'Gita Sewana: Strategi Penciptaan Musik pada Masa Pandemi', *Resital*, 23(2), pp. 128–138.
- Egner, C. (2022) *The Influence of Shoe Type and Performance Level on Joint Kinematics and Loading in Latin American Dancesport Specific Movements*. Technische Universität. Available at: [https://scholar.archive.org/work/atydmot5xbbrtm4qpjaf7vbmpi/access/wayback/https://repositum.tuwien.at/bitstream/20.500.12708/19461/1/Egner Clara Sofia - 2022 - The Influence of Shoe Type and Performance Level on...pdf](https://scholar.archive.org/work/atydmot5xbbrtm4qpjaf7vbmpi/access/wayback/https://repositum.tuwien.at/bitstream/20.500.12708/19461/1/Egner%20Clara%20Sofia%20-%20The%20Influence%20of%20Shoe%20Type%20and%20Performance%20Level%20on...pdf) (Accessed: 12 May 2023).
- Fauzi, A.H. and Sukoco, I. (2019) 'Konsep Design Thinking pada Lembaga Bimbingan Belajar Smartnesia Educa', *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 2(1), pp. 37–45. Available at: <https://doi.org/10.35138/organum.v2i1.50>.
- Féja, D., Csernátony, F. and Pais, A. (2023) 'Design thinking in career planning', *IL CAPITALE CULTURALE. Studies on the Value of Cultural Heritage*, 0(14), pp. 83–

98. Available at: <https://doi.org/10.13138/2039-2362/3137>.
- El Hasanah, L.L.N. (2018) 'Pengembangan Wirausaha Muda Ekonomi Kreatif Berbasis Budaya di Daerah Istimewa Yogyakarta', *Jurnal Studi Pemuda*, 4(2), p. 268. Available at: <https://doi.org/10.22146/studipemudaugm.36812>.
- Kurek, J. *et al.* (2023) 'Sustainable Business Models Innovation and Design Thinking: A Bibliometric Analysis and Systematic Review of Literature', *Sustainability*, 15(2), p. 988. Available at: <https://doi.org/10.3390/su15020988>.
- Kusuma, C.S.D. (2016) *Modul Manajemen Event*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Larry, M.P. and Leifer, L.L. (2018) *The Design Thinking Playbook: Midful digital Transformation of Teams, Products, Service, Businesses, and ecosystem*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Mauliya, A. and Wulandari, S. (2021) 'Empathy Dan Design Thinking Dalam Inovasi Manajemen Pendidikan Islam Di Era Disruptif', *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, 10(1), pp. 13–32. Available at: <https://doi.org/10.24239/pdg.vol10.iss1.139>.
- Müller-roterberg, C. (2018) *Handbook of Design Thinking: Tips & Tools for How to Design Thinking*. Chicago: Independently Published.
- Mulyawan, E.Y., Bisri, M.H. and Wafa, M.U. (2018) 'Manajemen Seni Pertunjukan pada Grup Orkes Senggol Tromol', *Jurnal Seni Musik*, 3(1), pp. 82–91. Available at: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jsm>.
- Rylander Eklund, A., Navarro Aguiar, U. and Amacker, A. (2022) 'Design thinking as sensemaking: Developing a pragmatist theory of practice to (re)introduce sensibility', *Journal of Product Innovation Management*, 39(1), pp. 24–43. Available at: <https://doi.org/10.1111/jpim.12604>.
- Saraswati, R. (2013) 'Perkembangan Dansa Tahun 1908-2012 di Surabaya', *AVATARA: e-Jurnal Pendidikan Sejarah*, 1(3), pp. 489–492. Available at: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/avatara/article/view/3731>.
- Septiningsih, W. (2017) 'Perancangan Desain Komunikasi Visual Filosofi Surjan Jogja Menggunakan Metode Design Thinking', *Invensi*, 2(1), pp. 51–76. Available at: <https://doi.org/10.24821/invensi.v2i1.1807>.
- Wiebe, M. and Seaton, S. (2021) 'Art Education and Design Thinking: Reflections on Students Engaging With Community Using Design', *Canadian Review of Art Education*, 48(1), pp. 3–19.
- Yoon, S.H. (2023) 'Effects of Design Thinking Interventions on Educational Outcomes: A Meta-Analysis', *Canadian Journal of Educational and Social Studies*, 3(1), pp. 66–83. Available at: <https://doi.org/10.53103/cjess.v3i1.108>.
- Zulkarnaen, W., Fitriani, I., & Yuningsih, N. (2020). Pengembangan Supply Chain Management Dalam Pengelolaan Distribusi Logistik Pemilu Yang Lebih Tepat Jenis, Tepat Jumlah Dan Tepat Waktu Berbasis Human Resources Competency Development Di KPU Jawa Barat. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 4(2), 222-243. <https://doi.org/10.31955/mea.vol4.iss2.pp222-243>.