

FESTIVAL KREATIVITAS ANAK & MUDA/I KAMPUNG PONDOK PUCUNG, TANGERANG SELATAN, JAWA BARAT

*Pondok Pucung Children and Youth
Creativity Kampong Festival,
Southern Tangerang, West Java*

Yenty Rahardjo

Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

e-mail: e-mail: yenty.rahardjo@uph.edu

Abstrak

Sejak tahun 2012, Fakultas Desain (*School of Design*) mengembangkan Mata Kuliah *Design, Society & Environment* (DSE), dirancang sebagai demonstrasi praktik tridharma perguruan tinggi di level *civitas academica* Fakultas bersama mahasiswa/i secara kolaboratif dan berdampak langsung kepada masyarakat melalui desain. Kolaborasi ini dilaksanakan di sepanjang tahun akademik 2017/2018 berupa kerja sama dosen dan mahasiswa/i bersama warga Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan, Jawa Barat, khususnya para pemuda/i. Untuk membangkitkan kreativitas pemuda/i Kampung Pondok Pucung, dilakukan pembekalan ketrampilan desain cetak dan upaya ini mewujudkan dalam bentuk Festival Kreatif anak muda Kampung Pondok Pucung: 'Ambreg'. Metode khusus yang digunakan adalah paduan Participatory Action Research (PAR) dan Design Thinking (DT) yaitu: Desain sebagai Generator (DAG).

Kata Kunci: Desain sebagai Generator, Kreativitas, Pemuda, Festival.

Abstract

Since 2012, School of Design developed Design, Society & Environment Course. The course is designed to demonstrate how research and action in a form of community service should be comprehensively practiced by the civitas academica collaboratively and impactful directly to society through design. The collaboration is held in odd semester 2017/2018 with collaboration between lecturers and students, especially Kampung Pondok Pucung community, Tangerang West Java, especially the youths. In generating youth creativity, they learn printing design in workshop

and generate in the form of Youth Festival Kampung Pondok Pucung: Ambreg. The method used is a combination between Participatory Action Research (PAR) and Design Thinking (DT).

Keywords: *Design As Generator, Creativity, Youth, Festival*

PENDAHULUAN

Kampung merupakan pemukiman yang secara alamiah hadir melalui kerukunan warganya. Kampung dalam kesehariannya bertumbuh dengan warganya tanpa menyadari situasi modern di tempat lain dan tidak melihat kebutuhan masa depan. Romantisme masa lalu juga menjebak kampung untuk cenderung tinggal dalam keadaan yang apatis dengan perubahan bahkan kemajuan. Penelitian ini berfokus untuk membangun dampak baik kepada kampung yang berada di dalam ruang lingkup urban yang tersingkir oleh modernisasi kota besar. Ketimpangan perhatian terhadap kampung membuat penelitian ini berfokus kepada kreativitas kampung untuk menyelesaikan masalahnya sendiri. Harapan dari penelitian ini bahwa kampung bisa dibangkitkan kreativitasnya untuk membawa dampak yang lebih baik. Selain itu, penelitian ini merupakan publikasi mengenai kreativitas yang dilakukan secara mandiri oleh kampung untuk menyelesaikan masalahnya sendiri. Penelitian ini dilaksanakan bersama dengan masyarakat. Masyarakat sebagai *co-author* menghasilkan pengetahuan bersama dengan peneliti dan masyarakat yang diteliti (*co-production of knowledge*). Tujuan akhir dari proses ini adalah mengupayakan semua pihak untuk terlibat.

Fakultas Desain (*School of Design*) Universitas Pelita Harapan mengembangkan mata kuliah *Design, Society & Environment* (DSE) yang dirancang sebagai demonstrasi praktik tridharma perguruan tinggi di level *civitas academica* Fakultas bersama mahasiswa/i untuk melaksanakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Mata kuliah ini berupa kolaborasi yang mensinergikan penelitian, tindakan (dalam bentuk pengabdian) secara kolaborasi dan desain langsung ke situasi dan konteks masyarakat tertentu. Tujuannya adalah memberikan dampak pemulihan dan pemberdayaan masyarakat. Model ini dikembangkan ke dalam metodologi khusus pemberdayaan melalui desain yang disebut sebagai Desain sebagai Generator (Katoppo, dkk. 2014; Katoppo dan Sudrajat, 2015; Katoppo dkk., 2016).

Kolaborasi ini dilakukan oleh dosen dan mahasiswa/i dengan warga Kampung Pondok Pucung, Tangerang, Jawa Barat khususnya para pemuda/i untuk membangkitkan kreativitas sehingga pemuda/i dapat memikirkan kegiatan yang berdampak baik pada kampung dan diri mereka sendiri. Ditemukan bahwa potensi keguyuban di kampung ini bisa menghasilkan kreativitas anak muda untuk menganalisa permasalahan kampung bahkan bekerja secara kreatif lalu mewujudkannya dalam bentuk festival kreatif anak muda Kampung Pondok Pucung. Harapan dari kegiatan ini akan menjadi pengalaman transformasional bagi semua yang terlibat di dalamnya. Dikarenakan pengetahuan yang didampingi dengan pengabdian akan menjadi lengkap, sebuah keilmuan yang melayani, arif dan bijaksana adalah sesuai dengan visi dan misi besar UPH menjadi *Christ Centered University*.

KAJIAN TEORI

Greenbaum dan Loi (2012) berargumen bahwa *Participatory Design* adalah semacam kombinasi dalam dunia desain, penelitian dan tindakan partisipatoris. *Participatory Action Research* melakukan penelitian yang dapat dilakukan oleh, untuk dan bersama masyarakat yang kemudian mendapatkan keuntungan dari penelitian tersebut. PAR lebih cenderung kepada pengenalan kebutuhan masyarakat dan PD lebih condong kepada orientasi kerja mendesain secara partisipatori yang lingkungannya sangat beragam. Dapat dikatakan tujuan utama *Participatory Design* adalah praktik desain yang demokratis dan emansipatoris, atau secara singkat desain demi keadilan sosial.

Brown bersama Wyatt (2010) menulis tentang *Design Thinking* (DT) dapat bekerja dalam wilayah sosial serta mendorong terjadinya inovasi sehingga mengakibatkan perubahan situasi dan perbaikan kondisi sosial masyarakat. Dikatakan bahwa *Design Thinking* telah berkembang bahkan digunakan dalam pengembangan dunia bisnis, selain dari desain. Brown dan Wyatt kemudian berargumen bahwa *Design Thinking* dapat mengupayakan (*generate*) inovasi sebagai perbaikan situasi dan kondisi sosial masyarakat, apalagi yang sangat membutuhkan.

Dalam prinsip *Design Thinking* terdapat tiga langkah yaitu: Inspiration, Ideation dan Implementation yang sirkular, ketat dan cepat. Brown dan Wyatt memandang tiga langkah ini sebagai ruang bergerak luas dalam konteks situasi dan kondisi sosial masyarakat dan percaya bahwa *Design Thinking* adalah salah satu alat berpikir yang mampu membuat perubahan secara sistemik.

Secara garis besar penelitian *Design as Generator* (DAG) memiliki metodologi spesifik penelitian-mendesain-aksi-tindakan melalui metode Participatory Action Research (PAR) dikombinasikan dengan *Design Thinking* (DT). Penelitian ini memungkinkan penelitian dan peneliti bergerak secara kolaboratif dan dinamis di wilayah kuantitatif yaitu inovasi eksperimental melalui aktivitas membuat prototipe (*prototyping*), pengujian dampak serta proses evaluasi aktivitas desain serta di wilayah kualitatif yaitu sebagai apresiasi pengalaman dalam lingkup aktivitas partisipatoris dari setiap pemangku kepentingan selama proses desain berlangsung. (Katoppo dan Sudrajat, 2015)

Konsep mengenai kreativitas mempunyai mitos tertentu bahwa kreativitas dikarenakan oleh pribadi dan bukan pada konteks sosial pribadi tersebut. Sawyer (2006, 2007) menjelaskan bahwa kreativitas itu muncul dari bagaimana pribadi menyelesaikan tugas dan aktivitas sehari-hari. Kreativitas selain dari pribadi, membutuhkan konteks sosial. Kreativitas keseharian ini bersifat kolaboratif, improvisasi, bergantung kepada pengetahuan bersama dalam budaya, harus dilaksanakan karena timbul tidak terduga dari masyarakat dan menghasilkan proses dan bukan hasil akhir.

METODOLOGI

Kegiatan penelitian-mendesain-aksi ini dilakukan dengan metode penelitian:

1. Tahap pertama: *preliminary research* menggunakan model kombinasi *Participation Action Research* (PAR) dan *Design Thinking* (DT) melalui

tahapan *Discover-Look* terhadap: minimal delapan anggota kelompok pemuda/i Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan, Jawa Barat, tiga ahli (inisiator komunitas, organisasi pemuda lain), tiga situasi dan lokasi serupa maupun inspiratif untuk membangkitkan kreativitas dan imajinasi kelompok pemuda/i dalam suatu area seperti kampung (Taggart, 2006; Creswell, 2008; Reason dan Bradbury, 2001; Brown dan Katz, 2009; Brown dan Wyatt, 2010; Berg dan Lune, 2012; Stringer, 1990; IDEO, 2013).

2. Tahap kedua: Riung Desain (RD) dalam tahapan *Ideate-Think* untuk merumuskan permasalahan yang tepat. Hasil Riung Desain ini didiskusikan kembali bersama pemuda/i Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan (Brown dan Katz, 2009; Brown dan Wyatt, 2010; Berg dan Lune, 2012; Stringer, 1990; IDEO, 2013).
3. Tahap ketiga: Perancangan Prototipe Desain dilakukan bersama komunitas pemuda/i Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan. Pelaksanaan *Pre-Test*, *Action* dan *Post-Test* dilaksanakan kurang lebih satu bulan (Brown dan Katz, 2009; Brown dan Wyatt 2010; Berg dan Lune 2012; Stringer 1990; IDEO 2013; Katoppo dan Sudrajat 2015; Katoppo, dkk 2014).
4. Penyusunan Laporan, refleksi, evaluasi dan rencana berkelanjutan.

PEMBAHASAN

Kampung Pondok Pucung adalah sebuah kampung dengan situasi yang unik. Kampung ini merupakan kampung asli yang tersisa yang berada di kompleks perumahan yang besar dan modern di daerah Tangerang Selatan. Kampung ini masih memiliki kekentalan hubungan, tradisi dan keagamaan. Kampung ini juga secara fisik dibangun dengan perencanaan yang minim dan infrastruktur yang kurang memadai.

Kegiatan penelitian-mendesain-aksi-tindakan di Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan, Jawa Barat adalah upaya berkelanjutan kegiatan yang membangkitkan kreativitas pemuda/i kampung yang dilakukan sejak tahun 2014 oleh tim prodi Desain Interior, School of Design, Universitas Pelita Harapan bekerja sama dengan komunitas *Design as Generator* (DAG). Pada tahun 2015 terdapat kegiatan bersama warga Kampung Pondok Pucung yaitu para bapak, ibu dan anak-anak dalam kegiatan 'Nabung Aer' – 100 lubang biopori untuk sesama, "TATITU" – Tanam Sini Tanam Situ, dan banyak lagi kegiatan yang lain.



Gambar 1 Kegiatan Nabung Aer, Kampung Pondok Pucung Tahun, 2015

Tujuan dari kegiatan ini adalah para pemuda/i dapat memikirkan kegiatan yang menjadikan kampung mereka lebih baik dan bagi mereka sendiri. Secara kreatif pemuda/i Pondok Pucung mewujudkan dalam bentuk Festival Kreatif anak muda Kampung Pondok Pucung. Pada kegiatan kali ini tim pelaksana benar-benar berperan hanya sebagai fasilitator saja, sedangkan semua inisiasi muncul secara mandiri dari pemuda/i Pondok Pucung.

Kegiatan ini adalah rangkaian berurutan beragam kegiatan yang pernah digagas di Kampung Pondok Pucung. Kegiatan yang sama kemudian dilakukan juga di kampung lain yaitu Kampung Prapatan Duren. Kegiatan di Kampung Prapatan Duren, Sawah, Ciputat adalah berupa kegiatan bersama para pemuda/i kampung menggunakan mural sebagai ekspresi kreatif. Kegiatan ini yang dikemas dalam kegiatan yang diberi nama Festival Kreativitas Anak Kampung di tahun 2016.

Kampung Pondok Pucung sejak tahun 2014 sudah menjadi lokasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat tim Prodi Desain Interior, *School of Design*, Universitas Pelita Harapan bekerja sama dengan komunitas *Design as Generator* (DAG). Pada tahun 2015 digagas beragam kegiatan namun para pemuda/i Kampung Pondok Pucung, khususnya RT 005 dan 006, RW 02, mulai terlibat aktif tetapi belum memiliki wadah perkumpulan yang jelas. Pada tahun 2016 terjadi kegiatan yang merangkul kelompok pemuda/i yang gemar mencoret tembok dengan *pylox* dan membuat grafiti, demi membangkitkan imajinasi dan kreativitas pemuda/i yang diekspresikan melalui pelukisan mural di tembok-tembok kampung.



Gambar 2 Kelompok Bomber dan Hasilnya di K-aieo, Kampung Pondok Pucung, 2016

Kegiatan kali ini adalah upaya berkelanjutan membangkitkan kreativitas para pemuda/i Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan, sehingga membuat para pemuda/i dapat memikirkan kegiatan yang membawa dampak yang lebih baik ke kampung dan mereka sendiri.

Tahapan kegiatan dilaksanakan sebagai berikut:

1. Tahap pertama: melakukan kegiatan pengumpulan data (*data collecting*) atau dalam model DT-PAR fase *Discover-Look* (IDEO, 2013; Brown, 2008; Brown dan Katz, 2009; Brown dan Wyatt, 2010; Stringer 1990; Creswell, 2008; Berg dan Lune, 2012):
 - a. *Community engagement* dengan kurang lebih dua puluh lima warga Kampung Pondok Pucung, RT 005, RW 02: Pak Rusli, Pak Syamsudin, Pak Ishak Iskandar, Mba Nur dan Bu Henni, dan pemuda/i Kampung Pondok Pucung: Abdul Rosyid, M.Yusup, Agus Setiawan, Eko Prasetyo, M.Ruslan, Feza Arya, Hasbinallah, Egi Ardiansyah, Agi Bustomi, Sultan Arafli, Diramsyah Ramadhan, Iqbal Fadillah, Agung

Firmonsa, Firman Junaidi, M.Dimas, Siswanto Setiawan, M.Rifa'l, Fajar Nurrahmat, Fatuh Subekhi Bagus Setiaji, M.Ghulaman Zaky, M. Fahrhan A. Dari *engagement* ini didapatkan dua hal yang dianggap sebagai permasalahan dan potensi utama di Kampung Pondok Pucung: kebersihan kampung dan kekompakan warga.

- b. *Talk to Experts* dengan berbicara dengan dua sampai tiga orang ahli: Kamil Muhammad, seorang arsitek aktivitis yang peduli dengan bagaimana cara pemberdayaan masyarakat yang efektif melalui desain dan arsitektur, Gatari Surya, seorang Peneliti Urban dan peneliti 'sekolah salah didik', Yogyakarta, dan A. Satria J.A., Ketua Karang Taruna RW 08 Perumahan Taman Cibodas. Dari ketiga ahli ini didapatkan tantangan, strategi dan cara menggerakkan komunitas atau warga melalui beragam aktivitas dan juga desain.
 - c. *Immerse in context* adalah menjalin dua sampai tiga tempat yang sesuai konteks area target penelitian: Kampung Tongkol, Kota Tua, Jakarta Pusat dan Kampung Jodipan, Malang. Analogous Research belajar dari hal-hal yang kontras-bertautan untuk membuka wawasan: sistem gotong royong dalam berbagai aspek. Dari situasi-situasi ini dianalisa dan dipelajari bagaimana warga bisa bergerak bersama-sama dan atas tujuan apa warga mau bergerak bersama.
2. Tahap kedua : menentukan tema, membuat konsep dan merumuskan masalah melalui pengajuan pertanyaan 'Bagaimana kita bisa...?' (*'How Might We...?'*) yang merupakan fase *Ideate-Think* (IDEO, 2013; Brown, 2008; Brown and Katz, 2009; Brown dan Wyatt, 2010; Jenkins dan Forsyth, 2010; Stringer, 1990; Creswell, 2008; Berg dan Lune, 2012). Ada tiga rumusan permasalahan yang dihasilkan:
- Bagaimana kita bisa menyediakan kesempatan untuk mengembangkan kepedulian sebagai satu komunitas?
 - Bagaimana kita bisa merubah pola aktivitas di Pondok Pucung agar lebih inovatif dan memajukan kampung?
 - Bagaimana kita bisa memaksimalkan wadah yang ada untuk mengembangkan potensi dan meningkatkan kepedulian warga Pondok Pucung, khususnya pemuda/l terhadap kampungnya sendiri? (*'How Might We...?' yang terpilih*)
3. Tahap ketiga: membuat prototipe berdasarkan perumusan masalah yang ditemukan dan mencari umpan balik (*feedback*) prototipe dari pemuda/i Kampung Pondok Pucung, RW 002, khususnya RT 005 dan 006, Tangerang Selatan, yang merupakan fase *Prototype-Act* (IDEO, 2013; Brown, 2008; Brown dan Katz, 2009; Brown dan Wyatt, 2010; Jones, dkk., 2005; Stringer, 1990; Creswell, 2008; Berg dan Lune, 2012).

Hasilnya adalah dua prototipe: *workshop with experts* dan perlombaan karya kreatif. Kedua prototipe ini kemudian digabungkan karena dirasakan melengkapi satu sama lain. Untuk menggali kreativitas pemuda/l Kampung Pondok Pucung, maka diperlukan dulu identifikasi kemampuan kreatif.

Kemampuan kreatif ini kemudian harus direspon dengan pemberian *workshop* dari *School of Design*, Universitas Pelita Harapan. Karya – karya yang dihasilkan *workshop* tersebut kemudian dipamerkan dan dilombakan dalam suatu perayaan atau festival kreatif pemuda/i Kampung Pondok Pucung. Prototipe ini kemudian dikembangkan secara intensif selama kurang lebih dua bulan dengan melakukan proses empat kali perulangan yang hasilnya adalah 'Festival Kreatif Anak Muda Kampung Pondok Pucung: Ambreg'.

Tahap *Action* yang pertama kali dilakukan adalah dengan melakukan identifikasi kebutuhan pengembangan kreativitas dari pemuda/i Kampung Pondok Pucung. Hasilnya adalah kesepakatan bersama untuk meningkatkan kualitas dan kemampuan menggambar anak-anak Kampung Pondok Pucung serta bagaimana karya – karya tersebut dapat muncul sebagai bahan cetak di kaos, jaket, tas dan lain-lain. Hal ini juga merespon perkembangan terakhir dari kesenangan anak kampung menghias Kampung Pondok Pucung dengan beragam mural sebagai hasil kelanjutan dari kegiatan pengabdian masyarakat sebelumnya.

Kegiatan *workshop* gambar dan cetak dilakukan dengan bantuan para dosen Desain Komunikasi Visual. Dua puluh lima pemuda/i Kampung Pondok Pucung diajar di dalam *workshop* ini untuk mencetak hasil gambar yang mereka hasilkan di atas *tote bag* yang telah disediakan. Kegiatan *workshop* ini diadakan di Labotarium Cetak, *School of Design*, Universitas Pelita Harapan. Setelah *workshop* selesai, pemuda/i peserta diberikan peralatan untuk dapat terus berlatih tehnik cetak cukkil. Hal ini merupakan fase *Deliver Proptotype Act* (IDEO, 2013; Brown, 2008; Brown dan Katz, 2009; Brown dan Wyatt, 2010; Stringer 1990; Creswell, 2008; Berg dan Lune, 2012).



Gambar 3 Pemuda Kampung Pondok Pucung di Workshop Tehnik Cetak Cungkil, School of Design, UPH, 2017

Bersamaan dengan kegiatan *workshop*, diadakan persiapan festival kreativitas Anak Muda Pondok Pucung 'Ambreg' terus dilaksanakan. 'Ambreg' berasal dari Bahasa Betawi yang artinya bersama-sama. Kata ini dipilih sendiri oleh para anak muda Kampung Pondok Pucung, karena mengingat kebiasaan berkumpul bersama-sama yang dilakukan oleh warga Pondok Pucung sejak dulu. Kegiatan berkumpul bersama-sama ini juga berarti mengerjakan bersama, senasib sepenanggungan, yang mencerminkan nilai dasar yang ada di hampir setiap budaya Indonesia: gotong royong. Persiapan festival ini dilaksanakan selama kurang lebih 1 bulan dan disepakati untuk dilaksanakan pada akhir tahun.

Sepanjang pelaksanaan kegiatan ini dilakukan proses pengukuran *Pre-Test*

dan *Post-Test* (Creswell, 2008), yang secara mudah dilihat dari kenaikan jumlah partisipan sejak awal dari proses *engagement* hingga pelaksanaan Festival Kreatif Anak Muda Kampung Pondok Pucung: 'Ambreg'. Grafik partisipan cenderung meningkat pesat, dari hanya sekitar enam sampai delapan orang saat proses *engagement* pertama, hingga sekitar 25 peserta *workshop* dan hingga akhirnya sekitar 60 anak-anak dan pemuda/i Kampung Pondok Pucung berkumpul dan merayakan hasil kreatif mereka di acara Festival Kreativitas 'Ambreg'. Selain itu karya kreatif yang dipamerkan juga beragam: gambar anak-anak, gambar pemuda/i, *tote bag* dengan cetakan hasil gambar pemuda/i yang mereka produksi sendiri.



Gambar 4 Festival Anak Muda Kampung Pondok Pucung 'Ambreg' (Tim Pelaksana, 2017)

Hasil yang paling membanggakan dari Festival Kreativitas Anak Muda Kampung Pondok Pucung 'Ambreg' adalah perubahan yang terjadi dari pemuda/i Kampung Pondok Pucung. Perubahan ini secara nyata ditunjukkan oleh transformasi seorang pemuda Pondok Pucung pada kegiatan sebelumnya sekitar satu setengah tahun sebelum Festival 'Ambreg' dilaksanakan adalah seorang yang gemar mencorat-coret dinding kampung dan pada Festival Kreativitas 'Ambreg' ini menjadi ketua pelaksanaannya. Transformasi ini mengharukan semua tim pelaksana.



Gambar 5 Transformasi Pemuda Kampung Pondok Pucung (Tim Pelaksana, 2017)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Kegiatan di Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan, Jawa Barat, khususnya bersama warga RT 005 dan 006, RW 02 sudah berjalan sejak 2014 hingga sekarang. Beragam kegiatan sudah dilakukan dengan warga kampung melihatkan banyak pemangku kepentingan (*stakeholder*: para bapak, para ibu, anak-anak

dan pemuda/i kampung, komunitas yang ada di Kampung Pondok Pucung dan seterusnya). Kegiatan bersama pemuda/i Kampung Pondok Pucung sendiri sudah dilakukan sejak awal atas dorongan dari para pemimpin dan tetua warga. Kegiatan ini merupakan kegiatan keempat dimana tim pelaksana Prodi Desain Interior, *School of Design*, Universitas Pelita Harapan bekerja sama dengan pemuda/i Kampung Pondok Pucung (kegiatan sebelumnya: 'Nabung Aer' dengan eksperimen biopori pada tahun 2015, Tanam Sini Tanam Situ (TATITU) dengan eksperimen penghijauan kampung pada tahun 2015, Ka.Ki.Ku.Ke.Ko dengan membangun ruang kreatif bagi anak-anak Kampung Pondok Pucung (2015).

Pada setiap kegiatannya porsi partisipasi dan tanggung jawab pelaksanaan kegiatan semakin besar diberikan kepada pemuda/i Kampung Pondok Pucung. Tercermin di dalam kegiatan, bahwa masyarakat Kampung Pondok Pucung, khususnya dalam kegiatan festival kreativitas, memunculkan kreativitas mereka secara bersama karena keseharian dan konteks lingkungan mereka. Kreativitas masyarakat Kampung Pondok Pucung juga merupakan proses yang berlanjut, bukan berupa hasil akhir. Kegiatan ini dilakukan tim pelaksana hanya dengan bertindak sebagai fasilitator dengan harapan, inisiatif kegiatan-kegiatan berikutnya dilakukan secara mandiri oleh para pemuda/i Kampung Pondok Pucung dan berlanjut untuk terus memajukan kampung mereka sendiri.



Bagan 1. Penelitian Aksi-Desain Festival Kreativitas Anak Muda Kampung Pondok Pucung 'Ambreg', (Tim Pelaksana, 2017)



Bagan 2. Penelitian Aksi-Desain Festival Kreativitas Anak Muda Kampung Pondok Pucung 'Ambreg', (Tim Pelaksana, 2017)

DAFTAR PUSTAKA

- Berg, B.L. dan Lune, H. (2012). *Qualitative Research Methods for the Social Sciences* 8th Ed. Pearson Education, Inc., United States.
- Brown, T. (2008). *Design Thinking* www.unsualleading.com, Harvard Business Review, 1-9.
- Brown, T. dan Katz, B. (2009). *Changed by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovations*. HarperCollins Publisher, New York.
- Brown, T. dan Wyatt, J. (2010). *Design Thinking for Social Innovation*, Stanford Social Innovation Review, Stanford School of Business, 29-35.
- Creswell, J.W. (3rd ed. 2008, 2005, 2002). *Educational Research - Planning, Conducting, and Evaluating Quatitative and Qualitative Research*. Pearson Education. Inc, Pearson International Edition, New Jersey.
- Greenbaum, J. dan Loi, D. (2012): *Participation, the camel and the elephant of design: an introduction*, *CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, 8, 2-3, 81-85, DOI: 10.1080/15710882.2012.690232.
- IDEO (2013). *Human Centered Design (HCD) Toolkit: Design Thinking Toolkit for Social Innovation Project*, 2nd.ed, Licensed under the Creative Commons Attribution Non Commercial Share A-Like 3.0 Unported License, with IDE, Heifer International and ICRW, funded by Bill and Melinda Gates Foundation .
- Jenkins, P. dan Forsyth, L. (2010). *Architecture, Participation and Society*, New York, Routledge.
- Jones, P. B., Petrescu, D., dan Till, J. (2005). *Architecture and Participation*, New York.
- Katoppo, M.L., Valencia, P., Opposunggu, R.E., dan Triyadi, S. (2014). *Designed as Generator (DAG): an Architectural Approach for Empowering Community* (republished as *Design as Generator (DAG): an architectural approach for empowering community*). *DIMENSI Journal of Architecture and Built Environment* No.2, Architecture Department, Universitas Kristen Petra, Surabaya, 41, 85-94, DOI: 10.9744/dimensi.41.2.85.-94; ISSN: 0126-219X (print)/ ISSN 2338-7858 (online).
- Katoppo, M. L. dan Sudradjat, I. (2015): *Combining Participatory Action Research (PAR) and Design Thinking (DT) as an alternative research method in architecture*, *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, International Conference ARTEPOLIS Vol.5, Architecture Program, School of Architecture, Planning and Policy Development, Institut Teknologi Bandung (ITB), Indonesia, 184 C (2015), 118-125, doi: 10.1016/j.sbspro.2015.05.069.
- Katoppo, M. L., Triyadi, S., dan Siregar, M. J. (2016): *Redefine architecture as social innovation for empowering community*, *Sriwijaya International Conference on Engineering, Science and Technology (SICEST) 2016*, hosted by Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia, Bangka Island, 9th-10th, November 2016, presented in poster publication and accepted to be published in the seminar proceeding with ISBN No. 979-587-621-1.
- Reason, P. dan Bradbury, H. (2001). *Handbook of Action Research – Participative Inquiry and Practice*, Sage Publications, Inc, London – New Delhi.
- Sawyer, R. Keith (2006). *Explaining Creativity: The Science of Human Innovation*, Oxford University Press, UK.

- Sawyer, Keith (2007). *Group Genius: The Creative Power of Collaboration*.
- Stringer E. (1999). *Action Research 2nd Ed.*, Sage Publications, Thousand Oaks, California.
- Taggart, R. Mc. (2006). *Participatory Action Research: Issues in Theory and Practice*, *Educational Action Research*,2:3, 313-337, DOI: 10.1080/0965079940020302.