

Volume 4 | No. 1 | Hal. 01-96
OKTOBER 2022

ISSN 2715-2898
E-ISSN 2715-5129

JURNAL STRATEGI DESAIN **DAN** INOVASI SOSIAL

labdep
uph



PENERBIT
FAKULTAS
DESAIN
UPH



School of
Design

Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial
Volume 4 Edisi 1 Oktober 2022



UPH
UNIVERSITAS PELITA HARAPAN

This work is licensed under a CC-BY-NC

JURNAL STRATEGI DESAIN & INOVASI SOSIAL

**Volume 4 Edisi 1
Oktober 2022**

**ISSN 2715-2898
E-ISSN 2715-5129**

JURNAL STRATEGI DESAIN & INOVASI SOSIAL

Volume 4 Edisi 1 Oktober 2022

ISSN 2715-2898
E-ISSN 2715-5129

Diterbitkan oleh

Penerbit Fakultas Desain
Universitas Pelita Harapan

Editor in Chief

Dr. Martin Luqman Katoppo, S.T., M.T.

Managing Editor

Brian Alvin Hananto, S.Sn., M.Ds.

Reviewer

Andi Setiawan, S.Sn. M.Ds., Ph.D.
Dr. Lala Palupi Santyaputri, S.Sn., M.Si.
Susi Hartanto, S.SN., M.M.
Ruth Euselfvita Oppusunggu S.T., M.T.

Desain Sampul dan Tata Letak

Brian Alvin Hananto, S.Sn., M.Ds.
Kartika Magdalena Suwanto, S.Ds.
Lorentius Calvin

Redaksi

Jl. M.H. Thamrin Boulevard 1100
Lippo Village – Tangerang
Banten 15811
Telp: +62-21-5460901
Fax: +62-21-5460910
sod.uph@uph.edu

Email

jsdis@uph.edu

Website

<https://ojs.uph.edu/index.php/JSDIS>



JURNAL STRATEGI DESAIN & INOVASI SOSIAL

Foto Sampul
Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial
Volume 4 Edisi 1



Aksi (Action!) Warga RW 10 Semper Timur
oleh Phebe Valencia dan Ruth Euselfvita Oppusunggu
Universitas Pelita Harapan

Daftar Isi

v Daftar Isi

1 Prolog

DESAIN SEBAGAI STRATEGI: TITIK AWAL INOVASI DESAIN SOSIAL

Martin L. Katoppo
Universitas Pelita Harapan

8 STRATEGI DESAIN RUMAH SUSUN JALAN TONGKOL 10 UNTUK MENDUKUNG INTERAKSI SOSIAL

Melania Lidwina Pandiangan
Universitas Pembangunan Jaya

20 PENINGKATAN KUALITAS PERMUKIMAN DI SEMPER TIMUR RW 10 MELALUI AKSI MASYARAKAT

Phebe Valencia, Ruth Euselfvita Oppusunggu
Universitas Pelita Harapan

38 PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DALAM PENGELOLAAN SAMPAH DAN AIR RUMAH TANGGA DI KADEMANGAN, TANGERANG SELATAN

Issa Tafridj, Rahma Purisari
Universitas Pembangunan Jaya

**51 PENGEMBANGAN DESAIN TIKAR SEBAGAI DAYA TARIK
WISATAWAN DI PANTAI PARANGTRITIS**

Purwanto, Dan Daniel Pandapotan
Universitas Kristen Duta Wacana Jogjakarta

**62 PEMBUATAN KEYCAPS BERBAHAN DAUR ULANG PLASTIK
UNTUK MENDUKUNG KELESTARIAN LINGKUNGAN**

Hanna Agustin, Shienny Megawati
Universitas Ciputra

69 VISUAL IDENTITY AND PACKAGING DESIGN FOR BÉCIK BÉCIK

Helena Calista, Brian Alvin Hananto
Universitas Pelita Harapan

**77 PERANCANGAN RUMAH BATIK BANYUWANGI DENGAN
PENDEKATAN PLACEMAKING OLEH KONSULTAN ARISTEKTUR
INTERIOR [V]ATELIER**

Veronica Anastasha, Susan
Universitas Ciputra

88 Epilog

**MEMBANGUN MASA DEPAN INOVASI DESAIN SOSIAL: DESAIN
SEBAGAI STRATEGI**

Martin L. Katoppo
Universitas Pelita Harapan

DESAIN SEBAGAI STRATEGI: TITIK AWAL INOVASI DESAIN SOSIAL *THE EMERGENCE OF SOCIAL INNOVATION DESIGN: DESIGN AS STRATEGY*

Martin L. Katoppo

¹Editor in Chief, Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

e-mail: martin.katoppo@uph.edu¹

PROLOGUE

Pada *epilogue* JSDIS Volume 3 Edisi 2 saya mengajak untuk membayangkan masa depan desain sebagai pendorong inovasi sosial. Ajakan ini saya dasarkan pada 2 hal:

1. Inovasi Desain Sosial (*Social Innovation Design*) mampu dan bahkan berkembang (*flourish*) sepanjang 2 tahun pandemik. Hal ini terlihat dari beragam kegiatan inovasi desain sosial yang terus berjalan dan terekam dengan baik dalam terbitan JSDIS (<https://ojs.uph.edu/index.php/JSDIS/index>), maupun dalam publikasi Seminar Nasional Desain Sosial (<https://snds.uph.edu/>, <https://ojs.uph.edu/index.php/SNDS/index>), *platform* publik berbagi inovasi desain sosial – yang pada tahun ini diluaskan lingkupnya ke ranah Internasional (- saya akan bahas lebih lanjut di bagian *epilogue*),
2. Perkembangan Inovasi Desain Sosial dari 2 dari 3 hal yang saya tawarkan sebagai masa depan dari inovasi desain sosial (Katoppo, 2022), yaitu: (a) Desain sebagai Strategi (*Design as Strategy*), dan, (b) Kelindan Hibrid Desain berbasis Manusia (*Hybrid Human Centered Design*), utamanya di akhir masa pandemik ini. Inilah yang akan saya bahas pada *prologue* JSDIS Volume 4 Edisi 1 kali ini.

Pada *epilogue* JSDIS Volume 3 Edisi 2, saya mengatakan bahwa: ***situasi pandemik mengubah strategi dan meningkatkan kadar inovasi desain sosial yang akan terus berlanjut bahkan setelah pandemik berakhir***. Saya kemudian menawarkan masa depan inovasi desain sosial ke dalam 3 kategori di bawah ini (Katoppo, 2022):

1. **Desain sebagai Strategi**, adalah ketika desain hadir di titik tertingginya sebagai sebuah strategi dan bukan hanya sekedar ramuan bentuk (*design as form giving*), ataupun proses (*design as a process*) (https://issuu.com/dansk_design_center/docs/design-ladder_en). Desain sebagai Strategi adalah cara berpraktik desain yang berlandaskan teori (*theoretically informed practice*) yang diikuti dengan penelitian tindakan melalui eksplorasi dan ‘objektifikasi dari sebuah pengalaman’ (*exploration and ‘objectification of experience’*) serta ‘pendisiplinan subyektivitas’ (*‘disciplining of subjectivity’*) (Taggart, 2006). Secara lebih mudah Desain sebagai Strategi adalah strategi penciptaan mumpuni yang melibatkan

cara berpikir hingga bertindak (Katoppo, 2019). Posisi Desain sebagai Strategi adalah posisi prasyarat ketika kemudian desain menjadi pendorong terjadinya inovasi sosial. Sehingga Inovasi Desain Sosial adalah desain sebagai strategi penciptaan inovasi desain yang merespon suatu situasi/permasalahan sosial tertentu untuk mendorong terjadinya perubahan ke arah yang lebih baik dan berdampak (Brown dan Wyatt, 2010; Katoppo, 2017, 2018 dan 2019).

2. **Kelindan Hibrid Desain berbasis Manusia**, adalah perubahan cara kelindan strategi inovasi desain sosial menjadi hibrid dan berpotensi positif mengubah kedalaman cangkupan dan keluasan jangkauan dari praktik desain sebagai pendorong terjadinya inovasi sosial (*Hybrid Human Centered Design* – Katoppo, 2021; Salmons, 2015; IDEO, 2013), dan
3. **Inovasi Desain Sosial di dalam ranah dunia teknologi 5.0** (*big data* dan *Metaverse*) sebagai imajinasi baru yang mungkin menjadi pembuka wujud masyarakat madani 5.0 (https://www8.cao.go.jp/cstp/english/society5_0/index.html; https://www.japan.go.jp/abonomics/_userdata/abonomics/pdf/society_5.0.pdf) yang kolaboratif serta inovatif, berkeadilan sosial dan lestari (berkelanjutan) (Katoppo, 2017).

Dari ketiga tawaran masa depan Inovasi Desain Sosial di atas, mari kita lihat bagaimana para penulis-peneliti pada JSDIS Volume 4 Edisi 1 kali ini masuk ke dalam 2 dari 3 tawaran masa depan Inovasi Desain Sosial tersebut.

Desain sebagai Strategi

Pandiangan menulis perihal strategi desain rumah susun untuk masyarakat yang rencananya akan dipindahkan oleh Pemerintah Kota Administrasi Jakarta dari permukimannya saat ini yang bertempat di atas lahan yang peruntukannya bukan untuk bermukim. Pandiangan berusaha untuk mendesain rumah susun yang mendukung terjadinya interaksi sosial sebagai respon dari upaya memindahkan konteks relasi sosial yang sudah terbangun di permukiman awal (Lestari, 2019; Sucipto, 2019), serta upaya untuk memecahkan permasalahan kritik rumah susun modern yang cenderung mematikan relasi sosial dan mengasingkan penghuninya (Jencks, © 1977, 1984).

Dalam kerangka yang lebih luas Valencia dan Oppusunggu memaparkan kegiatan peningkatan kualitas permukiman di salah satu RW kumuh di Jakarta Utara menggunakan metode Riung Desain (Brown, 2008; Brown dan Katz, 2009) untuk mendorong terjadinya inovasi sosial (Brown dan Wyatt, 2010; IDEO, 2013) melalui penyusunan Rencana Aksi Masyarakat (*Community Action Plan*) secara kolaboratif bersama warga dan Pemerintah Kota Jakarta Utara. Desain dalam hal ini menjadi strategi mendorong terjadinya kesadaran dan keberdayaan masyarakat untuk memiliki permukiman dengan kualitas yang layak. Lebih jauh, Valencia dan Oppusunggu memperlihatkan keberdayaan sejati dimana warga RW kumuh tersebut secara aktif mau mulai membangun permukimannya bahkan sebelum adanya bantuan dari Pemerintah Kota (Arnstein, 1969; Sanoff, 2000; Till, 2005).

Pendekatan partisipatif juga dilakukan oleh Tafridj dan Purisari dalam rangka memberdayakan masyarakat khususnya dalam pengelolaan sampah dan air rumah tangga di salah satu *cluster* perumahan di Tangerang Selatan. Tafridj dan Purisari

menyasar pada keberlanjutan lingkungan yang diupayakan secara partisipatif (Day dan Parnell, 2003) dengan tujuan besar agar persoalan ini kelak sepenuhnya menjadi inisiatif mandiri warga (Arnstein, 1969). Inovasi desain untuk mengatasi permasalahan ini muncul melalui tawaran penggunaan teknologi sederhana biopori, yang juga sekaligus memperlihatkan bagaimana desain bekerja sebagai strategi intervensi yang tidak bertentangan atau menambah kebiasaan masyarakat sehingga mudah untuk diimplementasikan (Duhigg, 2012).

Inovasi desain sosial dengan memerhatikan suatu situasi sosial tertentu dilakukan oleh Purwanto dan Pandapotan. Pengamatan non partisipatif keduanya (Neuman, 2014) perihal permasalahan penyewaan tikar untuk para wisatawan di salah satu tujuan wisata pantai terkenal di Jawa Tengah dengan menggunakan metode desain *morphological chart* (Börekçi, 2018) menarik untuk dilihat sebagai strategi desain model lain yang lebih mekanistik. Walau melalui proses analisis mekanistik, namun hasil akhir desain keduanya tetap mampu memberikan inovasi desain sosial karena bertumpu pada persoalan sehari-hari yang dialami dalam suatu konteks sosial tertentu.

Meneruskan wacana berkelanjutan dan berfokus pada inovasi desain, Agustin dan Megawati meneliti tentang cara pembuatan *keycaps* berbahan daur ulang plastik. Keduanya berusaha mempertemukan kebutuhan pengolahan kembali (*recycle*) limbah plastik dengan kebutuhan mempersonalisasi *keycaps* di perangkat *keyboard* sebagai suatu upaya pengerangkaan ulang konteks desain (*reframe design context*) dari *recycle* menjadi *upcycle* (Donough dan Braungart, 2013). Hal yang tampak kecil ini, nyatanya memiliki dampak yang besar karena menyasar pada komunitas khusus *keyboard* beranggotakan 60 ribu orang.

Inovasi Desain selanjutnya diperlihatkan oleh desain identitas visual dan kemasan (*visual identity and packaging design*) dari sebuah produk yang dilakukan oleh Calista dan Hananto. Pada penelitian ini keduanya menekankan tentang pentingnya desain identitas visual dalam pengembangan merk (*brand*) sebuah produk (Wheeler, 2013; Hananto, 2019). Kemasan kemudian menjadi media yang tepat bagi desain identitas visual yang sudah dibuat. Proses desain yang digunakan keduanya menggunakan 3 tahapan, yaitu: *pre-design*, *design* dan *post-design*. Desain muncul sebagai strategi pembentukan identitas yang hadir secara visual.

Inovasi Desain yang terakhir adalah dari perancangan Rumah Batik Banyuwangi dengan strategi desain *creative placemaking* (Courage dan McKeown, © 2019, 2020) yang dilakukan oleh salah satu konsultan di Jawa Timur dan diulas oleh Anastasha dan Susan. Menurut keduanya, pendekatan *creative placemaking* akan mengubah tempat yang semula tidak memiliki makna menjadi tempat yang dapat memberikan makna bagi masyarakat maupun lingkungan sekitarnya melalui seni dan kebudayaan setempat. Bila perancangan ini diimplementasikan sebenarnya inovasi desain yang akan terjadi akan mendorong juga terjadinya inovasi sosial melalui pelibatan komunitas budaya setempat sebagai pelaku *placemaking* di rumah batik ini.

Kelindan Hibrid Desain berbasis Manusia

Masa depan inovasi desain sosial dapat terlihat dari kemampuannya beradaptasi dengan konteks dan teknologi, dalam hal ini adalah bagaimana, inovasi desain sosial tidak lagi terikat dengan metode kelindan konvensional.

Pada JSDIS Volume 2, Edisi 2 saya mencoba memberikan tawaran 3 moda kerja strategi adaptif Desain Sosial di masa pandemik dan *beyond* (Katoppo, 2021):

1. **Moda kerja penelitian**, khususnya di fase kelindan mengombinasikan model *e-interview* berbasis penelitian kualitatif dengan kelindan warga (*community engagement*) konvensional.
2. **Moda kerja desain**, menggunakan *platform* digital desain kolaboratif yang memungkinkan Tim dan juga kolaborator, para ahli (*expert*) bahkan anggota komunitas bisa dapat bekerja bersama-sama pada satu waktu.
3. **Moda kerja aksi**, menggunakan kombinasi aksi secara fisik dan melalui *platform* digital. Kombinasi ini memungkinkan terjadinya aksi di pusat kegiatan sebagai pembangun identitas, namun pada saat yang bersamaan juga dapat meluaskan cakupan aksi melalui pelaksanaan serentak di *platform* digital.

Moda kerja adaptif ini adalah perubahan cara kelindan strategi inovasi desain sosial menjadi hibrid yang akan mengubah kedalaman cangkupan dan keluasan jangkauan dari praktik desain sebagai pendorong terjadinya inovasi sosial (*Hybrid Human Centered Design* – Katoppo, 2021; Salmons, 2015; IDEO, 2013).

Sebagian besar penulisan-penulisan pada JSDIS Volume 4 Edisi 1 ini menunjukkan potensi kelindan hibrid berbasis manusia dengan memanfaatkan teknologi. Secara jelas Valencia dan Oppusunggu menggunakan pendekatan kelindan hibrid ini dalam pelaksanaan penyusunan rencana aksi masyarakat (*Community Action Plan*) dalam rangka kegiatan peningkatan kualitas permukiman di RW Kumuh di Jakarta Utara. Demikian pula dengan Agustin dan Megawati saat memanfaatkan besar jumlah komunitas khusus *keyboard* di media daring untuk mendapatkan data serta menjangkau respon yang juga dikumpulkan dan ditelaah secara daring, maupun Tafridj dan Purisari saat mengumpulkan data kepada penghuni *cluster* perihalan permasalahan hingga harapan mereka terhadap persoalan pengelolaan persampahan dan air. Hal yang sama juga dilakukan oleh Calista dan Hananto yang menggunakan strategi kelindan hibrid karena dirasakan lebih optimal dan efektif dalam waktu pelaksanaannya. Pendekatan kelindan hibrid ini utamanya digunakan dalam moda kerja penelitian (Salmons, 2015; Mann dan Stewart, 2000) dan moda kerja desain (Katoppo, 2021). Moda kerja aksi masih lebih banyak menggunakan pendekatan langsung pelaksanaan di lapangan, sedangkan pembangunan identitas di *platform digital* lebih banyak dilakukan secara terpisah – utamanya karena masih sulit dibayangkan sebagai satu kesatuan strategi desain untuk pendorong inovasi sosial.

Karena itu tidak terlalu mengherankan apabila **Inovasi Desain Sosial di dalam ranah dunia teknologi 5.0** (dalam hal *big data* dan Metaverse) masih belum terlihat dalam penulisan-penulisan pada JSDIS Volume 4 Edisi 1 ini. Penggunaan *big data* untuk menghadirkan inovasi desain sosial sebagai strategi penciptaan inovasi desain yang merespon suatu situasi/permasalahan sosial tertentu untuk mendorong terjadinya perubahan ke arah yang lebih baik dan berdampak sebenarnya memiliki banyak potensi. Perilaku sosial ataupun data-data dalam suatu konteks sosial tertentu akan lebih akurat ketika penggunaan *big data* diterapkan, sehingga prototipe inovasi desain yang ditawarkan bisa lebih akurat juga menjawab permasalahan sesuai konteks dan perilaku sosial yang ditangani (Mayer-Schönberger dan Cukier, 2013). Kuncinya adalah pada kompilasi data

yang benar secara sistematis, masif dan terstruktur. Sementara itu, imajinasi tentang terbentuknya suatu situasi sosial di dunia virtual seperti Metaverse masih membutuhkan penelitian lanjutan dan waktu pengembangan yang lebih lama, walau mungkin juga tak terelakkan (Ball, 2022).

Saya ucapkan selamat membaca JSDIS Volume 4 Edisi 1 dan mari kita sambut dengan gembira masa depan Inovasi Desain Sosial: Desain sebagai Strategi – yang akan terus berkembang dalam upayanya membuat perubahan transformasional suatu situasi sosial tertentu melalui desain!

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.
- Ball, M. (2022): *The Metaverse: And How It Will Revolutionize Everything*, Liveright Publishing, New York.
- Börekçi, N. A. (2018). Design Divergence Using the Morphological Chart. *Design and Technology Education*, 23(3), 62-87.
- 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.
- Courage, C. dan McKeown, A. (@2019, 2020): *Creative Placemaking: Research, Theory and Practice*, Routledge.
- Day, C. dan Parnell, R. (2003): *Consensus design – socially inclusive process*, Architectural Press, Oxford-Tokyo.
- Donough, W. dan Braungart, M. (2013): *The Upcycle: Beyond Sustainability – Designing for Abundance*, North Point Press, NY.
- Duhigg, C. (2012): *The Power of Habit: Why We Do What We Do in Life and Business*, Penguin Random House LLC, NY.
- Hananto, B. A. (2019). Identitas Visual Digital Brand Dalam Sosial Media. *Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA) 2019*, 2, 56–61.
- 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.

- Jencks, C. (© 1977, 1984): *The Language of Post-Modern Architecture*, Random house Incorporated.
- 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, 24th, July 2018*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Indonesia.
- Katoppo, M. L. (2019): Desain sebagai Strategi dan Inovasi Sosial, *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Ed.1, Vol.1*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 1-6, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Katoppo, M. L. (2021): 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. (2022): Membayangkan Masa Depan Inovasi Desain Sosial: Desain Sebagai Strategi, *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Vol.3, Ed. 2*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 160-162, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Lestari, B. B. (2019). INTERAKSI SOSIAL MASYARAKAT DI KOMPLEK RUMAH SUSUN CIPTA MENANGGAL SURABAYA. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 15(27). <https://doi.org/10.36456/bp.vol15.no27.a1785>
- Mann, C. and Stewart, F. (2000, reprinted 2002) *Internet Communication and Qualitative Research - A Handbook for Researching Online*, Sage Publishing: USA.
- Mayer-Schönberger, V. dan Cukier, K (2013): *Big Data: A Revolution That Will Transform How We Live, Work and Think*, An Eamon Dolan Book, Houghton Mifflin Harcourt Publishing, Boston, NY.
- Neuman, L. W. (2014): *Social research methods – qualitative and quantitative approaches – 7th.edition*. Pearson Education, Inc., Boston, NY, SF etc.
- 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.
- Sucipto, I. B. (2019). Tipologi Ruang Komunal untuk Peningkatan Interaksi Sosial Penghuni pada Rumah Susun Sederhana Sewa di Jakarta. *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*, 10(3), 132–137. <https://doi.org/10.32315/jlbi.v10i3.53>.

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.

Wheeler, A. (2013). *Designing Brand Identity: An Essential Guide For The Whole Branding Team* (4th ed.). John Wiley & Sons, Inc.

Sumber Internet:

<https://ojs.uph.edu/index.php/JSDIS/index>

<https://snds.uph.edu/> ,

<https://ojs.uph.edu/index.php/SNDS/index>

https://issuu.com/dansk_design_center/docs/design-ladder_en

https://www8.cao.go.jp/cstp/english/society5_0/index.html; https://www.japan.go.jp/abenomics/_userdata/abenomics/pdf/society_5.0.pdf

STRATEGI DESAIN RUMAH SUSUN JALAN TONGKOL 10 UNTUK MENDUKUNG INTERAKSI SOSIAL

DESIGN STRATEGIES OF JALAN TONGKOL 10 FLATS TO ENCOURAGE SOCIAL INTERACTION

Melania Lidwina Pandiangan¹

¹Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknologi dan Desain,
Universitas Pembangunan Jaya
e-mail: melania.lidwina@upj.ac.id¹

Diterima: Maret, 2022 | **Disetujui:** Juli, 2022 | **Dipublikasi:** Oktober, 2022

Abstrak

Rumah susun merupakan alternatif penyelesaian masalah keterbatasan lahan di kota metropolitan seperti Jakarta dalam pemenuhan kebutuhan hunian masyarakat. Namun, rumah susun seringkali membatasi interaksi penghuni yang memunculkan perilaku anti-sosial. Untuk menjawab permasalahan tersebut, membutuhkan strategi desain yang mendukung terjadinya interaksi sosial antar pengguna baik di area yang terbuka untuk publik dan area semi privat bagi penghuni. Salah satu program pembangunan rumah susun di DKI Jakarta adalah Rumah Susun Jalan Tongkol 10 yang menjadi kegiatan sayembara desain. Tujuan dari studi ini adalah mengeksplorasi strategi desain Rumah Susun Jalan Tongkol 10 yang mendorong terjadinya interaksi antar penghuni. Studi ini merupakan studi eksploratif dengan metode kualitatif deskriptif. Hasil dari studi ini mencakup program ruang, konsep penataan fasilitas, konsep interaksi antar hunian, konsep pola sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki, dan konsep pemanfaatan ruang terbuka publik.

Kata Kunci: Rumah Susun, Strategi Desain, Interaksi Sosial

Abstract

Flats are an alternative solution to the problem of limited land in a metropolitan city such as Jakarta in meeting the residential needs of the community. However, flats often limit the interaction of occupants which leads to antisocial behavior. To answer these problems, it requires a design strategy that supports social interaction between users, both in areas open to the public and semi-private areas for residents. One of the flats development programs in DKI Jakarta is the Jalan Tongkol 10 Flats which is a design competition activity. The purpose of this study is to explore the design strategies of the Jalan Tongkol 10 Flats that encourage occupant interaction. This study is an exploratory study with a descriptive qualitative method. The results of this study include a space program, the concept of facility arrangement, the concept of interaction between dwelling units, the concept of vehicle and pedestrian circulation

patterns, and the concept of utilizing public open space.

Keywords: *Flats, Design Strategy, Social Interaction*

PENDAHULUAN

Rumah susun menjadi salah satu alternatif solusi untuk memenuhi kebutuhan hunian masyarakat pada lingkungan perkotaan dengan kepadatan yang sangat tinggi. Pemerintah Indonesia memiliki komitmen dalam pemenuhan tempat tinggal yang terwujud melalui perundang-undangan mengenai perumahan seperti Undang-undang Nomor 20 tahun 2011 tentang Rumah Susun (Evangelista & Tanawijaya, 2018). Jakarta sebagai salah satu kota metropolitan memiliki pertumbuhan penduduk yang tinggi dengan keterbatasan lahan yang tersedia mengakibatkan pemenuhan kebutuhan rumah tinggal untuk masyarakat berpenghasilan rendah sulit tercapai (Andanwerti & Deliyanto, 2016). Langkanya ketersediaan lahan hunian di perkotaan mendorong warga untuk mencari lahan kosong di luar pusat kota sehingga mengakibatkan munculnya fenomena *urban sprawl* yang membuat penataan kota menjadi tidak teratur dan terdapat permasalahan pada mobilitas, produktivitas, dan berdampak buruk terhadap kondisi sosial dan lingkungan (Lestari, 2019). Oleh karena itu, pemerintah mencanangkan program Gerakan Nasional Pengembangan Sejuta Rumah (GNPSR). Salah satu perwujudannya adalah dengan membangun sejumlah rumah susun untuk menjawab permasalahan pemenuhan kebutuhan hunian bagi masyarakat berpenghasilan rendah di area perkotaan (Yudohusodo, 1991). Rumah susun merupakan hunian berupa bangunan gedung dengan konfigurasi vertikal di mana terdapat fasilitas-fasilitas yang dapat digunakan secara bersama oleh penggunanya (Evangelista & Tanawijaya, 2018).

Hunian dengan susunan vertikal ini merupakan hal yang baru bagi masyarakat berpenghasilan rendah yang pada umumnya terbiasa dengan konfigurasi horizontal atau *landed housing*. Hal ini mengakibatkan munculnya perilaku negatif pada penghuni rumah susun pada proses interaksi masyarakat (Andanwerti & Deliyanto, 2016). Salah satu penyebabnya adalah perancangan rumah susun di kota metropolitan, seperti di Jakarta dan Surabaya, banyak yang tidak memperhatikan aspek perilaku, psikologi, dan sosiologi masyarakat yang berasal dari kalangan beraneka ragam (Lestari, 2019). Rumah susun membuat masyarakat tidak bisa melakukan beberapa kebiasaan pada *landed housing* seperti berinteraksi dengan tetangga di halaman depan rumah (Sucipto, 2019). Selain itu, beberapa rumah susun di DKI Jakarta masih belum mendapatkan Sertifikat Laik Fungsi yang berarti rancangan rumah susun tersebut masih belum memenuhi aspek keamanan, kenyamanan, keselamatan dan kemudahan sesuai peraturan yang berlaku (Evangelista & Tanawijaya, 2018).

Pencegahan terjadinya fenomena perilaku penghuni yang negatif pada rumah susun memerlukan strategi desain yang mendukung terjadinya interaksi sosial antar penghuni dalam proses perancangan. Perancangan rumah susun yang mendorong terjadinya interaksi sosial perlu memperhatikan aspek rekreatif, sosial, dan aksesibilitas (Rumaningsih & Ekasiwi, 2019).

Pemerintah DKI Jakarta memiliki rencana untuk membangun rumah susun di salah satu area cagar budaya, yaitu kawasan bekas Kastil Batavia di Jalan Tongkol 10,

Kelurahan Ancol, Kecamatan Pademangan. Studi kasus yang digunakan dalam studi ini adalah perancangan Rumah Susun Jalan Tongkol 10 sebagai sayembara desain yang diselenggarakan oleh Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Provinsi DKI Jakarta bekerja sama dengan Ikatan Arsitek Indonesia Jakarta. Lokasi lahan yang semula terabaikan memerlukan perancangan yang dapat meningkatkan daya guna lahan menjadi area yang layak huni, tertata rapi dan berkelanjutan, menjadi sebuah hunian dengan fasilitas sosial dan umum (Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Provinsi DKI Jakarta, 2021).

Studi ini bertujuan untuk menyusun strategi desain perancangan Rumah Susun Jalan Tongkol 10 yang mendukung terjadinya interaksi sosial antar penghuni. Manfaat dari studi ini adalah memperoleh strategi desain rumah susun yang mendorong terjadinya interaksi sosial antar penghuni; mengurangi perilaku negatif penghuni rumah susun, termasuk dalam perebutan teritori ruang publik; dan mencegah kebiasaan anti-sosial. Hasil dari studi ini adalah strategi desain rumah susun Jalan Tongkol 10 mencakup program ruang, konsep penataan fasilitas, konsep interaksi antar hunian, konsep pola sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki, dan konsep pemanfaatan ruang terbuka publik.

KAJIAN TEORI

Rumah Susun dan Ruang Publik

Rumah susun sebagai bangunan gedung juga perlu memenuhi persyaratan laik fungsi sesuai Undang-undang Nomor 28 Tahun 2002 tentang Bangunan Gedung, yaitu aspek keselamatan, yaitu kemampuan dalam mengakomodir baik beban hidup dan beban mati dari bangunan Gedung; kesehatan yang meliputi tersedia dengan baik sistem pencahayaan, penghawaan, penggunaan material bangunan yang ramah, serta sanitasi yang bersih; kenyamanan seperti kenyamanan ruang gerak, kebisingan, serta pandangan; dan kemudahan hubungan antar ruang dalam dan ruang luar, ketersediaan fasilitas dan kemudahan aksesibilitas yang inklusif (Evangelista & Tanawijaya, 2018). Rumah susun memiliki ruang bersama dan fasilitas umum seperti lapangan parkir, taman terbuka, sarana olahraga, tempat ibadah.

Ruang publik merupakan ruang yang dapat diakses secara bersama yang memiliki fungsi dan makna sosial kultural (Anita et al., 2012), berfungsi untuk menunjang kebutuhan sehari-hari baik kebutuhan individu maupun komunitas kelompok tertentu. Ruang publik memiliki banyak manfaat, baik dari segi estetika, maupun dari segi pemanfaatan ruang, yang berfungsi sebagai elemen penyeimbang lingkungan dan menjadi tempat pusat interaksi masyarakat sekitar. Acuan dalam mengukur keberhasilan ruang publik terhadap interaksi dan aktivitas sosial adalah intensitas penggunaan, intensitas aktivitas sosial, durasi aktivitas, variasi penggunaan, dan keberagaman penggunaan (Mehta, 2007).

Ruang publik ini seringkali dianggap sebagai kepemilikan dari individu atau kelompok tertentu, yang disebut dengan teritori. Penandaan teritori ini bisa menggunakan batas fisik maupun hanya sebatas simbolis dan suatu kelompok akan melindungi teritori mereka jika merasa terganggu dan tidak nyaman (Said & Alfiah, 2017). Namun pada kenyataannya, penghuni rumah susun dapat menganggap ruang publik milik bersama merupakan milik individu atau komunitas mereka, hal

ini akan mempengaruhi penurunan kualitas hidup penghuni rumah susun tersebut (Bunawardi et al., 2016). Pola teritori yang mungkin muncul di rumah susun terdiri dari beberapa tipologi (Said & Alfiah, 2017), yaitu:

1. Memanfaatkan koridor bersama sebagai teritori individu di area yang menghalangi sirkulasi publik di satu sisi;
2. Mengambil koridor publik sebagai teritori individu di satu sisi namun tidak menghalangi sirkulasi;
3. Koridor publik merupakan teritori individu di tiga sisi menyerupai huruf U, pada umumnya tipe ini terjadi di unit hunian paling ujung;
4. Koridor publik terhalang di dua sisi dan menjadi teritori individu;
5. Penghalangan akses koridor publik menggunakan penanda atau pintu sehingga membatasi sirkulasi publik;
6. Mengambil area di depan tangga publik menjadi teritori individu;
7. Pemanfaatan area kosong di ruang komunal yang tidak menghalangi akses publik sebagai area penyimpanan barang individu;
8. Penguasaan ruang publik menjadi teritori individu pada tiga sisi dengan penambahan pintu yang menghalangi akses publik;
9. Penambahan pintu pada koridor publik yang mengakibatkan perilaku anti-sosial antar penghuni.

Perancangan ruang publik perlu memperhatikan pengurangan kemungkinan terjadinya pelanggaran dan penyalahgunaan fasilitas serta meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pemeliharaan ruang publik (Irvin & Stansbury, 2004). Ruang publik bukan hanya untuk kendaraan dan aspek komersial melainkan juga untuk orang-orang yang tinggal di dalamnya. Perancangan rumah susun pada area publiknya untuk meningkatkan interaksi sosial perlu memperhatikan aspek rekreatif, sosial, dan aksesibilitas (Rumaningsih & Ekasiwi, 2019).

METODOLOGI

Studi ini merupakan studi eksploratif dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Pendekatan ini merupakan pendekatan yang paling sesuai dalam penyusunan desain strategi karena tidak dapat diukur secara konstanta dan kuantitatif. Penjelasan dan pengolahan data dilakukan dengan cara deskriptif atau penggambaran. Variabel studi merupakan hasil dari sintesa kajian literatur yang kemudian menjadi bahan untuk melakukan analisis interpretatif. Literatur yang menjadi bahan studi adalah mengenai rumah susun dan ruang publik pada rumah susun. Lokasi studi adalah di Jalan Tongkol No. 10, Kelurahan Ancol, Kecamatan Pademangan, Jakarta Utara (Gambar 1). Lokasi ini berlokasi di kawasan cagar budaya area tembok dalam Kota Tua dan merupakan bekas lahan Kastil Batavia. Lahan Rumah Susun Jalan Tongkol 10 memiliki luas $\pm 21.526 \text{ m}^2$ dengan Koefisien Dasar Bangunan 50%, yaitu 10.763 m^2 ; dan Koefisien Lantai Bangunan 2, yaitu 43.052 m^2 .



Gambar 1 Peta Lokasi Rumah Susun Jalan Tongkol 10. (Sumber: Google Maps, 2022 dan Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Provinsi DKI Jakarta, 2021)

PEMBAHASAN

Program Ruang

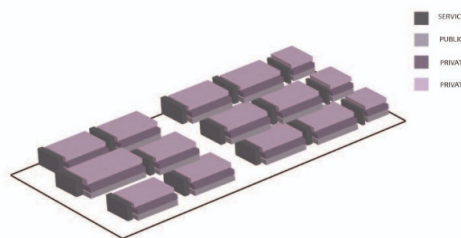
Rumah susun terdiri dari fungsi hunian beserta fasilitas umum dan fasilitas sosial pendukungnya. Rumah Susun Jalan Tongkol 10 memiliki rencana untuk mengakomodir 640 unit hunian dengan tipe 35 dengan 2 kamar dan tipe 45 dengan 3 kamar (proporsi maksimal 20%). Kebutuhan ruang dan fasilitas yang terdapat di Rumah Susun Jalan Tongkol 10 terdata pada Tabel 1.

Tabel 1 Program Ruang Rumah Susun Jalan Tongkol 10. (Sumber: Penulis, 2022)

Kategori	Fasilitas	Klasifikasi Zona
Hunian	Tipe 36 dengan 2 kamar	Privat
	Tipe 45 dengan 3 kamar	Privat
Fasilitas Umum	Ruang serbaguna	Publik
	Toilet umum	Publik
	Ruang terbuka publik	Publik
	Perpustakaan	Publik
	Ruang laktasi	Semi-publik
	Ruang pengelola	Semi-publik
	Fasilitas untuk penyandang cacat	Publik
	Ruang museum/galeri budaya	Publik

Fasilitas Sosial	Ruang pengurus RW	Semi-publik
	Koperasi dan pertokoan	Publik
	<i>Amphitheatre</i>	Publik
	Lapangan olah raga	Publik
	Area bermain anak	Publik
	<i>Jogging track</i> dan jalur refleksi kaki	Publik
	Ruang duka dan ruang pemulasaraan	Semi-publik
	Kantor UPT Rusun	Semi-publik
	PAUD	Semi-publik
Fasilitas Penunjang Utilitas	Ruang CCTV	Servis
	Ruang keamanan dan pos satpam	Servis
	Ruang Kontrol	Servis
	Pantri bersama	Publik
	Ruang sampah	Servis
	Tangga kebakaran	Publik
	Ruang panel dan power house	Servis

Berdasarkan program ruang pada Tabel 1, penyusunan fasilitas pada tapak terbagi menjadi empat kategori, yaitu publik, semi-publik, privat, dan servis seperti terlihat pada Gambar 2. Zona publik terdapat di lantai dasar dengan diangkatnya fungsi hunian ke lapis kedua untuk mendukung terjadinya interaksi sosial. Zona semi-publik tersebar di setiap blok hunian untuk menciptakan pemerataan proporsi fasilitas, demikian juga dengan zona servis yang tersebar di masing-masing blok untuk menunjang kegiatan penghuni. Zona privat terbagi menjadi beberapa blok dengan tatanan massa berupa grid untuk mempermudah orientasi penghuni.



Gambar 2 Penataan Fasilitas Berdasarkan Zona. (Sumber: Penulis, 2022)

Fungsi hunian mengutamakan kenyamanan dalam memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami. Pencahayaan alami yang baik memerlukan orientasi bangunan sisi memanjang ke arah Utara dan Selatan, sehingga dengan demikian pengguna dapat dengan bebas membuka jendela dan pintu tanpa perlu takut untuk kepanasan akibat terpapar sinar matahari dari arah Timur dan Barat. Sosok bangunan hunian menyesuaikan orientasi terhadap arah Utara-Selatan untuk memaksimalkan potensi pencahayaan dan penghawaan.

Strategi desain dalam merancang rumah susun akan memperhatikan aspek rekreatif, sosial, dan aksesibilitas dalam keterkaitan antara ruang dan individu yang terdorong untuk berinteraksi pada ruang sosial.

Rekreatif

Lahan Rumah Susun Jalan Tongkol 10 masih terdapat sisa tembok Kastil Batavia yang merupakan cagar budaya. Dalam upaya mempertahankan citra kawasan dan membangkitkan kembali suasana dahulu yang menjadi identitas tempat, maka sisa tembok Kastil Batavia menjadi potensi yang dimanfaatkan. Elevasi tanah di sekitar tembok sengaja digali dan dibuat lebih rendah untuk lebih menonjolkan dinding kastil. Area ini menjadi batasan dalam menentukan strategi desain selanjutnya, termasuk penempatan fasilitas dan penentuan sirkulasi.

Sungai yang berbatasan langsung dengan lokasi memiliki potensi meluap dan menimbulkan banjir. Salah satu upaya dalam penanggulangan banjir adalah membuat strategi yang sudah menampung skenario terjadinya banjir, dengan kata lain strategi desain yang mengizinkan banjir. Lahan daerah aliran sungai sengaja diturunkan lebih rendah dari jalan dan lantai dasar ruang publik. Dengan demikian, jika terjadi banjir, penghuni tidak perlu panik karena air sudah ditampung di lahan dan terdapat banyak titik sumur resapan untuk langsung mengarahkan air hujan kembali meresap ke tanah. Pada saat tidak terjadi banjir, area tersebut berfungsi sebagai *amphitheatre* (Gambar 3).



Gambar 3 Suasana Ruang Publik saat Tidak Terjadi Banjir. (Sumber: Penulis, 2022)

Ruang terbuka publik berada seluruhnya di lantai dasar karena fungsi hunian diangkat ke lapis ke dua. Proporsi ruang publik dengan kegiatan terpadat berada di area sepanjang sungai. Area tersebut memiliki pembagian zona waktu untuk aktivitas yang berbeda. Misalnya, di pagi hari berfungsi sebagai pasar yang menjual barang-barang segar, di siang hingga sore hari berfungsi sebagai ruang interaksi sekaligus wadah komunitas jika ingin mengadakan pameran atau kegiatan berkala, di malam hari berfungsi sebagai pusat jajanan sekaligus tempat berkumpul warga sambil menikmati pemandangan sungai dengan gemerlap lampu di malam hari. Elevasi daerah aliran sungai sengaja diturunkan untuk merespons potensi terjadinya banjir. Dengan demikian, Ketika terjadi banjir, warga tetap dapat beraktivitas seperti biasa di ruang publik dan hanya area *promenade* dan *amphitheatre* yang tergenang banjir. Ruang publik yang nyaman menjadi pemicu terjadinya interaksi untuk membentuk komunitas. Suasana ruang publik di tepi sungai tergambar pada Gambar 4.



Gambar 4 Suasana Ruang Publik saat Terjadi Banjir dan Saat Kering. (Sumber: Penulis, 2022)

Sosial

Area lantai dasar membutuhkan area ruang publik yang luas maksimal untuk mendorong terjadinya interaksi antar penghuni. Ruang publik yang sempit dan terbatas hanya akan membuat penghuni berperilaku anti-sosial. Namun, keterbatasan lahan membuat tidak bisa membuat area ruang publik yang maksimal. Oleh karena itu, bangunan rumah susun diangkat satu lapis ke atas dan memfungsikan lapis dasar seluruhnya menjadi ruang publik beserta fasilitas umum, sosial, dan penunjang kegiatan penghuni. Keberadaan ruang publik di lapis dasar membuat penghuni akan memiliki persepsi seperti di *landed housing* dengan aktivitas publik seperti rapat tetangga, arisan, bermain, dan sebagainya.

Kebiasaan masyarakat pada *landed housing* yang berinteraksi dengan tetangga di halaman depan mengalami penyesuaian pada strategi desain ini. Halaman depan dikonversi menjadi balkon yang terdapat di setiap hunian dengan ukuran yang cukup lega (lebar 2m) dan tidak berfungsi sebagai area sirkulasi publik (Gambar 5). Selain itu, orientasi balkon terletak pada sisi luar setiap blok (Gambar 6), sehingga dapat memiliki pandangan ke arah luar, tetangga di kiri dan kanan, juga tetangga di depan hunian. Dengan demikian, penghuni dapat memiliki interaksi sosial sama seperti di hunian horizontal.



Gambar 5 Penataan Balkon sebagai Sarana Interaksi Sosial. (Sumber: Penulis, 2022)



Gambar 6 Posisi Balkon di Sisi Luar Blok Hunian. (Sumber: Penulis, 2022)

Individu masing-masing penghuni dapat berinteraksi dengan adanya balkon sebagai pengganti halaman. Tanaman perdu dan rumput menjadi unsur pelengkap untuk meningkatkan kesan halaman yang mendorong penghuni berkegiatan di balkon dan berinteraksi dengan tetangga. Suasana interaksi pada balkon sebagai pengganti halaman terlihat pada ilustrasi Gambar 7.



Gambar 7 Suasana Balkon sebagai Pengganti Halaman. (Sumber: Penulis, 2022)

Aksesibilitas

Upaya mempertahankan jejak Kastil Batavia menjadikan jalur tersebut sekaligus sebagai jalur pedestrian yang berfungsi juga sebagai *jogging track*. Penghuni dapat melakukan kilas balik suasana kota tua dengan berjalan di atas sisa tembok Kastil. Sepanjang jalur tersebut sekaligus menjadi museum dan galeri sejarah Kota Tua, dengan demikian dapat mengembalikan identitas tempat dengan penciptaan aktivitas baru (Gambar 8).



Gambar 8 Suasana Aktivitas Baru yang Mengembalikan Identitas Tempat Bekas Lahan Kastil Batavia. (Sumber: Penulis, 2022)

Aspek kenyamanan pedestrian memiliki peran penting dalam keberhasilan interaksi sosial yang membentuk komunitas. Apabila ruang publik memiliki banyak lintasan kendaraan beroda empat maka akan menghalangi pengguna untuk berinteraksi. Oleh karena itu, strategi desain yang dilakukan adalah melakukan

pemisahan sirkulasi kendaraan beroda empat dengan kendaraan bermotor, dan dengan pejalan kaki. Kendaraan beroda empat hanya terbatas pada sisi depan tapak dengan area parkir yang memadai di dekat akses masuk utama (Gambar 9). Kendaraan bermotor dapat masuk ke dalam tapak dan memiliki area parkir di setiap blok hunian. Hal ini bertujuan untuk memudahkan mobilitas pengguna dan mengurangi tindakan kriminal pencurian kendaraan bermotor hanya pada satu area yang minim pengawasan. Jalur pedestrian terpisah dengan jalur kendaraan bermotor dan lebih mendekati blok hunian untuk mempermudah akses. Setiap blok hunian juga dilengkapi dengan tangga darurat di kedua ujungnya untuk menjamin keselamatan penghuni ketika terjadi bencana. Suasana pemisahan jalur kendaraan bermotor dan pejalan kaki dapat terlihat pada Gambar 10. Melalui pemisahan jalur tersebut, penghuni dapat mendapatkan ruang publik yang bebas dari kendaraan sehingga mendorong interaksi sosial secara maksimal termasuk pada area pinggir sungai.



Gambar 9 Sirkulasi Kendaraan Roda Empat Hanya di Area Depan Tapak. (Sumber: Penulis, 2022)

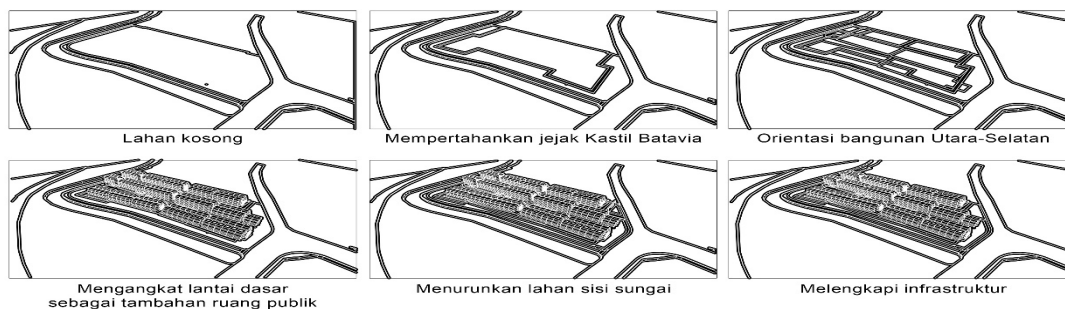


Gambar 10 Suasana Pemisahan Sirkulasi Kendaraan dan Pedestrian. (Sumber: Penulis, 2022)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Permasalahan keterbatasan lahan mendorong pemerintah daerah DKI Jakarta untuk membangun rumah susun. Namun, rumah susun memberikan pengalaman baru bagi penghuni yang terbiasa tinggal di *landed housing*, di mana penghuni memiliki keterbatasan interaksi dan cenderung berperilaku negatif. Rumah susun memerlukan perhatian kepada perilaku penghuni untuk menghasilkan desain yang mendukung perilaku positif penghuninya. Oleh karena itu, dalam perancangan, perlu penyusunan strategi dengan mendukung interaksi antar pengguna. Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Provinsi DKI Jakarta bekerja sama dengan Ikatan Arsitek Indonesia Jakarta menyelenggarakan sayembara desain Rumah Susun Jalan Tongkol 10 untuk mendukung program pemerintah daerah. Lokasi Rumah Susun Jalan Tongkol 10 berada di kawasan cagar budaya sebagai bekas Kastil Batavia.

Strategi desain Rumah Susun Jalan Tongkol 10 yang diperoleh memiliki unsur rekreatif, sosial, dan aksesibilitas yang memperhatikan ruang dan individu dalam perancangan. Ruang publik di rumah susun ini mendorong terjadinya interaksi sosial antar pengguna. Adapun konsep desain Rumah Susun mencakup program ruang sesuai kebutuhan hunian; konsep penataan fasilitas dengan membagi hunian menjadi beberapa blok yang tersusun grid dan setiap blok memiliki fasilitas penunjang masing-masing; konsep interaksi antar hunian yang memungkinkan penghuni berinteraksi dengan tetangga seolah di halaman yang faktanya adalah di balkon yang memiliki pandangan ke sisi kanan kiri dan depan tetangga; konsep pola sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki yang terpisah sehingga semakin mendukung terjadinya interaksi antar penghuni tanpa terhalangi kendaraan bermotor; dan konsep pemanfaatan ruang terbuka publik dengan menyusun beberapa aktivitas berbeda pada waktu yang berbeda di satu tempat, sekaligus merespons potensi terjadinya banjir dengan mengizinkan terjadi banjir di dalam tapak untuk diserap kembali ke dalam tanah. Alur strategi desain tergambar pada diagram seperti pada Gambar 11.



Gambar 11 Alur Strategi Desain. (Sumber: Penulis, 2022)

Studi ini terbatas pada lokasi Jalan Tongkol 10 dan berupa studi eksploratif. Strategi desain pada studi ini memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi rancangan detail Rumah Susun Jalan Tongkol 10. Selain itu, juga dapat dilakukan studi lanjut untuk mengeksplorasi kemungkinan penerapan strategi desain ini di lokasi lain sehingga dapat memunculkan prototipe rumah susun yang mendukung interaksi sosial dan memperhatikan perilaku penghuni.

DAFTAR PUSTAKA

- Andanwert, N., & Deliyanto, B. (2016). Studi Spatial Behavior Ruang Hunian Rumah Susun Studi Kasus Rumah Susun Sederhana Milik Tipe 36 di Jakarta. *Visual: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 12(01). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24912/jurnal.v12i01.1525>
- Anita, J., Gustya, F., Rahayu Erawati, L., & Dewi Sukma, M. (2012). Kajian Terhadap Ruang Publik Sebagai Sarana Interaksi Warga di Kampung

- Muararajeun Lama, Bandung. *Reka Karsa*, I. https://lib.itenas.ac.id/kti/wp-content/uploads/2013/12/Microsoft-Word-Muara-Rajeun-Juarni-Anita-2012_1.pdf
- Bunawardi, R. S., Suzuki, Y., & Yuasa, H. (2016). Diversity and utilization of public space in Rusunawa Mariso, Makassar – Indonesia. *Journal of Asian Architecture and Building Engineering*, 15(3). <https://doi.org/10.3130/jaabe.15.433>
- Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Provinsi DKI Jakarta. (2021). *KERANGKA ACUAN KERJA SAYEMBARA RUMAH SUSUN BESERTA FASILITASNYA DI JALAN TONGKOL 10*.
- Evangelista, O., & Tanawijaya, H. (2018). ANALISIS MENGENAI PERTANGGUNGJAWABAN PENGEMBANG RUMAH SUSUN TERKAIT KETIADAAN SERTIFIKAT LAIK FUNGSI MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 20 TAHUN 2011 TENTANG RUMAH SUSUN JUNTO UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2002 TENTANG BANGUNAN GEDUNG (STUDI KASUS APARTEMEN PARAMA CILANDAK JAKARTA SELATAN). *Jurnal Hukum Adigama*, 1(1). <https://doi.org/10.24912/adigama.v1i1.2267>
- Irvin, R. A., & Stansbury, J. (2004). Citizen Participation in Decision Making: Is It Worth the effort? In *Public Administration Review* (Vol. 64, Issue 1). <https://doi.org/10.1111/j.1540-6210.2004.00346.x>
- Lestari, B. B. (2019). INTERAKSI SOSIAL MASYARAKAT DI KOMPLEK RUMAH SUSUN CIPTA MENANGGAL SURABAYA. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 15(27). <https://doi.org/10.36456/bp.vol15.no27.a1785>
- Mehta, V. (2007). A Toolkit for Performance Measures of Public Space. 43rd *ISOCARP Congress 2007*. http://www.isocarp.net/Data/case_studies/983.pdf
- Rumaningsih, K. M., & Ekasiwi, S. N. N. (2019). Placemaking dalam Perancangan Rumah Susun Sewa. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 7(2). <https://doi.org/10.12962/j23373520.v7i2.33313>
- Said, R., & Alfiah, A. (2017). TERITORIALITAS PADA RUANG PUBLIK DAN SEMI PUBLIK DI RUMAH SUSUN (STUDI KASUS : RUMAH SUSUN KECAMATAN MARISO MAKASSAR). *Nature : National Academic Journal of Architecture*, 4(2), 128–137. <https://doi.org/10.24252/nature.v4i2a5>
- Sucipto, I. B. (2019). Tipologi Ruang Komunal untuk Peningkatan Interaksi Sosial Penghuni pada Rumah Susun Sederhana Sewa di Jakarta. *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*, 10(3), 132–137. <https://doi.org/10.32315/jlbi.v10i3.53>

PENINGKATAN KUALITAS PERMUKIMAN DI SEMPER TIMUR RW 10 MELALUI AKSI MASYARAKAT

QUALITY IMPROVEMENT OF SETTLEMENT AREA SEMPER TIMUR RW 10 VILLAGE THROUGH COMMUNITY ACTION

Phebe Valencia¹, Ruth Euselfvita Oppusunggu²

1Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

2Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

e-mail: phebe.valencia@uph.edu¹, ruth.oppusunggu@lecturer.uph.edu²

Diterima: Maret, 2022 | Disetujui: April, 2022 | Dipublikasi: Oktober, 2022

Abstrak

Pemerintah kota DKI Jakarta, khususnya melalui Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman (DPRKP) memutuskan untuk menata kawasan permukiman terpadu dan peningkatan kualitas pemukiman. Penataan Kawasan ini dilaksanakan dengan pendekatan yang lebih mengedepankan partisipasi aktif warga.

Pemerintah kemudian menggagas penataan kampung kumuh kota yang bersifat *bottom up* dan kolaboratif. Kelurahan Semper Timur RW 10, Jakarta Utara menjadi salah satu wilayah kampung kota yang mendapat perhatian pemerintah untuk ditata ulang. Pendekatan penataan yang digunakan adalah melalui pembuatan rencana aksi masyarakat (Community Action Plan - CAP) yang melibatkan masyarakat dan semua pemangku kepentingan terkait. Melalui CAP ini warga Kelurahan Semper Timur RW 10 didampingi oleh tim dari Fakultas Desain (School of Design) di bawah naungan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM), UPH saling berkolaborasi menemukan permasalahan yang dialami oleh warga dan pada akhirnya menemukan solusi konkret yang bisa dilakukan oleh warga secara mandiri.

Kata Kunci: Permukiman, Desain, Partisipasi, Sosial, Komunitas

Abstract

DKI Jakarta government, in particular through Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman (DPRKP) decided to organize integrated settlement areas

and improve the quality of settlements. This area arrangement is carried out with an approach that prioritizes the active participation of community. The government then initiated a bottom-up and collaborative arrangement of urban slums. Semper Timur Village, RW 10, North Jakarta become one of the urban village areas that gets the government's attention to be reorganized. This approach used Community Action Plan - CAP that involves the community and all relevant stakeholders. Through CAP, community of Semper Timur Village RW 10 accompanied by a team from School of Design under the auspices of the Research and Community service (LPPM) UPH, collaborated each other to find community problems and at the end find concrete solutions that can be done independently by community.

Keywords: *Settlement, Design, Participation, Social, Community*

PENDAHULUAN

Perkembangan Kota DKI Jakarta yang sangat pesat memerlukan dukungan sarana dan prasarana yang memadai. Perubahan tata guna lahan dari perumahan menjadi kawasan komersial menjadikan kondisi kawasan perumahan penduduk kian hilang, sehingga terjadi kondisi sebuah kawasan permukiman yang masih ada mengalami pertumbuhan kepadatan melampaui ambang batas kepadatan hunian. Semua hal ini – kepadatan hunian di luar ambang batas di tengah kota yang juga sering kali berdiri bukan untuk peruntukannya, hadir sebagai apa yang dikenal sebagai ‘kampung kota’ dengan kecenderungan wajah kumuh. Berbagai pendekatan sudah dilakukan untuk membenahi hal tersebut dan yang paling sering dilakukan adalah dengan merelokasi atau menggusur kampung-kampung kota ini. Pendekatan yang cenderung represif ini kemudian perlahan tergantikan dengan pendekatan yang lebih manusiawi, yaitu dengan mengedepankan partisipasi publik. Peraturan Gubernur DKI Jakarta No. 90 tahun 2018 tentang Peningkatan Kualitas Permukiman dalam rangka Penataan Kawasan Permukiman Terpadu menyatakan bahwa area kumuh kota ditata ulang dengan model partisipasi aktif warganya. Berkenaan dengan hal inilah kemudian Pemerintah Kota DKI Jakarta, khususnya melalui Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman (DPRKP) Provinsi DKI Jakarta menggagas penataan kampung kumuh kota yang bersifat *bottom up* dan kolaboratif. Pendekatan yang digunakan adalah melalui 2 program: (a) pembuatan rencana aksi masyarakat (Community Action Plan - CAP) dan, (b) pelaksanaan kolaboratif (Collaborative Implementation Program – CIP) yang melibatkan masyarakat dan semua pemangku kepentingan terkait. Pada tahun 2019 program CAP dan CIP ini diputuskan perlunya keterlibatan akademisi untuk semakin memperbaiki kualitas program CAP dan CIP. SDPRKP Jakarta Utara secara khusus kemudian bekerja sama dengan Universitas Pelita Harapan (UPH), Karawaci, Tangerang yang diwakili oleh Tim Fakultas Desain (School of Design) di bawah naungan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM), UPH. Pada pelaksanaan program CAP dan CIP tahun 2020, SDPRKP Jakarta Utara mengidentifikasi RW 010, Kelurahan Semper Timur sebagai wilayah kumuh.



Gambar 1 Peta Kelurahan Semper Timur (a) dan Peta pembagian area RT yang ada di RW 10, Kelurahan Semper Timur (b)
(Sumber: <https://openstreetmap.id/en/peta-kelurahan-kelurahan-di-jakarta-utara/> , 2021)

Data Dinas Kependudukan Kelurahan Semper Timur tahun 2021, menunjukkan jumlah penduduk sebanyak 42.348 jiwa dengan luas wilayah 316,2 Ha. Kelurahan Semper Timur memiliki kepadatan hunian 133,93 jiwa/Ha, dengan presentase penggunaan lahan permukiman sebagai berikut:

- Perumahan : 113,387 Ha (35,8%)
- Industri : 68,437 Ha (21,6 %)
- Bangunan lainnya : Fasum, 36,8 Ha, Pemakaman 55 Ha, Lainnya 42,5 (42,6 %)
- Kondisi Bangunan di Kelurahan Semper Timur:
 - Permanen : 11.620 rumah
 - Semi Permanen : 13.510 rumah



Gambar 2 Situasi Kondisi Eksisting Lokasi Kegiatan CAP Jakarta Utara 2021: RW 10 Semper Timur (Sumber:Dokumentasi Tim CAP, 2020-2021)

Mengacu pada ilustrasi kondisi di atas dan dalam rangka mengantisipasi perkembangan penduduk secara langsung ke dalam tingkat kebutuhan hunian yang layak, sehat dan terjangkau, maka SDPRKP Jakarta Utara menggunakan konsep penataan Perumahan dan Permukiman yang paling optimal. Konsep ini sesuai dengan kondisi dan potensi wilayah dan penduduk setempat, dengan menggunakan pendekatan partisipasi aktif dan kolaboratif penyusunan Community Action Plan (CAP) oleh dan untuk warga sendiri.

Hasil CAP ini akan dijadikan rujukan bagi elemen masyarakat, pemerintah dan pihak-pihak lain yang akan melakukan kegiatan pembangunan baik parsial maupun simultan terhadap wilayah pada Kelurahan Semper Timur khususnya pada RW 010.

KAJIAN TEORI

Isu kumuh

Berdasarkan diskusi bersama rancangan Peraturan Daerah Provinsi DKI Jakarta tahun 2020 tentang Pencegahan dan Peningkatan Kualitas Perumahan Kumuh dan Permukiman Kumuh ada 5 isu kumuh yang kemudian dikeluarkan sebagai kesepakatan, yaitu: Tata Guna Lahan yang tidak sesuai, Kualitas Sarana Prasarana yang tidak layak, Kondisi situasi Sosial – Budaya yang tergolong masih rendah, Kondisi situasi Ekonomi yang tidak berdaya dan Sistem Tata Kelola yang tidak memadai.

Hubungan antar ke-5 isu kumuh tersebut dapat dilihat pada gambar 3 di bawah ini:



Gambar 3 Bagan hubungan 5 Isu Kumuh dan hal-hal yang perlu diperhatikan
(Sumber: Diskusi Raperda Provinsi DKI Jakarta tahun 2020 tentang Pencegahan dan Peningkatan Kualitas Perumahan Kumuh dan Permukiman Kumuh, DPRKP Provinsi DKI Jakarta, 2020)

Situasi permukiman berdasarkan 5 isu kumuh ini kemudian diperiksa dengan menggunakan 3 klasifikasi penilaian: Arah dan Kebijakan Strategis, Tingkat Kekumuhan dan Status Lahan. Hubungan ke-3 nya dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



Gambar 4 Tiga Klasifikasi Penentuan Kawasan Perumahan & Permukiman Kumuh
(Sumber : Diskusi Raperda Provinsi DKI Jakarta tahun 2020 tentang Pencegahan dan Peningkatan Kualitas Perumahan Kumuh dan Permukiman Kumuh, DPRKP Provinsi DKI Jakarta, 2020)

Berdasarkan klasifikasi penilaian tersebut dan berdasarkan Pergub. DKI Jakarta No. 90/2018, maka Kota Administrasi Jakarta Utara menetapkan Kelurahan Semper Timur RW 10 masuk ke dalam Kawasan Kumuh Sangat Ringan dan juga masuk ke dalam area prioritas RW yang mendapatkan peningkatan kualitas kawasan permukiman melalui program CAP dan CIP.

Community Action Plan (CAP)

Secara umum menurut Naskah Akademik Raperda Provinsi DKI Jakarta tahun 2020 tentang Pencegahan dan Peningkatan Kualitas Perumahan dan Permukiman Kumuh (DPRKP Provinsi DKI Jakarta, 2020) Community Action Plan (CAP) adalah metode perencanaan pembangunan berbasis partisipasi masyarakat, yang artinya menempatkan partisipasi masyarakat sebagai tujuan pelaksanaan pembangunan dan bukan hanya sebagai obyek pembangunan. CAP menjadi langkah awal di Semper Timur RW 10 untuk mengembangkan kapasitas masyarakat agar kemudian masyarakat dapat mengambil tindakan yang tepat untuk mengawal proses pembangunan di lingkungan mereka sendiri. CAP yang dijalankan di Semper Timur RW 10 melibatkan masyarakat dalam setiap proses perencanaan, pelaksanaan dan pemeliharaan pembangunan. Karena terkait dengan pemberdayaan maka CAP diharapkan berkelanjutan. Hal ini disebabkan karena CAP disusun oleh dan dari untuk masyarakat untuk menjadi langkah yang konkret bagi masyarakat dan para pemangku kepentingan (*stakeholder*) untuk bersama-sama turut aktif dalam hal perbaikan kualitas hidup dan lingkungan. CAP diharapkan dapat berlangsung dua arah. Artinya, pemerintah provinsi, dalam hal ini DPRKP Provinsi DKI Jakarta bukan hanya menampung dan mendata persoalan maupun kebutuhan masyarakat Semper Timur RW 10, namun juga berperan untuk mengadvokasi masyarakat serta menyusun kebijakan yang tepat sasaran. Sementara masyarakat memahami proses birokrasi dan pertimbangan pengambilan kebijaksanaan di Pemerintahan. Dengan demikian akan muncul birokrasi pemerintahan lokal yang baik (*good governance*).

Kota Lestari – Berkelanjutan dan Berkeadilan Sosial

Tujuan pembangunan berkelanjutan dalam Sustainable Development Goals (SDG) 2030 (Tujuan Pembangunan Berkelanjutan – yang perlu diketahui oleh Pemerintah Daerah, 2015) terdiri dari 17 tujuan yang saling berkaitan (lihat gambar di bawah:)



Gambar 5 Tujuan Pembangunan Berkelanjutan – yang perlu diketahui oleh Pemerintah Daerah (Sumber : United Cities & Local Government Asia Pacific & DKI Jakarta Municipal Government. Sponsored by European Commission, 2015)

Dari ke-17 tujuan pembangunan berkelanjutan tersebut, Tujuan no.11 (SDG-11): Kota dan Permukiman yang Berkelanjutan - adalah yang paling mendekati situasi penataan dan peningkatan kualitas perumahan dan permukiman kumuh untuk

wilayah Semper Timur RW 10. Secara jelas tujuan 11.1 menyebutkan: Terpenuhinya akses bagi semua terhadap perumahan yang layak, aman, terjangkau, termasuk penataan kawasan kumuh, serta akses terhadap pelayanan dasar perkotaan.

Konsep tentang berkelanjutan sesungguhnya secara fundamental bersifat sangat politis dan berada dalam kerangka moral yang kuat (Hubert dan Theocharopoulou, 2013). Sebagai sebuah basis kebijakan, keberlanjutan sesungguhnya menyuarakan secara eksplisit tentang isu keadilan dalam lingkungan, yang secara jelas bertautan dengan isu fisik dan sosial secara bersamaan. Makna penuh keberlanjutan adalah pengakuan terhadap ketidaksetaraan dan ketidakadilan dalam hal pengelolaan lingkungan. Oleh karena itu dibutuhkan visi baru tentang bagaimana membangun lingkungan binaan sebagai wadah sosial yang tanggap secara kreatif terhadap permasalahan ketidaksetaraan dan ketidakadilan di dalam lingkungan itu sendiri.

Kenyamanan sebuah permukiman ditentukan oleh kenyamanan fisik, kenyamanan sosial, ekonomi dan kenyamanan psikologis yang dapat dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakatnya, terutama anak-anak atau kaum marginal (Lennard, 2012). Kenyamanan fisik diperoleh apabila masyarakat dapat tinggal di permukiman yang lengkap dan terjaga fasilitas dan infrastrukturnya.

Untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan masyarakat tersebut terhadap permukiman yang layak, maka pendekatan yang paling baik adalah dengan melakukan kelindan (*engagement*) secara aktif dengan masyarakat Semper Timur RW 10.

Perihal keterlibatan masyarakat dalam hal proses perencanaan dan desain seharusnya mencapai tingkat partisipasi sejati (*genuine*) yang berarti terjadi kerja sama, terbentuknya kemitraan, distribusi kekuasaan yang baik dan adanya kontrol warga (Sanoff, 2000). Sanoff kemudian memberikan lima prinsip desain partisipatoris, yaitu:

1. Desain tidak bertujuan memproduksi hasil akhir dan solusi yang tak dapat berubah, namun bertujuan untuk membangun solusi yang hadir dari dialog berkelanjutan para penggunanya,
2. Desain partisipatoris memiliki ekspresi yang sangat beragam,
3. Forum rembuk warga harus terus dibangun, dan seluruh anggota kelompok masyarakat terus didorong untuk berpartisipasi,
4. Desain partisipatoris biasanya akan melibatkan banyak isu pengerjaan dan caranya (teknologi), oleh karena itu semua pihak dan pengetahuan berbagai bidang ilmu harus diajak berkolaborasi, dan
5. Komentar, masukan dan umpan balik dari warga harus terus diterima secara berkelanjutan. Keputusan akhir bukan akhir dari proses. Keputusan tersebut harus terus diatur, dievaluasi dan diadaptasi sesuai kebutuhan dan dinamika perubahannya.

Sebagai salah satu model alat kerja, Sanoff mengusulkan penelitian tindak partisipatoris (PAR-Participatory Action Research). PAR akan memungkinkan secara efektif melihat dan memproduksi pengetahuan warga Semper Timur RW 10 berdasarkan perilaku mereka sehari-hari dalam lingkungan tempat mereka tinggal. Hal ini kemudian dapat menjadi acuan untuk intervensi desain yang berdasar pada integrasi antara perencanaan desain oleh tim ahli, penelitian dan aktivitas partisipatif warga Semper Timur RW 10.

Praktik desain partisipatoris dalam hal ini adalah praktik aksi desain (*design action*) yang tak ada lagi penyekatan antara desainer/arsitek, dalam hal ini tim ahli dengan warga Semper Timur RW 10. Atau juga antara desain dan kegunaannya. Kreativitas akan selalu hadir untuk selalu mencipta ulang konteks keseharian dalam kelindan desain. Aksi desain (*design-action*) selalu bersifat inklusif dan dapat diakses, hadir sebagai desain yang mengintervensi (*interventionist design*), serta memilih posisi politis dan menjadi katalis dalam proses sosial. Dalam hal ini desain menjadi *generator* dan akan menjadi ruang yang hidup (*life space*), ruang publik yang 'dekat' (*public space of proximity*), terus menjadi ruang yang 'lain' (*other spaces*) dan menjadi ruang katalis yang harus diciptakan terus menerus.

METODOLOGI

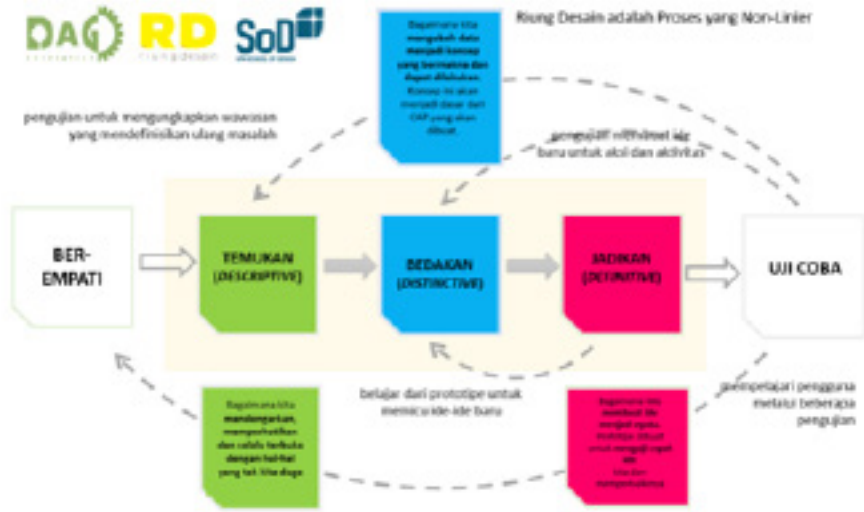
Riung Desain adalah suatu metode untuk pemetaan situasi sosial, budaya dan ekonomi sekaligus pembangunan intervensi dan rencana aksi masyarakat.

Metode Riung Desain (RD) adalah cara pikir siklus yang mengutamakan empati & berpusat pada kebutuhan manusia, kerjasama kolaborasi tim dari semua pemangku kepentingan untuk merumuskan masalah dengan cepat dan tepat. Kemudian menawarkan pasti solusi inovatif & yang mewujudkan pada sebuah hasil purwakarya yang nyata, berkelanjutan dan berdaya (Tim DAG, 2017-2021).

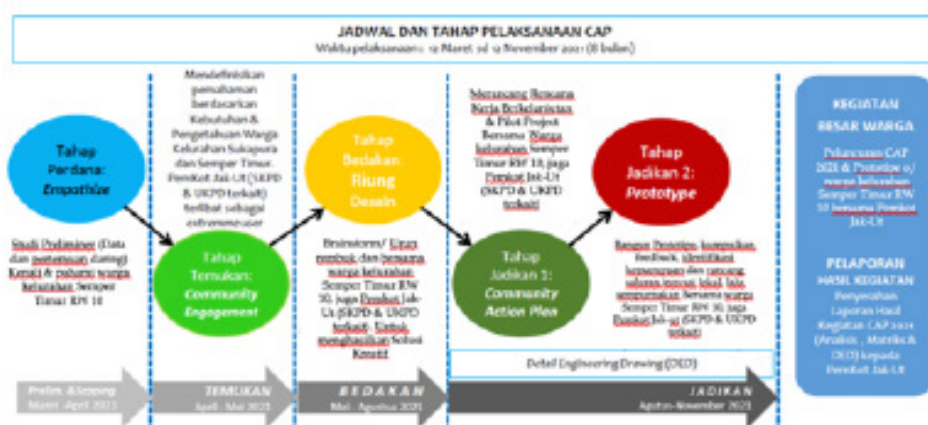
Ada 3 tahap dalam Metode Riung Desain ini, yaitu (Brown, 2008; Brown dan Katz, 2009; Brown dan Wyatt, 2010; IDEO, 2013):

1. Tahap Temukan adalah tentang bagaimana kita mendengarkan, memperhatikan dan selalu terbuka dengan hal-hal yang tidak kita duga. Pada tahap temukan ini yang dilakukan adalah melakukan wawancara mendalam dan melakukan kelindan dengan setiap pemangku kepentingan serta belajar dari situasi-situasi yang serupa maupun yang dapat menjadi inspirasi. Ada 4 fase dalam tahap ini: *community engagement* (rembuk warga), *talk to experts* (berdiskusi dengan warga), *immerse in context* (berbaur dengan konteks) dan *analogous research* (mencari inspirasi dari situasi lain).
2. Tahap Bedakan adalah tentang bagaimana kita mengubah data menjadi konsep yang bermakna dan dapat dirumuskan fokus permasalahan yang perlu diselesaikan. Konsep ini akan menjadi dasar dari kerangka perencanaan Community Action Plan (CAP) yang akan dibuat. Dalam tahap ini ada beberapa fase dimana kita akan mengubah: Data → Tema → Konsep → Bagaimana Kita Bisa (rumusan masalah).
3. Tahap Jadikan adalah tentang bagaimana kita membuat ide menjadi nyata melalui pengusulan dan pembuatan prototipe solusi. Prototipe solusi dibuat untuk menguji cepat ide kita dan terus memperbaikinya. Ide dikembangkan dengan membuat peta pengalaman pengguna (*journey and experience map*) dan proposisi nilai ide (value proposition (Osterwalder dan Pigneur, 2012; Osterwalder, dkk., 2014)) sebelum akhirnya menjadi rencana intervensi dan aksi masyarakat – Community Action Plan (CAP).

Metode Riung Desain adalah metode yang bersifat siklus dan dapat dilihat cara bekerja pada gambar 6 di bawah. Kemudian penerjemahan secara umum pelaksanaan tahapan metode Riung Desain dalam program CAP ini dijadwalkan dan dilaksanakan seperti yang diperlihatkan pada gambar 7 di bawah.



Gambar 6 Cara Bekerja Metode Riung Desain: Temukan, Bedakan dan Jadikan (Sumber: Tim DAG, 2017-2021)



Gambar 7 Jadwal Pelaksanaan Penyusunan Community Action Plan 2021 RW 010 Kelurahan Semper Timur (Sumber: Tim CAP Fakultas Desain, 2021)

PEMBAHASAN

Upaya memahami secara detail kondisi eksisting, situasi sosial, ekonomi dan budaya RW 010 Kelurahan Semper Timur dilakukan oleh Tim Fakultas Desain UPH dengan menggunakan teropong: potensi, permasalahan, aktivitas/interaksi dan harapan yang diambil dari metode Design Thinking - Hear-Create- Deliver (DT-HCD) (Brown, 2008; Brown dan Katz, 2009; Brown dan Wyatt, 2010; IDEO, 2013) dan dikombinasikan dengan metode Participatory Action Research - Look-Think-Act (PAR-LTA) (Stringer, 1999; Creswell, 2008; Berg dan Lune, 2012) menjadi metode Riung Desain (RD) terutama Tahap Temukan dan Bedakan sebagai bagian dari Metodologi Desain sebagai Generator (Katoppo, 2017, 2018, 2020, 2021; Katoppo, dkk., 2017, 2021; Katoppo dan Sudradjat, 2015).

Tahap Temukan adalah tentang bagaimana kita mendengarkan, memperhatikan dan selalu terbuka dengan hal-hal yang tidak kita duga. Tahap Temukan dilaksanakan melalui 4 fase yaitu:

1. Community Engagement (Rembuk Warga)

Tahap Temukan diawali dengan wawancara mendalam kualitatif (*depth-interview*) serta kelindan rembuk warga (*community engagement*) bersama komunitas sasaran. Tim Pelaksana CAP melakukan hal ini bersama 25 anggota warga dari RW 10 Semper Timur yang mewakili: pemimpin formal (Ka. RW, Ka. RT), pemimpin informal (tetua yang dihormati, tokoh atau pemuka agama dan lain-lain), Ibu-Ibu (diwakili oleh kelompok Dasa Wisma atau anggota PKK), Bapak-Bapak (perwakilan warga yang aktif dan memiliki perhatian terhadap permasalahan RW), pemuda-pemudi (diwakili oleh anggota Karang Taruna atau pemuda/i yang aktif, termasuk anak-anak yang bisa diwakili oleh Ibu juga) dan *extreme user* (warga dengan kategori khusus, misalnya: anggota PPSU, pengepul sampah, penggiat aktivitas di kampung dan lain-lain).



Gambar 8 Community Engagement RW 10 Kelurahan Semper Timur
(Sumber: Tim Fasilitator CAP, 2021)

2. Talk to Experts (Berdiskusi dengan Ahli)

Tahap Temukan kedua adalah dengan berdiskusi dengan para ahli, dalam hal ini maka Tim Pelaksana CAP berdiskusi dengan Ka. RW 10 Semper Timur Bapak Syarifudin, Sekretaris RW 10 Semper Timur Pak Alim, Ka. Sie. Ekbang Kelurahan Semper Timur Pak Agus, Ka. Sie Ekbang Kecamatan Cilincing Ibu Tien, pihak Badan Pertanahan Nasional (BPN) Cilincing, Suku Badan Perencanaan dan Pembangunan Kota Jakarta Utara dan Suku Dinas Cipta Karya dan Tata Ruang Kota Jakarta Utara.



Gambar 9 Overlay Rencana Waduk dan Kawasan Permukiman RW 10 Kelurahan Semper Timur
(Sumber: Peta Jakarta Satu (jakartasatu.jakarta.go.id) dan Dokumentasi Tim Pelaksana CAP, 2021)

3. Immerse in Context (Berbaur dengan Konteks)

Tahap Temukan yang ketiga adalah belajar dan mencari inspirasi dengan berbaur ke dalam suatu situasi yang serupa atau kontekstual. Melihat situasi RW 010 Kelurahan Semper Timur maka Tim Pelaksana CAP mencoba belajar

dan mencari inspirasi dari 3 studi kasus: Teras Cikapundung, kota Bandung, Festival Kreativitas Ambreg - festival kreativitas pemuda/i Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan dan Penyusunan Community Action Plan (CAP) terintegrasi di 4 daerah pedalaman Kalimantan.

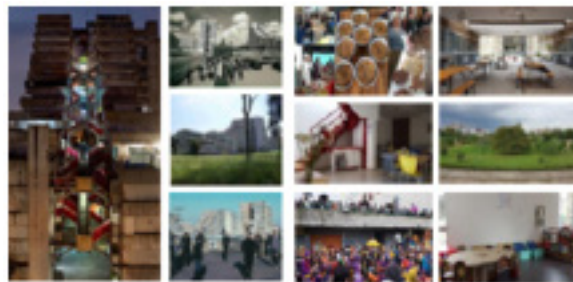


Gambar 10 Teras Cikapundung, Bandung (Sumber: Tim Pelaksana CAP, 2021)



Gambar 11 Festival Kreativitas Pemuda/i Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan: Ambreg 2017-2020 (Sumber: Katoppo, dkk., 2021; Lucky, dkk., 2021)

4. Analogous Research (Mencari Inspirasi dari Situasi Lain)
Tahap Temukan yang ke-empat adalah belajar dan mencari inspirasi dari situasi yang lain. Melihat situasi RW 010 Kelurahan Semper Timur maka Tim Pelaksana CAP mencoba belajar dan mencari inspirasi dari 2 studi kasus: Chikû, Scampia Project dan Half House Project.



Gambar 12 Chikû, Scampia Project (Sumber: Tim DAG (2017-2021): Presentasi dan Bahan Lokakarya Riung Desain)



**Gambar 13 Half House Project, Elemental Studio
(Sumber: Tim DAG (2017-2021): Presentasi dan Bahan Lokakarya Riung Desain)**

Tahap berikutnya dari Metode Riung Desain adalah Tahap Bedakan. Tahap bedakan ini adalah tentang bagaimana kita mengubah data menjadi konsep yang bermakna dan dapat dirumuskan fokus permasalahan yang perlu diselesaikan. Konsep ini akan menjadi dasar dari kerangka perencanaan Community Action Plan (CAP) yang akan dibuat. Dalam tahap ini ada beberapa fase dimana kita akan mengubah: Data→Tema→Konsep→Bagaimana Kita Bisa (rumusan permasalahan – problem statement).

Tahap Bedakan dilaksanakan melalui Lokakarya Riung Desain Internal dengan tujuan merumuskan How Might We Question. Tim Pelaksana CAP, warga RW 010 Kelurahan Semper Timur dan para ahli bersama-sama melakukan lokakarya (workshop) DT-RD Internal dengan metode daring (online). Pada tahap ini peserta lokakarya kemudian menuliskan hal-hal yang dianggap menarik untuk kemudian hal-hal ini secara bersama-sama dikelompokkan ke dalam tema-tema operasional (clustering into themes). Melalui lokakarya ini maka ditemukan 6 Tema Penting RW 010 Kelurahan Semper Timur.

Tema-tema penting yang kemudian muncul untuk RW 010 Kelurahan Semper Timur adalah:

1. Potensi Hubungan & Peran Warga,
2. Ragam Kegiatan sesuai dengan Kebiasaan Warga,
3. Pembenahan Fisik yang menjawab permasalahan Lingkungan & Kejelasan Status,
4. Tidak Peka terhadap Situasi Fisik yang Kumuh,
5. Situasi kontradiktif dalam Warga (religius – penyakit sosial), dan
6. Pelatihan yang tidak tepat sasaran.

Setelah penemuan tema-tema operasional yang penting untuk RW 010 Kelurahan Semper Timur, maka langkah selanjutnya adalah membuat perumusan masalah dengan membuat terlebih dahulu pernyataan- pernyataan bermakna (insight statement) dari masing-masing tema-tema operasional tersebut. Hal ini dicapai dengan mengidentifikasi batasan tema (tantangan) dan potensi tema.

Berikutnya dilanjutkan dengan Lokakarya Riung Desain Eksternal: Memilih Fokus Rumusan Permasalahan. Tim Pelaksana CAP, warga RW 010 Kelurahan Semper Timur dan para ahli bersama-sama melakukan lokakarya (workshop) DT-RD eksternal dengan metode daring (online). Pada pelaksanaan lokakarya DT- RD eksternal ini rumusan permasalahan (HMW Questions – ‘Bagaimana kita bisa...?’) yang sudah didapatkan dikaji dan dipilih bersama-sama oleh SKPD dan UKPD Kota Administrasi Jakarta Utara bersama warga. Pelaksanaan ini dilakukan selama beberapa hari agar semakin banyak pemangku kepentingan (stakeholder) yang dapat berpartisipasi terutama warga RW 010 Kelurahan Semper Timur.

Warga RW 010 Kelurahan Semper Timur dan Suku Dinas Kota Administrasi Jakarta Utara dengan jumlah responden sebanyak 74 orang akhirnya memilih dua rumusan permasalahan yang dianggap paling penting untuk diselesaikan bersama-sama, yaitu:

1. 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?
2. Bagaimana warga RW 10 Semper Timur bisa merencanakan dan menyepakati secara kolektif pembenahan fisik yang tepat guna dan tepat sasaran untuk menyelesaikan permasalahan lingkungan (sampah, banjir) dan status (status RT, wilayah, kepemilikan, dll) dengan pendampingan serta edukasi yang berkelanjutan secara mandiri dari warga dan dari pihak pemerintah kota (SUDIN terkait)?

Tahap ketiga Metode Riung Desain adalah tahap Jadikan (Brown, 2008; Brown dan Katz, 2009; Brown dan Wyatt, 2010; IDEO, 2013; Stringer, 1999; Creswell, 2008; Berg dan Lune, 2012). Tahap jadikan ini dibagi menjadi 3 tahapan, yaitu: jadikan 1 - Peta Pengalaman dan Proposisi Nilai, Jadikan 2 – membangun kelompok masyarakat, Jadikan 3 - Rencana Aksi & Intervensi Masyarakat (Community Action Plan) dalam bentuk Indikasi Detail Kebutuhan Warga RW 10 Semper Timur.



Gambar 14 Struktur Organisasi Kelompok Masyarakat (PokMas) RW 10 Semper Timur dan proses rembug pembentukannya (Sumber: Tim Pelaksana CAP dan warga RW 10 Semper Timur, 2021).

Setelah proses pemilihan Rumusan Permasalahan (HMW Question – Bagaimana kita bisa...?) oleh semua pemangku kepentingan (stakeholder), warga RW 10 Semper Timur dan Tim Pelaksana CAP kemudian bersama-sama melakukan rembug untuk bagaimana warga RW 10 Semper Timur mulai menjawab rumusan permasalahan yang dipilih dengan mengajukan solusi-solusi nyata.

Solusi nyata pertama yang muncul, yaitu:

1. Kampung Terampil Mandiri City – sebuah kampung yang dibayangkan warganya sebagai kampung kota dengan warga yang memiliki banyak keterampilan, berdaya dan kuat secara perekonomian.
2. Kampung Wisata Hutan Kota – sebagai kampung yang memanfaatkan potensi hutan kota sebagai tujuan wisata, sekaligus juga pemberdayaan ekonomi warga, dan
3. Kampung Bersih Tertata Rapih – sebagai kampung yang dibayangkan warga jauh dari wajah kekumuhan, bersih-tertata rapih, lengkap sarana dan prasarana permukiman yang sehat dan layak.

Agar ke-3 solusi integratif yang sudah dilengkapi peta pengalaman dan proposisi nilai di atas bekerja secara operasional, langkah berikutnya dari Tahap Jadikan adalah membangun Kelompok Masyarakat (PokMas). PokMas menjadi salah satu titik penting dalam pelaksanaan Rencana Aksi Masyarakat (Community Action Plan)

karena di titik inilah warga mulai berada di posisi pemegang kontrol terhadap setiap keputusan (delegated power, citizen control – Arnstein, 1969) setelah sebelumnya berada berjajar bersama Tim Pelaksana CAP SoD – UPH bergerak dari titik konsultasi, rekonsiliasi hingga bermitra (consultation, placation, partnership – Arnstein, 1969), agar tercapai partisipasi dan pemberdayaan yang sejati (genuine participation – Sanoff, 2000). Tim Pelaksana CAP kemudian bersama-sama warga melakukan rembug untuk membentuk PokMas sesuai dengan solusi integratif yang sudah dibuat. Hal pertama yang dilakukan adalah menerjemahkan solusi integratif ke dalam bentuk struktur organisasi Kelompok Masyarakat (PokMas). Tim Pelaksana juga kembali mensosialisasikan tentang masing-masing solusi integratif yang sudah dihasilkan kepada warga sehingga secara demokratis warga bisa mendiskusikan untuk menunjuk PiC dan kelompok kerja di bawahnya sesuai dengan struktur organisasi PokMas yang sudah dibuat. Proses ini dilakukan secara daring dan luring yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini, berikut juga struktur organisasi Kelompok Masyarakat (PokMas) RW 10 Semper Timur:

Setelah pembangunan Kelompok Masyarakat (PokMas) dan sosialisasi dari Tim Pelaksana CAP tentang bagaimana warga perlu ber-rembug dan secara mandiri membangun rencana aksi mereka sendiri (Community Action Plan) (Taggart, 2006; Creswell, 2008; Mardikanto dan Soebiato, 2012; Adi, 2013; Anwas, 2013), warga bersama Tim Pelaksana CAP SoD - UPH kemudian membangun Rencana Aksi Warga RW 10 Semper Timur. CAP RW 10 Semper Timur ini dibangun oleh masing-masing orang kunci setiap solusi integratif yang tertuang dalam Kelompok Masyarakat (PokMas) dengan 3 pentahapan (Stringer, 1999; Mikkelsen, 2011; Berg dan Lune, 2012), yaitu: rencana aksi jangka pendek (aksi warga secara mandiri berkolaborasi dengan Tim Pelaksana CAP SoD - UPH di masa periode CAP), rencana aksi jangka menengah (aksi warga berkolaborasi dengan Suku Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Administrasi Jakarta Utara di masa periode Collaborative Implementation Program atau CIP) dan rencana aksi jangka panjang (aksi mandiri warga menjaga, memelihara, mengembangkan setiap solusi integratif setelah program CAP dan CIP berakhir).



Gambar 15 Hubungan Struktur Organisasi PokMas dengan penyusunan Rencana Aksi Masyarakat (CAP) RW 10 Semper Timur (Sumber: Tim Pelaksana CAP dan warga RW 10 Semper Timur, 2021)

Setelah Warga RW 10 Semper Timur dan Tim Pelaksana CAP menghasilkan solusi integratif (yang lengkap dengan Peta Pengalaman dan Proposisi Nilai) membangun Kelompok Masyarakat dan merancang Rencana Aksi (Community Action Plan), maka warga kemudian mempresentasikan rencana aksi ini kepada para pemangku kepentingan (stakeholder), khususnya SKPD dan UKPD Kota Administrasi Jakarta

Utara. Presentasi ini merupakan langkah awal dari pertunjukkan kemandirian dan keberdayaan warga, dan bahwa rencana aksi ini adalah benar milik warga. Till (2005) menyebut keberdayaan kolaboratif ini sebagai ruang negoisasi untuk harapan (negotiation of hope), dimana pemerintah, desainer, arsitek, perencana kota berkedudukan sejajar dengan warga sebagai ahli (citizen experts) bersama-sama bukan lagi merencanakan ruang, namun menegosiasikan ruang yang transformatif menjawab harapan warga. Inilah tujuan utama dari presentasi guyub warga, presentasi untuk menegosiasikan harapan.



Gambar 16 Presentasi Guyub Warga RW 10 Semper Timur: Transformasi Solusi Integratif pada tiap Babakan Waktu (Sumber: Tim Pelaksana CAP, 2021)

Sekalipun dalam setiap tahap ruing desain telah dijalankan dengan baik bersama warga, tetapi perlu usaha lebih dalam hal membangun hubungan dengan warga. Tim CAP membangun hubungan dengan warga dengan tujuan untuk menjaga antusiasme warga agar selalu aktif dari awal hingga akhirnya warga mau bergerak.

Rangkaian gambar di bawah memperlihatkan bagaimana Warga RW 10 Semper Timur sudah mulai bergerak sesuai dengan tiga solusi integratif yang mereka usulkan dan presentasikan sendiri. Aksi-aksi ini adalah rangkaian aksi menuju aksi akhir dalam Rencana Aksi Jangka Pendek yang menjadi kegiatan puncak Warga sebagai penutupan pelaksanaan kegiatan CAP.



Gambar 17 Aksi (Action!) Warga RW 10 Semper Timur: Kampung Bersih Tertata Rapih (a) Mulai mandiri bebersih lingkungan dan mengukur kebutuhan fisik, (b) Memulai mandiri kegiatan Bank Sampah; Kampung Wisata Hutan Kota & Kampung Terampil Mandiri City (c) Sentra Kuliner dan Aktivitas saprahan di Hutan Kota. (Sumber: Tim Pelaksana CAP, 2021)

Dalam konteks penataan kawasan secara fisik maka muncul sebagai rancangan skema intervensi desain yang muncul dalam bentuk fisik, Berikut ini adalah gambaran desain skematik yang dibuat oleh Tim CAP bersama warga, merespon beberapa hal: (1) permasalahan penataan fisik yang masih buruk, terutama jalan, saluran, PJU dan keamanan (CCTV dan cermin cembung) karena yang ada sekarang tidak terintegrasi, tidak terawat, kurang lengkap (misalnya: saluran tanpa tutup) dan masih belum membantu misalnya menyelesaikan pada permasalahan banjir, (2) permasalahan pengelolaan sampah yang masih belum memiliki TPS-TPS terintegrasi dalam wilayah 1 RW dan sistem pengangkutan/pengelolaan sampah yang baik, dan (3) permasalahan ruang publik seperti balai warga atau identitas wilayah seperti gapura, seperti yang dapat terlihat di bawah ini:



Gambar 18 (a)-(c) Desain Skematik Intervensi Wilayah RW 10 Semper Timur (Sumber: Kajian Tim Desain TSDS-IA, Tim CAP SoD UPH, 2021)

Tahapan terakhir adalah WARGA BERDAYA: Kolaborasi Kreatif (Ber-Karya), sebagai acara puncak penutupan kegiatan Community Action Plan (CAP) di Semper Timur RW 10 yang dibuat oleh warga sendiri. Acara yang masuk ke dalam fase terakhir CAP ini memperlihatkan bagaimana warga bergerak secara kreatif berkarya membuat contoh sebagai bukti bahwa warga mandiri dan berdaya serta siap menyambut pelaksanaan Collaborative Implementation Program (CIP) di tahun 2022. Acara yang menunjukkan kemandirian warga ini hendaknya mampu menjawab kebutuhan pemerintah terkait peningkatan kualitas permukiman area kumuh, khususnya SDPRKP. Akan tetapi, segala usaha mandiri yang telah ditunjukkan oleh warga melalui acara ini belum maksimal untuk mendorong SKPD/UKPD lain untuk antusias turut terlibat dalam CAP.

Rangkaian gambar berikut memperlihatkan seri kegiatan Warga RW 10 Semper Timur hingga akhirnya sampai di Festival Besar WARGA BERDAYA: Kolaborasi, Kreatif (ber-) Karya yang diselenggarakan pada 28 November 2021 di Hutan Kota Rawa Malang, RT 005/RW 10 Semper Timur



**Gambar 19 (a)-(d) Rangkaian Seri Kegiatan RW 10 Semper Timur WARGA BERDAYA:
Kolaborasi Kreatif (Ber-) Karya (Sumber: Tim CAP SoD UPH, 2021)**

SIMPULAN & REKOMENDASI

Setelah kegiatan CAP ini berjalan selama +/- 9 bulan dari Maret hingga akhir November 2021, Tim CAP hendak melihat dampak dan manfaat dari pelaksanaan kegiatan Community Action Plan (CAP) yang diselenggarakan secara kolaboratif oleh semua pihak pemangku kepentingan (stakeholder), yaitu: Warga RW 10 Semper Timur, Suku Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Jakarta Utara, Kelurahan Semper Timur, Kecamatan Cilincing, dan Tim Pelaksana CAP – Tim Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan. Hal ini perlu dilakukan sebagai bagian dari evaluasi pelaksanaan program CAP serta prediksi keberhasilan pelaksanaan Collaborative Implementation Program (CIP) di tahun pelaksanaan 2022 dan seterusnya.

Tim CAP kemudian melakukan survei terkait keseluruhan kegiatan CAP ini. Responden diambil dari perwakilan 9 RT yang ada di RW 10 ini. Berdasarkan hasil survei, Sebagian besar responden menganggap kampung mereka kumuh sebelum ada program CAP, dan juga menganggap situasi fisik kampung tidak teratur dan tidak bersih, warganya kurang aktif, kurang berdaya, tidak peduli terhadap kesehatan dan kebersihan lingkungan, di mana warga juga menganggap penataan fisik yang menjadi permasalahan utama di RW 10 Kelurahan Semper Timur. Warga menilai dengan adanya program CAP ini membantu RW 10 Kelurahan Semper Timur ini keluar dari kondisi kumuh, membuat warga RW menjadi lebih baik secara fisik, sosial-budaya, maupun ekonomi. Program ini juga dirasakan oleh warga dapat membuat warga bersemangat dan mau aktif membenahi lingkungan serta berkegiatan untuk meningkatkan keguyuban dan situasi perekonomian warga.

Tim CAP juga mengingatkan perlu untuk selalu menjaga keaktifan warga dengan mendampingi warga selama kegiatan. Dalam pendampingan ini tim CAP perlu juga

untuk mengasah warga untuk mandiri, karena setelah kegiatan CAP berakhir hanya tinggal warga yang meneruskan peningkatan kualitas di wilayahnya. Mendekatkan warga dengan pemerintah terkait juga menjadi perhatian penting, karena dengan adanya dukungan pemerintah maka segala program yang sudah disusun oleh warga dapat berkelanjutan. Secara garis besar, manfaat yang ditemukan dari pelaksanaan dan hasil implementasi CAP adalah RW 10 Semper Timur 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 RW 10 Semper Timur. Bagaimanapun juga perencanaan CAP 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. Maju Kotanya, Bahagia Warganya – semoga kita semua terus menjadi berkat dan terang bagi banyak orang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, I. R. (2013). Kesejahteraan sosial (pekerjaan sosial, pembangunan sosial, dan kajian pembangunan), PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Anwas, O. M. (2013). Pemberdayaan masyarakat di era global, Penerbit Alfabeta, Bandung.
- 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 8th Ed., Pearson Education, Inc., United States.
- Brown, T. (2008). Design thinking www.unusualeading.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.
- Hubert, C. dan Theocharopoulou, I. (2013). Design, sustainability and the global city, in Urban Design Ecologies, John Wiley and Sons Ltd., Publication, UK.
- 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, 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. Tangerang: Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan.
- Katoppo, M. L. (2020). Membangun Wacana Desain sebagai Strategi dan (terus) melihat Kemungkinan Desain sebagai Pendorong Inovasi Sosial. Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Vol.1, Ed.2, Tangerang: Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan, ISSN:2715-2898, E- ISSN: 2715-5129.

- Katoppo, M. L. (2021). Menerawang Adaptabilitas Desain Sosial di Masa Pandemi. *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial* Vol.2, Ed.2, Tangerang: Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan, 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.
- Lennard, S. H. C. (2012). Healthy communities through true urbanism, *Proceedings of the 49th International Making Cities Livable Conference*, Portland, Oregon, USA.
- Mardikanto, T. dan Soebiato, P. (2012). Pemberdayaan masyarakat dalam perspektif kebijakan publik, Alfabeta CV., Bandung.
- Mikkelsen, B. (2011). Metode penelitian partisipatoris dan upaya pemberdayaan – panduan bagi praktisi lapangan, Yay. Pustaka Obor Indonesia, Jakarta.
- Sanoff, H. (2000). Community participation methods in design and planning, John Wiley & Sons, Inc., Canada.
- 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.
- Tujuan Pembangunan Berkelanjutan – yang perlu diketahui oleh Pemerintah Daerah, United Cities & Local Government Asia Pacific & DKI Jakarta Municipal Government. Sponsored by European Comission, 2015.

PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DALAM PENGELOLAAN SAMPAH DAN AIR RUMAH TANGGA DI KADEMANGAN, TANGERANG SELATAN

*Community Empowerment on Household Waste and Water
Management in Kademangan, South Tangerang*

Issa Tafridj¹, Rahma Purisari²

¹Program Studi Arsitektur, Universitas Pembangunan Jaya

²Program Studi Arsitektur, Universitas Pembangunan Jaya

e-mail: issa.samichat@upj.ac.id¹, rahma.purisari@upj.ac.id²

Diterima: Maret, 2022 | Disetujui: September, 2022 | Dipublikasi: Oktober, 2022

Abstrak

Perumahan *Akasia Valley Cluster* adalah sebuah kompleks perumahan berukuran sedang yang terletak di Kecamatan Setu, Tangerang Selatan. Perumahan ini berdiri di atas lahan yang dulunya merupakan kawasan hutan atau vegetasi non produktif, yang kemudian dibuka seiring dengan berkembangnya pembangunan di Kota Tangerang Selatan. Dikarenakan kurangnya keterjangkauan pelayanan PDAM, seluruh rumah yang berada di *Akasia Valley Cluster* hingga saat ini masih mengandalkan air tanah untuk konsumsi sehari-hari. Penyedotan air tanah secara terus-menerus, ditambah dengan semakin berkurangnya lahan resapan air di perumahan membuat banyak rumah mengalami kekurangan air bersih di musim kemarau dan mulai timbulnya genangan air di musim hujan. Dengan menggunakan pendekatan partisipatif, tim pengabdian menjalankan program pengabdian pada masyarakat untuk mencoba mengurangi dampak negatif berkembangnya rumah tangga pada lingkungan perumahan, dan meningkatkan pengetahuan warga tentang keberlanjutan lingkungan dan produktivitas masyarakat di dalam perumahan. Tim pengabdian telah menjalankan program penyuluhan pengelolaan sampah rumah tangga, dan secara bertahap akan menjalankan program pembuatan lubang biopori pada ruang-ruang terbuka hijau yang masih ada pada perumahan. Dengan adanya program ini, warga diharapkan menjadi lebih memahami dan mengimplementasikan cara-cara mudah yang bisa dilakukan untuk menjaga lingkungan hidup bersama.

Kata Kunci: pengelolaan sampah, biopori, daya dukung lingkungan, pembangunan perkotaan

Abstract

Akasia Valley Cluster is a medium-sized gated community located in Setu Sub-

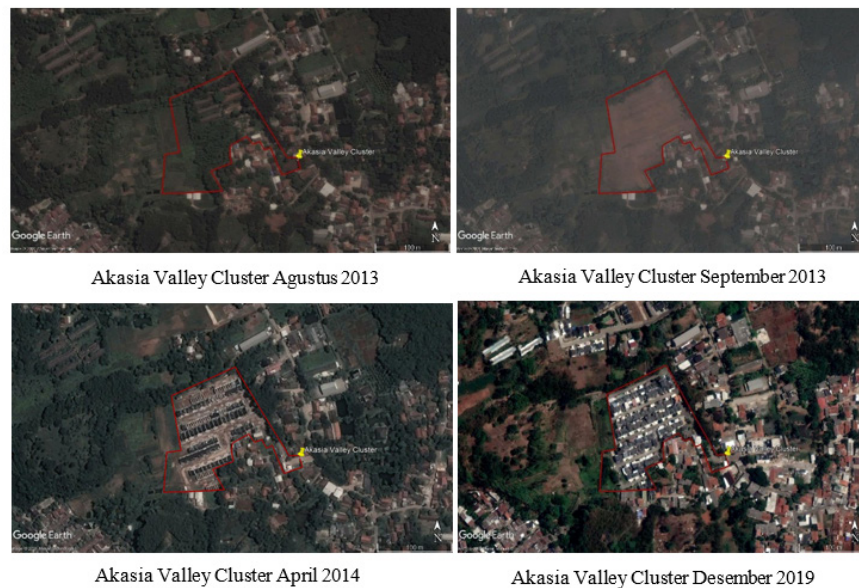
Region, South Tangerang. This neighborhood was built on a formerly green belt, specifically non-productive forest area, which was then cleared to make way for South Tangerang's development. Due in part to the limited availability of PDAM services, residents in Akasia Valley Cluster rely entirely on using groundwater for daily consumption. This continuous use of groundwater, combined with diminishing permeable surface in the neighbourhood causes a shortage of clean water during the dry season and instances of flooding in the monsoon. Using participative approach, we run the community empowerment program to reduce the negative impact of housing development to the environment, as well as improving general knowledge on environmental sustainability and productivity of the residents. We have successfully executed household waste management seminar, and will gradually implement biopore holes to the remaining green open spaces in the neighbourhood. This program is expected to encourage the resident to better understand and implement simple, practical ways to preserve our collective environment.

Keywords: *waste management, biopore, carrying capacity, urban development*

PENDAHULUAN

Pertumbuhan kawasan perkotaan dan permukiman di kawasan Jabodetabek terjadi dengan pesat pada satu dekade terakhir. Dampaknya, para pelaku konstruksi terus membangun area perumahan dan perkantoran yang berakibat pada berkurangnya area resapan alami. Terlebih di Tangerang Selatan, area ini memiliki progresi area perkotaan yang mengakuisisi daerah vegetasi non-hutan. Salah satu kasus yang terjadi dengan mengorbankan kurang lebih 1,5 hektar area resapan alami adalah *Akasia Valley Cluster*, sebuah klaster rumah tinggal yang memiliki 112 unit rumah terbangun. *Akasia Valley Cluster* merupakan sebuah klaster perumahan skala kecil yang berada di Kelurahan Kademangan, Kecamatan Setu, Tangerang Selatan. Saat ini terdapat total 109 rumah yang berpenghuni, dengan 88 diantaranya milik pribadi dan sisanya berstatus disewakan. Rumah tinggal di perumahan *Akasia Valley* mayoritas bertipe 32/72 dan beberapa persil berlokasi di posisi *hoek* memiliki tipe 42/90.

Perumahan klaster kecil ini memiliki keterbatasan dalam penyediaan sarana dan prasarana sanitasi. Seiring dengan bertambahnya jumlah penduduk di *Akasia Valley Cluster*, baik dari datangnya keluarga-keluarga baru maupun meningkatnya jumlah anggota keluarga penghuni lama, kebutuhan air bersih di *Akasia Valley Cluster* meningkat dengan cukup pesat. Karena seluruh kebutuhan air bersih sampai saat ini secara penuh bergantung pada ketersediaan air tanah, dalam beberapa tahun terakhir beberapa titik rumah warga mulai mengalami kekeringan di musim kemarau. Sebaliknya, daerah resapan yang berkurang bukan hanya di sekitar *Akasia Valley Cluster*, seperti yang dapat terlihat pada Gambar 1. Selain berkurangnya area hijau dengan sangat cepat di sekitar tapak perumahan, lahan hijau di dalam perumahan juga semakin menipis karena meningkatnya kebutuhan ruang hunian *Akasia Valley Cluster* sendiri.



Gambar 1. Perubahan kawasan terbangun di dalam dan di sekitar lokasi pengabdian Sumber (Google Earth, 2021), delineasi oleh Tim Pengabdian

Kedua permasalahan utama di atas membuat lingkungan perumahan mengalami kekeringan setiap kali musim kemarau datang. Di beberapa titik rumah, warga harus melakukan pengeboran ulang sumur air tanahnya karena cadangan air tanah yang tersedia sudah habis pada kedalaman 5-10 meter. Sebagian besar sumur warga saat ini ada pada kedalaman 20 meter, itu pun dengan kualitas air tanah yang kurang baik karena sumbernya sendiri sudah mulai mengering. Ironisnya, di musim hujan, beberapa titik di dalam perumahan selalu mengalami genangan air yang cukup mengganggu, terlebih ketika curah hujan sedang sangat tinggi. Hal ini terjadi terutama pada titik-titik *cul de sac* di mana air mencapai dataran terendah dan tidak dapat terserap kembali ke dalam tanah secara sempurna.

Dalam lingkup perumahan, *Akasia Valley Cluster* memiliki beberapa titik potensi yang bisa dioptimalkan keberadaannya sebagai solusi lahan hijau perumahan dengan ukuran yang bervariasi. Saat ini terdapat total 9 ruang terbuka hijau di wilayah *Akasia Valley Cluster*, meskipun beberapa di antaranya berukuran sangat kecil dan tidak bisa difungsikan sebagai taman aktif. Dalam penggunaannya, taman-taman yang berukuran kecil ditanami bunga dan tanaman-tanaman konsumsi, seperti daun pandan dan daun serai, sedangkan taman yang berukuran paling besar difungsikan sebagai *jogging track* kecil dan dilengkapi dengan kolam resapan. Selain itu juga ada satu lapangan perkerasan dengan ukuran 90 m² yang sering digunakan sebagai tempat warga berkumpul dan berolahraga bersama sebelum pandemi COVID-19.

Secara umum, warga *Akasia Valley Cluster* menyadari bahwa kondisi kekeringan di musim kemarau dan banjir ringan di musim hujan saat ini bukanlah kondisi yang ideal. Akan tetapi, warga juga merasa belum mampu melakukan perubahan yang dapat memperbaiki keadaan dengan signifikan. Hal baiknya, warga *Akasia Valley Cluster* adalah keluarga muda dengan karakter yang mudah bersosialisasi dan tidak individualistik. Mereka saling mengenal satu sama lain dan memiliki banyak

program gotong royong yang dijalankan dengan cukup baik oleh sebagian besar penghuni. Sepanjang tahun pengurus RT bekerja dengan sangat baik dalam menjaga kerukunan warga dan merawat kawasan perumahan *Akasia Valley Cluster*, diantaranya dengan mengorganisir berbagai kegiatan keagamaan. Utamanya dalam hal pelestarian lingkungan, warga telah berinisiatif untuk mengelola bank sampah, dan diketahui juga bahwa sebagian warga memilih untuk menolak pengaspalan jalan serta lebih memilih penggantian *paving block* demi mempertahankan area resapan air hujan.

Berangkat dari potensi dan pengetahuan warga tersebut, maka dapat diketahui bahwa telah muncul kesadaran individu akan kondisi lingkungannya. Adanya keinginan individu untuk mewujudkan program yang direncanakan adalah kunci untuk keberlanjutan program. Keinginan tersebut dapat diakomodir dalam ragam rencana, momentum, pelaksanaan dan penyesuaian rencana dalam menciptakan dukungan masyarakat (Simmel, 2009). Adanya interaksi individual dapat menumbuhkan rasa solidaritas, serta kesadaran individu yang kreatif akan menumbuhkan aksi partisipatif dari warga. Lebih jauh lagi, kesadaran individu ini berkembang menjadi interaksi sosial dengan cakupan masalah modernitas, perkembangan teknologi, pengetahuan, berikut diferensiasi dan resikonya. Interaksi sosial inilah yang perlu dilakukan dengan pendekatan desain partisipatif untuk melibatkan warga dalam proses memikirkan-melakukan-merencanakan keberlanjutan. Hasil kesepakatan bersama nantinya akan menentukan kebutuhan yang akan dituangkan dalam rancangan kegiatan. Dengan demikian, rancangan bukan hanya menjawab kebutuhan pemilik dana dan kekuasaan, namun metode desain partisipatif menggali kebutuhan ruang yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kepentingan semua pihak (M Cowen, 1996). Harapannya, masyarakat bukan lagi menjadi objek melainkan subjek pembangunan. Dengan demikian kegiatan ini akan memberikan kesempatan kepada warga *Akasia Valley Cluster* untuk secara aktif dan partisipatif menentukan program yang akan mereka lakukan untuk lingkungan tempat tinggal mereka dengan lebih adaptif dan berkelanjutan.

KAJIAN TEORI

Partisipasi Masyarakat

Pada dasarnya, program pengabdian bagi masyarakat ini digagas sebagai salah satu upaya pemberdayaan, di mana masyarakat diberikan pendampingan yang memadai dan diharapkan mampu berdaya secara mandiri seiring berjalannya waktu. Menurut *Community Protection Approach*, pemberdayaan juga diartikan sebagai sebuah proses di mana kelompok masyarakat diberi kemampuan dan kesempatan untuk memahami dan menerapkan kekuatan-kekuatan yang mereka miliki untuk kemudian digunakan dalam perbaikan kondisi hidup mereka sendiri (Community Protection Approach, 2020).

Dalam melaksanakan program pengabdian bagi masyarakat, khususnya yang berhubungan dengan pengadaan perubahan lingkungan hidup, salah satu hal terpenting adalah memastikan adanya *sense of belonging* atau rasa memiliki oleh masyarakat. Dengan ada *sense of belonging* ini, diharapkan produk dari program pengabdian ini akan senantiasa dirawat walau saat pendampingan sudah usai. *Sense*

of belonging ini dapat ditumbuhkan dengan cara memastikan masyarakat memiliki keterkaitan dan ketertarikan yang kuat dengan program yang sedang dijalankan.

Beberapa peneliti menyebutkan rasa memiliki sebagai kebutuhan esensial bagi individu, keluarga, dan komunitas (Hill, 2006). Sedemikian pentingnya sehingga ungkapan rasa memiliki ini sering disebutkan dalam berbagai bidang studi. Rasa memiliki dapat diartikan sebagai pengalaman pribadi seseorang ketika terlibat dengan lingkungan sehingga orang yang bersangkutan merasa terikat dengan lingkungan (B Hagerty, 2002). Dengan demikian *sense of belonging* merupakan rasa keterikatan, keterhubungan, atau ketertarikan antara seseorang dan lingkungannya.

Ketertarikan yang kuat akan membantu tim pengabdian dalam melakukan pendampingan dan mendorong masyarakat untuk lebih tertarik berpartisipasi pada program yang dijalankan. Menurut Arnstein (Arnstein, 1969) ada 8 tahap pendampingan komunitas, mulai dari (1) Manipulasi (*Manipulation*), (2) Terapi (*Therapy*), (3) Menginformasikan (*Informing*), (4) Konsultasi (*Consultation*), (5) Menenangkan (*Placation*), (6) Kemitraan (*Partnership*), (7) Delegasi kuasa (*Delegated Power*), dan (8) Kontrol penuh warga (*Citizen Control*). Saat ini berdasarkan observasi eksternal, warga *Akasia Valley* masih berada pada tahap 3 hingga 4, dan masih membutuhkan pendampingan.

Pemanfaatan Air Hujan

Seperti yang sudah disampaikan pada sub bab sebelumnya, permasalahan utama yang dihadapi oleh penduduk *Akasia Valley Cluster* adalah kekeringan air tanah di musim kemarau dan genangan banjir yang muncul ketika musim hujan. Kedua permasalahan ini sejatinya muncul karena masih sangat kurangnya pemanfaatan air hujan, padahal air hujan adalah sumber air yang gratis dan sangat bisa digunakan untuk meningkatkan stok air tanah.

Pada Peraturan Menteri Lingkungan Hidup nomor 12 tahun 2009, pemerintah telah mengamanatkan bahwa setiap pemilik dan penyelenggara bangunan wajib menjalankan serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk memanfaatkan air hujan, baik sebagai upaya mengumpulkan, menggunakan secara langsung, ataupun menyalurkan kembali air hujan ke dalam tanah (Kementerian Lingkungan Hidup, 2009).

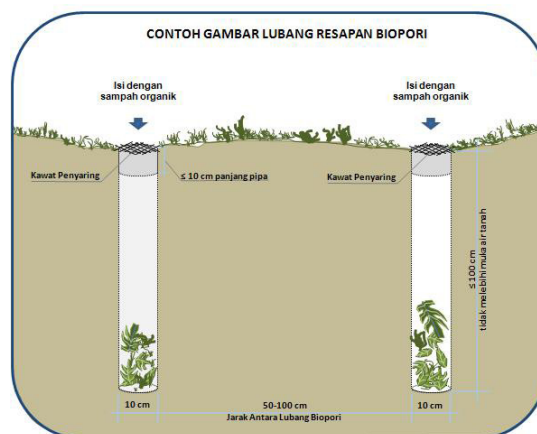
Dalam hal kegiatan pemanfaatan ini, pemerintah menyarankan pembuatan tiga infrastruktur tambahan, yaitu sumur resapan, kolam pengumpul air hujan, dan lubang resapan biopori, yang selanjutnya akan disebut sebagai “biopori”. Berkaitan dengan tujuan awal peningkatan partisipasi dan swadaya masyarakat dalam menjaga lingkungan, maka program pengabdian ini akan berfokus pada pembuatan lubang biopori, yang sekiranya dapat dilakukan secara mandiri oleh warga dan dapat dirawat dengan cara-cara yang cukup sederhana.

Berdasarkan Permen KLH nomor 12 tahun 2009, ada tiga hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan lubang biopori, yaitu persyaratan lokasi, tata cara konstruksi, dan pemeliharannya. Dalam hal persyaratan lokasi, lubang biopori sebaiknya dibuat di sekitar wilayah permukiman warga, lapangan parkir, taman, di dekat area pepohonan, dan/atau area yang terlewati aliran air hujan untuk memaksimalkan debit air yang dapat terserap kembali ke dalam tanah. Hal kedua yang harus diperhatikan

ada tata cara konstruksi atau pembuatan lubang biopori. Halaman lampiran Permen KLH memuat dengan cukup detail tata cara pembuatan lubang biopori, yang dibagi menjadi 4 langkah (Kementerian Lingkungan Hidup, 2009).

1. Membuat lubang silindris ke dalam tanah dengan diameter 10 cm, kedalaman kurang lebih 100 cm, dan apabila berencana membuat lebih dari 1 lubang maka dapat dibuat dengan jarak antara 50-100 cm.
2. Memperkuat mulut atau pangkal lubang dengan menggunakan pipa paralon berdiameter 10 cm dan panjang minimal 10 cm, atau dengan menggunakan adukan semen selebar 2-3 cm di sekeliling mulut lubang.
3. Mengisi lubang biopori dengan sampah organik rumah tangga, termasuk daun kering, kulit buah-buahan, dan sampah organik lainnya.
4. Menutup lubang biopori dengan saringan kawat atau tutup pipa berlubang.

Untuk menjaga fungsinya, lubang biopori perlu dirawat secara berkala. Perawatan ini bisa dilakukan dengan cara memasukkan sampah organik secara bertahap ke dalam lubang, dengan terlebih dahulu memastikan bahwa sampah organik yang ada di dalam sudah mulai menurun volumenya. Selain itu, sampah organik yang dimasukkan ke dalam lubang biopori juga dapat dipanen sebagai kompos alami setelah diendapkan selama 2-3 bulan.



Gambar 2. Diagram Lubang Resapan Biopori (Kementerian Lingkungan Hidup, 2009)

Berdasarkan Peraturan Menteri tersebut, telah ditentukan pula bahwa setiap 20 m² tutupan bangunan, perlu dibuat 3 unit lubang biopori. Pemilik atau pengguna rumah juga wajib menambahkan satu lubang biopori setiap penambahan 7 m² tutupan bangunan. (KLH, 2009)

Pengelolaan Sampah Rumah Tangga

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 81 tahun 2012, sampah rumah tangga didefinisikan sebagai sampah yang dihasilkan oleh kegiatan berumah tangga sehari-hari, dengan pengecualian buangan toilet dan sampah spesifik. Termasuk di dalamnya adalah sampah sisa makanan, yang menyumbang 45% dari keseluruhan timbulan sampah yang terhitung pada Provinsi Banten di tahun 2021. (KLHK 2022). Peraturan Pemerintah yang sama juga mengamanatkan bahwa penyelenggaraan pengelolaan sampah adalah kegiatan yang wajib dilakukan oleh

semua orang, yang termasuk di dalamnya pengurangan produksi sampah dan penanganan sampah yang telah diproduksi.

Kegiatan pengurangan sampah yang cukup sederhana dan mudah dilakukan oleh produsen sampah skala rumah tangga misalnya dengan cara menggunakan bahan yang dapat didaur ulang, diguna ulang, atau bahan yang mudah terurai oleh alam. Hal ini termasuk pada sampah sisa makanan dan sampah-sampah organik lain yang diproduksi oleh rumah tangga. Instruksi ini sesuai dengan tahapan pengolahan sampah modern yang dipublikasikan oleh Cunningham (Cunningham & Cunningham, 2010)

Salah satu cara untuk mendaur ulang sampah organik rumah tangga, demi mengurangi jumlah sampah yang dibuang pada TPA/TPS, adalah dengan memanfaatkan adanya lubang biopori. Sampah organik rumah tangga yang tidak lolos pemilihan untuk komposter dapat dimasukkan ke dalam lubang biopori untuk dikompos secara alami di dalam tanah. Semakin banyak lubang biopori yang ada pada suatu tapak, semakin banyak pula sampah organik rumah tangga yang dapat diolah dan dikompos secara natural.

METODOLOGI

Seperti yang telah dipaparkan pada bab pendahuluan, warga *Akasia Valley Cluster* memiliki potensi, pengetahuan, dan kesadaran yang cukup baik akan kondisi lingkungan. Kunci dalam mewujudkan keberlanjutan program adalah adanya keinginan untuk memiliki rencana dan mau berpartisipasi aktif dalam mendukung sebuah momentum kegiatan. Dalam hal ini, interaksi sosial juga diperlukan untuk menumbuhkan rasa solidaritas. Interaksi sosial inilah yang perlu dilakukan dengan pendekatan desain partisipatif dengan tahapan agar komunitas dapat dilepas menuju kemandirian dengan cara melibatkan warga dalam proses memikirkan-melakukan-merencanakan keberlanjutan.

Metodologi yang digunakan dalam pengembangan masyarakat akan melalui 7 tahapan (Adi, 2003), yaitu: (1) Persiapan; (2) Pengkajian; (3) Perencanaan; (4) Penyusunan rencana kegiatan; (5) Implementasi; (6) Evaluasi; dan (7) Penutupan kegiatan. Hingga penulisan jurnal ini disusun, tim pengabdian telah melaksanakan 5 tahapan awal, yaitu persiapan, pengkajian, perencanaan, penyusunan rencana kegiatan, dan implementasi. Kegiatan (6) Evaluasi dan (7) Penutupan, akan dilakukan sebagai kegiatan lanjutan dengan melihat kondisi lingkungan paska diimplementasikan program yang direncanakan.

1. Persiapan

Persiapan dilakukan dengan survei *online* yang akan disebar ke seluruh warga *Akasia Valley Cluster*. Survei ini dilakukan untuk menemukan kendala terbesar yang dirasakan warga dalam pengolahan dan pengelolaan sampah rumah tangga yang dilihat dari perspektif internal dan eksternal. Instrumen yang digunakan adalah *google form* dengan target responden adalah 88 warga. Setelah 2 minggu form diluncurkan, 25 responden memberikan tanggapan yang mewakili penghuni tiap kepala keluarga. Didapatkan profil responden yang beragam, mulai dari pengurus RT, warga yang bergabung dalam komunitas bank sampah, ibu rumah tangga, hingga ibu bekerja di lingkungan perumahan. Survei tersebut

mengukur pengetahuan dasar warga akan konsep, kendala, dan informasi yang diinginkan warga mengenai pemilahan dan pengelolaan sampah rumah tangga.

2. Pengkajian

Setelah tim pengabdian memperoleh data mengenai situasi dan harapan warga mengenai kondisi lingkungannya, maka tahapan selanjutnya adalah pengkajian. Tahapan ini dilakukan dengan wawancara kepada *key person* warga *Akasia Valley Cluster*, yaitu Ketua RT, penanggung jawab Bank Sampah, serta salah satu warga yang bekerja pada Kementerian Lingkungan Hidup sebagai inisiasi awal pengenalan tim pengabdian dan rencana program yang diusulkan. Tahapan ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang lebih menyeluruh tentang permasalahan yang dihadapi oleh mitra langsung dari sudut pandang mitra secara objektif. Dalam kondisi pandemi Covid-19, maka kegiatan ini dilakukan pada forum *online* grup warga.

3. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, maka diperlukan diskusi intensif antara warga dan tim pengabdian. Tahapan ini dilakukan dengan FGD (*Focus Group Discussion*) dengan melibatkan partisipasi aktif terhadap 25 perwakilan warga yang telah mengisi survei *online*. FGD dilakukan dalam kurun waktu 1 minggu, dengan tahapan persiapan grup peserta diskusi, pemaparan topik dan pertanyaan terbuka oleh tim pengabdian (sekali menjadi moderator, notulen, dan tim dokumentasi), pengolahan data/analisis, dan penarikan kesimpulan. Topik diskusi FGD ini dikelompokkan pada pemahaman kapasitas warga akan permasalahan yang terkait langsung dengan pengelolaan sampah rumah tangga dan dampaknya terhadap keberlanjutan lingkungan hingga penggalan partisipasi warga untuk berkontribusi pada kegiatan yang direncanakan. Warga akan memberikan masukan kepada tim pengabdian mengenai kondisi eksisting, kendala yang dihadapi, dan rencana keberlanjutan program dalam jangka pendek dan panjang. Dengan mempertimbangkan kondisi pandemi COVID-19 di lokasi pengabdian, maka FGD direncanakan untuk dilakukan secara daring.

4. Penyusunan rencana kegiatan

Berdasar hasil perencanaan di atas, maka tim pengabdian dan warga menyusun rencana kegiatan, diantaranya adalah seminar pengelolaan sampah rumah tangga dengan mengundang komunitas Pilah Sampah, pembuatan lubang resapan biopori, serta seminar dan *workshop* pemanfaatan air hujan bersama komunitas Teras Kamala.

5. Implementasi

Sesuai dengan perencanaan, implementasi kegiatan dilakukan dengan pembuatan lubang resapan biopori. Kegiatan ini melibatkan warga sebagai bentuk partisipasi aktif dengan arahan dari tim pengabdian. Tim pengabdian membagikan *booklet* berisi informasi dasar akan kondisi lingkungan hingga panduan pembuatan biopori.

PELAKSANAAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Observasi Awal (Persiapan, pengkajian, perencanaan, dan penyusunan rencana kegiatan)

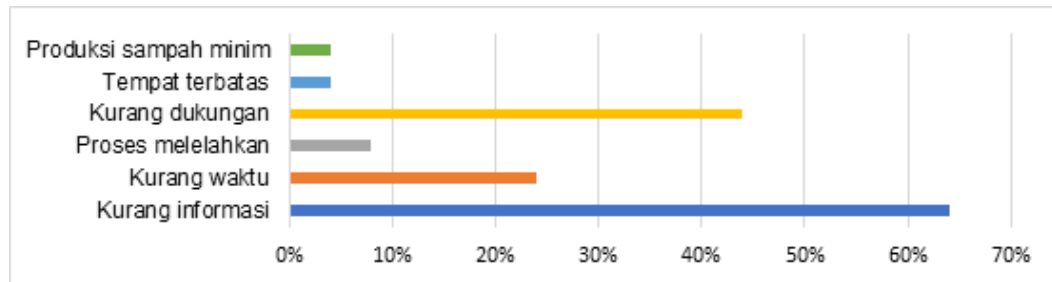
Tahapan awal yang dilakukan dalam program pengabdian bagi masyarakat ini adalah peninjauan opini warga untuk memahami seberapa jauh pemahaman warga tentang usaha-usaha menjaga lingkungan yang dapat dilakukan dalam skala rumah tangga. Observasi sudah dimulai sejak bulan Juli tahun 2021, ketika di puncak musim kemarau beberapa warga mengeluhkan kekeringan karena air tanah mulai habis. Warga A mengeluhkan sumurnya sudah 2 minggu kering, dengan kedalaman sumur 5-10 meter dari muka tanah. Warga D menambahkan bahwa rumah beliau juga mengalami kekeringan di mana air yang keluar tidak dapat memenuhi tangki tampungan yang ada, terlebih jika penyedotan air tanah dilakukan pada siang hari. Warga M juga mengeluhkan debit air yang sangat kecil dan kualitas air yang mulai keruh kecokelatan.

Dari percakapan ini, muncul bahwa masalah utama yang dirasakan oleh warga adalah adanya kekurangan air bersih di musim kemarau. Hal ini terjadi karena cadangan air tanah sudah jauh berkurang, termakan oleh makin berkurangnya area serapan dan penggunaan air tanah yang terus menerus. Pembuatan lubang biopori diusulkan pada forum warga, namun sebagian besar warga mengaku belum memiliki pengetahuan dasar tentang lubang biopori, cara membuatnya, dan manfaatnya. Mengamati hal ini, tim pengabdian kemudian bekerja sama dengan Pilah Sampah sebagai salah satu komunitas peduli lingkungan di sekitar Tangerang Selatan untuk menyelenggarakan seminar online tentang Biopori. Setelah berdiskusi, diputuskan untuk menambahkan materi tentang pengolahan dan pengelolaan sampah rumah tangga, yang tentunya erat hubungan dengan biopori dan misi pelestarian lingkungan.

Implementasi (Pelaksanaan Seminar Pengelolaan Sampah Rumah Tangga dan Pembuatan Lubang Resapan Biopori)

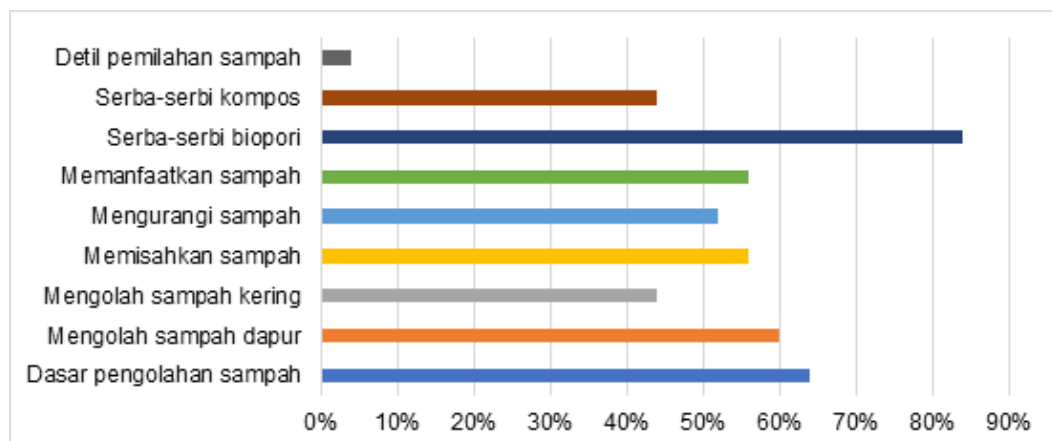
Mempertimbangkan kondisi pandemi, Tim Pengabdian memutuskan untuk melaksanakan seminar Pengelolaan Sampah Rumah tangga terlebih dahulu. Pemasangan lubang biopori membutuhkan interaksi warga secara luring yang cukup tinggi, sehingga diputuskan untuk dilaksanakan setelah seminar pemilahan sampah. Hal ini juga didasari pertimbangan bahwa perawatan lubang biopori membutuhkan pengetahuan yang cukup tentang jenis-jenis sampah rumah tangga dan cara mengolahnya.

Sebelum seminar pengelolaan sampah dilakukan, Tim Pengabdian kembali melakukan jejak pendapat secara daring untuk mengetahui seberapa jauh warga memahami seluk beluk pengolahan sampah rumah tangga. Dari 25 responden, 64% di antaranya merasa masih kurang mendapat informasi tentang pengolahan sampah rumah tangga, dan 44% merasa tidak ada dukungan dari lingkungan sekitar untuk mulai mengolah sampah rumah tangga. Selain itu, 24% juga menyatakan kurangnya waktu luang yang dimiliki sehingga tidak sempat memilah dan mengolah sampah.



Gambar 3. Jawaban survey warga tentang kendala dalam pengolahan dan pengelolaan sampah rumah tangga. Sumber: Tim Pengabdian, 2021

Selain itu, survei tersebut juga mencoba menggali harapan para warga tentang pengetahuan apa yang mereka harap bisa dapatkan dari seminar ini. Mayoritas warga ingin mengetahui dasar-dasar informasi tentang biopori, dengan persentase hingga 84%. Lebih dari 60% responden ingin memahami dasar-dasar pengolahan dan pengelolaan sampah, dan 60% warga ingin memahami cara mengolah sampah dapur. Selain itu, lebih dari 50% warga ingin mengetahui cara memanfaatkan sampah dapur dan sampah kering, mengurangi jumlah produksi sampah, dan memahami cara memisahkan sampah rumah tangga dengan efektif.



Gambar 4. Jawaban survey daring warga tentang informasi yang diharapkan dari Seminar Pengelolaan Sampah Rumah Tangga. Sumber: Tim Pengabdian, 2021

Dari hasil survey daring ini, dapat disimpulkan bahwa meskipun masyarakat *Akasia Valley* sudah memahami pentingnya menjaga lingkungan, dalam konteks partisipasi masyarakat di bidang pengelolaan sampah dan air, warga masih berada pada tahap *Informing* dan *Consultation*. Diharapkan posisi ini akan meningkat setelah diselenggarakan sesi *knowledge sharing* dalam bentuk *workshop online*.

Dalam pelaksanaannya, seminar pengelolaan sampah ini menarik pihak-pihak di luar, utamanya Bank Sampah Amarapura (BSA). Amarapura adalah permukiman berpagar (*gated community*) yang terletak dekat dengan lokasi pengabdian. Berdasarkan hasil wawancara dengan Warga AR, selama ini beberapa rumah tangga di *Akasia Valley* sudah rutin mengikuti penimbangan di BSA.

Pelaksanaan seminar dibuka dengan pengenalan tentang Pilah Sampah dan misi

lingkungan yang dibawanya. Narasumber seminar, Ibu Nahdya, menjelaskan tentang 3R dalam pengelolaan sampah, yaitu *Reduce, Reuse, dan Recycle*. Dalam diskusi tentang *reduce* atau “mengurangi”, narasumber menjelaskan pentingnya perubahan gaya hidup dalam membantu mengurangi produksi sampah rumah tangga, seperti misalnya secara sadar membeli produk-produk yang kemasannya bisa dipakai ulang, membawa tas belanja sendiri, membawa botol minuman, dan sebagainya. Selanjutnya dalam arahan untuk *reuse* atau “menggunakan kembali”, narasumber mendorong peserta untuk tidak langsung membuang barang-barang yang sudah rusak atau tidak layak pakai. Misalnya pakaian dapat disumbangkan, peralatan elektronik dapat diperbaiki, dan berbagai sampah berbentuk wadah dapat digunakan untuk pembibitan atau *polybag*. Poin ketiga dalam strategi pengelolaan sampah adalah *recycle* atau “daur ulang”. Pada poin ini, narasumber menjelaskan secara singkat perbedaan jenis sampah organik dan anorganik, karena hal ini sangat penting dalam pemahaman cara mendaur ulangnya. Sampah anorganik, seperti misalnya plastik, kaca, kertas, logam, minyak jelantah, dan sebagainya, dapat ditata dan dirapikan untuk disetorkan pada bank sampah maupun titik-titik daur ulang sampah, salah satunya adalah Pilah Sampah.

Selain itu, disampaikan bahwa ada 3 hal yang bisa dilakukan oleh warga untuk mendaur ulang sampah organik rumah tangga, seperti sisa masakan atau sisa makanan. Cara pertama adalah dengan membuat pupuk kompos dengan peralatan sederhana seperti ember dengan tutup, gunting, dan alat pengaduk. Pada tahapan ini, dijelaskan bahwa hanya ada beberapa jenis sampah rumah tangga yang tidak boleh dimasukkan ke dalam wadah kompos, seperti misalnya sisa masakan yang sudah matang, bahan-bahan hewani, produk turunan susu, dan masakan basi. Warga juga perlu mencampurkan aktivator yang dapat berwujud pupuk kandang ataupun kompos jadi. Cara kedua adalah dengan membuat *ecoenzyme* sederhana yang bisa digunakan untuk pupuk tanaman dan pembersih alat rumah tangga. Bahan yang dibutuhkan adalah sisa potongan buah-buahan, gula jawa, dan air dengan takaran 3:1:10. Setelah difermentasi selama 3 bulan pada wadah tertutup, *ecoenzyme* ini siap digunakan. Cara terakhir yang juga tidak kalah penting adalah dengan pemasangan biopori pada area-area yang memungkinkan, seperti taman basah di pekarangan rumah ataupun taman warga.

Dalam pelaksanaannya, tim pengabdian menjelaskan dengan sangat detil bagaimana cara membuat dan merawat lubang biopori, serta seperti apa manfaat lubang biopori dalam jangka panjang. Kegiatan ini diikuti oleh seluruh warga Akasia Valley mulai usia anak hingga dewasa dengan jumlah 20 titik pada taman komunal perumahan. Selama kegiatan ini berlangsung warga berpartisipasi aktif dengan menunjukkan antusiasme mereka dalam praktik dan diskusi bersama.

Dari seminar dan diskusi yang dilakukan, dapat dilihat bahwa warga Akasia Valley maupun warga Amarapura yang bergabung sesungguhnya memiliki *willingness* atau niatan yang cukup kuat untuk melestarikan lingkungan tinggalnya. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dan diskusi yang berjalan menunjukkan bahwa warga sudah ada di atas tahapan *informed* dan pengetahuan dasar yang dimiliki sudah ada pada tahap *consultation* hingga *partnership* (Arnstein, 1969). Tim pengabdian dalam hal ini hanya perlu mendorong hingga warga sampai pada tahapan *delegated power* dan *citizen control* melalui pendampingan.

Rencana Pengabdian yang Akan Datang

Seperti sudah disampaikan pada Bab sebelumnya, sejatinya misi pelestarian lingkungan yang akan dilakukan pada Perumahan *Akasia Valley* ini tidak hanya berfokus pada pemilahan dan pengelolaan sampah rumah tangga. Fokus masalah yang dihadapi warga adalah adanya kekeringan yang disebabkan oleh mulai habisnya cadangan air tanah. Berdasarkan konsultasi dengan narasumber seminar, serta diskusi dengan warga, maka diputuskan untuk memasang sejumlah lubang biopori pada taman-taman warga. Beberapa warga mengusulkan untuk mewajibkan adanya lubang biopori di setiap rumah, tetapi hal ini tidak dapat dilakukan mengingat banyak rumah sudah membangun perkerasan di seluruh tapak yang dimiliki karena kebutuhan ruang yang juga senantiasa meningkat. Selain pemasangan lubang biopori, Tim Pengabdian mengusulkan adanya workshop penyaringan air hujan yang ditargetkan untuk diikuti warga non-produktif ekonomi – dengan usia SD-SMP – untuk mengajarkan pentingnya melestarikan sumber daya air dan meningkatkan kesadaran akan konservasi air sejak dini.

Tujuan akhir dari program pengabdian partisipatif adalah bahwa suatu saat masyarakat yang terdampak akan sampai pada tahap “*Delegated power*” dan “*Citizen control*” di mana seluruh program dapat dijalankan tanpa ada campur tangan tim pengabdian sama sekali. Tahapan pengabdian partisipatif yang diterapkan pada setiap program dapat berbeda-beda, yang tentunya membutuhkan observasi dan analisis tersendiri pada kondisi masyarakat terdampak. Akan tetapi, sebelum kedua program ini tereksekusi, Indonesia mengalami gelombang ketiga Pandemi, sehingga demi kebaikan bersama, kedua kegiatan ini diundurkan hingga situasi kembali kondusif, terlebih mengingat sifat kegiatan yang kinestetik dan interaktif secara luring.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Pemberdayaan masyarakat dalam misi keberlanjutan lingkungan yang diimplementasikan pada *Akasia Valley Cluster* dilakukan dengan menggunakan pendekatan partisipatif, dalam upaya mengurangi dampak negatif berkembangnya rumah tangga pada lingkungan perumahan. Hal yang juga terpenting dalam misi ini adalah upaya peningkatan pengetahuan warga tentang keberlanjutan lingkungan dan produktivitas masyarakat di dalam perumahan. Pendekatan partisipatif yang dilakukan antara lain observasi dan penggalan analisis situasi dengan metode wawancara, penyebaran survei *online*, hingga *focus group discussion* (FGD). Rekomendasi kegiatan yang diusulkan antara lain pelaksanaan seminar pengelolaan sampah rumah tangga, pemasangan lubang biopori, dan *workshop* penyaringan air hujan.

Hasil penyebaran kuisioner menyebutkan bahwa warga masih berada pada tahap *Informing* dan *Consultation* dalam konteks partisipasi masyarakat di bidang pengelolaan sampah dan air. Hasil FGD juga menunjukkan bahwa warga sudah berada di atas tahapan *informed* dan pengetahuan dasar yang dimiliki pada tahap *consultation* hingga *partnership*. Tim pengabdian dalam hal ini hanya perlu mendorong hingga warga sampai pada tahapan *delegated power* dan *citizen control* melalui pendampingan.

Hasil penelusuran tim pengabdian telah menjawab misi keberlanjutan lingkungan dengan pemberdayaan masyarakat. Dengan bekal pengetahuan yang diberikan oleh tim pengabdian maka potensi dan pengembangan kegiatan berikutnya berfokus pada upaya menjaga keseimbangan dan keserasian antara jumlah penduduk dengan kapasitas dari daya dukung alam dan daya tampung lingkungannya. Untuk memperoleh kesadaran masyarakat terhadap lingkungan berkelanjutan maka kebijakan dalam menggunakan sumber daya seperti penghematan air domestik perlu dilakukan, begitu pula dengan perlindungan terhadap lingkungan seperti pencegahan pencemaran lingkungan. Dengan rangkaian tersebut diharapkan warga menjadi lebih memahami dan mengimplementasikan cara-cara mudah yang bisa dilakukan untuk menjaga lingkungan hidup bersama.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, I. R. (2003). *Pemberdayaan, Pengembangan Masyarakat dan Intervensi Komunitas*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi UI.
- Arnstein, S. (1969). A Ladder of Citizen Participation. *Journal of the American Institute of Planners*, 216-224.
- B Hagerty, R. A. (2002). Childhood Antecedents of Adult Sense of Belonging. *Journal of Psychology*, 793-801.
- Community Protection Approach. (2020). *Community Empowerment Manual*. Milan: WeWorld-GVC.
- Cunningham, W.P., & Cunningham, M.A. (2010). Principles of Environmental Science. In M. A. William P Cunningham, *Principles of Environmental Science*. McGraw Hill Edu.
- Google Earth. (2021, Desember). Retrieved from Google Earth: <https://earth.google.com/web/>
- Hill, D. (2006). *Sense of Belonging as Connectedness*. American Indian Worldview and Mental Health.
- Kementerian Lingkungan Hidup. (2009). *Peraturan Menteri Lingkungan Hidup Nomor 12 tahun 2009 tentang Pemanfaatan Air Hujan*. Kementerian Lingkungan Hidup.
- M Cowen, R. S. (1996). *Doctrines of Development*. London: Routledge.
- Simmel, G. (2009). *Sociology: Inquiries into the Construction of Social Forms*. Brill.

PENGEMBANGAN DESAIN TIKAR SEBAGAI DAYA TARIK WISATAWAN DI PANTAI PARANGTRITIS

DEVELOPMENT OF MATS DESIGN AS A TOURIST ATTRACTION IN PARANGTRITIS BEACH

Purwanto¹, Dan Daniel Pandapotan²

¹Program Studi Desain Produk Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

²Program Studi Desain Produk Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

email: pur@staff.ukdw.ac.id¹, Dan Daniel Pandapotan@staff.ukdw.ac.id²

Diterima: Maret, 2022 | **Disetujui:** April, 2022 | **Dipublikasi:** Oktober, 2022

Abstrak

Pantai Parangtritis merupakan salah satu objek wisata yang menjadi destinasi utama bagi wisatawan domestik dan wisatawan manca negara. Objek wisata ini terletak di selatan Provinsi D.I Yogyakarta yang berjarak 26 km atau 45 menit dari pusat kota Yogyakarta. Di lokasi ini, pengunjung bisa duduk santai di tepi pantai menggunakan tikar dan payung. Berdasarkan hasil pengamatan, sarana tersebut menjadi ciri khas Pantai Parangtris. Adapun beberapa hal yang menjadi kendala dan berdampak kepada pengunjung selaku penyewa dan pedagang selaku pemilik, yaitu saat angin bertiup kencang menyebabkan tikar tersingkap dan kotor. Selain itu, pemberat yang digunakan terkesan seadanya berupa bongkahan batu bangunan, botol bekas berisi plastik dan kantong plastik berisi pasir. Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan beberapa alternatif desain yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut untuk meningkatkan daya tarik wisatawan di lokasi tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif non-partisipatori dengan pengambilan data berdasarkan hasil survey dan studi literatur. Proses perancangan dilakukan menggunakan Morphological Chart yang terbagi ke dalam beberapa kebutuhan, yaitu untuk penerangan, penampungan sampah sementara dan penandaan kepemilikan tikar. Alternatif desain disajikan dalam bentuk visual dan deskripsi implementasi. Hasil penelitian menunjukkan penyelesaian masalah melalui beberapa alternatif desain tikar sekaligus menciptakan suasana baru sebagai daya tarik objek wisata. Desain tikar yang dihasilkan dilengkapi dengan pemberat berupa tempat sampah sementara, lampu penerangan dan pemberian warna yang berbeda untuk tanda kepemilikan tikar.

Kata Kunci: desain tikar, objek wisata, daya tarik

Abstract

Parangtritis Beach is one of the tourist attractions that is the main destination for domestic tourists and foreign tourists. This tourist attraction is located in the southern province of Yogyakarta Special Region, which is 26 km or 45 minutes from downtown Yogyakarta. At this location, visitors can sit relaxed on the beach using mats and umbrellas. Based on observations, these facilities are the hallmark of Parangtritis Beach. There are several things that become obstacles and have an impact on visitors as tenants and traders as owners, namely when the wind blows hard, the mats are exposed and dirty. In addition, the ballast used seemed improvised in the form of chunks of building stone, used bottles filled with plastic and plastic bags filled with sand. This research was conducted to produce several alternative designs that can solve these problems to increase the attractiveness of the location. The method used in this research is non-participatory qualitative with data collection based on survey results and literature studies. The design process is carried out using a Morphological Chart which is divided into several needs, namely for lighting, temporary waste storage and marking of mat ownership. Alternative designs are presented in the form of visuals and implementation descriptions. The results showed that problem solving was done through several alternative mat designs while creating a new atmosphere as a tourist attraction.

Keywords: *Keywords: mat design, tourist attraction, attraction*

PENDAHULUAN

Kota Yogyakarta merupakan salah satu destinasi utama pariwisata baik wisatawan domestik maupun mancanegara yang dimiliki oleh Indonesia (Haruna, K.,dkk., 2017). Gencarnya promosi pariwisata baik dalam negeri maupun di luar negeri yang dilakukan oleh pemerintah secara tidak langsung membawa gelombang wisatawan yang datang cukup signifikan. Yogyakarta memang merupakan kota yang memiliki banyak sekali daya tarik wisatanya (Suhendroyono, S., 2016). Bukan hanya wisatawan mancanegara yang tertarik untuk menikmati pariwisata di Indonesia, wisatawan lokalpun juga sudah mulai menyadari bahwa di negaranya sendiri mempunyai tempat wisata yang indah dan budaya yang beragam (Setyaningsih, Z., 2013). Salah satu destinasi wisata pantai yang ada di Yogyakarta adalah Pantai Parangtritis yang mendapat kunjungan paling banyak di antara objek wisata lainnya. Misalnya jumlah wisatawan pada hari libur akhir pekan bisa mencapai sekitar 39 ribu orang per hari pada bulan September 2020 padahal saat itu masih masa pandemic Covid-19 seperti disampaikan oleh Kepala Dinas Pariwisata DIY Singgih Raharjo (Wisang Seto Pangarobowo, 2020). Sedangkan pengunjungnya mayoritas berasal dari luar daerah Yogyakarta. Di pantai Parangtritis sepanjang pantai tersedia berbagai fasilitas wisata, olahraga pantai, dan berbagai spot menarik. Seperti kolam renang, pemandian air hangat, wahana ATV, motor trail, jip wisata, para layang hingga penyewaan tikar dan payung juga tersedia hingga jasa sewa kuda. Salah satu sarana fasilitas bagi pengunjung dikarenakan cuaca yang sangat panas maka penyewaan payung dan tikar untuk duduk-duduk santai di pantai sangat laris dengan biaya sewa sebesar Rp25.000 per pemakaian. Berdasarkan hasil *case study* wisatawan tidak pernah ada habisnya untuk mendatangi pantai Parangtritis bahkan banyak wisatawan yang setiap tahunnya kembali lagi untuk

mengunjungi pantai Parangtritis (Besti Ismi Riyanisma, 2018). Namun demikian ada juga keluhan yang disampaikan oleh wisatawan diantaranya pelayanan yang kurang standar, terdapat bagian obyek kotor kurang terawat, aktivitas bisnis yang kurang tertata menyebabkan kunjungan wisata ke pantai berkurang di Yogyakarta (Prasetya dkk., 2015). Aktivitas pariwisata yang tidak dikelola secara bertanggung jawab dapat menimbulkan dampak penurunan kualitas lingkungan (Susilo, 2014). Salah satu fasilitas yang bisa mengurangi kenyamanan dan mengganggu lingkungan adalah penggunaan tikar untuk duduk-duduk santai. Pada saat ada angin kencang bisa tersingkap karena hanya ditimpa dengan batuan yang dibungkus plastik. Disamping itu dekat tikar tersebut tidak ada tempat sampah untuk membuang bungkus makanan ringan sembarangan disekitar mereka duduk, apalagi saat dipakai pada malam hari tidak ada penerangan. Kemudian kepemilikan tikar juga belum ada penandaan pada tikar tersebut sehingga sering tetukar. Untuk itu penelitian ini bertujuan memberikan alternatif rancangan desain tikar yang bisa mengatasi permasalahan yang ada dengan desain tikar yang baru sehingga juga bisa menambah daya tarik bagi wisatawan.



Gambar 1. Tikar tersingkap saat kena angin
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

KAJIAN TEORI

Morphological chart merupakan metode diagram untuk menghasilkan ide atau gagasan dan bentuk berdasarkan analisis fungsi. Metode ini juga dapat dipergunakan untuk menggali berbagai kemungkinan gagasan sehingga menghasilkan ide gagasan tentang sebuah konsep desain baru yang dituliskan dalam sebuah tabel pada bagian kolom utama yang mencantumkan berbagai fungsi atau komponen yang diinginkan dari desain yang diinginkan *Visualization, Modeling, and Graphics for Engineering Design* (Lieu, D. K., and Sorby, S. A., 2008).). Meskipun untuk menghasilkan solusi desain pada produk dengan banyak komponen akan menimbulkan kesulitan bagi desainer untuk mengeksplorasi desain, namun dengan dapat dijadikan sebagai alat yang dapat membantu proses, desainer berkreasi mendesain produk dengan banyak komponen (Borecki, N. A., 2018). Di dalam *morphological chart* berisi elemen-elemen, komponen-komponen, atau sub solusi yang lengkap yang dapat dikombinasikan (Fahmi Sulaiman, 2017). Metode ini pada umumnya sering digunakan perancangan di bidang teknik dan masih belum banyak digunakan dalam proses desain di bidang desain produk. Untuk itu dalam penelitian ini dicoba untuk menggunakan *Morphological Chart* dalam proses desain dan menggunakan pendekatan sosial pada pemilik penyewaan tikar di objek wisata pantai Parangtritis. Penggunaan metode ini agar dapat menghasilkan grafik morfologi ide yang lebih baik maka harus memiliki lebih banyak cara atau kriteria (kolom) daripada fungsi (baris) (Börekçi, N. A., 2018). Selanjutnya dalam *Morphological Chart* terdapat bagian baris yang merupakan

penempatan berbagai opsi atau kemungkinan pilihan untuk kriteria produk yang diusulkan. Jadi dalam daftar ini berisi suatu daftar atau ringkasan dari analisis perubahan bentuk secara sistematis berupa tabel untuk mengetahui bagaimana bentuk berbagai alternatif produk yang akan dibuat. Dalam tabel atau bagan *morphological* akan dapat dibuat kombinasi dari berbagai kemungkinan solusi untuk membentuk produk-produk yang berbeda atau bervariasi. Kombinasi berbeda dari sub solusi dapat dipilih dari bagan, sehingga memungkinkan untuk mencapai sebuah solusi baru yang belum teridentifikasi sebelumnya. Adapun salah satu bentuk *Morphological Chart* dalam penelitian ini ditunjukkan pada Tabel 1. Pada tabel tersebut untuk mendesain tikar yang dilengkapi tempat penampungan sampah sementara, lampu penerangan dan tanda kepemilikan (*signage*).

Komponen pada kolom sumbu X merupakan alternatif konsep dari kebutuhan yang diusulkan meliputi proses produksi, tinjauan dari sisi visual dan cara solusi pengoperasian produk. Sedangkan pada bagan sumbu Y mempunyai kriteria dari sisi posisi penempatan, bentuk dan komposisi penyusunan dalam pewarnaan. Sementara itu pada desain dengan menggunakan metode ini akan membantu desainer dalam mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi dan bentuk desain maupun komponen-komponen dari produk yang diinginkan secara sistematis. Disamping itu berdasarkan tabel tersebut juga dapat dilakukan penggabungan dari berbagai alternatif yang diusulkan untuk menghasilkan desain baru sebuah produk. Kombinasi dari berbagai komponen dan alternatif kriteria produk akan menghasilkan produk-produk yang berbeda dan lebih bervariasi. Kombinasi berbeda dari sub solusi dapat dipilih dari bagan, sehingga memungkinkan untuk mencapai sebuah solusi baru yang belum teridentifikasi sebelumnya. Demikian juga hasil dari survey atau wawancara juga akan dapat membantu mengarah pada penemuan akar penyebab peningkatan kualitas konsep yang dihasilkan. Saat ini, gagasan menggabungkan alat desain lain ke dalam grafik morfologi, khususnya struktur fungsi, untuk meningkatkan kualitas konsep yang dihasilkan sedang dilakukan dieksplorasi (J.Richardson, J. D. Summersat.al., 2021). Jadi, desainer harus memiliki kemampuan untuk mengumpulkan sarana untuk setiap parameter fungsi dalam membuat bentuk, menganalisa karakter produk dan pengguna serta pemikiran gaya desain seperti apa sebelum dilakukan proses desain. Dengan harapan agar desainer memiliki empati pada gaya desain sebelum merancang.

Untuk itu dalam mendesain suatu produk harus melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Merumuskan permasalahan yang akan diselesaikan dengan jelas dan detail serta akurat.
- b. Mengidentifikasi semua parameter yang mungkin ada dari objek penelitian.
- c. Membuat tabel *morphological* yang memiliki parameter pada posisi baris (sumbu Y).
- d. Membuat kolom yang berisikan komponen yang berhubungan dengan parameter tertentu, komponen didapat dari hasil analisa produk sejenis maupun dari ide baru.

- e. Melakukan evaluasi berdasarkan analisa barisi dan pengelompokan parameter untuk membatasi solusi utamanya.
- f. Dalam menciptakan solusi setidaknya menggabungkan dari satu komponen dengan setiap parameter.
- g. Dalam mengevaluasi dan menganalisis solusi yang berhubungan dengan syarat desain haus teliyi dan cermat sehingga paling tidak diperoleh 3 jenis solusi.
- h. Dari solusi utama selanjutnya dipilih yang akan dikembangkan sebagai hasil proses desain.

METODOLOGI

Dalam penelitian ini pengumpulan data berupa hasil pengamatan di lapangan dan juga observasi tentang kegiatan penyewaan tikar serta wawancara dengan pemilik tikar maupun pegawai yang menjagai, karena ada juga beberapa orang yang menjagai bukan pemiliknya hanya sebagai pegawai penyewaann tikar. Data-data tersebut disusun dan dianalisa untuk mengatasi permasalahan yang ada dengan metode perancangan desain tentang wadah, penerangan dan kepemilikan (*signage*) menggunakan *Morphological Chart* yang merupakan suatu daftar dari analisa perubahan bentuk yang tersusun secara sistematis berdasarkan data lapangan yang diperoleh untuk mengetahui bagaimana bentuk dari suatu produk akan dibuat (Yuliarty, 2013). Di dalam *chart* berisi hasil kombinasi berbagai alternatif solusi rancangan desain produk baru yang bervariasi. Dengan menggunakan *Morphological Chart* akan memperluas penelitian terhadap solusi dalam perancangan desain produk baru (Yuliarty, 2013).



Gambar 2. Diagram Alur Penelitian
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

PEMBAHASAN

Dari hasil analisa data berdasarkan data lapangan yang telah dilakukan diperoleh beberapa alternatif perancangan tikar yang bisa memberikan daya tarik bagi wisatawan melalui beberapa tahapan metode perancangan meliputi:

Penetapan Fungsi Produk

Dalam hal penetapan fungsi secara umum maupun pengelompokan dari sub fungsi yang meliputi fungsi sebagai wadah, penerangan dan penandaan (*signage*) ditunjukkan dengan diagram *black box* sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Black Board
(Sumber: Cross. N., 1996)

Jadi tikar duduk yang menjadi obyek diharapkan bisa dirancang untuk mendukung fungsi saat dipakai sebagai wadah, penerangan di malam hari dan kepemilikan (*signage*) pada tikar bagi pemiliknya. Dengan rancangan desain produk yang baru diharapkan menjadi daya tarik bagi wisatawan.

Spesifikasi Kebutuhan

Berdasarkan fungsi produk yang sudah ditentukan maka langkah berikutnya adalah menetapkan kebutuhan yang bertujuan untuk membuat spesifikasi kerja yang lebih detail tentang solusi rancangan yang akan diambil untuk menyelesaikan permasalahan yang ada berdasarkan alternatif konsep dan kriteria produk seperti ditunjukkan pada Tabel 1. Adapun alternatif konsep yang diambil dalam perancangan desain meliputi: a. Konsep Produksi yaitu hal yang berhubungan dengan pemakaian material, teknologi produksi yang sederhana dan waktu proses produksi serta potensi lokal pengrajin yang ada, b. Konsep Kebutuhan Visual yaitu tentang tampilan produk, estetika, tekstur, organik (berkaitan dengan yang alami, teratur dan seimbang), c. Konsep Operasional berhubungan dengan jumlah pengunjung/pengguna, fasilitas wisata dan perawatan (*free maintenance*).

Tabel 1. Kriteria Alternatif Spesifikasi Kebutuhan (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Kriteria	Alternatif Konsep Spesifikasi Produk		
	Produksi	Visual	Operasional
Posisi (P)	P1	P2	P3
Bentuk (B)	B1	B2	B3
Komposisi (K)	K1	K2	K3

Dalam menentukan alternatif yang merupakan solusi berupa konsep-konsep rancangan desain yang akan diterapkan sebagai alternatif desain yang terpilih dari tikar sebagai sarana dengan wilayah pencarian solusi yang diperluas menggunakan metode *Morphological Chart* untuk menentukan alternatif desain yang memberikan daya tarik pada wadah berupa tikar duduk dengan konsep-konsep solusi alternatif untuk mencapai fungsi ditetapkan dalam bentuk Tabel 2.

Tabel 2. *Morphological Chart* Alternatif Konsep Produk untuk Mencapai Fungsi
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Atribut Fungsi	Alternatif Konsep Fungsi		
	Produksi	Visual	Operasional
Wadah	P1	P2	P1
	B1	B2	B2
	K3	K3	K1
Penerangan	P1	P2	P1
	B2	B2	B1
	K3	K3	K2
Signage	P1	P2	P1
	B1	B3	B1
	K3	K3	K2

Pada Tabel 2 menunjukkan hasil analisa dari alternatif konsep produk untuk mendapatkan fungsi produk yang maksimal didasarkan pada kriteria alternatif spesifikasi kebutuhan pada Tabel 1. Sebagai contoh untuk perancangan desain wadah maka posisi di atas pasir (P1) ada 5 pilihan, bentuk bulat (B2) ada 4 pilihan dan komposisi kecil banyak (K3) ada 6 pilihan yang paling signifikan. Untuk alternatif fungsi penerangan maka komposisi P, B dan K sama dengan komposisi pada wadah karena segi kriterianya sama. Selanjutnya untuk atribut fungsi penandaan (*signage*) maka alternatif kebutuhan kriterianya adalah sudut (B1) yaitu bentuk kotak dari segi produksi lebih mudah.

Tabel 3. *Morphological Chart* Alternatif Produk (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Kriteria	Alternatif Konsep Spesifikasi Produk		
	Produksi	Visual	Operasional
Posisi (P)	P1	P2	P3
Bentuk (B)	B1	B2	B3
Komposisi (K)	K1	K2	K3



a. Gambar Konsep Desain Wadah



b. Gambar Konsep Desain Penerangan



c. Gambar Konsep Desain Signage

Gambar 4. Alternatif Konsep Desain Terpilih
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

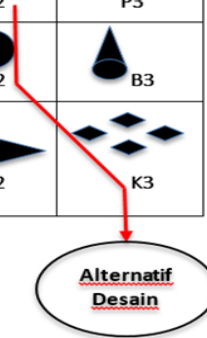
Produk Desain Alternatif Terpilih

Untuk alternatif desain terpilih berdasarkan dari hasil analisa ditunjukkan pada Tabel 3, maka dalam perancangan desain untuk wadah yaitu tikar duduk yang memiliki tempat untuk penampungan sampah sementara adalah posisi tikar di atas pasir peletakkannya dengan penampungan sampah sementara berbentuk bulat dengan komposisi wadah yang kecil banyak (P1, B2, K3). Untuk alternatif produk

signage (penandaan) tikar bagi pemilik dengan desain perancangan berdasarkan posisi atau peletakkannya di atas pasir, dengan bentuk kotak serta komposisi kecil banyak (P1, B1, K3). Selanjutnya untuk perancangan desain alat penerangan berdasarkan peletakan ada di atas pasir, dengan bentuk bulat dan komposisinya kecil banyak (P1, B2, K3). Seperti dikatakan bahwa wisata merupakan kegiatan seseorang atau kelompok yang mengunjungi suatu tempat dengan tujuan rekreasi, mempelajari keunikan daya tarik yang ada di lokasi wisata dalam waktu sementara (Hasan, 2015), maka selanjutnya berdasarkan hasil analisa dengan *Morphological Chart* pada Tabel 4 untuk produk yang bisa memberikan daya tarik secara konsep desain untuk konsep Visual produk berada di atas pasir, kemudian bentuknya lingkaran dan mempunyai komposisi yang kecil tapi banyak (P2, B2, K3).

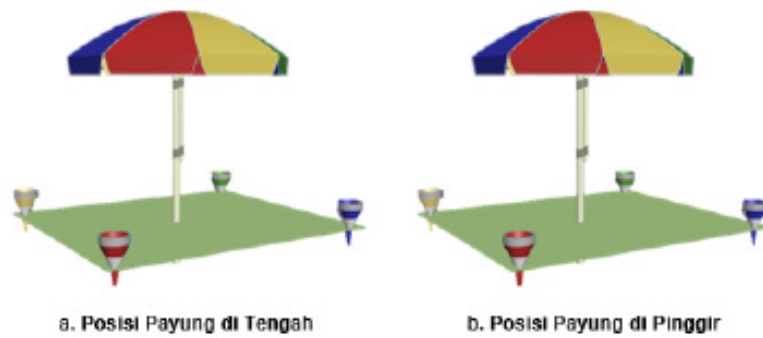
Tabel 4. *Morphological Chart* Alternatif Produk (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Kriteria	Alternatif Konsep Spesifikasi Produk		
	Produksi	Visual	Operasional
Posisi (P)	 P1	 P2	 P3
Bentuk (B)	 B1	 B2	 B3
Komposisi (K)	 K1	 K2	 K3



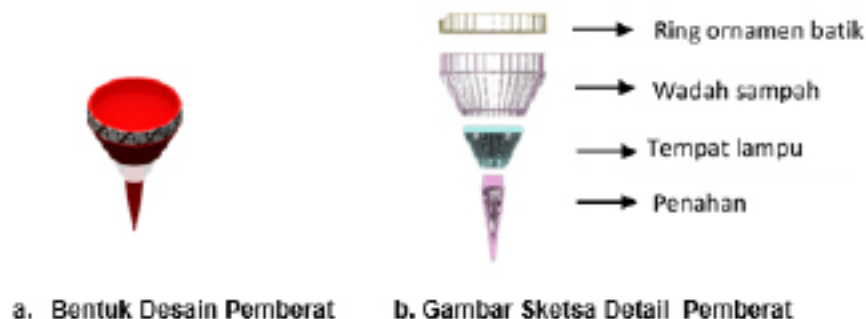
Alternatif Desain

Hasil perancangan tikar yang menjadi alternatif untuk bisa memberikan daya tarik seperti ditunjukkan pada Gambar 5, dimana tikar dilengkapi dengan tempat sampah sementara, lampu penerangan dan pewarnaan yang disesuaikan dengan kepemilikannya berdasarkan warnanya ditunjukkan pada Gambar 6. Disamping itu posisi payung diberikan alternatif bisa dipasang ditengah-tengah tikar atau di pinggir tikar pada bagian arah memanjang, sehingga bisa dipindahkan menyesuaikan arah pergerakan sinar matahari. Dalam penempatan payung apabila ditengah-tengah dilakukan saat gelombang air laut tidak terlalu besar atau tinggi, sehingga tikar tidak perlu dipindah-pindah. Sedangkan kalau payung diletakan di pinggir apabila gelombang air laut besar atau tinggi, sehingga tikar harus dipindah agar tidak basah karena penempatan tikar dan payung ini berada di bibir pantai.



Gambar 5. Produk Alternatif Konsep Visual (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

Untuk pemberat terdiri dari wadah sampah di bagian paling atas yang dilengkapi ring dengan ornamen batik, wadah diberi warna sesuai dengan kepemilikan, kemudian bagian di bawahnya adalah tempat lampu penerangan dengan jenis lampu pendar yang berfungsi sebagai lampu penandaan lokasi atau posisi penempatan dimana tikar berada yang hanya dinyalakan pada malam hari. Selanjutnya bagian paling bawah adalah penahan yang ditancapkan ke dalam pasir sebagai penahan tikar sehingga saat ada angin kencang tikar tidak tersingkap. Cara penyusunannya adalah ring dipasangkan di wadah sampah, kemudian wadah sampah dipasang dengan sistem ulir pada tempat lampu, sedangkan tempat lampu dipasang pada penahan dengan sistem *sliding* atau penahan langsung dimasukkan dari bawah ke bagian bawah tempat lampu. Bahan yang digunakan dari pemberat ini adalah plastik, bisa dari bahan daur ulang maupun dari hasil pencetakan (*moulding*) dengan biji plastik.



Gambar 6. Desain Pemberat dan Gambar Sketsanya (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Penelitian ini merupakan sebuah konsep pengembangan desain yang sudah sampai pada bentuk produk desain yang siap untuk dibuat prototypenya, yang selanjutnya bisa dibuat produknya untuk diuji cobakan ke pengguna dalam hal ini kepada pemilik penyewaan tikar dan payung di pantai Parangtritis. Berdasarkan hasil penelitian alternatif rancangan desain tikar untuk menambah daya tarik wisatawan dilakukan perubahan bentuk tikar yang dikombinasikan dengan pemberat tikar yang terdiri dari wadah sampah (tempat penampungan sampah sementara), tempat lampu penerangan dan penahan tikar yang ditancapkan di pasir serta menambahkan desain lubang pada ke empat sudut tikar untuk penempatan

pemberat dan lubang di tengah-tengah tikar untuk penempatan payung. Adapun penempatan payung bisa di tengah-tengah tikar atau di pinggir tikar mengikuti arah pergerakan matahari. Dari hasil rancangan desain pemberat tikar ini sudah dilakukan evaluasi melalui umpan balik dari ketua kelompok penyewaan tikar dan para anggotanya bahwa rancangan desain ini secara fungsi dan daya tarik sudah bisa diwujudkan. Adapun rekomendasi dari hasil penelitian ini untuk bisa dilakukan pembuatan produknya dan diuji cobakan ke pengguna melalui program pengabdian pada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Besti Ismi Riyanisma, (2018). Kawasan Wisata Pantai Parangtritis sebagai Daya Tarik Wisata di Yogyakarta, Data Domestic Case Study Domestic Case Study, Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarukmo Yogyakarta.
- Börekçi, N. A. (2018). Design Divergence Using the Morphological Chart. *Design and Technology Education*, 23(3), 62-87.
- Cross, Nigel. (1996). *Engineering Design Methods: Strategies for Product Design*. New York: John Wiley and Sons.
- Haruna, K., Akmar Ismail, M., Suhendroyono, S., Damiasih, D., Pierewan, A. C., Chiroma, H., & Herawan, T. (2017). Context-Aware Recommender System: A Review of Recent
- J. Richardson, J. D. Summers, and G. M. Mocko, Function Representations in Morphological Charts: An Experimental Study on Variety and Novelty of Means Generated, presented at the 21st CIRP Design Conference, Daejeon, South Korea, 2011 Developmental Process and Future Research Direction. *Applied Sciences*, 7(12), 1211.
- Lieu, D. K., and Sorby, S. A. (2008). Visualization, Modeling, and Graphics for Engineering Design
- Prasetya, Teguh Budi, Endang Susilowati, Bambang Sugeng, 2015. Kinerja Pengelolaan Obyek Wisata Pantai di DIY, *Jurnal Maksipreuner*, Vol. V, NO. 1, Desember 2015.
- Suhendroyono, S., & Novitasari, R. (2016). Pengelolaan Wisata Alam Watu Payung sebagai Ikon Wisata Berbasis Budaya di Gunungkidul Yogyakarta. *Jurnal Kepariwisata*, 10(1), 43-50 [5] Data Domestic Case <https://tempatasik.com/wisata/pantai-parangtritis-jogja/>.
- Sulaiman, Fahmi. (2017). *Desain Produk : Rancangan Tempat Lilin Multifungsi Dengan Pendekatan 7 Langkah Nigel Cross*. *Jurnal Teknovasi*
- Setyaningsih, Z., & Arch, M. (2013). Pengaruh Pengalaman Wisatawan terhadap Citra Destinasi Pariwisata, Kasus: Jl. Malioboro dan Jl. Ahmad Yani, Yogyakarta, (Doctoral Dissertation, Universitas Gadjah Mada).
- Susilo, Y. S., & Soeroso, A. (2014). Strategi pelestarian kebudayaan lokal dalam menghadapi globalisasi pariwisata: Kasus Kota Yogyakarta. *Jurnal Reka Ruang, Jurnal Penelitian BAPPEDA Kota Yogyakarta*, 4, 3-11. <https://journal.itny.ac.id/index.php/rekaruang/index>
- Wisang Seto Pangarobowo. (2020). Kunjungan Wisatawan ke DIY Capai 39.000 Saat Akhir Pekan. <https://apple.co/3hXWJ0L> (<https://regional.kompas.com/read/2020/09/30/17534041/kunjungan-wisatawan-ke-diy-capai-39000-saat-akhir-pekan>).
- Yuliarty, P. (2013). *Perancangan dan Pengembangan Produk*. Yogyakarta: Universitas Mercu Buana.

PEMBUATAN KEYCAPS BERBAHAN DAUR ULANG PLASTIK UNTUK MENDUKUNG KELESTARIAN LINGKUNGAN

Keycaps Made from Recycled Plastic to Support Environment and Sustainability

Hanna Agustin¹, Shienny Megawati²

¹Visual Communication Design, Faculty of Creative Industri, Ciputra University, Surabaya

²Visual Communication Design, Faculty of Creative Industry, Ciputra University, Surabaya
email: hagustin@student.ciputra.ac.id¹, shienny.megawati@ciputra.ac.id²

Diterima: September, 2022 | Disetujui: September, 2022 | Dipublikasi: Oktober, 2022

Abstrak

Mechanical keyboard merupakan sebuah hobi yang sedang *trend* saat ini karena dapat menjadi sebuah media berekspresi dan menuangkan kreatifitas. *Keycaps* merupakan salah satu bagian penting dalam *custom mechanical keyboard*. Dapat ditemui *keycaps* dengan berbagai macam variasi bentuk maupun bahan yang digunakan dalam mengkreasi sebuah *keycaps*. Namun, kecintaan pada *mechanical keyboard* juga menimbulkan banyak kekhawatiran terkait lingkungan karena banyaknya plastik yang dihasilkan dalam proses produksi *custom mechanical keyboard* dan tidak terolah dengan baik. Sampah plastik yang menumpuk dan memenuhi ekosistem dapat mengganggu kualitas hidup baik manusia maupun flora dan fauna. Plastik saat ini menjadi masalah utama, namun dapat menjadi peluang bisnis yang bisa dikembangkan dan membantu lingkungan. Berbagai upaya bisa dilakukan, seperti melakukan daur ulang agar menjadi sesuatu yang baru dan bernilai. Dalam memanfaatkan momentum ini, dipilih berbagai jenis sampah plastik yang bisa didaur ulang menjadi *keycaps*. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengobservasi bagaimana tanggapan komunitas *mechanical keyboard* di Indonesia mengenai ide inovasi produk *keycaps* berbahan daur ulang plastik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Data penelitian didasarkan pada peninjauan literatur dan survei yang dilakukan kepada beberapa orang yang memiliki *mechanical keyboard*. Masyarakat saat ini sadar akan permasalahan plastik yang terjadi saat ini dan menginginkan perubahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *keycaps* berbahan daur ulang plastik bisa menjadi salah satu solusi dan menjadi inovasi produk daur ulang plastik yang mendukung ekonomi sirkular.

Kata kunci : Artisan Keycaps, Recycle, Keycaps Design, Plastic, Sustainability

Abstract

Mechanical keyboard is a hobby that is currently a trend because it can be a medium of expression and creativity. Keycaps are an important part of a custom mechanical keyboard. You can find keycaps with a wide variety of shapes and materials used in creating them. However, the love for mechanical keyboards has also raised a lot of concerns regarding the environment because a lot of plastic is produced in the production process of custom mechanical keyboards and is not processed properly. Plastic waste that accumulates and fills the ecosystem can disrupt the quality of life for both humans and flora and fauna. Plastic is currently a major problem, but it can also be a business opportunity that can be developed to help the environment. Various efforts can be made, such as recycling, which gives a new life and value. To take advantage of this momentum, various types of plastic waste that can be recycled into keycaps were selected. This research was conducted to observe how the mechanical keyboard community in Indonesia responded to the idea of innovative keycap products made from recycled plastic. The research method used is a qualitative method. The research data is based on a literature review and survey conducted on several people who have a mechanical keyboard. Today's society is aware of the current plastic problem and wants change. The results show that keycaps made from recycled plastic can be one solution and become an innovation for plastic recycling products that support the circular economy.

Keywords: *Artisan Keycaps, Recycled Keycaps, Keycaps Design, Plastic, Sustainability*

PENDAHULUAN

Plastik telah menjadi bagian dari kehidupan modern saat ini. Dalam kehidupan sehari-hari kita akan menemukan plastik, baik dalam bentuk kemasan, produk elektronik, bahkan kosmetik. Kepraktisan plastik didampangi dampak negatif plastik yang sulit terurai. Dalam upaya pengurangan dan pengelolaan sampah plastik, beberapa usaha telah dilakukan seperti melakukan daur ulang. Diperkirakan hanya 9% dari semua plastik yang pernah dibuat telah didaur ulang, 12% telah dibakar dan sisanya berakhir di tanah, lautan, dan tempat pembuangan sampah (Letcher, 2020). Plastik yang dibiarkan di tempat pembuangan sampah dan bisa mencemari tanah dan bercampur dengan air sehingga beracun bagi makhluk hidup. Isu mengenai sustainability telah mencapai berbagai aspek kehidupan manusia dan berdampak bagi generasi mendatang.

Mechanical keyboard atau papan ketik mekanik merupakan sebuah hobi yang sedang *trend* di kalangan milenial dan generasi Z saat ini. Hal yang membuat *mechanical keyboard* digemari adalah keleluasan pengguna dalam mengganti *keycaps*. Menurut komunitas *Mechanical Keyboard Indonesia*, *keycaps* adalah tutup plastik yang menutupi setiap tuts dan membentuk sebagian besar estetika *mechanical keyboard*. *Keycaps* juga merupakan komponen *mechanical keyboard* yang paling mudah di kostumisasi.



Gambar 1 Keycaps Mechanical Keyboard
(Sumber: Santoso, 2021)

Saat ini terdapat berbagai pilihan warna, profile, dan bahan *keycaps* yang beredar di pasaran dengan berbagai range harga. *Keycaps* selain menjadi sebuah komponen utama dalam *mechanical keyboard*, merupakan salah satu media untuk ekspresi diri. Namun, *trend* ini menimbulkan kekhawatiran karena proses bahan utama *mechanical keyboard* khususnya *keycaps* adalah plastik. Kurangnya edukasi penggemar *keyboard* dapat berakibat pada penumpukan sampah plastik. Bahan yang digunakan untuk melapisi *keyboard* dapat terlepas di Maka dari itu, untuk meningkatkan awareness masyarakat dan membantu mengurangi sampah plastik yang dihasilkan, diperlukan gebrakan dan inovasi baru. Daur ulang plastik adalah cara utama untuk mencapai ekonomi sirkular (Schyns and Shaver, 2020). Meningkatnya tren kesadaran lingkungan saat ini merupakan momentum yang tepat untuk memanfaatkan sampah plastik untuk didaur ulang dan dapat berkontribusi untuk mengurangi jumlah sampah plastik terutama di Indonesia.

Daur ulang plastik tidak hanya membantu lingkungan namun juga meningkatkan ekonomi sirkular. Pembuatan *keycaps* berbahan daur ulang plastik dapat menjadi terobosan baru dalam dunia *mechanical keyboard* yang dapat membantu untuk mengurangi permasalahan banyaknya plastik yang terbuang dalam proses produksi maupun mengatasi permasalahan sampah plastik saat ini.

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah sampah plastik dapat di *upcycle* menjadi *keycaps* dan bagaimana tanggapan komunitas *mechanical keyboard* terhadap inovasi produk *keycaps* berbahan plastik daur ulang. Diharapkan dengan diproduksi *keycaps* berbahan plastik daur ulang bisa menjadi sebuah inovasi baru dalam komunitas *mechanical keyboard*.

KAJIAN TEORI

Jenis Plastik

Terdapat dua tipe plastik, yaitu *thermoset* dan *thermoplastic*. *Thermoset* adalah plastik polimer penyusunnya terikat secara permanen, dan memiliki struktur molekul yang kompleks. Plastik tipe *thermoset* tidak dapat mencair setelah mengeras, sehingga tidak dapat didaur ulang. Sedangkan tipe kedua adalah *thermoplastic*, yaitu plastik polimer yang mengeras saat suhu rendah dan melunak saat suhu tinggi sehingga mudah untuk dibentuk. *Polyethylene terephthalate* (PET), *high-*

density polyethylene (HDPE), *polyvinyl chloride* (PVC), *low-density polyethylene* (LDPE), *polypropylene* (PP) and *polystyrene* (PS) adalah bagian dari plastik tipe *thermoplastic*. Di sebagian besar negara, HDPE, LDPE, PP dan PET secara ekonomis menarik untuk didaur ulang.

Metode Daur Ulang Plastik

Metode daur ulang plastik diklasifikasikan menjadi empat bagian, dari daur ulang primer hingga kuartener (Hopewell et al. 2009). Metode daur ulang primer atau loop tertutup mencakup proses di mana produk seperti plastik asli diproduksi. Metode ini dapat memproses plastik pasca-konsumen yang diketahui asalnya. Daur ulang sekunder atau mekanis memungkinkan bahan plastik untuk diproses menjadi produk yang dapat digunakan dalam berbagai bentuk.

Keuntungan Melakukan Daur Ulang Plastik

Proses daur ulang plastik dapat mendorong peningkatan ekonomi sirkular. Bahan dan produk limbah berbasis plastik dapat diubah menjadi sumber daya dengan melakukan redesign dan reproduksi. Plastik daur ulang dan produk bermanfaat yang diperoleh dari sampah plastik akan berkontribusi pada kelestarian lingkungan dan mengurangi pemanasan global sampai batas tertentu.

Keuntungan utama dari daur ulang sampah plastik adalah:

1. Daur ulang sampah plastik mengarah pada pengurangan polusi tanah dan laut; secara signifikan mengurangi emisi CO₂ di lingkungan.
2. Daur ulang sampah plastik membuat negara lebih mandiri sumber daya dan mengurangi ketergantungan pada sumber yang tidak terbarukan seperti minyak dan gas alam.
3. Mengembangkan teknologi daur ulang akan menciptakan lebih banyak lapangan pekerjaan, yang akan mendorong pertumbuhan lokal.
4. Dengan menyiapkan sistem daur ulang sampah plastik, industri lokal pulih dan produk bernilai tambah muncul dari bahan daur ulang. Tentu tidak semua jenis plastik bisa didaur ulang.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan melakukan survei melalui google form yang akan dibagikan melalui komunitas Indonesia *Mechanical Keyboard Grup* di facebook yang memiliki lebih dari 60 ribu anggota. Data primer juga didapatkan dari studi literatur yang kredibel dan relevan, khususnya mengenai eksplorasi jenis limbah-limbah plastik, proses daur ulang sampah plastik dan bagaimana hal tersebut mampu meningkatkan ekonomi sirkular, proses produksi keycaps, serta penciptaan *prototype keycaps*. Metode pengumpulan data menggunakan studi literatur dari buku, jurnal, dan sumber informasi lainnya yang berkaitan dengan daur ulang plastik.

PEMBAHASAN

Melalui hasil studi literatur yang telah dibahas dalam kajian teori, diketahui bahwa pengelolaan kembali sampah plastik membawa banyak dampak positif bagi

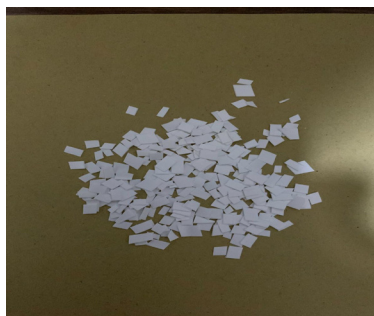
lingkungan serta ekonomi. Selain itu beberapa jenis sampah plastik dapat diolah kembali menjadi *keycaps*. Tentunya tahapan proses daur ulang yang rumit dapat menjadi lebih ringan dengan adanya bantuan dari masyarakat. Proses daur ulang akan lebih ringan apabila jenis-jenis plastik telah dipisahkan oleh konsumen ketika akan dikirimkan kepada *recycling center*. Terutama ketika akan membuang sebuah part dari *mechanical keyboard*, perlu dipastikan untuk tidak membuangnya di tempat sampah secara langsung, namun memberikannya kepada pihak berwajib yang dapat mengolah sampah tersebut. Dengan cara ini, pihak berwenang akan mengelolanya dengan baik dan memastikan tidak menimbulkan bahaya bagi lingkungan.

Proses Daur Ulang Sampah Plastik Menjadi Keycaps

Setelah melakukan riset dan observasi, tahapan proses daur ulang sampah plastik menjadi *keycaps* terbagi dalam beberapa tahap sebagai berikut :

Pada tahap pertama peneliti menyortir sampah plastik berdasarkan jenisnya. Penyortiran ini berperan penting karena adanya kontaminasi bahan akan menyebabkan sekumpulan bahan yang tidak dapat diproses kembali. Supply sampah plastik bisa didapatkan melalui pengepul sampah maupun bank sampah. Dalam pembuatan *keycaps*, bahan utama yang digunakan adalah plastik yang berbahan HDPE. Plastik berbahan HDPE umumnya ditemukan pada kemasan shampoo, tutup botol, dsb. Bahan lainnya yang dapat digunakan adalah LDPE yang bisa ditemukan dalam tutup galon.

Langkah selanjutnya adalah membersihkan kontaminasi pada plastik berupa kotoran, lem dan label. Membersihkan sampah plastik bisa menggunakan sabun dan sikat kemudian dijemur hingga kering. Setelah plastik terbebas dari kontaminasi, langkah selanjutnya adalah mencacah plastik ke ukuran kecil untuk mempermudah proses pelelehan. Apabila terdapat jumlah yang banyak, maka dapat menggunakan mesin pencacah plastik.



Gambar 2 Cacahan Plastik
(Sumber: Agustin,2022)

Plastik yang sudah dicacah kemudian dimasukkan ke dalam oven untuk dilelehkan dan dimasukkan ke dalam cetakan atau disebut *mold*. Setelah lelehan plastik sudah masuk ke dalam *mold*, maka plastik akan mengambil bentuk sesuai dengan *mold* dan mengeras. Plastik dikeluarkan dari *mold*, dibiarkan pada suhu ruang, dan dilakukan *finishing* apabila dibutuhkan. Peneliti telah melakukan beberapa kali uji coba dengan berbagai metode hingga menghasilkan *prototype keycaps* yang layak pakai.



Gambar 3 Lelehan plastik dalam *mold*
(Sumber: Agustin,2022)



Gambar 4 *Prototype* keycaps berbahan daur ulang plastik HDPE Generasi pertama
(Sumber: Agustin,2022)



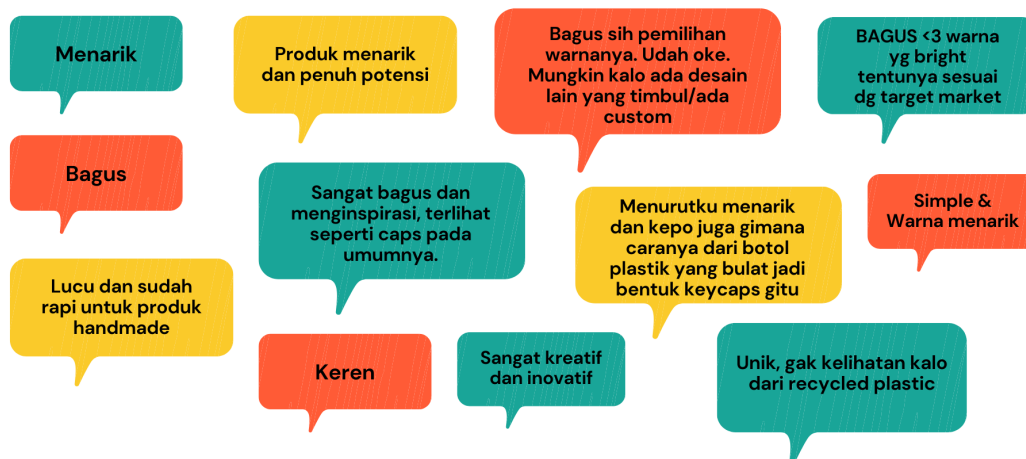
Gambar 5 *Prototype* keycaps berbahan daur ulang plastik HDPE Terbaru
(Sumber: Agustin,2022)

Tanggapan Komunitas Indonesia Mechanical Keyboard Terhadap Keycaps Berbahan Plastik Daur Ulang

Setelah *prototype keycaps* dihasilkan, peneliti melakukan survei terhadap 100 responden dari komunitas Indonesia *Mechanical Keyboard Grup*. *Prototype keycaps* berbahan plastik daur ulang tersebut mendapatkan respon positif dan sebagian besar responden menyatakan tertarik untuk membeli *keycaps* berbahan plastik daur ulang karena merupakan produk yang kreatif dan inovatif. Hal yang menarik bagi mereka adalah karena *prototype keycaps* tersebut tidak terlihat terbuat dari bahan daur ulang dan mampu menjadi produk yang memiliki nilai dan membantu lingkungan. Terdapat juga berbagai masukan dan respon yang masih ragu-ragu yang mempertanyakan kualitas serta ketahanan dari *keycaps*

berbahan plastik daur ulang. Kebanyakan juga mengatakan bahwa *prototype keycaps* ini bentuknya standar dan mereka menginginkan sesuatu yang memiliki bentuk artistik yang biasanya disebut sebagai *artisan keycaps*.

Tanggapan Komunitas Indonesia Mechanical Keyboard Terhadap Keycaps Berbahan Plastik Daur Ulang (Survei Gform)



Gambar 6 Survei ketertarikan responden membeli keycaps berbahan daur ulang plastik (Sumber: Agustin, 2022)

Solusi yang Bisa Ditawarkan untuk Memenuhi Preferensi

Berdasarkan hasil survei yang telah diterima, solusi untuk bisa memenuhi preferensi yang diinginkan komunitas *mechanical keyboard* di Indonesia adalah dengan mengembangkan berbagai jenis *prototype keycaps*. Khususnya bagi peminat *artisan keycaps* perlu dikembangkan *prototype* baru yang memadukan bahan clay dengan *recycled keycaps*.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Trend mechanical keyboard merupakan sebuah hobi yang sangat digemari, namun *trend* ini menimbulkan kekhawatiran sampah plastik dari proses produksi *custom mechanical keyboard*. Untuk menjawab permasalahan tersebut maka dibuat produk inovasi *keycaps* berbahan daur ulang plastik yang ramah lingkungan. Dari hasil penelitian, *keycaps* berbahan daur ulang plastik mampu menjadi salah satu solusi daur ulang plastik dan mendukung ekonomi sirkular. Berdasarkan hasil penelitian, *keycaps* berbahan daur ulang plastik disambut antusias oleh responden. Selain respon positif, terdapat berbagai masukan yang dapat digunakan sebagai bahan penelitian lebih lanjut.

Penelitian ini memberikan dampak untuk pengembangan daur ulang plastik kedepannya yang dapat menciptakan inovasi produk-produk baru yang bernilai. Kedepannya untuk penyempurna penelitian ini, diperlukan wawancara kepada *expert* dan *extreme user*, kemudian melakukan riset pasar di luar negeri sehingga kedepannya bisa melakukan aktivitas ekspor produk daur ulang.

DAFTAR PUSTAKA

Asih, H. M., & Primasari, I. A. (2019, November). Pemberdayaan masyarakat melalui peningkatan efisiensi dan efektivitas pada produksi daur ulang sampah

plastik. In Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan (Vol. 1, No. 1, pp. 309-318).

Harrison, R. M., & Hester, R. E. (2019). 2. Challenges in the Recycling of Plastics. In *Plastics and the environment* (pp. 163–165). essay, Royal Society of Chemistry.

Indriati, L. (2021). The role of designers in the Social Design Development in Indonesia. *Journal of Visual Communication Design*, 5(1), 50–60. <https://doi.org/10.37715/vcd.v5i1.2289>

Kanti, M., & Dewi, R. (2020). KREASI KERAJINAN DAUR ULANG LIMBAH PLASTIK. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 5(4), 31-44.

Letcher, T. M. (2020). *Plastic waste and recycling: Environmental impact, societal issues, prevention, and solutions*. Academic Press.

OECD. (2018). *Improving markets for recycled plastics: Trends, prospects and policy responses*.

Schweitzer, J.-P., et al (2018),. *Policy Approaches to Incentivise Sustainable Plastic Design*, OECD

Siengchin, S., Rajkumar, A. G., Rangappa, S. M., & Parameswaranpillai, J. (2021). *Recent developments in Plastic Recycling*. Springer.

Singh, R., & Kumar, R. (2022). *Additive manufacturing for plastic recycling: Efforts in boosting a circular economy*. CRC Press.

Susanto, H., Daryanto, A., & Setiawan, I. (2017). Pengembangan model bisnis daur ulang sampah plastik di CV majestic buana group. *MANAJEMEN IKM: Jurnal Manajemen Pengembangan Industri Kecil Menengah*, 12(1), 48-62.

Tesfaye, W. and Kitaw, D. (2021), “Conceptualizing reverse logistics to plastics recycling system”, *Social Responsibility Journal*, Vol. 17 No. 5, pp. 686-702. <https://doi.org/10.1108/SRJ-12-2019-0411>

TYASTUTI, R. O. W., & PUSPITORINI, A. (2020). Pemanfaatan limbah plastik low-density polyethylene sebagai daur ulang pembuatan bunga artifisial untuk dekorasi ruangan salon kecantikan. *Jurnal Tata Rias*, 9(2).

VISUAL IDENTITY AND PACKAGING DESIGN FOR BÉCIK BÉCIK

Perancangan Identitas Visual dan Kemasan untuk Bécik Bécik

Helena Calista¹, Brian Alvin Hananto²

¹Visual Communication Design, School of Design, Universitas Pelita Harapan

²Visual Communication Design, School of Design, Universitas Pelita Harapan

e-mail: ele.calista@gmail.com¹, brian.hananto@uph.edu²

Diterima: September, 2022 | Disetujui: September, 2022 | Dipublikasi: Oktober, 2022

Abstract

In association with the Indonesian Association of Graphic Designers (ADGI), Kemenparekraf organizes BEDA'KAN (Bedah Desain Kemasan) to encourage the growth of creative economic sectors in Indonesia. Throughout this enlightening activity, the authors had the opportunity to participate and be involved in designing a visual identity and packaging for Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) from Bali. Bécik Bécik has engaged in MSME in the craft sector since 1991 and is eager to grow and thrive in local and global markets. This design process is divided into three phases: pre-design, design, and post-design. These three phases guide the project's success in a systematic way to develop a representative brand identity. Hence, the design that can successfully represent the brand is then finalized and implemented in other media to present a powerful character of its identity.

Keywords: Kemenparekraf, Creative Economy, Visual Communication Design, Visual Identity, Packaging Design, MSME

Abstrak

BEDA'KAN (Bedah Desain Kemasan) adalah sebuah kegiatan kerjasama antara Asosiasi Desain Grafis Indonesia (ADGI) dan Kemenparekraf untuk mendukung pertumbuhan perekonomian industri kreatif di Indonesia. Melalui kegiatan ini, penulis memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dan terlibat dalam merancang identitas visual dan kemasan untuk UMKM dari Bali. Bécik Bécik adalah sebuah UMKM di bidang kriya yang sudah berdiri sejak tahun 1991, dan ingin bertumbuh dan berkembang dalam pasar nasional dan internasional. Proses desain yang dilakukan penulis terdiri atas tiga fase: pradesain, desain, dan pasca-desain. Ketiga fase ini dilakukan untuk membantu perancangan dapat dilakukan secara sistematis dalam merepresentasikan identitas visual dari merek Bécik Bécik. Desain identitas tersebut kemudian diimplementasikan dalam medium-medium lain untuk menghadirkan identitas yang kuat dari Bécik Bécik.

Kata Kunci: Kemenparekraf, Ekonomi Kreatif, Desain Komunikasi Visual, Identitas Visual, Desain Kemasan, UMKM

INTRODUCTION

BEDA'KAN (Bedah Desain Kemasan) is an activity organized by the Ministry of Tourism and Creative Economy (Kemenparekraf) and the Indonesian Association of Graphic Designers (ADGI). This integration activity aims to build and expand the creative economy sectors in Indonesia by involving graphic designers, who have an influential role in creating a representative image to increase product value and instill the confidence of MSME actors in the global competition.

Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) are businesses managed individually or by business entities in a smaller scope (Ariyanto, 2021). It is undeniable that MSMEs have an immensely significant role in economic growth in Indonesia as MSMEs are a form of initiative from the Indonesian people who are driven to remain productive and innovative (Wibawa & Yusnita, 2019).



Image 1 Bécik Bécik Handicraft Products.
(Source: Budianashop, 2019)

Bécik Bécik is an MSME engaged in the craft sector. The handicraft business from Tenganan Pegringsingan, Karangasem, Bali, which Ms. Budiana initiated, has been established since 1991 with an identity known as Budiana Shop. Nowadays, Woven crafts are increasingly widespread and in great demand by local and global communities. Therefore, identity is one of the essential points in developing a brand (Oscario, 2013). Ms. Budiani, the daughter of Ms. Budiana, and the successor of Budiana Shop changed the business' name to Bécik Bécik in an attempt to stay afloat in the market. Bécik Bécik, which means good, was chosen to represent the values of the products offered. In addition, since many products are traded internationally, selecting a name adopting the Balinese language can maintain the exotic impression of Indonesian culture. Furthermore, selecting a name that adopts the Balinese language maintains the exotic impression of Indonesian culture, which will stand out in the international market.

This article aims to show the process of visual identity and packaging design as a form of graphic designer's contribution to economic development in Indonesia through the development of designs for Indonesian MSMEs. Thus, the visual identity designed for Bécik Bécik was carried out to maintain its position in the market and increase the brand's attractiveness to consumers.

LITERATURE REVIEW

The importance of visual identity in a brand

As the competition in the market increases, business owners will implement new

strategies and solutions to keep their businesses relevant. One method is to create an emotional connection between business owners and their consumers, which can be established by designing a brand that stands out and is recognizable, thus leaving a remarkable impression in the market. A brand's perception/public image will influence and impact its success (Wheeler, 2013). An activity that supports how the brand can be recognized is branding. Branding is one medium for brands to convey values and messages to consumers. When branding is done consistently, the emotional connection and the consumer's trust for the brand will evolve (Hananto, 2019). The emotional connection and the consumer's trust for the brand will evolve with consistent branding. This consistency can be built with a brand's identity, one of which is by designing a visual identity.

Visual identity is a series of systems that can represent an entity (Landa, 201). This range includes logo, color, typography, and graphic elements that serve to reflect and effectively communicate brand values through visuals. The visual identity design begins with studying the vision, mission, character of the entity, and the expected objectives. Therefore the consumers can perceive the brand correctly (Sujanto, Hananto, Agatha, & Calvin, 2021). The first element formed from the visual identity is the logo, an instrument in visualizing the spirit and positive image of an entity. Therefore, it is crucial for designers to plan the logo design early in the process to create a series of representative systems for the brand (Oscario, 2013). Apart from the aesthetics, the flexibility of a logo also needs to be considered so that the logo is applicable to other design matters.

Packaging design

Another design media that can convey the value and message of a brand is the packaging. Apart from being a container to protect the product, the packaging also functions to sell the product without having someone promote it verbally. With this, packaging becomes a medium of communication of a brand that is used to get a positive response from the audience (Nugrahani, 2015). This can be achieved when the packaging has high attractiveness. These attractions can be categorized into two, namely, visual and functional attractions. Visual attractiveness includes graphic elements such as typography, color, graphic elements, and other aspects, while functional attractiveness refers to the level of effectiveness of a package. The two categories, if properly integrated, can present a package that can speak for the brand suitably (Anwar, 2020).

METHODOLOGY

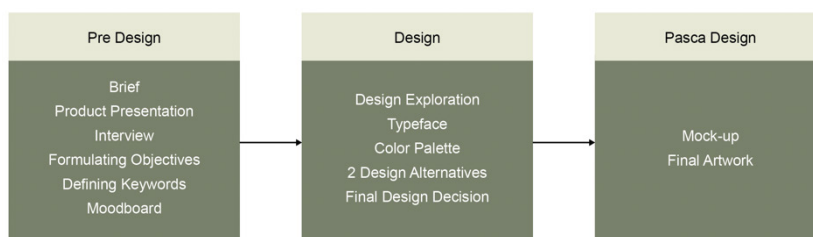


Image 2 Design Methodology.
(Source: Calista, 2022)

In designing Bécik Bécik's visual identity and packaging, its design process can be divided into 3 phases: pre-design, design, and post-design (Hananto, Leoni, & Wong, 2020). The pre-design phase includes briefing, product presentations from MSMEs, interviews, formulating objectives, determining keywords, and assembling mood boards. The briefing carried out was a systematic explanation by ASPORDI DKV regarding the project's framework, timeline, and expected outcomes. After conducting the briefing, the MSME actors presented the products they registered in this BEDA'KAN activity. They briefly described the preeminence of the products and possible improvements for the new design.

Designers also had the opportunity to conduct direct interviews with MSME actors. During the interview process, the designer can learn the client's vision, mission, character, and expectations.

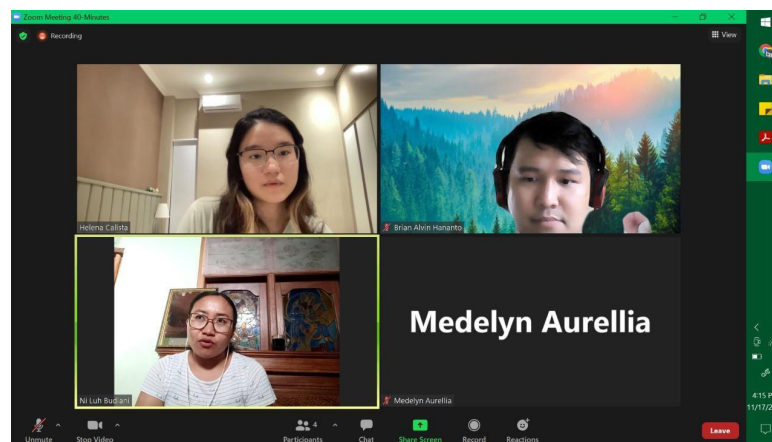


Image 3 Online Interview with Ibu Budiani.
(Source: Calista, 2021)

After getting to know more about the associated MSME, the designer formulates design objectives by creating keywords that are fundamental towards the design. These representative keywords are then visualized in a mood board which can assist the design process in forming a more focused visual (Martin & Hanington, 2012); color, typeface and graphic elements. It is then followed by design exploration, where designers can see potential designs that can be further developed. This exploration was then narrowed down to two design choices considered the most representative of the brand's character. These two choices were then presented back to the client and several distinguished guests, such as the Bali Provincial Tourism Office, a group of product design and branding experts, and a group of culinary experts. The presentation opened an opportunity for MSMEs to choose which design reflects the spirit and values of their brand best. This presentation also allows for discussion with experts to provide encouragement and inputs for improvements towards the design aspects. With the chosen design, the process is continued with implementation in other design media. This design is then completed with the construction of the final artwork to make it easier for clients to start production.

RESULT & DISCUSSION

Pre-design

In the pre-design phase, the author studied the vision, mission, and character of Bécik Bécik to determine keywords that could represent the reflected brand. The vision carried by this brand is none other than to become a woven handicraft brand that excels in the global market. With this, Bécik Bécik has a mission to create products with a cultural impression but still in harmony with the development of an increasingly modern era. This is believed by Ms. Budiani, will make users feel more confident when using products from Bécik Bécik. Hence, the keywords formulated are exotic, rustic, sophisticated, and confident. The keyword exotic desires to describe the excellence of Balinese culture. Rustic is the second keyword that describes the natural impression of the materials used and the texture of the woven products. Bécik Bécik's products look simple, but each product has gone through complex processes and is designed with high attention to detail. Hence, the third keyword that can represent the brand is sophisticated, and the last keyword is confidence, which is the hope of Ms. Budiani. Ms. Budiani hopes customers can feel more confident when using products from Bécik Bécik.

Afterward, the four keywords are visualized in a mood board that can make abstract ideas more concrete and focused.



Image 4 Mood Board.
(Source: Calista, 2021)

Design

In the design phase, two designs were constructed to visualize the four keywords that had been formulated in the previous phase. The two alternatives use two different typography approach; the first alternative uses a serif typeface to enhance the traditional side, while the second alternative uses handwriting to intensify handicrafts. Both are equipped with a given color that communicates a natural impression.



Image 5 Design alternatives for Bécik Bécik.
(Source: Calista, 2021)

From the two choices, Ms. Budiani chose Image 4 as the identity of Bécik Bécik. Inputs were then given to the selected design, such as modifying the style of the letter B, adding an accent to the letter 'e' to avoid the audience from misreading the brand name, and offering suggestions for making graphic elements (Image 5). The author then made improvements and finalization of the selected logo. The chosen and final logo is in the form of a logotype that combines handwriting to show a handicraft process, paired with the Source Serif typeface to give a traditional impression.



Image 6 Final Logo for Bécik Bécik.
(Source: Calista, 2021)

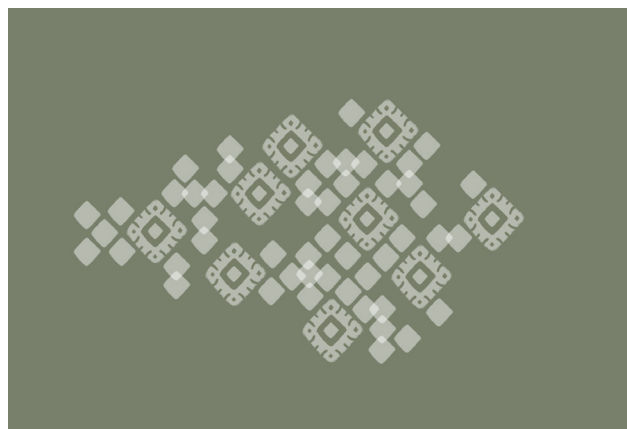


Image 7 Graphic Element.
(Source: Calista, 2021)

Post Design

The author then implemented a visual identity on the primary and supporting packages in the post-design phase, such as paper bags, hanging tags, and duct tape. The functional attraction can be seen in the hanging tag design. Three-layered hanging tags of different sizes contain information such as logomark, brand story, and mandatories. Furthermore, the author also made stationeries such as name card designs.

The author also provided printed instructions and paper material recommendations. Paper materials were also well considered by the author, such as Rives Design uncoated paper and brown craft paper to support and enhance the natural

impression of Bécik Bécik woven products. This phase is also equipped with the final artwork construction to provide reference models for Ms. Budiani and the printing vendor for mass-producing.



Image 8 Visual Identity in Design Media.
(Source: Calista, 2021)

CONCLUSION

Visual identity and packaging design are essential in developing a brand in the market, especially when there is relatively tight competition. A unique visual identity and packaging design will support the brand to survive in an increasingly crowded market as it will undoubtedly affect the attractiveness and emotional connection between the brand and the audience.

The design process, which is divided into three phases, pre-design, design, and post-design, helps the author design more systematically. The author succeeded in studying the character of Bécik Bécik by creating keywords that were considered the most representative of the brand: exotic, rustic, sophisticated, and confident. These keywords then became the foundation for the author to design the visual identity and packaging design of Bécik Bécik. It is undeniable that when a designer can understand a brand profoundly, brand values are reflected well in their brand identity. This can be seen from the selection of typography used along with paper materials that can embrace the natural impression of the product.

The author hopes that the design can support Bécik Bécik in maintaining its position in both local and global markets and increase the brand's attractiveness to consumers. The author also believes that the logo and packaging that has been designed for Bécik Bécik can bring a positive impact with a representative design that reflects the values of the brand and stronger character.

ACKNOWLEDGMENT

The authors would like to express their gratitude to Asprodi DKV and DJKI for the opportunity to contribute to designing the visual identity and packaging for

Bécik Bécik, an MSME from Bali. Moreover, the author sincerely appreciates and thanks Ms. Budiani, owner of Bécik Bécik, for the excellent cooperation and communication all around this project.

REFERENCES

Anwar, C. (2020). Pengaruh Kemasan Terhadap Keputusan Pembelian Pengguna Tumbler Di Starbucks Citraland Surabaya Barat. *Dspace*.

Ariyanto, Aris., & dkk. (2021). *Strategi Pemasaran UMKM di Masa Pandemi*. Sumatra Barat: Insan Cendikia Mandiri

Hananto, B. A. (2019). Identitas Visual Digital Brand Dalam Sosial Media. *Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA) 2019*, 2, 56–61.

Hananto, B. A., Leoni, E., & Wong, T. (2020). Pedagogi Metodologi Desain Sebagai Strategi Pendidikan Desain (Studi Kasus : Identifikasi Metodologi Simulasi Perancangan Ulang Website Taman Mini Indonesia Indah). *Jurnal Nawala Visual*, 2(2), 16–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v2i2.107>

Landa, Robin - *Graphic Design Solutions 5th ed.* (2011).

Martin, Bella., & Hanington, B. M. (2012). *Universal methods of design : 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions*. Rockport Publishers.

Nugrahani, R. (2015). Peran Desain Grafis pada Label dan Kemasan Produk Makanan UMKM. *Jurnal Imajinasi*, 9(2), 127–136. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/8846>

Oscario, A. (2013). Pentingnya Peran Logo dalam Membangun Brand. *Humaniora*, 4(1), 191. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3429>

Sujanto, A. M. N., Hananto, B. A., Agatha, F., & Calvin, L. (2021). Perancangan Identitas Visual dan Desain Kemasan untuk Produk Kue Muffin Brand Crav'fin. *Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA) 2021*, 281–287. Denpasar: Institut Desain & Bisnis Bali.

Wheeler, A. (2013). *Designing Brand Identity: An Essential Guide For The Whole Branding Team* (4th ed.). John Wiley & Sons, Inc.

Wibawa, D. P., & Yusnita, M. (2019). Peran UMKM sebagai Penyangga Perekonomian Berbasis Kerakyatan. *Holistic Journal of Management Research*, 2(2).

PERANCANGAN RUMAH BATIK BANYUWANGI DENGAN PENDEKATAN PLACEMAKING OLEH KONSULTAN ARSITEKTUR INTERIOR [V]ATELIER

Veronica Anastasha¹, Susan²

¹Departemen of Architecture, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra

²Departemen of Architecture, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra

e-mail: vanastasha@student.ciputra.ac.id¹, susan.ciputra.ac.id²

Diterima: September, 2022 | Disetujui: September, 2022 | Dipublikasi: Oktober, 2022

Abstrak

Dalam menjalani aktivitas sehari-hari, manusia membutuhkan peranan tempat yang dapat dijadikan sebagai sarana maupun pra-sarana untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Adanya kebutuhan akan peranan tempat, membuktikan pentingnya peranan seorang arsitek maupun desainer interior dalam menciptakan tempat yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan maupun keinginan tiap pengguna tempat tersebut. Tahun 2022 merupakan tahun dimana kebutuhan akan properti komersial kian meningkat. Masyarakat membutuhkan area komersial sebagai area dalam pemenuhan ruang usaha dan perubahan perilaku konsumtif terhadap kebutuhan aktualisasi diri dimasa *new norma*. Sebagai pemain baru dibidang konsultan arsitektur interior, [V]Atelier menangkap peluang dengan hadir sebagai konsultan arsitektur interior komersial dengan pendekatan *placemaking*. Hubungan manusia, tempat, dan lingkungan merupakan fokus [V]Atelier dalam tiap perancangan desainnya. Perancangan Rumah Batik Banyuwangi sebagai pusat kerajinan dan galeri seni batik Banyuwangi merupakan salah satu implementasi proyek yang dapat menggambarkan inovasi bisnis dan *value* dari [V] Atelier. Perancangan ini akan diwujudkan dengan menganalisa kebudayaan batik milik Banyuwangi dengan metode *internet searching*, kebutuhan klien maupun masyarakat Banyuwangi akan Rumah Batik Banyuwangi melalui metode kualitatif, dan analisa lingkungan melalui metode observasi secara langsung. Harapannya, Perancangan Rumah Batik Banyuwangi ini dapat menjadi sarana baik bagi klien maupun bagi seluruh lapisan masyarakat Banyuwangi dalam menciptakan tempat yang dapat memberikan dampak positif dalam menjalani hidup sehari-hari.

Kata Kunci: Arsitektur Interior Komersial, Pendekatan Placemaking, Rumah Batik

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Banyuwangi merupakan salah satu kabupaten di Indonesia yang terpilih menjadi destinasi Pariwisata Budaya dalam lingkup internasional yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia (KEMENPAREKRAF) (Kompas.

com, 2016). Sebagai destinasi Pariwisata Budaya, Banyuwangi telah memilih tujuh dari enam belas subsektor ekonomi kreatif Indonesia yang memiliki potensi untuk dikembangkan, satu diantaranya adalah kriya (kerajinan) batik yang saat ini sendiri sedang menjadi konsen pengembangan oleh pemerintah dan masyarakat.

Seperti yang diketahui, pada tanggal 2 Oktober 2009, UNESCO telah menetapkan batik sebagai Warisan Kemanusiaan untuk Budaya Lisan dan Nonbendawi (*Masterpieces of the Oral and the Intangible Heritage of Humanity*) milik Indonesia. Dalam memperkenalkan batik Indonesia kemasyarakat dunia, Batik Banyuwangi telah mengambil peran penting didalamnya. Saat ini, batik Banyuwangi sendiri telah memiliki 24 motif batik asli yang telah dipatenkan dan menjadi koleksi di Museum Batik Indonesia. Dalam penciptaannya, semua nama dan motif batik asli Banyuwangi banyak dipengaruhi oleh kondisi alam disekitarnya yang khas atau hanya dimiliki oleh Kota Banyuwangi.

Dalam melihat keindahan batik Banyuwangi, terdapat kesadaran seorang *fashion designer* muda yang melihat besarnya potensi batik Banyuwangi untuk dikembangkan kelas internasional. Terdapat keinginan untuk membuat sebuah tempat yang dapat memberikan fasilitas bagi para pengrajin batik Banyuwangi untuk menjalankan aktivitas sehari-harinya sekaligus menjadi sarana edukasi, rekreasi, dan preservasi bagi masyarakat Banyuwangi. Adanya kesadaran antar sesama profesi desainer membuat [V]Atelier sangat mengapresiasi akan hal tersebut, dan ingin menjadi solusi perancangan bagi Rumah Batik.

Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari perancangan proyek Rumah Batik ini diantaranya adalah menciptakan rancangan arsitektur interior pusat kerajinan dan galeri seni batik yang dapat menjadi sarana rekreasi, edukasi, dan preservasi bagi seluruh lapisan masyarakat Banyuwangi. Hasil perancangan arsitektur interior Rumah Batik diharapkan bermanfaat untuk memberikan gambaran, wawasan, dan pengetahuan terkait penerapan pendekatan *placemaking* yang digunakan sebagai pendekatan desain dalam merancang, yang kemudian dapat dijadikan sebagai referensi pada objek perancangan sejenis.

KAJIAN TEORI

Definisi Batik

Secara etimologi, kata batik berasal dari bahasa Jawa, yaitu "tik" yang berarti titik/matik yang kemudian berkembang menjadi istilah "batik" (Indonesia Indah "batik", 1997, 14). Sedangkan menurut Santosa Doellah selaku pengusaha batik "Danar Hadi", batik adalah sehelai kain yang dibuat secara tradisional dan terutama juga digunakan dalam matra tradisional, memiliki beragam corak hias dan pola tertentu yang pembuatannya menggunakan teknik celup rintang dengan lilin batik sebagai bahan perintang warna.

Definisi Pusat Kerajinan

Pusat kerajinan adalah bangunan atau ruang publik yang difungsikan sebagai sarana untuk menjalankan kegiatan yang melibatkan keterampilan tangan dan seni dalam membuat barang yang memiliki fungsi atau nilai estetika tinggi.

Definisi Galeri Seni

Galeri seni adalah bangunan atau ruang publik yang difungsikan sebagai sarana untuk mengapresiasi dan mengkaji suatu karya seni. Galeri seni juga berfungsi untuk memberikan dorongan kepada masyarakat untuk ikut mengambil peran dalam berkarya secara positif.

Definisi Pendekatan Placemaking

Pendekatan Placemaking merupakan sebuah proses dan filosofi digunakan untuk membangun kembali nilai tempat yang didasar pada kebutuhan dan aspirasi tiap individu. Tujuan dari pendekatan ini adalah memperkuat hubungan antara manusia, tempat, dan lingkungan yang mereka gunakan bersama (*shared splaces*) untuk memaksimalkan nilai bersama (*shared value*). Banyak sekali metode yang dapat digunakan dalam penerapan pendekatan *placemaking*, dan salah satunya adalah metode *creative placemaking*. *Creative placemaking* identik dengan mengubah tempat yang semula tidak memiliki makna menjadi tempat yang dapat memberikan makna bagi masyarakat maupun lingkungan sekitarnya melalui seni dan kebudayaan setempat. Metode ini juga melibatkan para komunitas daerah untuk meningkatkan semangat pengembangan budaya guna meningkatkan perekonomian daerah, menciptakan kehidupan sosial, dan memperbaiki lingkungan fisik.

METODOLOGI

Identifikasi Masalah

Perancangan rumah batik sebagai pusat kerajinan dan galeri seni batik Banyuwangi ini didasar pada empat analisa yang telah dilakukan, diantaranya adalah :

1. Analisa Kebutuhan Klien

Analisa dilakukan dengan metode kualitatif dengan wawancara secara tertulis. Dari hasil wawancara yang dilakukan, klien menginginkan desain galeri batik yang mampu menjadi wadah bagi para pengerajin batik Banyuwangi dalam menjalankan aktivitas membatik sehari-harinya.

2. Analisa Kebutuhan Masyarakat Banyuwangi

Analisa dilakukan dengan metode kualitatif dengan menyebar kuisioner terutama pada kaum milenial yang berdomisili di Banyuwangi. Dari hasil kuisioner yang telah disebar, terdapat kesimpulan bahwa saat ini masyarakat Banyuwangi membutuhkan desain tempat yang dapat menawarkan fasilitas sosial yang berpotensi dalam meningkatkan kualitas hidupnya.

3. Analisa Tapak

Analisa dilakukan dengan metode observasi secara langsung (*site visit*) untuk mengetahui keadaan baik didalam maupun disekitar site. Dari hasil *site visit* yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan berupa tapak berada dikawasan strategis kota Banyuwangi yang dikelilingi oleh fasilitas publik lainnya seperti taman kota, sekolah, tempat ibadah, dan lain-lain. Sedangkan untuk keadaan site saat ini hanya terdapat fasilitas berupa lahan parkir dengan luas $\pm 6.400\text{m}^2$ dan gedung utama satu lantai dengan luas $\pm 1.600\text{m}^2$.

4. Studi Literatur

Dalam melakukan studi literatur seputar batik Banyuwangi, dapat diperoleh kesimpulan bahwa Batik Banyuwangi merupakan estetika dari ragam hias dan ragam nilai yang di anut oleh masyarakat Banyuwangi yang memiliki sikap terbuka, egaliter, dan mempunyai jiwa seni yang kuat.

Pernyataan Permasalahan

Dari latar belakang yang telah dijabarkan, dapat diperoleh rumusan masalah berupa: “Bagaimana cara mewujudkan rancangan desain arsitektur interior rumah batik yang dapat memberikan fasilitas bagi seluruh lapisan masyarakat Banyuwangi dalam mendukung pelestarian dan pengembangan sektor kerajinan batik di Banyuwangi?”

PEMBAHASAN

Studi Tipologi : Zhang Yan Cultural Museum



Gambar 1. Zhang Yan Cultural Museum

Sumber: Zhuang, Han (2019)

Zhang Yan Cultural Museum merupakan proyek renovasi museum yang terstruktur dan tidak menghilangkan unsur sejarah dan budaya didesa tersebut. Dalam melakukan proek renovasinya, Museum Zhang Yan sangat menghormati budaya dan lingkungan sekitar dengan menerapkan 3 strategi penting, diantaranya:

1. *Preservation*

Renovasi dilakukan dengan menghormati bangunan yang masih berfungsi, seperti : mempertahankan dinding bata eksterior bangunan, mempertahankan dasar kolom granit, dan mempertahankan jalur sirkulasi cahaya dan udara.

2. *Growth*

Pengembangan dilakukan dalam dinding bata eksterior dengan menambahkan galeri utama seluas 16.000 kaki persegi.

3. *Re-production*

Perancangan *extension building* berupa *local history building* untuk memperkuat sejarah masa kejayaan desa Zhang Ya, dan *café and tea house* untuk membantu perekonomian warga sekitar.

Kondisi Tapak

Proyek berada dilokasi strategis kawasan pariwisata dan budaya Banyuwangi yang dikelilingi oleh bangunan fasilitas publik, mulai dari taman kota, kantor polisi, gedung pendidikan, tempat beribadah, dan lain-lain.



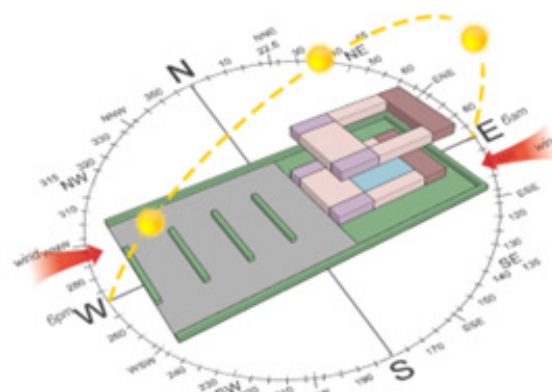
Gambar 2. Batasan dan Fasilitas Sekitar Tapak
Sumber : Google Maps (2022)

Saat ini, tapak hanya memiliki fasilitas berupa gedung utama seluas 1.600m² dan lahan parkir seluas 6.400m². Gedung utama masih berupa bangunan utuh satu lantai yang difungsikan sebagai gedung serbaguna. Fasad gedung masih terlihat baik namun sedikit kuno.



Gambar 3. Kondisi Gedung Utama
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Analisa Tapak Gedung Utama



Gambar 4. Analisa Tapak
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Dari analisa yang telah dilakukan melalui beberapa parameter yang digunakan, dapat diperoleh kesimpulan bahwa tapak memiliki pencahayaan matahari dan

hembusan udara yang cukup baik akibat letak dan desain bukaan lebar yang telah diterapkan dalam bangunan. Tapak juga terhindar dari kebisingan dan polusi udara akibat telak gedung utama yang jauh dari jalan raya utama. Sedangkan untuk *potential view*, tapak memiliki *view* yang mengarah langsung ke taman kota Blambangan.

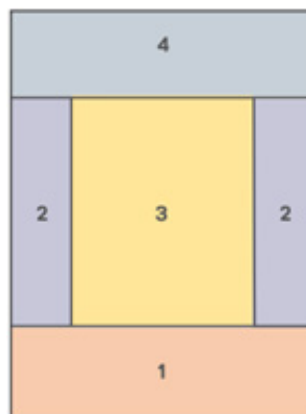
Kebutuhan Ruang dalam Rumah Batik Banyuwangi

Kebutuhan ruang dalam perancangan Rumah Batik Banyuwangi sebagai pusat kerajinan dan galeri seni batik Banyuwangi ini dibagi menjadi empat, diantaranya adalah:

1. Sarana Edukasi :
Workshop Area khusus Pengunjung
2. Sarana Rekreasi & Sosial :
Lounge Area, Batik Store, Café, dan Rooftop Area
3. Sarana Konservasi
Galeri Pameran dan Area IKM Batik
4. Ruang Pengelola
R. Pengelola Galeri dan R. Servis

Grouping Ruang dalam Gedung Utama

Dari penjabaran analisa tapak gedung utama dan kebutuhan ruang dalam Rumah Batik Banyuwangi, maka diperoleh grouping berupa:



Gambar 5. Grouping Ruang dalam Gedung Utama
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Tabel 1. Analisa Grouping Ruang

No	SunPath	Climate	Noise	View	Polution	Zonasi
1	KB	B	KB	B	B	rekreasi, edukasi, konservasi
2	KB	B	B	KB	B	rekreasi
3	B	B	B	KB	B	rekreasi, edukasi, konservasi
4	KB	KB	KB	KB	B	r. pengelola

(*B = Baik, KB = Kurang Baik)

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Konsep Perancangan

Konsep perancangan yang diterapkan pada perancangan Rumah Batik Banyuwangi ini adalah ‘cerita batik’ yang dapat memberikan gambaran desain secara menyeluruh mengenai karakteristik batik Banyuwangi sebagai salah satu budaya kebanggaan milik Banyuwangi. Untuk memperkuat konsep ‘cerita batik’, perancangan juga didukung dengan empat penerapan dalam metode *creative placemaking*, diantaranya adalah :

1. *Community Development*

Dilakukan dengan membangun hubungan kerjasama dengan berbagai Industri Kecil Menengah (IKM) Batik Banyuwangi dengan menyediakan *support area* bagi para pengerajin dalam memperkenalkan usahanya sekaligus sebagai bentuk apresiasi dalam melestarikan budaya batik Banyuwangi

2. *Increased Social Activity*

Dilakukan dengan menciptakan fasilitas yang dapat mendukung interaksi sosial antar pengunjung, seperti adanya fasilitas *workshop* membatik, *cafe*, dan *rooftop area*.

3. *Cultural Development*

Dilakukan dengan pengaplikasian karakteristik batik Banyuwangi dalam tiap unsur desain interior yang didukung dengan penerapan *five sensory experience: sight, smell, hear, touch, taste*. Tujuannya agar pengunjung tidak hanya datang lalu pergi, melainkan dapat memberikan pengalaman yang tidak akan terlupakan saat berada dalam Rumah Batik.

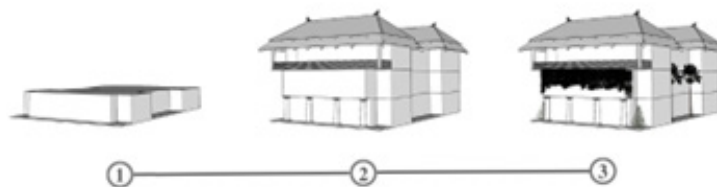
4. *Improve Environment & Accesibility*

Dilakukan dengan menciptakan ruang-ruang yang memperhatikan kesehatan hubungan manusia, tempat, dan lingkungan sekitarnya. Seperti menambahkan *rooftop area* sebagai area *well-being*, mengurangi lahan parkir untuk menciptakan area pejalan kaki, penambahan area hijau, dan lain-lain.

Implementasi

Konsep Bentuk Masa Bangunan

Perancangan Rumah Batik ini mengimplementasi bentuk rumah tinggal untuk memperkuat sebutan ‘Rumah Batik’.



Gambar 6. Bentuk Masa Bangunan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2022)

Konsep Zoning, Organisasi Ruang, dan Pola Sirkulasi

Konsep zoning dan organisasi tata ruang dalam Rumah Batik didesain secara runtut berdasarkan pola aktivitas pengguna.

1. Lobby (Sarana Rekreasi & Sosial)



Gambar 7. Lobby Rumah Batik Banyuwangi
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Lobby didesain dengan *open space* untuk memaksimalkan interaksi sosial antar pengunjung. Saat memasuki area *lobby*, pengunjung akan disambut dengan desain yang kental akan karakteristik batik Banyuwangi baik melalui pengaplikasian desain lantai, *ceiling*, *wall display*, dan lain-lain.

2. Workshop Area (Sarana Edukasi)



Gambar 8. Workshop Area Rumah Batik Banyuwangi
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Saat memasuki area *workshop*, pengunjung akan disambut dengan para IKM Batik Banyuwangi yang sedang melakukan aktivitas membatik. Disini pengunjung yang tertarik juga dapat mengikuti workshop membatik. Mengingat panasnya proses membatik, area *workshop* didesain dengan desain bukaan lebar kanan dan kiri gedung utama dan *void* yang tinggi.

3. Galeri Pameran (Sarana Konservasi)



Gambar 9. Galeri Pameran Rumah Batik Banyuwangi
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Menyiratkan pesan menyeluruh tentang ‘cerita batik’ Banyuwangi, tata *display area* galeri pameran didesain layaknya proses *story telling* yang dimulai dari sejarah, filosofi motif, alat dan bahan, sampai cara pembuatan. Dengan hal tersebut, para pengunjung dapat dengan mudah memahami isi dari galeri.

4. Batik Store (Sarana Rekreasi)



Gambar 10. Batik Store Rumah Batik Banyuwangi
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Dengan tetap menciptakan karakteristik batik Banyuwangi, *batik store* didesain dengan sentuhan *modern* yang dapat memberikan kesan yang nyaman untuk berbelanja. Tentunya, para pengunjung yang telah mengikuti *workshop* membatik juga dapat mendesain karyanya sampai menjadi busana atau aksesoris yang indah untuk dikenakan.

5. Café (Sarana Rekreasi & Sosial)



Gambar 11. Café Rumah Batik Banyuwangi
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Dikenal sebagai 'Kota Seribu Kopi', Banyuwangi memiliki kopi yang nikmat dengan rasa yang khas. Café didesain dengan menggabungkan karakteristik kopi dengan batik Banyuwangi melalui *ambiance* yang dihadirkan. Harapannya dengan *ambiance* yang mendukung, area café dapat menjadi tempat bagi para pengunjung untuk bersilaturahmi.

6. Rooftop (Sarana Rekreasi & Sosial)



Gambar 12. Rooftop Rumah Batik Banyuwangi
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2022)

Dalam desainnya, Rumah Batik juga memiliki area *rooftop* yang dapat dijadikan sebagai pusat *well-being* bagi seluruh lapisan masyarakat Banyuwangi. *Rooftop* didesain dilantai tiga dengan memanfaatkan *potential view* kota Banyuwangi.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Perancangan Rumah Batik Banyuwangi sebagai pusat kerajinan dan galeri seni merupakan implementasi proyek yang dapat menggambarkan *value* yang ditawarkan oleh [V]Atelier sebagai pemain baru dalam bidang konsultan arsitektur interior komersial yang menawarkan pendekatan placemaking dalam tiap desain yang dihasilkan. Dalam perancangannya, Rumah Batik Banyuwangi mengangkat konsep “cerita batik” yang dapat memberikan gambaran secara menyeluruh tentang karakteristik batik Banyuwangi yang didukung dengan penerapan desain dengan metode *creative placemaking*. Harapannya, dengan penerapan konsep yang matang ini, Rumah Batik Banyuwangi dapat menjadi sarana bagi tiap lapisan masyarakat Banyuwangi untuk memenuhi kualitas hidupnya melalui nilai-nilai yang ditanamkan dalam tiap katakteristik yang dihadirkan oleh batik Banyuwangi.

DAFTAR PUSTAKA

- ArtPlace America. (2018). *What is “Creative placemaking”?*. Diakses 6 Januari 2022 dari <https://www.americansforthearts.org/sites/default/files/ROW-Creative-Placemaking-handout.doc.pdf>
- Banyuwangi Bagus. (2014). *Mengenal Batik Khas Banyuwangi*. Diakses 6 Januari 2022 dari <https://www.banyuwangibagus.com/2014/10/mengenal-batik-khas-banyuwangi.html>
- Binus University. (2021, 21 Juni). *Placemaking, do we know where we're heading to?*. Diakses 6 Januari 2022 dari <https://binus.ac.id/bandung/2021/06/placemaking-do-we-know-where-were-heading-to/>
- Facts-News.org. (2020). Definisi Galeri Seni. Diakses 24 Maret 2022 dari <https://>

ms.facts-news.org/definisi-galeri-seni

- Kompas.com. (2016). Banyuwangi Masuk 10 Besar Kabupaten dengan Indeks Pariwisata Tertinggi. Diakses pada Februari, 2, 2022 dari <https://travel.kompas.com/read/2016/12/08/130500727/banyuwangi.masuk.10.besar.kabupaten.dengan.indeks.pariwisata.tertinggi>
- M. Prawiro. (2019, 4 Desember). Pengertian Kerajinan : Jenis, Fungsi, dan Contoh Kerajinan. Diakses 24 Maret 2022 dari <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-kerajinan.html>
- Sastrawacana.Id. (2019). 8 Pengertian Batik Menurut Para Ahli. Diakses 24 Maret 2022 dari <https://www.sastrawacana.id/2019/04/pengertian-batik-menurut-para-ahli.html>
- VOIRE Project. (2018). Ciri Karakteristik Desain Eklektik. Diakses 30 Maret 2022 dari <https://voireproject.com/artikel/post/ciri-karakteristik-desain-eclectic/>
- Zhuang, Han. (2019). Zhang Yan Cultural Museum/Horizontal Design. Diakses 26 Maret 2022 dari <https://www.archdaily.com/936770/zhang-yan-cultural-museum-horizontal-design>

MEMBANGUN MASA DEPAN INOVASI DESAIN SOSIAL: DESAIN SEBAGAI STRATEGI

BUILDING THE FUTURE OF SOCIAL INNOVATION DE- SIGN: DESIGN AS STRATEGY

Martin L. Katoppo

Editor in Chief, Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial,
Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

e-mail: martin.katoppo@uph.edu¹

EPILOGUE

Setelah membaca artikel-artikel yang ditulis di JSDIS Volume 4 Edisi 1 kali ini, saya semakin yakin untuk mengajak kita semua meneruskan diskusi pada *prologue* perihal Desain sebagai Strategi yang merupakan titik awal Inovasi Desain Sosial (*Social Innovation Design*) untuk kali ini perlahan-lahan membangun masa depannya.

Saya sudah menyampaikan pada bagian *prologue* bahwa Inovasi Desain Sosial (*Social Innovation Design*) mampu dan bahkan berkembang (*flourish*) sepanjang 2 tahun pandemik ini. Klaim ini saya dasarkan pada beragam kegiatan inovasi desain sosial yang terus berjalan dan terekam dengan baik dalam terbitan JSDIS (<https://ojs.uph.edu/index.php/JSDIS/index>), termasuk yang dapat kita lihat pada JSDIS Volume 4 Edisi 1 ini, dan juga dalam publikasi Seminar Nasional Desain Sosial (<https://snds.uph.edu/> , <https://ojs.uph.edu/index.php/SNDS/index>), yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari JSDIS. Seminar Nasional Desain Sosial (SNDS) pada tahun 2022 ini adalah SNDS yang ke-4 – yang juga diluaskan lingkup diskusinya ke ranah internasional, sehingga berbarengan dengan pelaksanaan SNDS 2022, dilaksanakan juga International Conference on Social Design (ICSD) 2022. SNDS dan ICSD 2022 dilaksanakan pada tanggal 31 Agustus sampai dengan 2 September 2022 mengangkat tema yang sama dengan yang saya bicarakan pada *epilogue* kali ini: Masa Depan Inovasi Sosial: Desain sebagai Strategi. Karena itu saya perlu menyampaikan tentang hasil dari SNDS dan ICSD 2022 dalam *epilogue* ini sebagai bagian tidak terpisahkan, yang bersama-sama dengan semua artikel JSDIS Volume 4 Edisi 1 ini membangun masa depan inovasi desain sosial.

SNDS dan ICSD 2022 dilaksanakan bersama-sama dengan 5 mitra Nasional:

1. Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra, Surabaya
2. Program Studi Arsitektur, Universitas Pembangunan Jaya, Tangerang Selatan
3. Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta
4. Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul, Jakarta
5. Fakultas Desain dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret (UNS), Surakarta, dan didukung oleh 3 mitra Internasional:

6. Product Design, National Institute of Design, India.
7. Salford School of Arts, Media and Creative Technology, University of Salford, UK.
8. Monash Art Design and Architecture, Monash University Australia.

Kemitraan ini berbuah penerimaan 89 makalah dari peserta dan 7 makalah *Keynote Speaker* yang semuanya berbicara tentang masa depan Inovasi Desain Sosial, dilihat dari 3 sub-tema yang juga sama seperti yang saya sampaikan pada *prologue*: Desain sebagai Strategi (*Design as Strategy*), Kelindan Hibrid Desain berbasis Manusia (*Hybrid Human Centered Design*), dan Isu teknologi 5.0 (*Metaverse & Big Data*) (Katoppo, 2022). Tentu jumlah ini menjanjikan untuk awal membangun masa depan Inovasi Desain Sosial, namun secara khusus saya ingin mengupas secara ringkas 7 makalah *Keynote Speaker* yang berasal dari beragam latar belakang: desainer visual, desainer produk, arsitek, perancang kota, akademisi, praktisi, bahkan juga korporasi:

1. Elizabeth Wewiora, BA (Hons), MRES. (Programme Leader for the MA Art and Design Courses) & Niki Colclough (Programme Leader for the MA Socially Engaged Practice) - Salford School of Arts, Media and Creative Technology, University of Salford, UK, dengan makalah '*Embedding socially engaged pedagogies for the future of Art and Design Practice*'.
2. Dr. Ranjit Konkar (Principal Faculty of Product Design) - National Institute of Design, India, dengan makalah '*Social Design in a Developing Country*'.
3. Prof. Diego Ramirez (Associate Dean International and Engagement Monash Art Design and Architecture and Director of Informal Cities Lab.) - Monash University Australia dengan makalah '*Working with Communities: Integrated Urban Renewal in the Global South – RISE & CARP Project*'.
4. Gracia Ugut, Ph.D (Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis) – Universitas Pelita Harapan, Indonesia dengan makalah '*The Business Value of Design - A model for design-driven growth strategy*'.
5. Dr. Ernest Irwandi, S.Sn., M.Ds. (UPH) – *Participative Visual Design Expert* (Ka.Prodi Magister Desain untuk Inovasi Sosial, Fakultas Desain, UPH) dengan makalah '*Strategi Seni dan Desain Partisipatif “Re-Visit” untuk Inovasi Sosial*'.
6. Muhammad Kamil - *Director of Design* pppoooll – Research Based, Award-Winning Architectural and Design Studio) dengan makalah '*Ritme dan Benturan: Menyoal Kampung Susun*', dan,
7. Triyanto - Head of Social Engagement Department, PT. Astra International, Tbk dengan makalah '*Pengembangan Desa Sejahtera Astra*'.

Dengan strategi yang sama di prologue, saya akan membahas ke-7 makalah ini dari sudut pandang 3 kategori tawaran masa depan Inovasi Desain Sosial.

Desain sebagai Strategi

Dengan melihat judul-judul di atas, ke-7 *Keynote Speaker* membicarakan desain di level strategi dan 6 di antaranya secara khusus mendiskusikan Inovasi Desain Sosial dari berbagai dimensi. Wewiora dan Colclough membicarakan tentang masa depan

praktik desain dan seni yang dibangun dari mengintegrasikan pedagogi berbasis kelindan sosial (Huelguera, 2011). Keduanya melihat bahwa pendekatan ini sebagai cara pendidikan yang membebaskan, dimana setiap peserta didik setara dan kelas adalah ruang bersama untuk menginspirasi pembelajaran berbasis kontribusi kolektif (Hooks, 1994). Hasilnya adalah praktik desain dan seni yang mendorong terjadinya inovasi sosial, yang mengerangkakan kembali situasi sosial sebagai situasi yang semestinya membebaskan dan memberdayakan. Apabila Wewiora dan Colclough melihat praktik desain dan seni sebagai eksperimen-eksperimen situasi sosial dalam konteks masyarakat yang cenderung mapan, Konkar mencoba melihat desain sosial dari perspektif negara berkembang. Desain sosial berpeluang untuk mengatasi permasalahan-permasalahan mendasar di negara berkembang seperti persoalan sanitasi, transportasi, pemberdayaan wanita dan kaum minoritas dan masih banyak lagi. Lebih jauh Konkar melihat bagaimana kemajuan teknologi dan para *digital natives* (Jukes, 2010) memungkinkan terjadinya percepatan dan berkembangnya kemampuan serta cakupan desain sosial untuk mengatasi permasalahan-permasalahan ini. Teknologi bahkan mampu memudahkan batas 'negara berkembang dan mapan'.



Gambar 1. *The People's Park forest bathing session in Peel Park, University of Salford campus, programme designed and delivered by artist and educator* (sumber: Colclough, 2022) dan **MYBYK Bike Rental, India** (sumber: https://twitter.com/mybyk_in/status/137020292248769537/photo/1, 2022)

Empat *Keynote Speaker* berikutnya membicarakan strategi inovasi desain sosial dari sisi cakupan. Prof. Ramirez dan Triyanto memperlihatkan dalam skala makro bagaimana desain menjadi strategi mendorong terjadinya inovasi sosial. Prof. Ramirez membawa 2 contoh proyek inovasi desain sosial dari Informal Cities Lab (ICL), Monash Art Design and Architecture, Monash University: RISE (Revitalizing Informal Settlements and their Environments) di sepanjang permukiman riparian Makassar (<https://www.rise-program.org/about>) and CARP (Citarum Action Research Program) di sepanjang bantaran sungai Citarum. Sedangkan Triyanto memaparkan tentang program ESR (*Environmental Social Responsibility*) PT ASTRA International, Tbk: program pemberdayaan desa sejahtera ASTRA yang membentang di 34 propinsi di seluruh Indonesia dengan jumlah 930 desa.



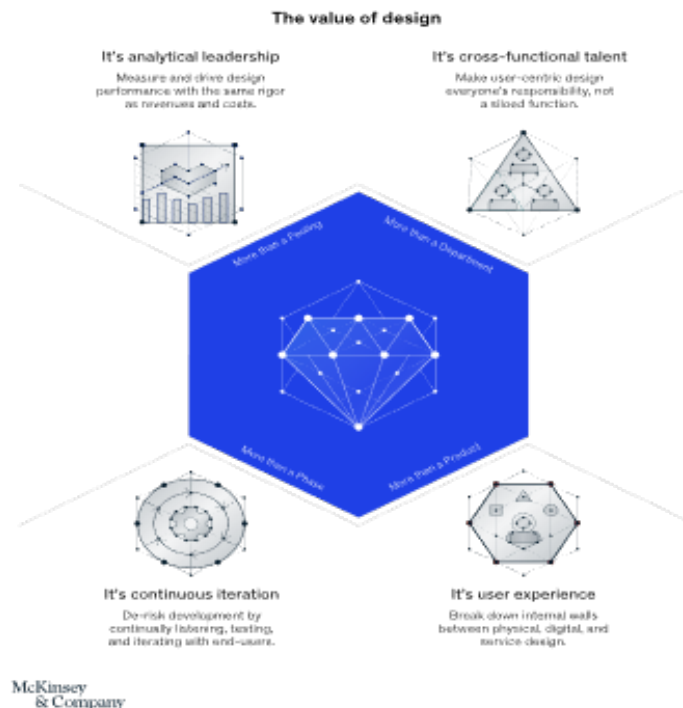
Gambar 2. RISE dan persebaran Desa Sejahtera Astra (sumber: <https://www.rise-program.org/about> dan Triyanto, 2021)

Sedangkan Irwandi dan Muhammad membicarakan konteks yang lebih spesifik dari inovasi desain sosial. Irwandi membicarakan tentang potensi seni dan desain visual partisipatif sebagai strategi pendorong inovasi sosial dengan metode spesifik 'Re-Visit' yang secara khusus masuk dari penggalian sejarah identitas suatu tempat (Irwandi, dkk., 2020). Sementara Muhammad mengulas tantangan ketika desain menjadi strategi pendorong inovasi sosial melalui pembahasan tentang desain rumah susun untuk masyarakat yang terdusur. Desain menjadi strategi pembangkitan (*re-enactment*) dan penyusunan memori (Brandt, dkk., 2013) bermukim masyarakat yang akan tinggal di sana melalui pengerangkaan baru (*re-frame*) praktik keseharian (De Certeau, 1984).



Gambar 3. Mural Pembangun Identitas (sumber: Irwandi, 2021) dan workshop Sejarah Permukiman Warga (sumber: Muhammad, 2021)

Saya akan menutup bagian ini dengan memperlihatkan perspektif berbeda dari Ugut yang melihat dari sisi perkembangan kiwari model bisnis yang tak bisa lepas dari desain, bahkan menggunakan desain sebagai strategi basis penguatan kerangka model bisnis (<https://www.mckinsey.com/>). Ini menunjukkan kekuatan desain sebagai strategi yang dapat bekerja di dalam bidang apapun (Katoppo dan Sudradjat, 2015).



Gambar 4. The Value of Design (sumber: McKinsey, 2022)

Kelindan Hibrid Desain berbasis Manusia

Diskusi tentang kelindan dalam strategi Inovasi Desain Sosial banyak dibicarakan pada paparan para *Keynote Speaker* di atas, sehingga secara jelas menunjukkan posisi penting kelindan. Kelindan partisipatif ditunjukkan oleh Wewiora dan Colclough, Prof. Ramirez, Irwandi, Muhammad dan Triyanto sebagai prasyarat desain dapat menjadi pendorong terjadinya inovasi sosial. Semuanya melihat kelindan partisipatif sebagai kekuatan untuk membebaskan dan memberdayakan (Katoppo, 2017; 2018). Wewiora dan Colclough melihat kelindan partisipatif sebagai cara membebaskan peserta didik, sekaligus juga semua orang yang terlibat dalam proyek seni dan desain yang digagas dalam kelas (Hook, 1994). Irwandi dan Muhammad melihatnya sebagai upaya pembangkitan sejarah dan pembentukan identitas (Brandt, dkk., 2013). Sementara Prof. Ramirez dan Triyanto melihat sebagai strategi membentuk rasa kepemilikan (*sense of belonging*) dan kebanggaan (*pride*) lokal (DiSalvo, 2013).



Gambar 5. Kelindan partisipatif RISE project Makassar (sumber: Ramirez, 2022) dan aktivitas mural di Semarang (sumber: Irwandi, 2021)

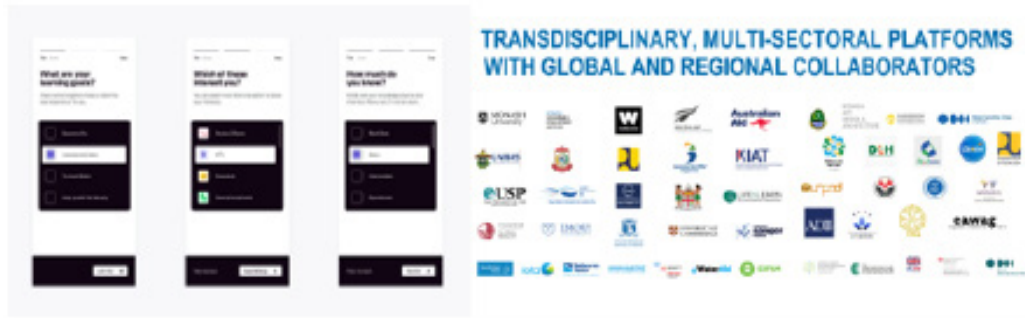
Kelindan hibrid sebagai pengembangan pendekatan kelindan konvensional desain sosial secara langsung (*direct engagement*) sejak masa pandemik, mengubah moda kerja penelitian, desain dan aksi menjadi lebih fleksibel, luas jangkauannya dan optimal (Katoppo, 2021; Salmons, 2015, Mann dan Stewart, 2000). Wewiora dan Colclough, dan Konkar (juga Ugut dan Ramirez secara tidak langsung) melihat potensi ini melalui percepatan perkembangan teknologi yang membuka kemungkinan-kemungkinan baru.



Gambar 6. Rental Sepeda di India dulu dan sekarang (sumber: Konkar, 2022)

Inovasi Desain Sosial di dalam ranah teknologi 5.0

Meneruskan diskusi pada bagian sebelumnya, Inovasi Desain Sosial di dalam ranah teknologi 5.0 menjadi menarik dalam konteks: keluasan jangkauan atau cangkupan-nya. Saya ingin mengangkat kembali argumen Konkar di atas bahwa teknologi telah menyebabkan mungkin-nya desain sosial masuk ke dalam inovasi persoalan besar dalam suatu situasi sosial masyarakat seperti persoalan sanitasi dan transportasi. Teknologi juga memudahkan batas teritorial dalam hal penyelesaian permasalahan sosial (Appadurai, 1991). Wewiora dan Colclough memperlihatkan penggunaan teknologi 5.0 pada salah satu proyek mahasiswa/i-nya mengembangkan aplikasi pembelajaran daring yang diyakini sebagai masa depan pembelajaran: *'With time educational apps will feature a great deal of Augmented Reality, engaging the Metaverse, use Decentralized Autonomous Organizations, tearing down institutional walls'* (lyeh, 2022). Program RISE dan CARP dari Informal Cities Lab. yang bekerja lintas negara serta lintas sektor juga memanfaatkan potensi teknologi 5.0 – terutama dalam hal pengelolaan kemitraan berskala besar.



Gambar 7. Onboarding design of Monie App, Major project for Creative Technology Master Degree at University of Salford, (sumber: Iyeh 2021) dan Transdisiplinary, multi-sectoral platform CARP Projects (sumber: Ramirez, 2022)

Diskusi-diskusi di atas memang dengan sengaja saya susun untuk membangun masa depan Inovasi Desain Sosial yang seru dan menarik. Saya berharap diskusi-diskusi di atas juga memantik para pembaca JSDIS Volume 4 Edisi 1 agar terinspirasi dan menyadari potensi luar biasa dari Inovasi Desain Sosial yang memberdayakan, membebaskan dan memanusiakan (Katoppo, 2017). Saya sendiri jadi bertanya: *'Mungkinkah masa depan Inovasi Desain Sosial adalah masa depan Desain itu sendiri?'*

Sampai jumpa di Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Volume 4, Edisi 2 untuk terus mendiskusikan dan membangun Masa Depan Inovasi Desain Sosial!

DAFTAR PUSTAKA

- Appadurai, A. (1991) *Global Ethnoscapes - Notes and Queries for a Transnational Anthropology*.
- Brandt, E., Binder, T., Sanders, dan Elizabeth, B.-N. (2013): Tools and techniques: ways to engage telling, making and enacting, *Routledge International Handbook of Participatory Design*, Routledge International Handbooks, New York & London, 145-181.
- De Certeau, M. (1984): *The practice of every day life*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles.
- DiSalvo, C., Clement, A., dan Pipek, V. (2013): Communities: participatory design for, with and by communities, *Routledge International Handbook of Participatory Design*, Routledge International Handbooks, New York & London, 182-209.
- Helguera, P. (2011) *Education for Socially Engaged Art*. New York: Jorge Pinto Books, Page 2-85.
- Hooks, b, (1994), *Teaching to Transgress, Education As The Practice of Freedom*, Routledge.
- Irwandi, E., Sabana, S., Kusmara, A. R., dan Sanjaya, T. (2020): Respon Warga Terhadap Perubahan Visual dan Perwujudan Identitas Pemukiman Wonosari menjadi Kampung Pelangi Semarang, *Jurnal Andharupa*, **6(2)**, 187 – 203.
- Iyeh, K, (2022) transcripts from student interviews and focus group taken from Wewiora and Colclough: *Embedding socially engaged pedagogies for the*

- future of Art and Design Practice*, ICSD 2022 Proceeding.
- Jukes, I., Mc Cain, T., Crockett, L. (2010): *Understanding the Digital Generation*, 21st Fluency Project & Corwin A SagePublishing Company.
- 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. (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, 24th, July 2018, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Indonesia.
- Katoppo, M. L. (2021): 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. (2022): Membayangkan Masa Depan Inovasi Desain Sosial: Desain Sebagai Strategi, *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Vol.3, Ed. 2*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 160-162, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Mann, C. and Stewart, F. (2000, reprinted 2002) *Internet Communication and Qualitative Research - A Handbook for Researching Online*, Sage Publishing: USA.
- Salmons, J. (2015) *Qualitative Online Interview - strategies, design, and skills*, Sage Publication: USA.

Sumber Internet:

<https://ojs.uph.edu/index.php/JSDIS/index>
<https://snds.uph.edu/> ,
<https://ojs.uph.edu/index.php/SNDS/index>
<https://www.rise-program.org/about>
<https://www.mckinsey.com/>

ojs.uph.edu/index.php/JSDIS/index
instagram.com/jsdis.uph/

01-07

Prolog:

DESAIN SEBAGAI STRATEGI: TITIK AWAL INOVASI DESAIN SOSIAL

Martin L. Katoppo

Universitas Pelita Harapan

08-19

Strategi Desain Rumah Susun Jalan Tongkol 10 untuk Mendukung Interaksi Sosial

Melania Lidwina Pandiangan

Universitas Pembangunan Jaya

20-37

Peningkatan Kualitas Permukiman di Semper Timur RW 10 Melalui Aksi Masyarakat

Phebe Valencia, Ruth Euselfvita Oppusunggu

Universitas Pelita Harapan

38-50

Pemberdayaan Masyarakat dalam Pengelolaan Sampah dan Air Rumah Tangga di Kademangan, Tangerang Selatan

Issa Tafridj, Rahma Purisari

Universitas Pembangunan Jaya

51-61

Pengembangan Desain Tikar sebagai Daya Tarik Wisatawan di Pantai Parangtritis

Purwanto, Dan Daniel Pandapotan

Universitas Kristen Duta Wacana Jogjakarta

62-68

Pembuatan Keycaps Berbahan Daur Ulang Plastik untuk Mendukung Kelestarian Lingkungan

Hanna Agustin, Shienny Megawati

Universitas Ciputra

69-76

Visual Identity and Packaging Design for Bécik Bécik

Helena Calista, Brian Alvin Hananto

Universitas Pelita Harapan

77-87

Perancangan Rumah Batik Banyuwangi Dengan Pendekatan Placemaking Oleh Konsultan Arsitektur Interior [V]Atelier

Veronica Anastasha, Susan

Universitas Ciputra

89-96

Epilog:

MEMBANGUN MASA DEPAN INOVASI DESAIN SOSIAL: DESAIN SEBAGAI STRATEGI

Martin L. Katoppo

Universitas Pelita Harapan

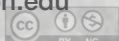
Diterbitkan oleh

Penerbit Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan

Jl. M. H. Thamrin Boulevard 1100

Lippo Village Tangerang 15811 - Indonesia

jsdis@uph.edu



This work is licensed under a CC-BY-NC

Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial

Volume 4 Edisi 1 Oktober 2022