

# DESAIN SEBAGAI PENDORONG INOVASI SOSIAL DI MASA PANDEMIK (Studi Kasus: Membangun Community Action Plan Untuk RW Kumuh Jakarta Utara) Bagian 2

## *SOCIAL INNOVATION DESIGN IN PANDEMIC TIME (Case Study: Building a Community Action Plan for Slum Area in North Jakarta, Part 2)*

Martin L. Katoppo<sup>1</sup>, Ruth E. Oppusunggu<sup>2</sup>, Ambia Aminullah Kamil<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Editor in Chief, Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial,  
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan, *Team Leader* CAP FD-UPH

<sup>2</sup>Dosen *Homebase* Program Studi Desain Interior,  
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan, *Asst. Team Leader* CAP FD-UPH

<sup>3</sup>Kepala Seksi Perencanaan dan Pengawasan Perumahan dan Kawasan Permukiman,  
Suku Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Jakarta Utara

e-mail: martin.katoppo@uph.edu<sup>1</sup>

### PROLOGUE

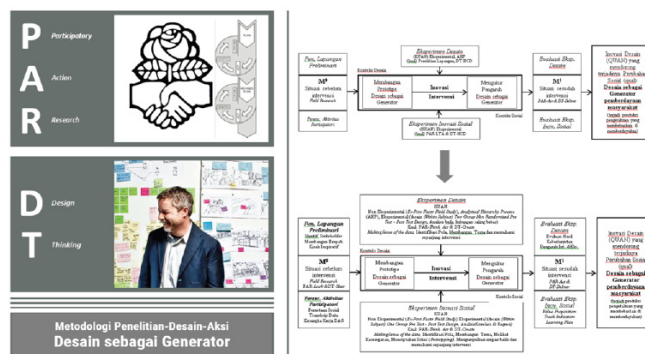
Pada epilogue JSDIS Volume 3 Edisi 1 kami memperlihatkan bagian pertama bagaimana Desain benar-benar bisa bergerak sebagai pendorong inovasi sosial bahkan ketika berada di tengah-tengah masa pandemik. Studi kasus yang kami angkat adalah penyusunan Community Action Plan (CAP) Peningkatan Kualitas Kawasan Permukiman di 4 RW Kumuh: Kelurahan Sukapura RW 01, RW 02, dan RW 10, dan Kelurahan Semper Timur RW 10, Kecamatan Cilincing, Kota Administratif Jakarta Utara. Kegiatan ini dilakukan secara kolaboratif antara Suku Dinas Perumahan Rakyat & Kawasan Permukiman Kota Administrasi Jakarta Utara, Fakultas Desain (School of Design), Universitas Pelita Harapan (UPH) dan segenap warga di ke-4 RW tersebut yang dilaksanakan dari bulan Maret hingga November 2021, di tengah-tengah masa pandemik.



Gambar 1. Lokasi, Waktu dan Rencana Kegiatan *Community Action Plan* di 4 RW Kumuh Jakarta Utara (Sumber: Tim Penulis, 2021)

**METODOLOGI HIBRID CAP: DESAIN SEBAGAI GENERATOR (meneliti-mendesain-aksi)**

Kegiatan penyusunan CAP Peningkatan Kualitas Kawasan Permukiman di ke-4 RW Kumuh Jakarta Utara ini dilaksanakan menggunakan metodologi penelitian Desain sebagai Generator (DAG) (Katoppo, dkk., 2017; Katoppo, 2017; Katoppo, 2018). Metodologi DAG adalah metode penelitian kombinasi model Eksperimen Berkelindan dengan Rangkaian Berurutan (Sequential Embedded Experimental Model; Creswell dan Clark, 2007) dari penelitian kualitatif Participatory Action Research (Taggart, 2006, Creswell, 2008) dan Design Thinking (Brown, 2008; Brown dan Katz, 2009; Brown dan Wyatt, 2010) dengan penelitian kuantitatif eksperimental (Neuman, 2014). Kombinasi penelitian kualitatif PAR-DT dan kuantitatif eksperimental ini memungkinkan peneliti bergerak kolaboratif secara dinamis berpindah-pindah dari aktivitas partisipatif bersama masyarakat dan aktivitas eksperimental penciptaan karya desain serta melakukan pengukuran dampak dari kegiatan CAP ini dilakukan terhadap keberdayaan masyarakat. Metodologi ini hendak mendorong terjadinya produksi pengetahuan dan inovasi sosial dalam suatu situasi kelompok masyarakat hingga terbebas dan berdaya (Katoppo dan Sudradjat, 2015; Katoppo, 2017, Katoppo, 2021b). Operasionalisasi metodologi DAG: meneliti, mendesain dan melakukan aksi dapat dilihat pada bagan mendetil di bawah ini:



**Gambar 2. Metodologi Desain sebagai Generator (DAG) (Sumber: Katoppo, 2017)**

Metodologi DAG juga sudah dibuktikan bekerja dengan baik saat pandemi dengan mengombinasikan cara beroperasi daring dan luring (Katoppo, dkk., 2021). Operasi daring digunakan sebagai **moda kerja penelitian** pada tahap kelindan masyarakat (*community engagement*) dan berdiskusi dengan para ahli (*talk to experts*) yang justru menjadi semakin akrab karena berhasil masuk hingga ruang paling privat dan semakin luas cakupannya (Mann dan Stewart, 2000; Salmons, 2015). Operasi daring juga digunakan sebagai **moda kerja desain** pada tahap mendesain karena dapat menggabungkan banyak pemangku kepentingan (*stakeholder*) dalam satu platform desain digital secara kolaboratif. Operasi luring digunakan sebagai **moda kerja aksi** untuk tetap menjaga identitas dan konteks dimana penelitian dilakukan antar pemangku kepentingan (Katoppo, 2021a).

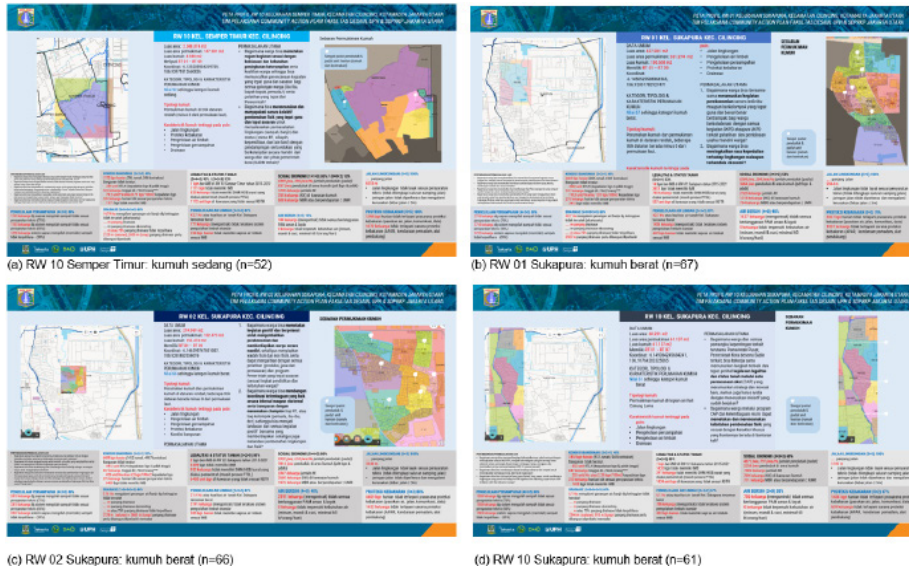
Untuk membahas bagaimana kegiatan CAP ini dilaksanakan secara kualitatif menggunakan metodologi DAG, maka akan dilihat dari 4 fase pembahasan Riung Desain (Brown, 2008; Brown dan Katz, 2009; Brown dan Wyatt, 2010; IDEO, 2013): 1) Tahap Temukan adalah tentang bagaimana kita **mendengarkan**,

memperhatikan situasi sosial masyarakat di ke-4 RW CAP dan selalu terbuka dengan hal-hal yang tidak kita duga, 2) Tahap Bedakan adalah tentang bagaimana kita mengubah data menjadi konsep yang bermakna dan dapat dirumuskan fokus permasalahan yang perlu diselesaikan. Konsep ini menjadi dasar kerangka perencanaan *Community Action Plan* (CAP) yang akan dibuat, 3) Tahap Jadikan adalah tentang bagaimana kita membuat ide menjadi nyata untuk menguji cepat melalui pengusulan dan pembuatan prototipe solusi. Ini dilakukan dengan membuat peta pengalaman pengguna (*journey and experience map*) dan proposisi nilai ide (*value proposition*) (Osterwalder dan Pigneur, 2012; Osterwalder, dkk., 2014) sebelum menjadi rencana intervensi dan aksi masyarakat – *Community Action Plan* (CAP), 4) Tahap Jalankan (*Moving Forward*) adalah tahap aksi atau uji coba pelaksanaan CAP itu sendiri (Brown, 2008; Brown dan Wyatt, 2010; IDEO, 2013).

Pengukuran secara kuantitatif dilakukan pada tahap Temukan untuk menghasilkan Peta Profil Kawasan yang menunjukkan kategori (ringan-sedang-berat), tipologi dan karakteristik permukiman kumuh dan indikasi permasalahan utama di ke-4 RW berdasarkan 11 parameter kekumuhan Biro Pusat Statistik (2017) dan parameter kekumuhan Kementerian Pekerjaan Umum & Perumahan Rakyat (PUPR) (Permen PUPR No. 14/2018) sehingga dapat menunjukkan ringkasan temuan situasi kekumuhan berdasarkan kriteria kekumuhan: kondisi bangunan, legalitas dan status lahan, situasi jalan lingkungan, sistem drainase, sistem pengelolaan persampahan, sistem penyediaan air bersih, sistem pengelolaan air limbah, sistem proteksi kebakaran, situasi sosial-ekonomi dan pertimbangan lain. Pengukuran kuantitatif kemudian digunakan pada tahap Jalankan, untuk mengukur dampak dari kegiatan CAP setelah warga bergerak melalui pengukuran model *pre-* dan *post-test* (Creswell, 2008; Seniati dkk., 2011), dan juga menganalisis kembali kategori kekumuhan ke-4 RW berdasarkan semua inisiatif CAP fisik (desain), sosial-budaya dan ekonomi yang sudah dihasilkan.

### Tahap TEMUKAN & BEDAKAN

Tahap Temukan dan Bedakan (Brown, 2008; Brown dan Katz, 2009; Brown dan Wyatt, 2010; IDEO, 2013; Stringer, 1999; Creswell; 2008; Berg dan Lune, 2012) sudah dibahas pada bagian satu (Katoppo, 2021b). Pada tahap Temukan Tim Pelaksana CAP mencari dan mengumpulkan data dengan melakukan wawancara mendalam serta berkelindan dengan setiap pemangku kepentingan (*stakeholder*) serta belajar dari situasi-situasi yang serupa maupun yang dapat menjadi inspirasi. Tahap Temukan ini dilaksanakan melalui 4 fase: *community engagement* (rembug warga), *talk to experts* (berdiskusi dengan warga), *immerse in context* (berbaur dengan konteks) dan *analogous research* (mencari inspirasi dari situasi lain. Hasilnya adalah peta profil Kawasan yang menunjukkan kategori kekumuhan sebagai berikut: RW 10 Semper Timur kumuh sedang (n=52), RW 01 Sukapura kumuh berat (n=67), RW 02 Sukapura kumuh berat (n=66) dan RW 10 Sukapura kumuh berat (n=61). Peta profil ke-4 kawasan dapat dilihat di bawah ini:



**Gambar 3. Peta Profil ke-4 RW (Sumber: Analisis Tim Pelaksana CAP SoD-UPH, 2021)**

Pada tahap Bedakan, Tim Pelaksana CAP, warga ke-4, beserta para ahli bersama-sama melakukan lokakarya Riung Desain dengan metode daring (online) membuat perumusan masalah ('How Might We Question' – 'Bagaimana kita bisa...?') menggunakan semua data yang didapat pada tahap Temukan (Brown dan Wyatt, 2010; IDEO, 2013). Hasilnya dapat dilihat pada gambar di bawah:

**METODE HIBRID CAP: RIUNG DESAIN (Tahap BEDAKAN - Rumusan Masalah) Mei-Juli 2021**

**RW 01 SUKAPURA**

**RW 02 SUKAPURA**

**RW 10 SUKAPURA**

**RW 10 SEMPER TIMUR**

**'Bagaimana kita bisa...?' terpilih**

Bagaimana Warga RW 01 Sukapura bisa meningkatkan rasa kepedulian terhadap lingkungan warganya terkendala ekonomi?  
 Bagaimana Warga Sukapura RW 01 Sukapura bisa bersama-sama merumuskan kegiatan perekonomian secara individu maupun berkelompok yang tepat guna dan benar-benar berdampak bagi warga berkelaborasi dengan semua kegiatan SKPD ataupun UKPD terkait pelatihan pembinaan peritel usaha mandiri warga?

Bagaimana Warga Sukapura RW 02 Sukapura memetakan kegiatan kegiatan yang positif yang berpotensi mengembalikan perekonomian dan membekali warga secara mandiri sekaligus menjadikan wabah fisik & non fisik berkaitan dengan pelatihan (produk, jasa & pemasaran) serta program dari Pemerintah yang tepat sasaran (sesuai tingkat pendidikan dan kebutuhan warga)?  
 Bagaimana Warga Sukapura RW 02 Sukapura bisa membangun koordinasi kelembagaan yang baik secara internal maupun eksternal serta transparan dengan menemukan champion tiap RT & tiap kelompok sehingga bisa menjadi landasan kegiatan-kegiatan positif bersama yang membekali sekaligus juga landasan pembenahan fisik Sukapura RW 02?

Bagaimana Warga RW 10 Sukapura dan semua pemangku kepentingan terkait terutama Pemerintah Pusat, Pem. Kota beserta Sudin terkait, bisa bekerja sama memutuskan langkah terbaik dan tepat perhal kegiatan kegiatan dan status tanah RW 10 Sukapura melalui satu perencanaan aksi (CAP) yang memutuskan strategi dan inovasi baru, namun juga harus nyata dengan meneruskan inisiatif yang sudah berjalan?  
 Bagaimana Warga RW 10 Sukapura melalui program CAP dan kelembagaan resmi dapat memetakan dan merencanakan kebutuhan pembenahan fisik yang sesuai dengan karakter khusus RW 10 yang huniannya berada di bantaran kali?

Bagaimana Warga RW 10 Semper Timur bisa merencanakan dan mengepakati secara kolektif pembenahan fisik yang tepat guna dan tepat sasaran untuk menyelesaikan permasalahan lingkungan (sampah, banjir) dan status (status RT, wilayah, kepemilikan) dengan pendampingan edukasi yang berkelanjutan secara mandiri dari warga dan dari pihak pemerintah kota (SUDIN terkait)?  
 Bagaimana Warga RW 10 Semper Timur bisa memetakan ragam kegiatan sesuai dengan kebiasaan dan kebutuhan peningkatan keterampilan serta keahlian warga sehingga bisa memunculkan perencanaan kegiatan yang tepat guna dan sasaran bagi semua golongan warga (ibu-ibu, Bapak-Bapak, pemuda/i) serta pelatihan yang tepat dari Pemerintah?

**Gambar 4. Lokakarya Riung Desain bersama ke-4 RW dan Pemerintah Kota Jakarta Utara: Rumusan Masalah ke-4 RW (Sumber: Tim Pelaksana CAP SoD-UPH, 2021)**

### Tahap JADIKAN

Pada tahap Jadikan (Sanoff, 2000; Jones, dkk., 2005; Jenkins dan Forsyth, 2010; Brown dan Wyatt, 2010; Simonsen dan Robertson, 2013; IDEO, 2013), Tim pelaksana CAP bersama warga ke-4 RW, beserta Tim Ahli dan Pemerintah Kota Jakarta Utara mulai membangun solusi dengan membuat peta pengalaman

pengguna (*journey and experience map*) dan proposisi nilai ide (*value proposition*) (Osterwalder dan Pigneur, 2012; Osterwalder, dkk., 2014). Hasilnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



**Gambar 5. Ideasi & Solusi ke-4 RW (Sumber: Analisis Tim Pelaksana CAP SoD-UPH, 2021)**

Setelah warga membuat ideasi dan solusi, selanjutnya warga membentuk struktur kelembagaan warga (Kelompok Masyarakat: PokMas) yang sesuai dengan tiap solusi yang dimunculkan serta akan bertanggung jawab dalam pelaksanaan uji coba maupun saat implementasi CAP itu sendiri. Warga kemudian menyusun rencana jangka pendek, menengah dan panjang serta mempresentasikannya kepada Pemerintah Kota Jakarta Utara sebagai pertunjukkan kemandirian dan keberdayaan warga. Till (2005) menyebut keberdayaan kolaboratif ini sebagai ruang negosiasi untuk harapan (*negotiation of hope*), dimana pemerintah, desainer, arsitek, perencana kota berkedudukan sejajar dengan warga sebagai ahli (*citizen experts*) bukan hanya merencanakan ruang, namun menegosiasikan ruang yang transformatif untuk menjawab harapan warga (Till, 2005; Stickells, 2011).



Gambar 6. Struktur Kelembagaan CAP dan Presentasi CAPke-4 RW kepada Pemerintah Kota (Sumber: Tim Pelaksana CAP SoD-UPH, 2021)

Pada saat yang bersamaan Tim Ahli Pelaksana CAP bersama warga ke-4 RW dan Pemerintah Kota Jakarta Utara mulai mengembangkan ideasi dan solusi menjadi desain menjawab permasalahan fisik dan permasalahan non-fisik, terutama yang berkaitan dengan situasi sosial-budaya dan ekonomi ke-4 RW. Tim Ahli Desain dan Arsitektur Bersama warga menghasilkan desain sesuai dengan kebutuhan dari masing-masing ke-4 RW, Tim Ahli Sipil dan Lingkungan menghasilkan kajian dan desain yang optimal secara teknis konstruksi (seperti spesifikasi jalan, saluran dan turap) dan lingkungan (analisis kontur, sistem pengelolaan air limbah terpadu, dan pencegahan kebakaran) untuk utamanya mengatasi persoalan banjir, air dan higienitas Kawasan, sementara Tim Ahli Psikologi Komunitas dan Ekonomi

Kemasyarakatan menghasilkan kajian analisis dan rencana aksi untuk membangun kebiasaan baru masyarakat berdaya secara sosial-budaya dan ekonomi.



Gambar 7. Mengubah Ideasi & Solusi menjadi Desain CAP yang bermakna untuk ke-4 RW (Sumber: Tim Pelaksana CAP SoD-UPH, 2021)

### Tahap JALANKAN

Setelah semua perencanaan dan perancangan CAP selesai, maka selanjutnya adalah tahap Jalankan (Brown dan Wyatt, 2010; IDEO, 2013; Stringer, 1999; Creswell; 2008; Berg dan Lune, 2012), yaitu mulai mencoba melaksanakan apa yang sudah direncanakan dalam satu aksi nyata. Sebagai catatan penting pada tahap ini yang dilakukan adalah **bukan** mengimplementasikan semua hasil

perencanaan dan perancangan yang sudah dihasilkan dalam CAP, melainkan mengajak warga untuk menunjukkan keberdayaannya bahkan sebelum implementasi CAP dilaksanakan sebagai bentuk demonstrasi kesiapan warga saat pada tahun berikutnya CAP diimplementasikan oleh Pemerintah Kota Jakarta Utara dalam program CIP (*Collaborative Implementation Program*).

Aksi mandiri warga menjadi bagian penting dalam pelaksanaan CAP karena aksi warga menunjukkan posisi warga sebagai pengambil keputusan (Arnstein, 1969; Sanoff, 2000) yang kreatif dan inovatif menciptakan ruang transformatifnya (*oeuvre*) (Lefebvre, 1998; Stickells, 2011) serta ruang partisipatifnya sendiri (Petrescu, 2005), sebagai ruang yang mendorong terjadinya diskusi dan kemerdekaan berbicara (walaupun proses partisipasinya tak selalu merupakan proses yang membebaskan) dan menegosiasikan harapan (Till, 2005). Rangkaian gambar di bawah memperlihatkan bagaimana Warga ke-4 RW bergerak sesuai dengan ideasi dan solusi integratif yang mereka usulkan dan presentasikan sendiri. Aksi mandiri warga ini bertajuk: **WARGA BERDAYA: Kolaborasi Kreatif (ber-)Karya**.



Gambar 8. Aksi Mandiri ke-4 RW: WARGA BERDAYA – Kolaborasi Kreatif (Ber-) Karya  
(Sumber: Tim Pelaksana CAP SoD-UPH, 2021)

Setelah semua dijalankan, maka Tim kemudian membuat pengukuran dampak dari kegiatan CAP dengan model pre- dan post-test (Creswell, 2008; Seniati dkk., 2011) dengan hasil analisis kuantitatif regresi. Hasilnya diperlihatkan pada susunan tabel-tabel di bawah ini:



**Tabel 1. Ringkasan Hasil Analisis Pengaruh Intervensi CAP di RW 01 Sukapura**  
 (Sumber: Olahan Analisis Tim CAP, 2021)

	Penataan Fisik	Program Sosial Budaya	Program Peningkatan Perekonomian
Analisis	Regresi Linear, uji T-test	Regresi Linear, uji T-test	Regresi Linear, uji T-test
Koefisien $\beta$	0.228	0.253	0.17
Pengaruh	Positif	Positif	Positif
Tingkat signifikansi	0.002	0.004	0.012
<b>Signifikansi</b> *Signifikan apabila tingkat signifikansi $< \alpha 0,05$	Signifikan	Signifikan	Signifikan
Besar Pengaruh	20.8%	18.5%	14,4%
Program	Kampung Hijau, Bersih Indah (KAHBI) - Perapihan Jalan, Saluran, PJU 72.09% Kampung Hijau, Bersih Indah (KAHBI) - Penghijauan 18.60% Bank Sampah, Pengolahan Limbah, dan Desain Bangunan Bank Sampah 6.98% Gapura dan Identitas Kampung (Kampung 3D dan Mural) 2.33% Air Bersih, Proteksi Kebakaran 0.00%	Komunitas Kreatif (Pelatihan, Pemasaran, Art & Craft, Pelajaran Umum) 62.79% Gerakan Memilah Sampah (Bank Sampah dan Pengolahan Limbah) 37.21%	Komunitas Kreatif (Pelatihan, Pemasaran, Art & Craft, Pelajaran Umum) 58.14% Koperasi 20.93% Bank Sampah 20.93%

**Tabel 2. Ringkasan Hasil Analisis Pengaruh Intervensi CAP di RW 02 Sukapura**  
 (Sumber: Olahan Analisis Tim CAP, 2021)

	Penataan Fisik	Program Sosial Budaya	Program Peningkatan Perekonomian
Analisis	Regresi Linear, uji T-test	Regresi Linear, uji T-test	Regresi Linear, uji T-test
Koefisien $\beta$	0.238	0.052	0.268
Pengaruh	Positif	Positif	Positif
Tingkat signifikansi	0.001	0.282	0.001
<b>Signifikansi</b> *Signifikan apabila tingkat signifikansi $< \alpha 0,05$	Signifikan	Tidak Signifikan	Signifikan
Besar Pengaruh	22.0%	2.5%	22.3%
Program	Bangunan Terpadu di lahan Gramedia (kolam budidaya lele, taman anak, bank sampah) 25.00% Pengelolaan Sampah dan Limbah 20.83% Gapura, Mural dan Penghijauan 18.75% Jalan, Saluran dan PJU 16.67% Penataan Parkir 6.25% Penataan Rumah dan bantuan Rumah Bagi Tidak Mampu 6.25% Air Bersih, Proteksi Kebakaran 4.17% Balai Warga 2.08%	Kerja bakti & gotong royong 50.00% Bank Sampah dan Koperasi 22.92% Pelatihan dan pendidikan budaya lokal (pencak silat & kuliner) 17% Pengembangan olahraga & pemuda (misalnya kompetisi futsal) 10%	Bank Sampah dan Koperasi 35.42% Budidaya lele 29.17% Pasar Malam & Kuliner lokal/Betawi 18.75% Konwaksi 13% Kompetisi kegiatan pemuda (misalnya turnamen futsal & pencak silat) 4%

**Tabel 3. Ringkasan Hasil Analisis Pengaruh Intervensi CAP di RW 10 Sukapura  
(Sumber: Olahan Analisis Tim CAP, 2021)**

	Penataan Fisik	Program Sosial Budaya	Program Peningkatan Perekonomian
Analisis	Regresi Linear, uji T-test	Regresi Linear, uji T-test	Regresi Linear, uji T-test
Koefisien $\beta$	0.333	0.041	0.276
Pengaruh	Positif	Positif	Positif
Tingkat signifikansi	0.002	0.276	0.016
<b>Signifikansi</b> *Signifikan apabila tingkat signifikansi < 0,05	Signifikan	Tidak Signifikan	Signifikan
Besar Pengaruh	21.7%	3.0%	14.1%
Program	Turap, jembatan, dan jaga kali 70.73% Legalitas tanah 19.51% Pengolahan sampah dan limbah 7.32% Jalan, saluran, PJU 2.44% Air bersih, Proteksi Kebakaran 0.00% Gapura, Mural, Penghijauan 0.00%	Jaga Kali 53.66% Pengelolaan Sampah & Limbah 29.27% Rumah Baca sebagai pusat edukasi daring (online) dan luring (offline) 17.07%	Pengembangan UMKM 65.85% Komunitas Kreatif (Pelatihan, Pemasaran, Art & Craft, Pelajaran umum) 26.83% Bank Sampah & Koperasi 7.32%

**Tabel 4. Ringkasan Hasil Analisis Pengaruh Intervensi CAP di RW 10 Semper Timur  
(Sumber: Olahan Analisis Tim CAP, 2021)**

	Penataan Fisik	Program Sosial Budaya	Program Peningkatan Perekonomian
Analisis	Regresi Linear, uji T-test	Regresi Linear, uji T-test	Regresi Linear, uji T-test
Koefisien $\beta$	0.221	0.104	0.152
Pengaruh	Positif	Positif	Positif
Tingkat signifikansi	0.000	0.053	0.006
<b>Signifikansi</b> *Signifikan apabila tingkat signifikansi < 0,05	Signifikan	Tidak Signifikan	Signifikan
Besar Pengaruh	27.9%	7.9%	15.5%
Program	Kp. Bersih Tertata Rapi (jalan, salu 50.00% Kp. Terampil Mandiri City (pengol 35.42% Kp. Wisata Hutan Kota (area kom. 14.58% Air bersih, Proteksi Kebakaran 0.00% MCK Umum 0.00% Balai Warga (Community Center)) 0.00%	Kelompok/komunitas pelatihan warga (kuliner, busana) 45.83% Kelompok Bank Sampah dan Penghijauan 45.83% Kelompok/komunitas pengelola Hutan Kota 8.33%	Kp. Terampil Mandiri City (Sentra Kuliner, Sentra Busana dll) 70.83% Kp. Wisata Hutan Kota 12.50% Bank Sampah 12.50% Lainnya 4.17%

Ke-4 tabel di atas menunjukkan bahwa kegiatan penyusunan CAP menunjukkan pengaruh yang positif terhadap antusiasme warga membenahi RW-nya agar keluar dari situasi kumuh. Dengan rata-rata jumlah responden per-RW  $n=45$ , Penataan Fisik dan Program Peningkatan Perekonomian dianggap warga memiliki pengaruh yang signifikan dengan rata-rata besar pengaruh masing-masing 23,1% dan 16,6%. Sedangkan Program Penguatan Aspek Sosial-Budaya tidak memiliki pengaruh signifikan (khususnya untuk 3 RW), dengan rata-rata besar pengaruh +/- 8%.

## SIMPULAN & REKOMENDASI

Pada akhirnya ke-4 RW ini hanya bisa keluar dari kondisi kumuh apabila terjadi kolaborasi dan kelindan antar SKPD dan UKPD Pemerintah Kota Jakarta Utara yang solid bekerja bersama-sama warga ke-4 RW. Apabila setiap bagian implementasi

CAP untuk menangani situasi kumuh di ke-4 RW ini dijalankan dengan kolaborasi antar SKPD-UPKP Pemerintah Kota Jakarta Utara bersama warga ke-4 RW maka prediksinya kekumuhan di ke-4 RW akan turun: RW 10 Semper Timur dari kategori kumuh sedang (n=52) ke kategori kumuh ringan (n=28), RW 01 Sukapura dari kategori kumuh berat (n=67) menjadi kategori kumuh ringan (n=31), RW 02 Sukapura kumuh berat (n=66) menjadi kategori kumuh ringan (n=31), dan RW 10 Sukapura kumuh berat (n=61) menjadi kategori kumuh ringan (n=28). Rekomendasi untuk ke-4 RW dapat dilihat pada gambar 9 di bawah.

Bagaimanapun juga kegiatan penyusunan CAP ini dicanangkan sebagai Kegiatan Strategis Daerah (KSD) Gubernur DKI Jakarta karena satu niatan yang sangat baik: yaitu memberdayakan warga DKI Jakarta, mengangkatnya keluar dari kekumuhan dengan cara berkolaborasi untuk menciptakan lingkungan berhidup dan menghuni yang lestari dan berkeadilan sosial.

Prologue ini selain sebagai lanjutan dari epilogue JSDIS edisi sebelumnya juga diharapkan bisa menjadi pengantar ke-5 artikel pada JSDIS Volume 3 Edisi 2 kali ini, yaitu menunjukkan bagaimana kelincahan (agility) Desain Sosial dalam menghadapi COVID-19 (- karena ke-5 artikel beserta prologue dilaksanakan di tengah masa pandemik) dengan berbagai dimensi yang dibawa, yaitu: strategi pembelajaran dasar desain dengan pendekatan pemahaman material yang diangkat oleh Vanya. A. L, model perancangan sistem dan poster desain komunikasi visual untuk meningkatkan kreativitas siswa setingkat SMU yang diangkat oleh Hananto, dkk., strategi pemanfaatan material berkelanjutan untuk pengembangan aplikasi pendorong cara hidup ramah lingkungan oleh Rani A. W., perancangan desain penunjang kegiatan difabel dengan pendekatan desain universal oleh Agung dan Guspara, dan pengembangan desain rak tanaman untuk kegiatan wisata Kampung Sayur di Yogyakarta oleh Pandapotan, dkk menggunakan pendekatan Design Thinking.

Selamat membaca dan semoga menginspirasi kita semua untuk terus menjadi berkat dan terang bagi banyak orang.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Tim Pelaksana CAP, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH) mengucapkan terima kasih kepada Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman DKI Jakarta, Suku Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman beserta SKPD & UKPD Jakarta Utara, Lembaga Penelitian & Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM), UPH, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, UPH dan Fakultas Psikologi, UPH.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arnstein, S. R. (1969): A Ladder of Citizen Participation, *Journal of the American Planning Association*, 35:4, 216-224, DOI: 10.1080/01944366908977225. <http://www.participatorymethods.org/sites/participatorymethods.org/files/Arnstein%20ladder%201969.pdf>, accessed: 14/11/17 14:13.
- Badan Pusat Statistik (BPS) Provinsi DKI Jakarta (2017): *Dokumen Pendataan RW Kumuh DKI Jakarta 2017*.
- Berg, B. L., dan Lune, H. (2012): *Qualitative research methods for the social sciences 8<sup>th</sup> Ed.*, Pearson Education, Inc., United States.

- Brown, T. (2008): Design thinking [www.unusualleading.com](http://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 dan Clark, V. L. P. (2007): *Designing and conducting mixed methods research*, Sage Publication, London – New Delhi.
- Creswell, J. W. (3<sup>rd</sup> 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, 2<sup>nd</sup>.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. (2017): *DESAIN SEBAGAI GENERATOR PEMBERDAYAAN MASYARAKAT*, Disertasi Program Doktor, Institut Teknologi Bandung.
- Katoppo, M.L. (2018): Desain sebagai Generator: Bagaimana Desain menjadi terang bagi semua orang, *Seminar Nasional Desain Sosial, Design Week 2018, ISBN: 978-602-17184-3-8, 24<sup>th</sup>, July 2018, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Indonesia.*
- Katoppo, M. L. (2021a): Menerawang Adaptabilitas Desain Sosial Di Masa Pandemi, *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Vol.2, Ed. 2*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 154-160, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Katoppo, M. L. (2021b): Desain sebagai Pendorong Inovasi Sosial di Masa Pandemi (Studi Kasus: Membangun CAP untuk RW Kumuh Jakarta Utara) bagian 1, *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Vol.3, Ed. 1*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 64-87, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- 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. (2017): Memory, hope and sense - Design as Generator (DAG) premises for empowering community, *Advanced Science Letters(indexed by scopus), Vol.23, No.7*, American Scientific Publisher, 6095-6101, 2017, doi:10.1166/asl.2017.9213, ISSN: 1936-6612.

- Katoppo, ML and Oppusunggu, R and Valencia, P and Lusiana, C and Himawan, M and Wiradinata, K, Design as Generator: Design Education Approach That Combines Participatory Action Research and Design Thinking (March 8, 2021). Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=3799923> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3799923>
- Lefebvre, H. (1998): *The production of space*, Blackwell Publishers Ltd., Inc., Oxford, Massachusetts.
- Mann, C. and Stewart, F. (2000, reprinted 2002) *Internet Communication and Qualitative Research - A Handbook for Researching Online*, Sage Publishing: USA.
- Neuman, L. W. (2014): *Social research methods – qualitative and quantitative approaches – 7<sup>th</sup>.edition*. Pearson Education, Inc., Boston, NY, SF etc.
- Osterwalder, A. dan Pigneur, Y. (2012): *Business Model Generation*, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Osterwalder, A., Pigneur, Y., Bernarda, G., dan Smith, A. (2014): *Value Proposition Design*, John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- Peraturan Menteri (Permen) Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (PUPR) Republik Indonesia Nomor: 14/PRT/M/2018 tentang Pencegahan dan Peningkatan Kualitas terhadap Perumahan Kumuh dan Permukiman Kumuh.
- Petrescu, D. (2005): Losing control, keeping desire, *Architecture and Participation*, New York, 43-64.
- Salmons, J. (2015) *Qualitative Online Interview - strategies, design, and skills*, Sage Publication: USA.
- Sanoff, H. (2000): *Community participation methods in design and planning*, John Wiley & Sons, Inc., Canada.
- Seniati, L., Yulianto, A., Setiadi, dan Bernadette, N. (2011): *Psikologi eksperimen cet.ke-5*, PT Indeks, Jakarta.
- Simonsen, J. dan Robertson, T. (2013): Participatory design: an introduction, *Routledge International Handbook of Participatory Design*, Routledge International Handbooks, New York & London.
- Stickells, L. (2011): The right to the city: rethinking architecture's social significance, *Architectural Theory Review*, **16:3**, 213-227, DOI: 10.1080/13264826.2011.628633.
- Stringer, E. (1999): *Action Research 2<sup>nd</sup> 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.
- Till, J. (2005): The negotiation of hope, *Architecture and Participation*, New York, 23-42.