

RUANG EDUKASI WARGA SEBAGAI INISIASI AWAL PEMBERDAYAAN KAMPUNG CIAKAR YANG BERKELANJUTAN

COMMUNITY EDUCATION SPACE AS THE FIRST INITIATION OF SUSTAINABLE EMPOWERMENT OF CIAKAR VILLAGE

Hady Soenarjo

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
e-mail: hady.soenarjo@uph.edu

Diterima: Maret, 2021 | Disetujui: Maret, 2021 | Dipublikasi: April, 2021

Abstrak

Kegiatan pemberdayaan warga di kampung Ciakar ini berawal dari kegiatan lapangan mata kuliah Desain untuk Masyarakat dan Lingkungan Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan. Kegiatan ini merupakan bagian dari pembelajaran mahasiswa bagaimana desain dapat berperan lebih jauh dalam pemberdayaan masyarakat dengan menerapkan *Human Centered Design*. Salah satu tema yang timbul saat melakukan analisa di lapangan adalah menciptakan Ruang Edukasi Warga sebagai tempat berkumpulnya warga sekitar untuk berdiskusi dan belajar mengenai segala hal yang berhubungan dengan pengembangan potensi kampungnya. Dalam prosesnya tema ini bertumbuh menjadi menciptakan Ruang Edukasi Warga sebagai satu upaya untuk menemukan metode yang sesuai dengan karakter warga agar dapat menggali potensi lingkungannya secara mandiri. Metode yang digunakan sebagai pondasi dasarnya adalah *Participatory Action Research (PAR)* dan *Design Thinking (DT)*. Kedua metode ini digunakan tidak sepenuhnya sebagai suatu sistem, tetapi melebur menjadi pola pikir warga agar Ruang Edukasi ini dapat berkelanjutan. Kendala utama yang dialami dengan metode ini adalah masalah waktu, karena untuk membangun pola pikir sebuah lingkungan membutuhkan proses yang cukup panjang, hingga pola pikir yang ingin dibangun menjadi sebuah kultur di lingkungan tersebut.

Kata Kunci: ruang edukasi, *Participatory Action Research*, *Design Thinking*, pola pikir, berkelanjutan

Abstract

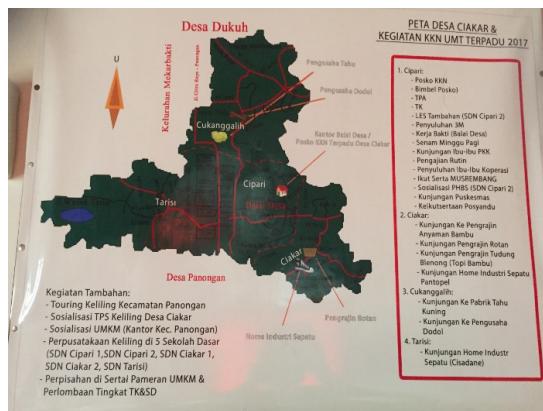
This community empowerment activity in Ciakar village originated from a field activity in the Design for Society and Environment class, Visual Communication Design, School of Design, Pelita Harapan University. This activity is part of

student learning how design can play a further role in community empowerment by implementing Human Centered Design. One of the themes that arose when conducting field analyzes was creating a Community Education Space as a place for local residents to gather, discuss and learn about all things related to developing the potential of their village. In the process, this theme grew and becoming to create a Community Education Space as an effort to find methods that suit the character of the villager so that they can explore the potential of their environment independently. The methods used as the basic foundation are the Participatory Action Research (PAR) and the Design Thinking (DT). These two methods are used not completely as a system, but merge into the mindset of the villager so that this Education Space can be sustainable. The main obstacle experienced with this method is the problem of time, because to build a mindset for an environment requires a long process, so that the mindset wanted to build becomes a culture in that environment.

Keywords: education space, *Participatory Action Research, Design Thinking, mindset, sustainable*

PENDAHULUAN

Kampung Ciakar merupakan salah satu dari empat kampung/kejaroan (Cipari, Ciakar, Cukanggalih, dan Tarisi) dengan kultur Sunda Tangerang yang terletak di desa Ciakar, kecamatan Panongan, Kabupaten Tangerang, Propinsi Banten, berbatasan dengan Perumahan Citra Raya. Berdasarkan informasi warga setempat, pengurus RT/RW, dan data di kelurahan Desa Ciakar, Kampung Ciakar sempat menjadi salah satu sentra kerajinan tudung bambu dan kerajinan rotan yang cukup dikenal hingga sekitar tahun 2007-2010 dan menjadi penunjang ekonomi utama di kampung tersebut selain pertanian. Tetapi beberapa tahun terakhir, khususnya kampung Ciakar kegiatan tersebut menurun drastis dikarenakan kurangnya dukungan/perhatian pemerintah daerah yang berkelanjutan terhadap pengembangan potensi kampung Ciakar yang sudah ada. Dari bidang pertanian, lahan-lahan pertanian warga sudah banyak yang dijual ke pengembang Citra Raya, bahkan beberapa titik rumah warga juga sudah pindah kepemilikan ke Citra Raya dikarenakan kemampuan ekonomi yang menurun akibat dari kondisi tersebut.



Gambar 1 Wilayah Desa Ciakar. (Sumber: Kantor Balai Desa Ciakar)



Gambar 2 Wilayah Kampung Ciakar pinggir sawah dengan tanda garis merah.
(Sumber: Google Map)

Hasil observasi dan wawancara awal dengan beberapa warga dan tokoh masyarakat di sana ternyata masih kuat keinginan warga untuk mempertahankan kampungnya sebagai warisan leluhur mereka, namun tidak mempunyai solusi yang strategis mengembangkan kampung Ciakar menjadi kampung wisata dan produktif. Dari kondisi ini maka tercetus ide untuk mendesain Taman Baca sebagai pusat edukasi yang kemudian dalam proses berjalanannya waktu berkembang menjadi Ruang Edukasi Warga sebagai awal inisiasi pemberdayaan kampung Ciakar yang berkelanjutan.

KAJIAN TEORI

Ruang Edukasi

Pengertian ruang di sini bukan tempat secara fisik, lebih kepada suatu waktu atau kesempatan untuk melakukan kegiatan edukasi di suatu kelompok, komunitas ataupun masyarakat. Menciptakan Ruang Edukasi di kampung Ciakar adalah sebagai motor penggerak untuk dimulainya kultur baru diskusi dalam suatu lingkungan yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran kritis kolektif warga mengenai kemampuan ataupun potensi kampungnya.

Pemberdayaan Masyarakat

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online, kata pemberdayaan berasal dari kata daya yang berarti kemampuan melakukan sesuatu atau kemampuan bertindak. Kata pemberdayaan sendiri mempunyai arti proses, cara, perbuatan memberdayakan. Jika disimpulkan, pemberdayaan masyarakat mempunyai makna suatu cara atau proses untuk membangun kemampuan yang berada disuatu kelompok, komunitas atau masyarakat tertentu. Pemberdayaan dapat didefinisikan sebagai proses membantu individu, keluarga, kelompok dan masyarakat dalam meningkatkan kekuatan personal, interpersonal, sosio-ekonomi dan politik, serta mengembangkan pengaruh terhadap perbaikan lingkungan mereka (Edi Suharto, 2014: 33). Dari kutipan Zubaedi, menurut Eddy Ch. Papilaya pemberdayaan adalah upaya untuk membangun kemampuan masyarakat, dengan mendorong, memotivasi, membangkitkan kesadaran akan potensi yang dimiliki dan berupaya untuk mengembangkan potensi itu menjadi tindakan nyata. Pada konteks kampung Ciakar adalah bagaimana proses meningkatkan kemampuan atau menggali potensi warga dan lingkungannya sehingga tujuan menjadi kampung Ciakar

yang produktif secara mandiri dan berkelanjutan untuk meningkatkan/perbaikan perekonomian warga dapat tercapai.

Participatory Action Research

Participatory Action Research (PAR) awalnya dikembangkan oleh seorang ahli dalam bidang psikologi bernama Kurt Lewin pada abad awal abad 20 yang kemudian dilanjutkan oleh Paulo Freire, seorang tokoh pendidikan - untuk mengkritik proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan. PAR adalah suatu model pendekatan yang dalam prosesnya ada kegiatan pembelajaran mengenai cara mengatasi masalah yang kontekstual dengan problem nyata yang terdapat pada suatu kelompok, komunitas atau masyarakat tertentu dan berkaitan dengan lingkungannya. dan lebih jauh lagi dapat dikaitkan dengan perubahan jaman dan teknologi kekinian. Pendekatan dengan cara ini diperlukan karena setiap wilayah pemberdayaan yang disasar mempunyai keunikan masing-masing dalam permasalahan, dan agar proses pembelajaran dan solusi yang tercipta sesuai dengan keunikan wilayah pemberdayaan yang disasar tersebut. Dapat dikatakan juga sebagai pendekatan yang transformatif, karena sangat berorientasi pada manusia dan kebutuhannya sendiri (*Human Centered Design*) agar dapat melakukan pembangunan dan perubahan yang positif secara mandiri. Maka keterlibatan masyarakat dalam proses PAR ini menjadi sangat penting atau dapat dikatakan menjadi elemen utama (Taggart, 2006; Berg dan Lune, 2012; Banks dkk, 2013).

Design Thinking

Metode *Design Thinking (DT)* adalah suatu metode proses desain yang dikembangkan dan dipopulerkan oleh David Kelley dan Tim Brown. Selanjutnya Brown dan Katz (2009) berargumen bahwa pemikiran yang komprehensif dan berpusat pada manusia menuju suatu inovasi berkelanjutan adalah apa yang dibutuhkan saat ini. Dan proses ini hanya dapat terjadi melalui sebuah kolaborasi, bukan secara individu. Seorang *Design Thinker* harus mempunyai empati, berpikir integratif, optimis, eksperimentalis dan senang berkolaborasi. *D.T* dibagi menjadi 3 ruang agar inovasi dapat berjalan, yaitu: inspirasi, problem atau peluang yang memicu terjadinya proses pemecahan masalah; ideasi, proses pengembangan dan pengujian ide-ide yang tercipta; dan implementasi, perancangan ide hingga menjadi produk yang dapat digunakan oleh masyarakat luas (Brown, 2008).

METODOLOGI

Metode yang dilakukan pada kegiatan ini awalnya adalah difokuskan mengumpulkan data primer, yaitu *deep interview* dengan secara personal dan diskusi grup mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV), Fakultas Desain (FD), Universitas Pelita Harapan (UPH) bersama warga, anak-anak dan pemuda Ciakar. Proses ini dilakukan agar mendapatkan data lapangan tanpa ada distorsi yang terlalu jauh. PAR dan DT dilakukan secara berkesinambungan dan dengan penyesuaian kondisi di lapangan (Katoppo dan Suradjat, 2015; Katoppo, 2017).



Gambar 3 Bagan strategi penerapan PAR di lapangan. (Dokumentasi, Penulis, 2020)

Participatory

Pada tahap pertama kunjungan awal terbagi menjadi dua, yaitu Observasi Lingkungan dan Observasi Warga untuk mencari kondisi sebenarnya potensi dan permasalahan yang terdapat di Kampung Ciakar. Pada prosesnya, analisa tahap satu ini dilakukan wawancara dan diskusi bersama warga (Neuman, 2014; Creswell, 2008; Brown dan Wyatt, 2010; Stringer, 1999; IDEO, 2013).

Action

Pada tahap kedua terdapat dua kegiatan yang saling mendukung, yaitu Perancangan Kegiatan Bersama Warga dan Kunjungan Tamu Ahli. Perancangan Kegiatan ini dilakukan oleh mahasiswa DKV UPH bersama warga kampung Ciakar dengan menerapkan *Design Thinking Method* pada mata kuliah Desain untuk Lingkungan dan Masyarakat untuk perancangan kegiatan pemberdayaan kampung Ciakar. Warga yang terlibat meliputi anak-anak, pemuda-pemudi, dan tokoh agama/masyarakat. Kemudian dilanjutkan oleh Kunjungan Tamu Ahli yang diundang untuk melihat potensi dan masalah kampung Ciakar dari sudut pandang yang berbeda dari warga Ciakar sendiri (Brown dan Wyatt, 2010; Stringer, 1999; IDEO, 2013).

Research

Tahap penting selanjutnya adalah proses Studi Banding yang dilakukan bersama warga kampung Ciakar dalam rangka pembelajaran bagaimana kampung lain dapat mengembangkan potensinya, kampung yang mempunyai masalah yang hampir serupa. cara bercocok tanam dengan cara yang baru, dan melihat kemungkinan lain yang dapat dilakukan di kampung Ciakar. Dari hasil studi banding kemudian

dilakukan review/refleksi bersama warga mengenai temuan-temuan baru dari hasil pelaksanaan Tahap Satu dan menentukan langkah-langkah apa saja yang dapat dilakukan selanjutnya agar Tahap Dua Perencanaan Ruang Edukasi Warga dapat berkelanjutan (Brown dan Wyatt, 2010; Stringer, 1999; IDEO, 2013).

PEMBAHASAN

Observasi Potensi dan Masalah Lingkungan

Pada observasi data potensi lingkungan, secara langsung terlihat banyaknya lahan tidur di sekeliling tiap rumah warga, beberapa kebun kecil dan peternakan kecil di samping rumah warga, banyak pohon buah yang tumbuh liar, lahan pertanian yang masih produktif, beberapa area terdapat rumpun bambu liar yang cukup luas dan rimbun, lingkungan kampung yang masih asri dan tergolong cukup bersih. Selain itu, terdapat sampah daun bambu dan pohon lainnya yang cukup banyak, serta kotoran ternak yang belum terolah dan terencana dengan baik.



Gambar 4 Kondisi Kampung Ciakar pinggir sawah. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Kemudian dari observasi data mengenai masalah lingkungan utama yang ada di kampung Ciakar, yaitu: sumber mata air yang terbatas terutama saat musim kering berkepanjangan (belum ada PAM), belum adanya penelitian unsur hara tanah yang terkandung di kampung Ciakar, bambu liar yang belum diolah secara serius, akses masuk yang masih terbatas (masih tanah dan konblok serta harus masuk melalui kompleks perumahan Serdang Asri 3, tidak ada saluran pengairan yang baik ke tanah pertanian, dan beberapa tahun terakhir sebagian petak tanah dan pertanian milik warga kampung Ciakar sudah dijual ke pengembang Citra Raya Tangerang.



Gambar 5 Kondisi Kampung Ciakar pinggir sawah. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Observasi Potensi dan Masalah Warga

Pada observasi data potensi warga, terdapat usaha rumah mandiri warga berupa warung rokok, pengrajin bambu dan rotan, pengrajin jahit-sablon, pengepul limbah

plastik, peternak (burung kicau, ikan lele, kambing, sapi). Kemudian pekerjaan warga lainnya adalah petani (musiman), pekerja pabrik dan bangunan, guru sekolah, guru mengaji. Adanya komunitas Ikatan Pemuda Pemudi Ciakar Dayak (IPPADA) merupakan potensi yang belum terorganisir dengan serius. Kebiasaan *ngeriung*, liwetan dan pengajian menjadi kultur lokal yang masih rutin dilakukan oleh warga.



Gambar 6 Pengrajin rotan. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)



Gambar 7 Pengrajin Bambu. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)



Gambar 8 Pengrajin jahit-sablon. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)



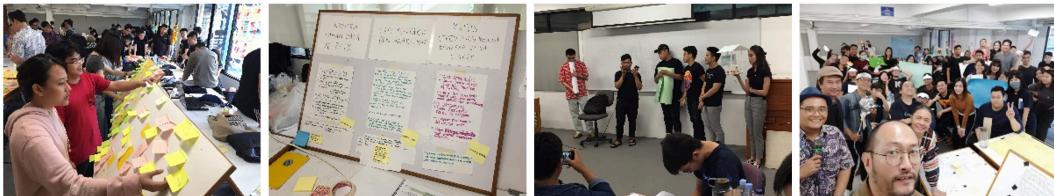
Gambar 9 Kegiatan rutin di kampung Ciakar. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Masalah yang dihadapi warga adalah kurangnya perhatian dari pemerintah setempat terhadap potensi di kampung Ciakar, tidak ada program pelatihan ketrampilan dari pemerintah maupun pihak swasta, pengrajin bambu tidak mempunyai generasi penerusnya, generasi penerus yang hanya mempunyai cita-cita bekerja di pabrik atau buruh bangunan jika selesai atau putus sekolah, tidak adanya paguyuban petani atau sejenisnya dikalangan warga dewasa.

Perancangan Kegiatan Bersama Warga

Perancangan Kegiatan Bersama Warga ini diawali dengan mata kuliah Desain untuk Lingkungan dan Masyarakat selama dua semester. dimana mahasiswa belajar mengenai penerapan *Design Thinking Method* melalui studi kasus nyata di lapangan. Dari hasil observasi dan analisa data di lapangan terdapat beberapa

topik yang muncul untuk kampung Ciakar adalah Taman Baca sebagai tempat edukasi warga, Pemanfaatan Limbah pengrajin jahit, dan Aktivitas Budaya warga kampung Ciakar. Kegiatan di lapangan sempat terhenti di bulan Maret 2020 karena adanya *pandemic* virus Covid-19 yang terjadi hampir di seluruh dunia. Kegiatan lapangan di kampung Ciakar terhenti saat dalam proses pelaksanaan *launching* prototipe dalam D.T sedang dirancang pelaksanaannya dengan warga.



Gambar 10 Kegiatan D.T oleh mahasiswa bersama dosen di kelas.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)



Gambar 11 Diskusi mahasiswa bersama warga kampung Ciakar.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Tamu Kunjungan

Seiring dengan berjalannya kegiatan mahasiswa DKV-UPH di atas, diadakan juga kegiatan kunjungan dari beberapa ahli dan komunitas ke kampung Ciakar. Kunjungan dari berbagai pihak luar ini bertujuan untuk dapat berdiskusi dan mendapat sudut pandang lain terhadap kemungkinan potensi yang ada di kampung Ciakar. Pihak-pihak yang berkunjung adalah dosen SOD UPH (dkv, interior, produk), Takayuki Shimizu san (seniman bambu Jepang), bapak Jo Agung (pemilik Akaruku Hydroponic), komunitas DAG (Demi Anak Bangsa), komunitas Barak Karinding (pelaku seni musik tradisional sunda), Mr. John (Rotary Club International), bapak Supendi (Kepala Sekolah SDN Mekarjaya dan Tim CSR Sinarmas Land), Aris (Pembina komunitas pembibit pohon angur).



Gambar 12 Kunjungan Tamu ke kampung Ciakar. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Kegiatan Lain

Kegiatan lain yang juga mendukung untuk terjadinya perubahan pola berpikir agar Ruang Edukasi secara berkelanjutan dapat terbentuk diantaranya adalah mengadakan pelatihan membuat mainan dari daur ulang botol plastik untuk anak-anak, percobaan ternak jangkrik, percobaan media hidroponik dari limbah botol dan pipa plastik, pembuatan rumah hijau untuk hidroponik, sumbangan buku cerita, peralatan gambar dan proyektor.



Gambar 13 Kegiatan lainnya di kampung Ciakar. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Studi Banding

Setelah melewati segala kegiatan di atas, ada hal yang cukup menarik terjadi di beberapa warga kampung Ciakar. Studi banding ini diinisiasi oleh warga kampung Ciakar sendiri setelah terciptanya suatu bentuk kesadaran akan keinginan untuk mengembangkan kampungnya sendiri. Studi banding yang dilakukan oleh warga tersebut dimulai dari kunjungan ke wilayah kampung lain tempat peternakan jangkrik, kantor Akaruku di BSD sebagai tempat penjualan

peralatan hidroponik dan percontohan, Kampung Sukamurti di Bekasi, kampung Anggur kelurahan Uwung Jaya Cibodas-Tangerang, dan Kampung Ranca Kebo di Desa Mekarjaya Tangerang (Program Kampung Mantul CSR Sinarmas Land Grup). Dalam studi banding ini bukan hanya mereka berkeinginan untuk mempelajari teknik bercocok tanam terbaru dan bagaimana membangun suatu kampung mandiri yang berhasil, tetapi kunjungan ke kampung yang mempunyai masalah sama walaupun mempunyai sumber daya alam yang lebih baik.



Gambar 14 Kunjungan 5 lokasi Studi Banding. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

Review

Ada beberapa perubahan dan rutinitas baru yang terjadi setelah menjalankan proses yang cukup panjang dalam perancangan Ruang Edukasi Sebagai Inisiasi Awal Pemberdayaan Kampung Ciakar Yang Berkelanjutan sejak tahun 2019 hingga 2021 saat ini, diantaranya adalah:

1. Kegiatan penghijauan dan estetik pagar pendopo pengajian oleh pemuda-pemudi.
2. Edukasi hidroponik oleh Ustad Boim (Sutrisno) ke warga kampung Ciakar dan kampung lainnya..
3. Persiapan pembibitan Hidroponik untuk rumah hijau dibantu oleh anak-anak.
4. Pembibitan dan usaha stek pohon angur oleh IPPADA (Yusuf).
5. Kunjungan ke ternak jangkrik dan pakan ulat oleh IPPADA untuk mempelajari cara beternak dan memproduksi pakan.
6. Rutinitas mengadakan diskusi bersama warga kampung lain dan beberapa tokoh masyarakat mengenai ide kampung produktif sudah mulai terbentuk.
7. Pembangunan Saung untuk markas IPPADA dengan material bambu, tetapi tidak berlanjut karena kondisi hujan terus menerus merusak material bambu dan tanah dasarnya menjadi lembek.



Gambar 15 Rutinitas baru yang ada di kampung Ciakar.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2020)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Berdasarkan penerapan metode PAR dan DT di kampung Ciakar, proses tahapan yang dilaksanakan dapat disederhanakan dengan bagan sebagai berikut:



Gambar 16 Bagan 2 Hasil Analisis (Dokumentasi Penulis, 2020)

Menciptakan Ruang Edukasi sebagai inisiasi awal pemberdayaan warga yang berkelanjutan perlu dukungan pembinaan secara rutin agar dapat terjadi perubahan pola pikir di suatu kelompok, komunitas atau masyarakat tertentu. Perubahan ini dapat terjadi jika terbentuk kesadaran kolektif yang perlahan terbangun dari sikap kepedulian dan tindakan nyata yang dapat dirasakan oleh lingkungan tersebut. Kecintaan dan kebanggaan warga perlu ditanamkan sejak kecil dan peran orang tua di kampung adalah meneruskan warisan kearifan lokal sebagai sebuah seni tradisi yang layak dilestarikan dan dikembangkan sesuai jaman.

Beragamnya kegiatan yang dilakukan di suatu kampung bersama warga dengan sasaran dari anak-anak hingga ke warga lanjut usia, serta dengan melibatkan tokoh agama dan tokoh masyarakat sangat dibutuhkan agar tertanam sebuah kepercayaan terhadap potensi mereka sendiri.

PAR dan DT sebagai suatu metode, selayaknya bukan hanya diterapkan di suatu lingkungan yang menjadi sasaran atau sebagai obyek pkm dan penelitian, tetapi juga diajarkan ke warga melalui proses kegiatan dari berdiskusi, studi banding hingga bereksperimen, agar metode tersebut menjadi bagian dari pola pikir warga. Dengan demikian perkembangan selanjutnya secara nyata akan berkelanjutan ke generasi berikutnya secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Banks, S., Armstrong, A., Carter, K., Graham, H., Hayward, P., Henry, A., Holland, T., Holmes, C., Lee, A., McNulty, A., Moore, N., Nayling, N., Stokoe, A., dan Strachan, A. (2013): *Everday ethics in community-based participatory research*, *Contemporary Social Science, Journal of the Academy of Social Sciences*, DOI: 10.1080/21582041.2013.769618.
- 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.unusualleading.com, *Harvard Business Review*, 1-9.
- Brown, T. dan Katz, B. (2009): *Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovations*, HarperCollins Publishers, 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 quantitative and qualitative research*, Pearson Education, Inc, Pearson International Edition, New Jersey.
- 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.*
- Katoppo, Martin L. (2017). **DESAIN SEBAGAI GENERATOR PEMBERDAYAAN MASYARAKAT**. Disertasi Program Doktor, Institut Teknologi Bandung.
- 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.
- Neuman, L. W. (2014): *Social research methods – qualitative and quantitative approaches – 7th.edition*, Pearson Education, Inc., Boston, NY, SF etc.
- Pemberdayaan (Def. 1). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. Diakses melalui <https://kbbi.web.id/daya>, 27 februari 2021.
- Stringer, E. (1999): *Action Research 2nd Ed.*, Sage Publications, Thousand Oaks, California.
- Suharto, Edi. (2014): Membangun MASYARAKAT Memberdayakan RAKYAT – Kajian Strategis Pembangunan Kesejahteraan Sosial dan Pekerjaan Sosial, Taggart, R. Mc. (2006): Participatory action research: issues in theory and practice, *Educational Action Research*, **2:3**, 313-337, DOI: 10.1080/0965079940020302.
- Zubaedi. (2013): Pengembangan Masyarakat: Wacana dan Praktik, Kencana, Prenada Media Grup, Jakarta