

Volume 7 | No. 1 | Hal. 1-110
OKTOBER 2025

ISSN 2715-2898
E-ISSN 2715-5129

JURNAL STRATEGI DESAIN DAN INOVASI SOSIAL

labdep
uph

PENERBIT
FAKULTAS
DESAIN
UPH

UPH
School of
Design



UPH
UNIVERSITAS PELITA HARAPAN

JURNAL STRATEGI DESAIN DAN INOVASI SOSIAL

**Volume 7 Edisi 1
Oktober 2025**

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

**Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial
Volume 7 Edisi 1 Oktober 2025**

JURNAL STRATEGI DESAIN^{DAN} INOVASI SOSIAL

Volume 7 Edisi 1 Oktober 2025

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.

Reviewer

Alfiansyah Zulkarnain, S.Sn., M.Ds.
Phebe Valencia, S.E., S.Sn., M.A.
Susi Hartanto, S.SN., M.M.
Ruth Euselfvita Oppusunggu S.T., M.T.

Desain Sampul dan Tata Letak

Kartika Magdalena Suwanto, S.Ds.

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>

labdep
uph


PENERBIT
FAKULTAS
DESAIN
UPH

UPH 
School of
Design

JURNAL STRATEGI DESAIN **DAN** INOVASI SOSIAL

Foto Sampul
Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial
Volume 5 Edisi 2



**Perancangan Tempat Cuci Tangan Inklusif Bagi
Pengguna Kursi Roda di Ruang Publik**
oleh Karen Angelica, Winta Adhitia Guspara, Purwanto
Universitas Kristen Duta Wacana

Daftar Isi

v Daftar Isi

1 Prolog

ANALYZING CASE STUDIES WITHIN DESIGN AS STRATEGY POSITIONS & RELATIONS

Martin L. Katoppo

Universitas Pelita Harapan

11 **PERANCANGAN DESAIN ILUSTRASI DIGITAL KECANTIKAN BERDASARKAN PERSPEKTIF PEREMPUAN USIA 13-49 TAHUN**

Merry Cryspine Hermellia Vigata, Rizki Taufik Rakhman, Rahmawati

Universitas Negeri Jakarta

29 **ANALISIS KELAYAKAN TAMAN JALUR HIJAU KOSAMBI UNTUK KOTA BERKELANJUTAN**

Melania Lidwina Pandiangan, Dina Kurniati

Universitas Pembangunan Jaya

44 **PERANCANGAN PRODUK PERLENGKAPAN TAHAN AIR UNTUK KURIR MAKANAN PENGEMUDI GOJEK**

I Komang Tri Adi Satriawan Giri, R. Tosan Tri Putro, & Purwanto

Universitas Kristen Duta Wacana

**57 MEDIA PEMBELAJARAN ALTERNATIF MELALUI KARTU
TENTANG SUKU DAERAH PAPUA**

Salma Fatima Saadah, Siti Khodijah Lestari, Rizki Taufik Rakhman
Universitas Negeri Jakarta

**71 INOVASI PENGOLAHAN LIMBAH KAYU MENGGUNAKAN
METODE PEMBAKARAN**

Mahendra Anang Setyawan, Adhi Nugraha
Institut Teknologi Bandung

**80 PERANCANGAN INTERIOR RUANG IBADAH UNTUK JEMAAT
GKI KOSAMBI BARU**

Bambang T.A. Nugroho, Kuntara Wiradinata, Gracielly Feodeera,
Darren Avenxius, Daven Mandala Putra
Universitas Pelita Harapan

95 FESTIVAL AMBREG 2025 – OLAH SAMPAH KREATIF BERDAYA

Martin L. Katoppo, Ruth E. Oppusunggu, Vanya A. Tjioe,
Bambang T. A. Nugroho, Kathleen Florencia, Angeline
Universitas Pelita Harapan

111 Epilog

***DESIGN AS GENERATOR:
A PROPOSE FOR THE NEXT DESIGN DISCOURSE***

Martin L. Katoppo
Universitas Pelita Harapan

ANALYZING CASE STUDIES WITHIN DESIGN AS STRATEGY POSITIONS & RELATIONS

MEMBACA STUDI KASUS DI DALAM POSISI & RELASI DESAIN SEBAGAI STRATEGI

PROLOGUE

In the epilogue of JSDIS Vol. 6 Ed. 2, I presented the positions and relationships of the three sub-themes that make up the Design as Strategy discourse: Body of Knowledge, Innovation, and Contribution to Social Change. In this prologue of JSDIS Vol. 7 Ed. 1, I want to examine the seven case studies presented in this edition within these positions and relationships of Design as Strategy. I wanted to check whether my closing argument about the Design as Strategy discourse works.

PROLOG

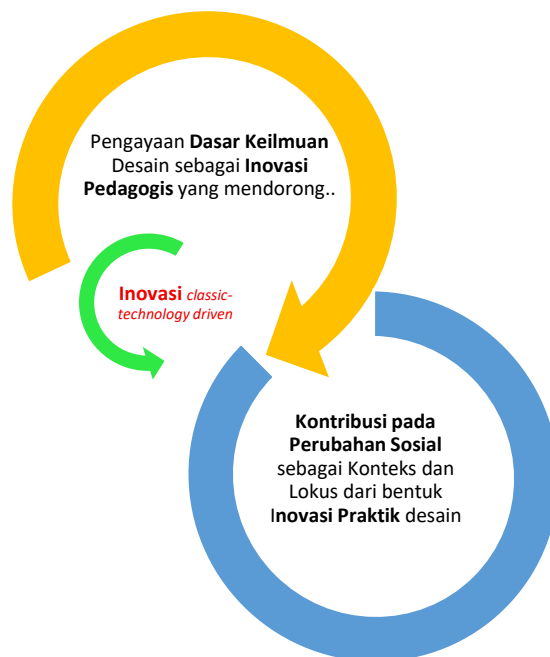
Pada Epilog JSDIS Vol. 6 Edisi 2 saya memerlihatkan posisi-posisi dan relasi-relasi dari 3 sub tema penyusun diskursus Desain sebagai Strategi, yaitu Dasar Keilmuan, Inovasi dan Kontribusi pada Perubahan Sosial. Pada prolog JSDIS Vol. 7 Edisi 1 ini saya ingin membaca 7 studi kasus yang hadir pada edisi ini di dalam posisi-posisi dan relasi-relasi Desain sebagai Strategi tersebut. Hal ini saya lakukan untuk memeriksa apakah argumen penutup saya tentang diskursus Desain sebagai Strategi bekerja.

1. *The Relationship and Position of Body of Knowledge to Innovation and Contribution to Social Change*

In the epilogue of JSDIS Vol. 6 Ed. 2, I argued that Body of Knowledge has a strong relationship with Contribution to Social Change. This is because enrichment, change, and development of Body of Knowledge will occur if they have a specific socio-cultural context or locus as a platform for experimentation. Body of Knowledge will also develop linearly with Innovation, within the context of the prerequisites for their relationship with Contribution to Social Change mentioned above, because the nature of experimentation in and/or within a socio-cultural context or specific locus will lead to innovation (Katoppo, 2025). However, this relationship is relative in terms of the use of technology, something that is currently the driving force behind innovation (Ottinger, 2021).

1. Relasi dan Posisi Dasar Keilmuan terhadap Inovasi dan Kontribusi pada Perubahan Sosial

Pada epilog JSDIS Vol. 6 Edisi 2 saya berargumen bahwa Dasar Keilmuan memiliki relasi kuat dengan Kontribusi pada Perubahan Sosial. Hal ini karena pengayaan, perubahan, ataupun perkembangan Dasar Keilmuan akan terjadi jika ia memiliki konteks sosial budaya atau lokus spesifik sebagai wadah eksperimen. Dasar Keilmuan juga akan berkembang secara linier dengan Inovasi dalam konteks prasyarat relasinya dengan Kontribusi pada Perubahan Sosial di atas, karena sifat eksperimentasi di dan atau pada konteks sosial budaya maupun lokus spesifik akan menghadirkan inovasi (Katoppo, 2025). Namun demikian relasinya bersifat relatif dalam hal penggunaan teknologi, satu hal yang sebenarnya saat ini menjadi dasar pendorong inovasi (Ottinger, 2021).



Gambar 1 Relasi Dasar Keilmuan dengan Inovasi dan Kontribusi pada Perubahan Sosial (Sumber: Katoppo, 2025)

I can clearly see the relationship and position of the Body of Knowledge towards Innovation and Contribution to Social Change in the 2 case studies presented in JSDIS Vol. 7 Ed. 1. Vigata, Rakhman, and Rahmawati show how they enrich the Body of Knowledge of Visual Communication Design as an effort to Contribute to Social Change through designing digital beauty illustrations based on the perspective of 13 to 49 years old women. These authors try to dismantle the perspective of beauty based on consensus into a discussion about beauty perspectives that celebrate the diversity of perceptions and potential as well as narratives of everyone (Bartky, 1997; Nur, 2020) through digital illustration designs using the Design Thinking method (Roterberg, 2019). What Vigata, Rakhman and Rahmawati did emphasizes that when the Body of Knowledge (in this case the field of Visual Communication Design) is placed in a certain socio-cultural context, then experimented within it, social design innovations emerge in the form of criticism of the order of women's beauty perspectives, especially in the 13 to 49 years old age range. Digital design innovation shows that technology is used in the context of classic technology-driven innovation (Ottinger, 2021).

Saya bisa melihat relasi dan posisi Dasar Keilmuan tersebut terhadap Inovasi dan Kontribusi pada Perubahan Sosial dengan jelas pada 2 studi kasus yang hadir di JSDIS Vol. 7 Edisi 1 ini. Vigata, Rakhman, dan Rahmawati memperlihatkan bagaimana mereka memer kaya diskursus keilmuan Desain Komunikasi Visual sebagai upaya Kontribusi pada Perubahan Sosial melalui perancangan desain ilustrasi digital kecantikan berdasarkan perspektif usia 13-49 tahun. Para penulis ini mencoba membongkar perspektif kecantikan berdasarkan konsensus menjadi diskusi tentang perspektif kecantikan yang merayakan keragaman persepsi dan potensi maupun narasi dari masing-masing individu (Bartky, 1997; Nur, 2020) melalui desain ilustrasi digital menggunakan metode *Design Thinking* (Roterberg, 2019). Apa yang dilakukan Vigata, Rakhman dan Rahmawati memertegas bahwa ketika Dasar Keilmuan (dalam hal ini bidang keilmuan DKV) diletakkan pada suatu konteks sosial budaya tertentu, kemudian dilakukan eksperimentasi di dalamnya, maka muncullah inovasi desain sosial berupa kritik terhadap tatanan perspektif kecantikan perempuan, khususnya di rentang usia 13-49 tahun. Inovasi desain digital menunjukkan bahwa teknologi digunakan dalam konteks *the classic technology-driven innovation* (Ottinger, 2021).

The feasibility analysis of the Kosambi green belt park to support the creation of a Sustainable City conducted by Pandiangan and Kurniati confirms the relationship and position of the Body of Knowledge in the context of a specific locus of Innovation and Contribution to Social Change. In this case, the enrichment of the discourse of Sustainable Cities in Architectural science occurs through the locus of Kosambi Park, which is assessed through 5 dimensions compiled by the author, namely ecological, social, economic, aesthetic, and adaptive to climate dimensions, with various feasibility indicators from Dempsey & Burton (2012), Mishra et. al. (2020), Green Flag Award (Ellicott, 2016), and UN-Habitat (2010). The locus of Kosambi Park is a prerequisite for the design to truly become a strategy, because without the locus, the analysis efforts carried out by the author will only be an abstract form of enrichment of the Body of Knowledge without providing any real impact on its users. What's interesting in this paper is that innovation, presented as a recommendation, has a greater position and a stronger relationship with the Body of Knowledge than Contribution to Social Change. Innovation acts not as a driver, but as a result of the Body of Knowledge and a catalyst for social change.

Analisis kelayakan taman jalur hijau Kosambi untuk mendukung terciptanya Kota Berkelanjutan yang dilakukan Pandiangan dan Kurniati mengonfirmasi relasi dan posisi Dasar Keilmuan dalam konteks lokus spesifik terhadap Inovasi dan Kontribusi pada Perubahan Sosial. Dalam hal ini pengayaan diskursus Kota Berkelanjutan dalam keilmuan Arsitektur terjadi melalui lokus Taman Kosambi, yang dinilai melalui 5 dimensi yang disusun penulis, yaitu dimensi ekologis, sosial, ekonomi, estetika, dan adaptif terhadap iklim, dengan berbagai indikator kelayakan dari Dempsey & Burton (2012), Mishra et. al. (2020), *Green Flag Award* (Ellicott, 2016), dan UN-Habitat (2010). Lokus Taman Kosambi menjadi prasyarat agar desain benar-benar menjadi strategi, karena tanpa lokus upaya analisis yang dilakukan penulis hanya akan menjadi bentuk abstrak pengayaan Dasar Keilmuan tanpa memberikan dampak nyata apapun terhadap penggunaannya. Yang menarik pada tulisan ini, Inovasi yang hadir sebagai bentuk rekomendasi memiliki posisi lebih besar dan relasi yang lebih kuat dengan Dasar Keilmuan dari pada Kontribusi pada Perubahan Sosial. Inovasi bukan bertindak sebagai pendorong, namun menjadi hasil dari Dasar Keilmuan dan katalis untuk terjadinya Perubahan Sosial.

2. The Relationship and Position of Innovation in Contributions to Social Change and the Body of Knowledge

The relationship between Innovation and Contributions to Social Change is closely intertwined, as changes in social situations provide the context or platform for innovation to operate. I argued in JSDIS Vol. 6, Ed. 2 that innovation in technology use is positioned at the level of user- and design-driven innovation (Szymariska, 2017; Duczek, 2021) because it will drive social change in the form of user-centered social innovation design. In this situation, the Bodu of Knowledge becomes obscured due to the practical intertwining of Innovation as a driver of user-centered social change (Katoppo, 2025).

2. Relasi dan Posisi Inovasi terhadap Kontribusi pada Perubahan Sosial dan Dasar Keilmuan

Relasi Inovasi dengan Kontribusi pada Perubahan Sosial berkelindan erat, karena perubahan situasi sosial memberikan konteks atau wadah untuk inovasi bekerja. Saya berargumen di dalam JSDIS Vol. 6, Edisi 2 bahwa posisi inovasi penggunaan teknologi berada pada tataran *the user- and design driven innovation* (Szymariska, 2017; Duczek, 2021) karena ia akan mendorong terjadinya perubahan sosial dalam bentuk inovasi desain sosial yang berpusat pada pengguna (*user-centered social innovation design*). Pada situasi ini, dasar keilmuan menjadi samar karena alasan praktis kelindan inovasi sebagai pendorong perubahan sosial yang berpusat pada pengguna tersebut. (Katoppo, 2025).



Gambar 2 Relasi Inovasi dengan Kontribusi pada Perubahan Sosial dan Dasar Keilmuan (Sumber: Katoppo, 2025)

In JSDIS Vol. 7 Ed. 1, there are three case studies that reinforce my argument above. The first is the innovative design of a waterproof equipment product for online motorcycle taxi drivers, offered by Giri, Putro, and Purwanto. This product design innovation, using the SCAMPER method (Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to Another Use, Eliminate, Rearrange) (Sarifuddin et al., 2021), clearly works within the social context of online motorcycle taxi drivers and aims to produce a form of user-centered social innovation design. This innovation is also practical, meaning it is not intended to criticize or develop the philosophical

foundations of Product Design Body of Knowledge. The tangible prototype of the courier bag, which was directly tested and refined with users through an iterative process, is a concrete track record of practical innovation that drives change in a particular social situation.

Pada JSDIS Vol. 7 Edisi 1 ini, ada 3 studi kasus yang memertegas argumen saya di atas. Yang pertama adalah inovasi perancangan produk perlengkapan tahan air untuk kurir makanan pengemudi *ojek* daring yang ditawarkan Giri, Putro dan Purwanto. Inovasi Desain Produk dengan menggunakan metode SCAMPER (*Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to Another Use, Eliminate, Re-arrange*) (Sarifuddin, dkk., 2021) ini jelas bekerja di dalam konteks situasi sosial pengemudi *ojek* daring, dan ditujukan untuk menghasilkan bentuk inovasi desain sosial yang berpusat pada pengguna (*user-centered social innovation design*). Inovasi ini juga berada di tataran praktis, yang artinya bukan untuk mengkritisi atau mengembangkan dasar filosofis keilmuan Desain Produk. Prototipe *tangible* tas kurir yang langsung diujicobakan dan di-*refine* bersama dengan pengguna melalui proses iterasi adalah rekam jejak nyata inovasi praktis yang mendorong perubahan situasi sosial tertentu.

The second case study is a pedagogical innovation of alternative learning media through the design of a card game about the Papua region conducted by Saadah, Lestari, and Rakhman. These three authors developed learning media through "Karupa" cards as a visual medium aimed at improving students' understanding of Indonesian cultural diversity using the 3D Research & Development model development method: Define, Design, Develop (Andriana, et al., 2022). Similar to the discussion of the case study above, what these three authors did was innovate within a specific context centered on users (the user- and design-driven innovation) to contribute to social change. This paper also reinforces that one of the targets of innovation is pedagogical innovation, which is clearly seen in the case studies in JSDIS Vol. 6 Ed. 2. This is a middle ground position of the Body of Knowledge, because, for example, in this paper, the Body of knowledge of Visual Communication Design is used practically to develop another Body of Knowledge, namely Pancasila learning in Elementary Schools (SD).

Studi kasus yang kedua adalah inovasi pedagogis media pembelajaran alternatif melalui desain permainan kartu tentang daerah Papua yang dilakukan Saadah, Lestari dan Rakhman. Ketiga penulis ini mengembangkan media pembelajaran melalui kartu "Karupa" sebagai media visual yang bertujuan meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Indonesia dengan metode pengembangan model 3D *Research & Development: Define, Design, Develop* (Andriana, dkk., 2022). Serupa dengan diskusi studi kasus di atas, apa yang dilakukan oleh ketiga penulis ini adalah melakukan inovasi dalam satu lingkup konteks tertentu yang berpusat pada pengguna (*the user- and design driven innovation*) untuk memberikan kontribusi pada perubahan sosial. Tulisan ini juga memperkuat bahwa salah satu sasaran inovasi adalah inovasi pedagogis yang jelas terlihat pada studi kasus-studi kasus pada JSDIS Vol. 6 Edisi 2. Hal ini menjadi jalan tengah posisi Dasar Keilmuan, karena misalnya dalam tulisan ini dasar keilmuan Desain Komunikasi Visual yang digunakan secara praktis **untuk** mengembangkan dasar keilmuan lain, yaitu pembelajaran Pancasila di Sekolah Dasar (SD).

Finally, is the third case study, which is the innovation of wood waste processing using the Shou Sugi Ban burning method (Ebner, 2019; Setyawan and Purwanto, 2023) offered by Setyawan and Nugraha. In this paper, Setyawan and Nugraha explore the Body of Knowledge of Product Design, specifically in the context of furniture manufacturing using wood waste. Rather than discussing the practice (which the authors were previously discussed in JSDIS Vol. 5 Ed. 1), they focus more on the Shou Sugi Ban technique that has been implemented

and attempt to draw more theoretical conclusions and provide recommendations for innovative practices in environmentally friendly and sustainable furniture manufacturing.

Maka saya sampai pada studi kasus ketiga, yaitu inovasi pengolahan limbah kayu dengan menggunakan metode pembakaran *Shou Sugi Ban* (Ebner, 2019; Setyawan dan Purwanto, 2023) yang ditawarkan Setyawan dan Nugraha. Pada tulisan ini Setyawan dan Nugraha mengeksplorasi Dasar Keilmuan Desain Produk, dalam konteks pembuatan furnitur dengan mengolah limbah kayu secara spesifik. Alih-alih membahas praktik (yang sudah pernah dibahas pada JSDIS Vol. 5 Edisi 1), keduanya lebih membahas teknik *Shou Sugi Ban* yang telah dilakukan dan mencoba menarik simpulan yang sifatnya lebih teoretik dan memberi rekomendasi pada inovasi praktik pembuatan furnitur ramah lingkungan dan berkelanjutan.

From the discussion of these three case studies, it is clear that Innovation remains the primary driver of Contribution to Social Change and the development of the Body of Knowledge. The strong relationship of Contribution to Social Change as a context of Innovation remains evident. What is moving is the position of the Body of Knowledge, which acts as a foundation, then as a development tool, and finally as a recommendation.

Dari bahasan ketiga studi kasus ini, jelas bahwa posisi Inovasi tetap menjadi pendorong utama terjadinya Kontribusi pada Perubahan Sosial dan pengembangan Dasar Keilmuan. Relasi kuat Kontribusi pada Perubahan Sosial sebagai pemberi konteks lingkup Inovasi juga tetap terlihat jelas. Yang bergerak adalah posisi Dasar Keilmuan, yang berperan sebagai landasan, kemudian sebagai alat pengembangan, dan terakhir menjadi rekomendasi.

3. The Relationship and Position of Contributions to Social Change to Innovation and the Body of Knowledge

*The third relationship and position are that of the Contributions to Social Change to Innovation and the Body of Knowledge. I place a high value on the Contributions to Social Change in JSDIS Vol. 6 Ed. 2, namely as **the key to the sustainability** of Design as Strategy because it acts as a **link** between Innovation and the Body of Knowledge. From the discussions in the two points above, we understand that Contributions to Social Change provides a platform or context for the Body of Knowledge to generate Innovation, and vice versa, for Innovation to drive the development of the Body of Knowledge (Amatullo et al., 2021; Katoppo, 2025).*

3. Relasi dan Posisi Kontribusi pada Perubahan Sosial terhadap Inovasi dan Dasar Keilmuan

Relasi dan posisi ketiga adalah relasi dan posisi Kontribusi pada Perubahan Sosial terhadap Inovasi dan Dasar Keilmuan. Saya memberikan posisi yang tinggi untuk Kontribusi pada Perubahan Sosial pada JSDIS Vol. 6 Edisi 2, yaitu sebagai **kunci keberlanjutan** Desain sebagai Strategi karena ia berperan sebagai **pengikat** Inovasi dan Dasar Keilmuan. Dari diskusi-diskusi pada 2 poin di atas, kita memahami bahwa Kontribusi pada Perubahan Sosial memberikan wadah atau konteks untuk Dasar Keilmuan menghasilkan Inovasi dan *vice versa* untuk Inovasi mendorong pengembangan Dasar Keilmuan (Amatullo, dkk., 2021; Katoppo, 2025).

The last two case studies in JSDIS Vol. 7 Ed. 1 demonstrate this. Bambang et al. demonstrate how the Body of Knowledge of Interior Design with a participatory approach (Sanders and Stappers, 2008) was used to help the congregation of the Indonesian Christian Church

Kosambi Baru redesign their church. The design innovation provided by the author team was to overcome the problems of limited worship space, room circulation and acoustic conditions in the church. The relationship between the Body of knowledge and Contribution to Social Change is strengthened by the position of the team consisting of lecturers and students, and the scope is within the Higher Education goals, which are the scope of lecturing subject of Collaborative Final Project and the Community Service.

Dua studi kasus terakhir pada JSDIS Vol. 7 Edisi 1 memperlihatkan hal tersebut. Bambang, dkk. menunjukkan bagaimana Dasar Keilmuan Desain Interior dengan pendekatan partisipatoris (Sanders dan Stappers, 2008) digunakan untuk membantu jemaat Gereja Kristen Indonesia (GKI) Kosambi Baru mendesain ulang gereja mereka. Inovasi desain yang diberikan Tim penulis adalah untuk mengatasi permasalahan keterbatasan ruang ibadah, sirkulasi ruang dan kondisi akustik pada gereja tersebut. Relasi Dasar Keilmuan dan Kontribusi pada Perubahan Sosial diperkuat dengan posisi Tim yang beranggotakan dosen dan mahasiswa, dan lingkup pengerjaan ada di dalam 2 lingkup *tridharma* Perguruan Tinggi, yaitu lingkup MK. Tugas Akhir Kolaboratif dan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM).



Gambar 3 Relasi Kontribusi pada Perubahan Sosial dengan Inovasi dan Dasar Keilmuan: Penggenapan Keberlanjutan Desain sebagai Strategi (Sumber: Katoppo, 2025)

The final case study highlights what my team and I did to encourage change in a particular social situation through social design innovation. The Ambreg Creativity Festival is a youth creativity festival in Pondok Pucung village, South Tangerang. This festival was initiated in 2017 by Pucung youth, the DAG (Design as Generator) community, and the Faculty of Design, UPH, specifically the Interior Design and Visual Communication Design study programs (Rahardjo, 2019). The team used the Design Thinking (DT) method (Brown, 2008; Brown and Katz, 2009) to encourage social innovation (IDEO, 2015; Brown and Wyatt, 2010). The team uses the Design Thinking (DT) method (Brown, 2008; Brown and Katz, 2009) to encourage social innovation (IDEO, 2015; Brown and Wyatt, 2010). This festival runs almost every year, and since 2023 has focused on creative waste management (Katoppo, et al., 2024). The 2025 Ambreg Festival continues this spirit and makes it a festival that moves beyond the village by

showcasing what Pucung residents do to creatively manage plastic, multilayer, and paper waste, and creating innovative, low waste jetstove combustion tools and enlivening it with a kite competition from waste and a local culinary festival. This festival is an experiment by the Community Service Team (PKM) of the Interior Design Study Program, Faculty of Design, UPH, which received a grant from the Ministry of Education and Technology in the 2025 fiscal year, together with the youth, women, and Pucung residents, to increase Social Return of Investment (SROI) (Social Impact. ID, 2024). What is happening here is a demonstration of the close intertwining of Body of Knowledge-Innovation-Contribution to Social Change, where each part encourages design as a generator of social change and innovation both scientifically and practically.

Studi kasus terakhir mengangkat apa yang saya dan Tim lakukan untuk mendorong terjadinya perubahan suatu situasi sosial tertentu melalui inovasi desain sosial. Festival Kreativitas *Ambreg* adalah festival kreativitas pemuda di kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan. Festival ini digagas sejak tahun 2017 oleh para pemuda Pucung, komunitas DAG (*Design as Generator*) dan Fakultas Desain, UPH, khususnya Prodi Desain Interior dan Desain Komunikasi Visual (Rahardjo, 2019). Tim menggunakan metode *Design Thinking* (DT) (Brown, 2008; Brown dan Katz, 2009) untuk mendorong terjadinya inovasi sosial (IDEO, 2015; Brown dan Wyatt, 2010). Festival ini berjalan hampir setiap tahun, dan sejak tahun 2023 berfokus pada pengelolaan sampah secara kreatif (Katoppo, dkk., 2024). Festival *Ambreg* 2025 meneruskan semangat tersebut dan membuatnya menjadi festival yang bergerak keluar kampung dengan menunjukkan apa yang dilakukan warga Pucung mengelola sampah plastik, *multilayer* dan kertas secara kreatif, dan membuat inovasi alat bakar minim sampah *jetstove* serta memeriahkannya dengan lomba layangan dari sampah dan pesta kuliner lokal. Festival ini menjadi percobaan Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) Prodi Desain Interior, Fakultas Desain, UPH yang mendapatkan hibah Kemdiktisaintek tahun anggaran 2025 bersama pemuda/l juga Ibu-Ibu dan warga Pucung membangkitkan *Social Return of Investment* (SROI) (Social Impact. ID, 2024). Apa yang terjadi di sini adalah demonstrasi kelindan erat Dasar Keilmuan-Inovasi-Kontribusi pada Perubahan Sosial, dimana setiap bagian mendorong desain sebagai generator perubahan dan inovasi sosial secara keilmuan maupun praktik.

I am closing the prologue to JSDIS Vol. 7 Ed. 1 here, as I want readers to enjoy the seven articles in this issue first, before I continue the discussion of this prologue at the end. Enjoy reading!

Saya akan menutup prolog JSDIS Vol. 7 Edisi 1 di sini, karena saya ingin pembaca menikmati terlebih dahulu ke-7 tulisan di JSDIS kali ini, sebelum saya lanjutkan diskusi prolog ini di bagian akhir. Selamat membaca!

REFERENCES/DAFTAR PUSTAKA

- Amatullo, M., Boyer, B., May, J. dan Shea, A. (2021): *Design for Social Innovation: Case Studies from Around the World*, Routledge: USA.
- Andriana, E., Hendracipta, N., Asih, I. A. V. Y., & Nurlela. (2022). Pengembangan media pembelajaran Ludo untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN Gunungcupu 1 Pandeglang. *Journal of Professional Elementary Education (JPEE)*, 1(2), 92–98. <https://doi.org/10.46306/jpee.v1i2.11>
- Bartky, S. L. (1997). *Foucault, Femininity, and the Modernization of Patriarchal Power. Feminist Social Thought: A reader*, Routledge.

- 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.
- Dempsey, N., & Burton, M. (2012). Defining place-keeping: The long-term management of public spaces. *Urban Forestry and Urban Greening*, 11(1). <https://doi.org/10.1016/j.ufug.2011.09.005>
- Duczek, M. (2021): *Design for Innovation: Design Thinking and / or Design-driven Innovation*, <https://www.linkedin.com/pulse/design-innovation-thinking-design-driven-markus-duczek>
- Ebner, D. (2019). *Study of wooden surface carbonization using the traditional method "Yakisugi" or "Shou Sugi Ban". Proligno.*
- Ellicott, K. (2016). *Raising the Standard: Green Flag Award Guidelines.*
- IDEO (2015). *Field Guide to Human Centered Design.* Canada: IDEO.org/Design Kit.
- Katoppo, M. L. (2025): *Examining Design as Strategy Discourse – Part 2: Positions, Relations and What Next?*, *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial* Vol.6, Ed. 2, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Katoppo, M.L., Josephine, A., Tanto, C., Indah, I.P., Imanda, M.A., Aurelia, S. (2024). Festival Ambreg 2023: "ReReRe" Pondok Pucung Cosplay, Prosiding SNDS 2024. Tangerang: Penerbit Fakultas Desain, UPH.
- Mishra, H. S., Bell, S., Vassiljev, P., Kuhlmann, F., Niin, G., & Grellier, J. (2020). The development of a tool for assessing the environmental qualities of urban blue spaces. In *Urban Forestry and Urban Greening* (Vol. 49). <https://doi.org/10.1016/j.ufug.2019.126575>
- Nur, G. N. S. (2020). 'Perempuan dalam Feminitas dan Feminitas Baru' *Jurnal Media Komunikasi Gender*. Banten: Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
- Ottinger, R. (2021): *Create Sustainable Success with the 4 Types of Innovation*, <https://www.freshconsulting.com/insights/blog/the-4-types-of-innovation/>
- Rahardjo, Y. (2019). Festival Kreativitas Anak, Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan, Jawa Barat. *JSDIS*. 2019; 1(1):7-17.
- Roterbeg, C. M. (2019). *Handbook of Design Thinking*. Kindle Direct Publishing.
- Sanders, E. B. N., & Stappers, P. J. (2008). *Co-creation and the new landscapes of design. CoDesign*, 4(1), 5–18. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>
- Sarifuddin, M., Isnarto, I., & Wiyanto, W. (2021). Student Critical Thinking Ability Reviewed Learning Styles in Learning with SCAMPER Method the Assisted by E-Module. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 10(2),188_194. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujmer>
- Setyawan, M. A., & Purwanto. (2023). Pemanfaatan limbah kayu dengan menggunakan eksplorasi teknik *Shou Sugi Ban*. *Jurnal Strategi Desain & Inovasi Sosial*, 5(1), 39-57.
- Social Impact. ID (2024). Mengenal Lebih Dekat *Social Return On Investment (SROI)*; 2024 Juni [diambil Desember 2025]. Tersedia di: <https://www.socialimpact.id/news/mengenal-lebih-dekat-social-return-on-investment-sroi>

- Szymariska, E. (2017): *User-Driven Innovation – The Concept and Research Results*, Procedia Engineering 182 (694-700).
- UN-Habitat. (2010). *Planning Sustainable Cities: UN-Habitat Practices and Perspectives. Planning Sustainable Cities.*

PERANCANGAN DESAIN ILUSTRASI DIGITAL KECANTIKAN BERDASARKAN PERSPEKTIF PEREMPUAN USIA 13-49 TAHUN

BEAUTY VISUAL DESIGN BASED ON THE PERSPECTIVE OF WOMEN AGED 13-49 YEARS

Merry Cryspine Hermellia Vigata¹, Rizki Taufik Rakhman², Rahmawati³

¹²³Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

e-mail: merryvigata03@gmail.com¹, rizkitr@unj.ac.id², rzahmawati@gmail.com³

Diterima: Mei, 2025 | **Disetujui:** Oktober, 2025 | **Dipublikasi:** Oktober, 2025

Abstrak

Kecantikan perempuan sering kali diukur berdasarkan standar global yang menekankan pada penampilan fisik, seperti bentuk tubuh yang langsing dan kulit yang putih. Padahal, kecantikan memiliki makna yang lebih luas, meliputi keindahan dari dalam dan luar diri perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk menggali dan memvisualisasikan persepsi kecantikan menurut pandangan perempuan itu sendiri tanpa dipengaruhi oleh nilai-nilai kesempurnaan yang dikonstruksi oleh masyarakat. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara mendalam terhadap perempuan rentang usia 13 hingga 49 tahun dan pendekatan Design Thinking. Data dikumpulkan dari lima subjek perempuan melalui proses wawancara dan pembuatan sketsa, kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi pola pemaknaan kecantikan yang bersifat subjektif, beragam, serta berkaitan dengan kepribadian, pengalaman hidup, dan lingkungan sosial. Proses perancangan visual dilakukan melalui empat fase *Design Thinking* (*Empathise, Define, Ideate, Prototype*), sementara fase Test tidak dilaksanakan sehingga penelitian ini diposisikan sebagai studi eksploratif yang menghasilkan prototipe ilustrasi *digital*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecantikan dipahami secara subjektif dan personal, bukan semata-mata berdasarkan penampilan fisik, melainkan juga mencakup kepercayaan diri, keunikan, dan nilai-nilai diri yang dimiliki setiap perempuan.

Kata Kunci: kecantikan perempuan, feminitas baru, ilustrasi digital, persepsi, *design thinking*, studi eksploratif.

Abstract

Women's beauty is often measured through global standards that emphasize physical appearance, such as a slim body shape and fair skin. In reality, beauty carries a broader meaning that encompasses both inner and outer qualities. This study aims to explore and visualize the perception of beauty from women's own perspectives, independent of socially constructed ideals of perfection. The research adopts a qualitative approach using in-depth interviews with women aged 13 to 49, supported by the Design Thinking framework. Data were collected from five female participants through interviews and sketch development, then analyzed to identify patterns of beauty perception that are subjective, diverse, and influenced by personality, life experiences, and social environments. The visual design process was carried out through four stages of Design Thinking (Empathise, Define, Ideate, Prototype), while the Test stage was not conducted. Therefore, this study is positioned as an exploratory work that produces a digital illustration prototype. The findings reveal that beauty is understood subjectively and personally—not solely based on physical appearance, but also encompassing confidence, uniqueness, and the intrinsic values held by each woman.

Keywords: *women's beauty, new femininity, digital illustration, perception, design thinking, exploratory study.*

PENDAHULUAN

Perempuan merupakan pribadi yang luar biasa terutama dalam peran pentingnya dalam kehidupan ini, salah satunya melalui kodratnya yaitu hamil, melahirkan, dan menyusui. Pribadi perempuan juga diartikan sebagai seorang femininitas (Bartky, 1997) yang memiliki arti bahwa perempuan harus berpenampilan cantik. Menurut Nur (2020) Femininitas dahulu didefinisikan bagaimana perempuan dianggap cerdas atau perempuan bisa dikatakan sempurna jika dirinya dapat merepresentasikan tubuh dan perilakunya terhadap norma-norma gender kekuatan patriarkal.

Praktik femininitas ini dibagi menjadi tiga standarisasi. Pertama, mereka mengikuti standarisasi tubuh yang ideal. Kedua, ketika perempuan bersikap atau bertindak laku dengan gestur tubuh harus adanya pembatasan gerak gerik seperti cara duduk harus rapi dan benar, tidak membuka mulut terlalu lebar, dan sebagainya. Ketiga, perempuan diharuskan untuk selalu berpenampilan rapi dan cantik secara pengenalan pakaian bahkan hingga tata riasnya.

Hal ini berbeda dengan makna femininitas baru. Mengacu pada penelitian Nur (2020) yang menggunakan artikel surat kabar The Sun Herald dari Sydney, membahas bahwa femininitas baru direpresentasikan sebagai suatu bentuk kebebasan. Jadi standarisasi cantik tidak mengikuti praktik femininitas lama tetapi berkembang dengan femininitas baru. Dilansir dari berita Fimela, Ardiansih (2023) menjelaskan bahwa kecantikan itu ditandai dengan memiliki semangat, percaya diri, mandiri, peduli dan memiliki pikiran yang terbuka. Walaupun makna femininitas baru adalah demikian, masih sering pada situasi sekarang, banyak oknum yang menyuarakan femininitas lama padahal kaum perempuan sedang berjuang untuk mewujudkan femininitas baru sesungguhnya bahwa mereka bebas berekspresi.

Berbagai karya visual sebelumnya telah berupaya mengangkat isu perempuan dan kecantikan, namun sebagian besar masih merepresentasikan standar secara fisik maupun komersial, sehingga belum sepenuhnya menggambarkan makna kecantikan orisinal dari pribadi perspektif perempuan itu sendiri atau dengan kata lain, belum mewakili. Hal ini ditinjau dari salah satu penelitian oleh Bella et al. (2024) yang membahas tentang representasi kecantikan dalam iklan media sosial. Penelitian yang dilakukan adalah dengan mengambil

sampel dari beberapa brand yaitu; *Whitelab*, *Glow & Lovely*, dan *SK-II*. Pada media sosial Instagram brand-brand terkait banyak menampilkan standar fisik dan komersial

yang tidak realistis, terutama melalui pemilihan model yang wajib berkulit putih dan penguatan ide kecantikan sebagai “kulit cerah” sehingga belum mewakili keberagaman perspektif perempuan terutama di Indonesia.

Lestari et al. (2022) menyampaikan bahwa dalam konteks desain komunikasi visual, isu ini memiliki urgensi karena desain berperan dalam membangun kesadaran dan wacana sosial melalui media visual yang komunikatif, edukatif, serta inklusif. Maka dari itu, penelitian ini berfokus pada upaya perancangan ilustrasi *digital* yang merepresentasikan makna daripada kecantikan yang berdasarkan perspektif perempuan usia 13-49 tahun. Rumusan utama penelitian ini adalah bagaimana ilustrasi *digital* dapat digunakan sebagai medium visual yang mencerminkan nilai-nilai femininitas baru serta memperkuat narasi *inner beauty* dalam konteks sosial modern. Penelitian ini memiliki tujuan yang meliputi penggalan persepsi perempuan terhadap konsep kecantikan, perancangan ilustrasi digital yang mengedepankan nilai-nilai kemanusiaan dan kebebasan berekspresi, serta penciptaan narasi visual yang mampu menumbuhkan kesadaran masyarakat akan makna kecantikan yang lebih luas, reflektif, dan kontekstual.

KAJIAN TEORI

1. Kecantikan Perempuan

Menurut Fimela, Ardiansih (2023), perempuan yang cantik ditandai dengan semangat, rasa percaya diri, kemandirian, kepedulian, serta pola pikir terbuka. Konsep ini menunjukkan bahwa kecantikan tidak hanya dilihat dari fisik, tetapi juga dari nilai-nilai personal dan sosial yang melekat pada diri perempuan. Dengan demikian, kecantikan bersifat subjektif dan beragam, dipengaruhi oleh pengalaman pribadi, budaya, serta konteks sosial. Pemahaman ini menjadi dasar penelitian untuk meninjau ulang makna kecantikan dari perspektif perempuan sendiri, bukan dari standar global yang cenderung menekan atau menyamaratakan penampilan perempuan.

2. Kecantikan dari Dalam dan Luar

Kecantikan dapat ditinjau melalui dua dimensi, yaitu kecantikan dari dalam (*inner beauty*) dan kecantikan dari luar (*outer beauty*). Hamer et al. (2021) menjelaskan bahwa *inner beauty* meliputi kecerdasan intelektual, emosional, serta spiritual, sedangkan *outer beauty* mencakup aspek fisik seperti postur tubuh, warna kulit, dan gaya berpakaian. Kedua dimensi ini saling melengkapi dalam membentuk persepsi seseorang terhadap kecantikan. Pemahaman dua dimensi ini menjadi landasan teoritis dalam proses perancangan ilustrasi, agar hasil visual mampu merepresentasikan kecantikan secara menyeluruh, baik dari sisi karakter maupun penampilan.

3. Ilustrasi Digital sebagai Wujud Visual Kecantikan Perempuan

Restuningsih et al. (2021) menyatakan bahwa ilustrasi digital merupakan bentuk seni visual yang dibuat menggunakan perangkat lunak desain. Berbeda dengan teknik konvensional yang menggunakan media fisik seperti kuas atau cat, teknik *digital* memanfaatkan teknologi untuk menyalurkan ide dan emosi ke dalam karya visual. Lestari et al. (2022) menekankan bahwa ilustrasi yang didukung latar konsep yang kuat mampu menarik perhatian audiens serta menyampaikan pesan dengan efektif. Dalam konteks penelitian ini, teori tersebut digunakan untuk menjadi dasar penerjemahan konsep kecantikan perempuan ke dalam bentuk visual digital, sehingga setiap karya ilustrasi mampu merepresentasikan keunikan dan pandangan subjektif perempuan terhadap kecantikan.

METODOLOGI

Dalam merancang desain ilustrasi yang mengacu pada makna kecantikan perempuan, penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *Design Thinking*. Pendekatan ini dipilih karena relevan dengan proses perancangan berbasis empati, eksplorasi ide, dan visualisasi konsep secara konkret. Prinsip metode *Design Thinking* yang diacu berasal dari sepuluh perintah pemikiran desain (*Ten Commandments of Design Thinking*) yang berfokus pada (5) pemikiran berpusat pada kemanusiaan (*human-centered mindset*) dan (6) pendekatan visual serta tindakan nyata (*acting visually and tangibly*) (Roterberg, 2019). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam pandangan perempuan terhadap kecantikan, yang kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk visual ilustrasi *digital*.

Teknik pengambilan data menggunakan *purposive sampling*, dengan kriteria partisipan perempuan usia tertentu. *Purposive sampling* mengadopsi strategi didasarkan dengan tujuan dan sasaran penelitian; jenis orang tertentu yang memiliki pandangan yang berbeda serta penting terkait ide dan isu yang dipertanyakan (Campbell et al., 2020). Dalam penelitian ini spesifik mengambil data dari subjek-subjek perempuan dari usia 13, 21, 25, dan 49 tahun. Rentang usia ini dipilih karena merepresentasikan perbedaan pandangan dan pengalaman dalam memaknai kecantikan di berbagai tahap kehidupan. Jumlah subjek penelitian adalah lima orang perempuan yang dipilih secara spesifik sesuai tujuan penelitian. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam (*in-depth interview*) berdurasi sekitar 30 menit yang dilakukan bersamaan dengan observasi, penggambaran sketsa, dan dokumentasi kegiatan. Teknik ini digunakan untuk menggali pandangan, pengalaman, serta perasaan subjek terhadap makna kecantikan.

Proses perancangan dilakukan melalui empat dari lima fase *Design Thinking*, yaitu *Empathise*, *Define*, *Ideate*, dan *Prototype*, sementara fase *Test* secara jujur, tidak dilaksanakan. Penulis menyadari bahwa keterbatasan ini menjadikan penelitian bersifat eksploratif dan berfokus pada pengembangan konsep visual hingga tahap *prototype*, tanpa melibatkan uji penerimaan dari target audiens. Adapun tahapan yang dilakukan dijelaskan sebagai berikut:

1. *Empathise*

Pada fase ini, pentingnya memahami bagaimana tiap subjek memiliki pandangan dan pengalaman yang berbeda mengenai kecantikan, serta menggali nilai personal yang mereka rasakan melalui wawancara mendalam (*in-depth interview*) selama 30 menit. Kesiapan daripada wawancara juga ditinjau dari penggunaan instrumen pertanyaan demi wawancara yang terlaksana dengan arah yang benar. Kemudian wawancara juga dilengkapi dengan pembuatan sketsa dari masing-masing individu. Pada proses pembuatan sketsa dari masing-masing individu perempuan, mereka menjelaskan makna dibalik sketsa yang mereka buat. Tiap gambar mewakili apa yang sudah terbahas dalam wawancara.

2. *Define*

Sesuai dengan kata "*Define*" yaitu mendefinisikan. Tahap ini adalah tahap berpikir. Dilakukan dengan mengidentifikasi hasil wawancara dan hasil daripada sketsa masing-masing individu untuk menemukan kesamaan tema dan isu visual yang dapat diangkat terkait kecantikan perempuan sesungguhnya itu seperti apa.

3. *Ideate*

Fase ini berfokus pada proses perancangan dengan mengembangkan ide visual berdasarkan hasil analisis data, menciptakan konsep ilustrasi *digital* yang mewakili pandangan perempuan terhadap kecantikan. Pada tahap ini berfokus pada *key visual* yang sudah didapatkan melalui subjek perempuan secara lisan maupun sketsa. Adapun *Key visual* yang diproses dengan pencetusan penggabungan *key visual* lainnya adalah supaya dapat menghasilkan ilustrasi digital yang kaya akan estetika bentuk maupun makna.

4. *Prototype*

Proses memvisualisasikan dengan merancang maupun mengembangkan beberapa versi ilustrasi digital dengan penggabungan beberapa *key visual* (ide dari tahap *ideate*). Dengan hasil akhir berupa penggabungan semua aset ilustrasi *digital* menjadi satu kesatuan.

Mengingat kembali, fase *Test* tidak dilakukan karena penelitian ini difokuskan pada pengembangan rancangan visual, bukan pada tahap evaluasi pengguna. Oleh karena itu, hasil penelitian berupa prototipe ilustrasi digital yang siap untuk diuji lebih lanjut pada penelitian lanjutan.

PEMBAHASAN

Landasan utama dari perancangan ini bersumber dari subjek-subjek perempuan yang berbagi mengenai pandangan mereka masing-masing. Tanpa pendapat mereka, perancangan desain ilustrasi *digital* tidak akan terbentuk sesuai dengan topik yang diangkat yaitu kecantikan menurut perempuan. Landasan utama ini masuk kedalam tahap paling awal dalam *Design Thinking* yaitu *empathise*. Proses berobservasi dan pemahaman sesuai ranah yang ingin digali. Pada tahapan ini mencakup wawancara secara mendalam, diikuti dengan sketsa dari masing-masing subjek. Pemilihan wawancara secara mendalam atau *indepth interview* bertujuan untuk menggali serta mengumpulkan pandangan tersendiri daripada subjek perempuan. Menurut Arianto dan Rani (2024), wawancara mendalam seperti ini memiliki kegunaan untuk memahami motivasi, keyakinan, atau nilai-nilai yang mendasari tindakan atau keputusan daripada seorang subjek. Maka dari itu, keputusan penggunaan wawancara mendalam ditentukan sebagai teknik utama dalam pengambilan data.

Adapun sebelum proses wawancara, terdapat persiapan pembuatan instrumen pertanyaan guna menjadi acuan pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan kepada subjek perempuan. Instrumen pertanyaan ditinjau dari kerangka teori kecantikan. Berikut dibawah ini merupakan instrumen pertanyaan yang diajukan

Instrumen Pertanyaan

Tabel 1. Instrumen Pertanyaan

A. Persepsi Kecantikan	
1.	Bagaimana kamu mendefinisikan kecantikan?
2.	Menurutmu, apakah kecantikan lebih berkaitan dengan penampilan fisik, kepribadian, atau keduanya? Mengapa?

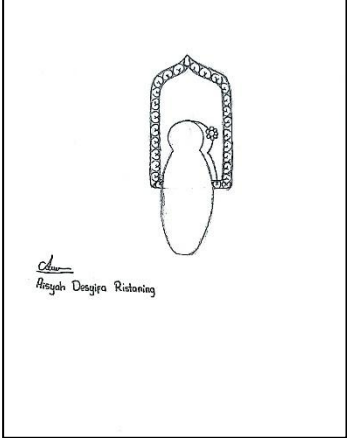
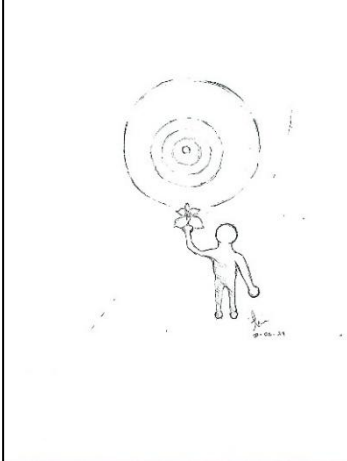
3.	Bagaimana pandanganmu terhadap standar kecantikan yang ada di masyarakat? Apakah kamu merasa standar ini berpengaruh dalam kehidupanmu?
B. Pengaruh Sosial pada Kecantikan	
1.	Apakah kamu pernah merasa harus memenuhi standar kecantikan tertentu karena pengaruh keluarga, teman, atau media sosial? Jika ya, dalam situasi seperti apa?
2.	Bagaimana caramu menghadapi komentar atau penilaian orang lain terkait penampilanmu ?
3.	Apakah ada momen dalam hidupmu di mana pandanganmu tentang kecantikan berubah? Jika ya, bisa diceritakan?
C. Perbandingan Kecantikan	
1.	Menurutmu, mana yang lebih penting dalam mendefinisikan kecantikan: kecantikan fisik (<i>outer beauty</i>) atau kecantikan dari dalam (<i>inner beauty</i>)? Mengapa?

Wawancara berjalan dengan baik bersama dengan 5 subjek perempuan dengan berbagai usia tetapi tetap dalam rentang umur 13-19 tahun. Subjek pertama dengan inisial ADR merupakan subjek termuda yaitu siswa sekolah menengah pertama dengan umur 13 tahun. Lalu ada subjek dengan inisial TIK dan PA merupakan mahasiswa dari Universitas Negeri Jakarta yang berjurusan di Program Studi Pendidikan Seni Rupa. Masing-masing berusia 20 dan 21 tahun. Masih ranah Universitas Negeri Jakarta, subjek AA yang merupakan alumni jurusan berumur 21 tahun. Selanjutnya seorang ibu yang berprofesi sebagai ibu rumah tangga dengan inisial DS berumur 49 tahun. Sebagai catatan penting, subjek ADR usia 13 tahun adalah anak dari ibu DS. Kegiatan wawancara mendalam (*indepth interview*) tidak dilakukan dalam satu hari yang sama melainkan berbeda-beda hari menyesuaikan waktu luang daripada subjek-subjek. Semua data wawancara terekam dalam waktu kurang lebih 30-35 menit tambahkan 5 menit karena subjek menjelaskan sketsa yang mereka buat. Setelah pengambilan data, masuklah ke tahap *Define* yang berfokus pada mendefinisikan. Bersamaan dengan rekaman hasil wawancara serta sketsa yang diberikan, penulis akhirnya membuat hasil simpulan daripada 5 orang responden dari jenjang usia 13 hingga 49 tahun dengan inisialnya, yaitu; ADR (13 tahun), TIK (20 tahun), PA (21 tahun), AA (25 tahun), dan DS (49 tahun).

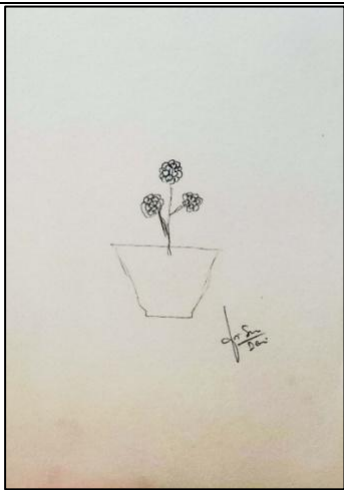
Adapula nama dibuat menjadi inisial saja supaya untuk menjaga privasi daripada subjek responden itu sendiri.

Tabel 2. Simpulan Hasil Wawancara

Nama/Umur	Hasil wawancara	Sketsa
-----------	-----------------	--------

ADR (13 tahun, seorang siswi SMPN 47 Jakarta Timur)	ADR yang merupakan siswa SMP mengartikan kecantikan sebagai rasa percaya diri serta kenyamanan saat melihat diri sendiri, seperti saat bercermin sebelum beraktivitas seperti sebelum kesekolah, dan lain-lain. Ia tidak begitu dipengaruhi oleh standar kecantikan pada lingkup masyarakat karena tumbuh dalam keluarga yang harmonis dan suportif. Dalam pergaulan pertemanan, ia bersikap menjadi penengah saja dan tidak mengikuti grup tertentu tertentu. Pribadinya mau menunjukkan bahwa baginya, kecantikan adalah perpaduan antara penampilan luar dan sikap positif yang ada dari dalam diri sendiri. Sketsa ini dibuat oleh ADR, sesuai dengan apa yang menjadi keseharian ADR yaitu bersekolah. ADR bisa mendefinisikan kecantikan seperti Gambaran orang bercermin. Terlihat ada pribadi yang sedang bercermin dan dicerminknya terpancar pribadi yang sama tetapi mengenakan bunga dikepalanya. ADR menjelaskan bahwa bunga ini menyimbolkan rasa cantik saat ia bercermin.	 Gambar 1. Sketsa ADR Sumber: Subjek wawancara ADR (2024)
TIK (20 tahun, seorang mahasiswi aktif Universitas Negeri Jakarta)	Bagi TIK, kecantikan adalah kemampuan menjalani hidup dengan rasa bersyukur dan harapan, ia lebih menekankan pada <i>inner beauty</i>. Pengalaman pribadi dalam ranah sosial negatif berupa pilih kasih dari teman saat di SMP, yang membuatnya merasa perlu membuat senang (<i>people pleaser</i>) orang lain agar diterima. Karena pengalaman ini, berpengaruh hingga sekarang saat perkuliahan. Pada sisi keluarga, walau disayangi, TIK merasakan tekanan dari ayahnya terkait pilihan hidup, terutama ranah pendidikan. Keseluruhan pandangan dan pengalaman ini membentuk cara TIK memahami kecantikan sebagai sesuatu yang lebih dalam daripada penampilan fisik. Sesuai dengan	 Gambar 2. Sketsa TIK Sumber: Subjek wawancara TIK (2024)

	sketsa yang dibuat, TIK memvisualisasikan bentuk syukurnya dengan bunga <i>orchid</i> dan lingkaran yang dikatakannya sebuah pancaran cahaya. TIK mengatakan bahwa ia suka dengan dengan bunga orchid sehingga itu melambangkan dirinya yang dibawa kedalam lingkaran cahaya. Lingkaran cahaya ini merupakan merupakan cahaya rasa syukurnya ia sebagai perempuan yang cantik.	
PA (21 tahun, seorang mahasiswa aktif Universitas Negeri Jakarta)	Kecantikan menurut PA yaitu, sebagai sikap dan perilaku yang baik, menekankan bahwa penampilan fisik tidak menyatakan bahwa seseorang itu benar-benar cantik. Ia lebih berfokus pada <i>inner beauty</i> dibanding <i>outer beauty</i> . Standar kecantikan masyarakat tidak terlalu memengaruhi pandangannya, tetapi menurutnya, ia sering merasa khawatir terhadap penilaian orang lain karena sifat <i>overthinker</i> -nya (berpikir berlebihan). PA merupakan anak dari keluarga <i>broken home</i> membuatnya merasa kurang mendapat dukungan secara emosional, yang ikut memengaruhi kepercayaan dirinya. PA menunjukkan bahwa bagi dirinya, kecantikan sejati adalah tentang tata krama dan karakter, bukan sekadar apa yang ditampilkan diluar. Dari sketsa yang ia tuangkan, ditinjau dari apa yang PA jelaskan, PA mengatakan gambar ini sebenarnya adalah visual perempuan yang terlihat baik tetapi aslinya (dari dalam) tidak baik. Visualisasi perempuan bertanduk dengan senyum tipis dibuat oleh PA mengartikan layaknya himbauan bahwa perempuan cantik itu tidak seperti ini melainkan perempuan yang cantik adalah perempuan yang memiliki sikap disiplin, baik hati, dan tidak sombong. Menjadi sebuah keunikan dari antara data perempuan, PA ingin memvisualisasikan hal yang menjadi	 Gambar 3. Sketsa PA Sumber: Subjek wawancara PA (2024)

	keterbalikannya daripada menggambar sesuatu yang mudah diartikan.	
AA (25 tahun, seorang alumni Universitas Negeri Jakarta yang baru lulus)	AA membahas kecantikan itu sebagai bentuk ekspresi diri melalui identitas, <i>style</i> , dan selera pribadi. Berfokus lebih menekankan pada kepribadian dan kebebasan berekspresi dibanding tampilan fisik semata. AA sudah kehilangan sosok ayah saat perkuliahan yang menjadi tantangan tersendiri, tetapi ada dukungan penuh dari ibu, kakak, dan teman-temannya membuat AA bisa tumbuh dengan rasa aman dan percaya diri. Ia tidak merasa tertekan oleh standar kecantikan diluar sana karena lingkungannya memberinya ruang untuk bebas berekspresi. Bagi AA, <i>inner beauty</i> yang tercermin lewat gaya dan keunikan diri lebih mendasar dalam mendefinisikan kecantikan. Sketsa yang dibuat oleh AA menjadi visual gaya atau <i>style</i> yang sudah dibagikan oleh dirinya sendiri. PA menggambar pribadi perempuan bergaya <i>gothic</i> yang merupakan gaya kegemarannya. Visualisasi ini diartikan PA bahwa kecantikan didefinisikan dari seorang pribadi perempuan yang bisa dengan percaya diri berbagi siapa dirinya dan apa gaya yang dianut.	 Gambar 4. Sketsa AA Sumber: Subjek wawancara AA (2024)
DS (49 tahun, berprofesi sebagai ibu rumah tangga)	Ibu DS berbagi soal kecantikan sebagai sikap itu bersyukur dan kemampuan menyebarkan kasih kepada sesama. Mengingatkan bagaimana pentingnya <i>inner beauty</i> , di mana karakter dan kebaikan hati jauh lebih penting daripada penampilan luar. Ibu DS tidak terlalu dipengaruhi oleh standar kecantikan masyarakat karena ibu DS berfokus pada nilai-nilai kasih dalam kehidupan keluarga dan sosial. Lingkungan keluarganya yang terjaga serta keterlibatannya dalam kegiatan sosial mencerminkan bahwa pandangan	 Gambar 5. Sketsa DS

	hidup yang positif dan penuh cinta adalah esensi dari kecantikan sejati. Ibu DS menggambar sketsa sederhana dan terlihat jelas. Sekilas memang seperti bunga dengan pot saja tetapi beliau mengatakan bunga yang bercabang dan satu buah pot ini melambangkan kasih sayang dalam suatu keluarga. Pot menjadi visual rumah tempat tinggal keluarga dan bunga yang tumbuh merupakan sesamanya keluarga. Bunga-bunga tumbuh karena kasih sayang sehingga kelopakanya cantik dan lebat.	Sumber: Subjek wawancara DS (2024)
--	---	------------------------------------

Masih dalam tahap *define*, pada hasil wawancara terhadap lima responden dengan rentang usia 13-49 tahun, ditemukan adanya pola pemaknaan kecantikan yang beragam namun memiliki benang merah yang sama, yaitu bahwa kecantikan tidak semata-mata berkaitan dengan penampilan fisik, tetapi lebih pada kepribadian, kepercayaan diri, dan penerimaan diri. Sehingga tercetuskan analisis definisi berdasarkan 4 hal yaitu terkait usia, lingkungan sosial, hubungan teori kecantikan, serta yang terakhir adalah penerapannya terhadap ilustrasi desain.

1. Analisis Usia

Responden remaja (ADR, 13 tahun) menekankan kecantikan sebagai rasa percaya diri dan kenyamanan diri sendiri. Ini menunjukkan bahwa sejak usia muda sudah ada kesadaran terhadap pentingnya *inner beauty*. Temuan ini mendukung teori Hamer et al. (2021) yang menjelaskan bahwa aspek emosional dan spiritual merupakan bagian dari kecantikan sejati.

Pada kelompok usia 20-25 tahun (TIK, PA, dan AA), kecantikan dipahami sebagai ekspresi diri dan keseimbangan antara tampilan luar dengan kondisi batin. Kelompok ini menunjukkan transisi dari pencarian identitas menuju penerimaan diri. Pengalaman sosial yang mereka hadapi, seperti tekanan lingkungan dan perbandingan sosial yang memperkaya pemaknaan kecantikan menjadi lebih reflektif.

Sedangkan pada responden dewasa (DS, 49 tahun), kecantikan diartikan sebagai kemampuan untuk bersyukur dan menyebarkan kasih. Makna ini mencerminkan kematangan spiritual dan kesadaran akan nilai-nilai hidup, sesuai dengan konsep feminitas baru yang digambarkan Nur (2020) sebagai bentuk kebebasan perempuan dalam menentukan nilai dirinya.

2. Analisis Faktor Lingkungan dan Sosial

Lingkungan keluarga dan sosial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan persepsi kecantikan. ADR dan DS tumbuh dalam lingkungan suportif sehingga memandang kecantikan secara positif dan tidak tertekan oleh standar masyarakat. Sebaliknya, TIK dan PA yang memiliki pengalaman sosial menantang justru menunjukkan proses introspeksi dan transformasi diri. Hal ini menguatkan

pandangan bahwa persepsi kecantikan perempuan terbentuk melalui pengalaman dan konteks sosial, bukan dari standar visual yang universal.

3. Analisis Hubungan dengan Teori Kecantikan dan Feminitas Baru

Hasil wawancara mengindikasikan adanya pergeseran dari konsep feminitas lama menuju feminitas baru, di mana perempuan memiliki kebebasan mendefinisikan kecantikannya sendiri. Sebagian besar responden menolak standar fisik yang sempit dan menekankan pentingnya kepribadian, kemandirian, serta ekspresi diri. Hal ini sesuai dengan pernyataan Nur (2020) bahwa feminitas baru memandang kecantikan sebagai kebebasan dan keaslian, bukan kepatuhan terhadap norma patriarkal.

4. Analisis Penerapan terhadap Perancangan Ilustrasi Digital

Nilai-nilai yang muncul dari hasil wawancara menjadi dasar bagi proses penerjemahan konsep ke dalam bentuk visual digital, yaitu:

- Subjek ADR diwakili melalui ilustrasi yang sederhana dan simple untuk perempuan seumurannya anak SMP sehingga menggambarkan ketulusan dan rasa percaya diri alami.
- Subjek TIK direpresentasikan dengan komposisi garis halus dan elemen reflektif layaknya sebuah cahaya, menandakan perjalanan emosional dan proses penyembuhan diri.
- Subjek PA divisualisasikan dengan gambar yang terstruktur dan jelas, menunjukkan perjuangan antara kecemasan dan ketenangan.
- Subjek AA digambarkan dengan gaya sketsa yang bebas dan tegas, layaknya memiliki gayanya sendiri yang khas melambangkan kebebasan berekspresi serta keunikan karakter.
- Subjek DS divisualisasikan dengan elemen lembut pada objek yang tergambarkan dan kesederhanaan, ini menonjolkan nilai kasih dan kedewasaan batin.

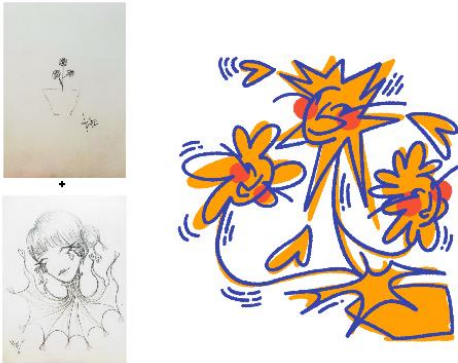
Hasil inilah yang sejalan dengan teori Hamer et al. (2021) yang menekankan bahwa *inner beauty* meliputi kecerdasan emosional dan spiritual sebagai bagian dari kecantikan sejati. Sementara itu, pengaruh *outer beauty* masih muncul dalam bentuk kesadaran sosial dan tekanan dari lingkungan, tetapi tidak menjadi faktor dominan dalam pandangan responden.

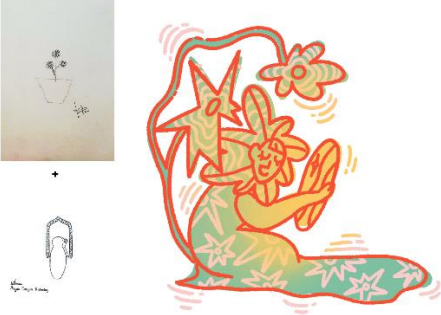
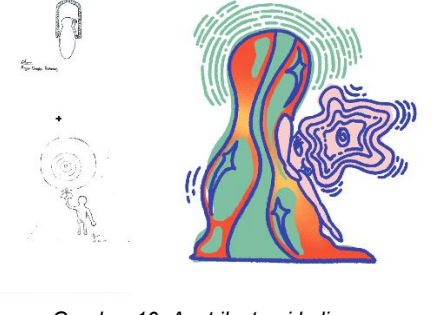
Analisis-analisis ini menunjukkan adanya pergeseran makna feminitas yang sejalan dengan konsep feminitas baru (Nur, 2020), yaitu kebebasan perempuan dalam mendefinisikan dirinya tanpa harus mengikuti standar patriarkal. Setiap responden memaknai kecantikan melalui pengalaman pribadi, mulai dari proses tumbuh dalam lingkungan suportif hingga menghadapi tekanan sosial yang mempengaruhi persepsi diri. Faktor usia juga berpengaruh terhadap kematangan cara berpikir mereka: semakin dewasa, semakin kuat kesadaran bahwa kecantikan bersifat holistik dan tidak hanya visual. Temuan ini menjadi dasar dalam proses perancangan ilustrasi digital, di mana nilai-nilai *inner beauty* dan feminitas baru diterjemahkan melalui bentuk, warna, dan ekspresi visual pada karya. Dengan demikian, proses desain tidak sekadar menghasilkan visual yang estetik, tetapi juga menjadi bentuk interpretasi terhadap data sosial dan pandangan perempuan tentang kecantikan yang otentik.

Makna serta definisi-definisi ini kemudian dibawa ke proses selanjutnya yaitu tahap *Ideate*. Pada tahap ini, menjadi titik perancangan serta pengembangan menuju narasi visual kecantikan perempuan. Dari analisis diatas, tahap *ideate* berfokus untuk merancang beberapa ilustrasi *digital* dengan ketentuan mengambil tiap 2 *key visual* yang digabungkan menjadi satu. Keputusan pengambilan 2 *key visual* ini memiliki tujuan untuk menunjukkan

keberagaman persepsi kecantikan. Dari satu gambar di gabungkan gambar lain dapat menghasilkan ilustrasi digital yang kaya dalam makna. Jadi tak hanya fokus pada estetika melainkan sekaligus nilai persepsi akan terpancar. Berikut merupakan hasil perancangan desain berdasarkan data yang didapatkan. Terdapat 5 aset ilustrasi *digital* berdasarkan penggabungan per 2 *key visual* dari data serta 1 aset penggabungan secara keseluruhan. Adapun gambarannya adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Proses ideasi dari data menjadi narasi visual

Visualisasi	Keterangan
 Gambar 6. Aset ilustrasi pertama Sumber: Merry (2024)	Penggabungann sketsa AA dan TIK dengan fokus <i>key visual</i>: - Wajah perempuan berponi - Bulu mata/liner tebal dan lentik - Kerah leher - Bentuk hati - Bunga <i>orchid</i> - Garis yang terputus-putus Ideasi: mengambil bentuk utama yaitu wajah perempuan dan digabungkan dengan badan berbentuk bunga <i>orchid</i>. Tak lupa dipadukan dengan garis terputus-putus layaknya terpancar.
 Gambar 7. Aset ilustrasi kedua Sumber: Merry (2024)	Penggabungann sketsa DS dan AA dengan fokus <i>key visual</i>: - Wajah perempuan - Bulu mata/liner tebal dan lentik - Bentuk hati - Tiga bunga - Pot Ideasi: Penggunaan bentuk utamanya adalah bunga bercabang tiga. Bunganya dibuat dengan wajah yang memiliki bulu mata atau liner yang lentik. Tambahannya diluaran dengan garis terputus-putus.

 Gambar 8. Aset ilustrasi ketiga Sumber: Merry (2024)	Penggabungann sketsa DS dan ADR dengan fokus <i>key visual</i>: - Tiga bunga - Subjek perempuan - Cermin - Bunga dikepala Ideasi: Bentuk utama yaitu perempuan dengan kepala berbunga dan digabungkan tanaman bunga yang tumbuh disampingnya. Perempuannya diberi baju <i>flower print</i>.
 Gambar 9. Aset ilustrasi keempat Sumber: Merry (2024)	Penggabungann sketsa PA dan DS dengan fokus <i>key visual</i>: - Subjek perempuan - Tiga bunga - Garis yang terputus-putus Ideasi: Tanaman bunga yang dibuat diantara kanan dan kirinya perempuan yang tengah menghirup aroma bunga tersebut. Ditambahkan dengan garis putus putus.
 Gambar 10. Aset ilustrasi kelima Sumber: Merry (2024)	Penggabungann sketsa DS dan AA dengan fokus <i>key visual</i>: - Cermin - Bunga <i>orchid</i> - Subjek perempuan - Garis terputus-putus Ideasi: Menjadi cermin besar sebagai bentuk utama lalu disandari oleh visual perempuan dengan rambut berbentuk bunga <i>orchid</i>. Cermin dan perempuan tersebut ditambahkan garis terputus-putus disekitarnya.



Gambar 11. Gabungan keseluruhan aset ilustrasi

Sumber: Merry (2024)

Ideasi terakhir: mencoba menggabungkan semua aset ilustrasi digital dalam satu frame. Beberapa bagian yang kosong ditambahkan objek yang sering sekali digunakan yaitu bunga. Bunga terbagi jadi dua macam yaitu bunga kelopak runcing dan bunga kelopak tumpul.

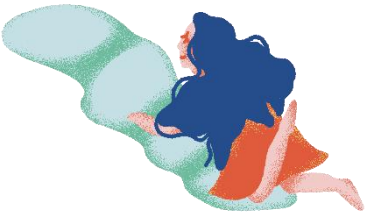
Simpulan penggabungan:

Hasil dari penggabungan tiap aset ilustrasi menjadikan satu ilustrasi utama yang beragam dan seru. Layaknya melengkapi satu dengan yang lainnya. Tetapi sejauh ini masih terlihat mentah dan saling menimpa satu dengan yang lainnya.

Ditinjau dari simpulan penggabungan dari tahap *Ideate*, pada aset penggabungan keseluruhan, dikarenakan adanya non efisiensi antar aset yang saling bertumpuk, pada akhirnya dibuat finalisasi khusus. diperlukan tahap akhir yaitu *prototyping*. Pada tahap *prototype* ini, gabungan dari tiap aset disempurnakan kembali dari segi komposisi serta penggunaan warna yang lebih teratur. Desain finalisasi khusus ini bertujuan supaya desain ilustrasi *digital* yang disajikan boleh sesuai dan tidak saling bertabrakan satu dengan yang lainnya. Kembali pada tahap penyempurnaan tiap aset ilustrasi *digital* yang ada diperbaiki dikarenakan ketidakseimbangan bentuk. Berikut hasil *prototyping* tiap aset.

Tabel 4 Proses *prototype* aset ilustrasi digital

 Gambar 12. Aset ilustrasi pertama Sumber: Merry (2024)	 Gambar 13. Aset ilustrasi pertama final Sumber: Merry (2024)	Aset 1 - Masih menjaga bentuk aset awal tetapi komposisi warna jauh lebih seimbang dan warnanya lebih terpadu secara alami. - Gambaran bunga <i>orchid</i> semakin diperjelas dan dijadikan kepala bunga <i>orchid</i> dengan sedikit efek <i>grain</i> - Penggambaran mata menjadi jauh lebih hidup
 Gambar 14. Aset ilustrasi kedua Sumber: Merry (2024)	 Gambar 15. Aset ilustrasi kedua final Sumber: Merry (2024)	Aset 2 - Terdapat perubahan warna tetapi masih sesuai dengan <i>color pallete</i> awal - Bentuk bunga masih mengikuti bentuk awal tetapi lebih berisi - Penggunaan <i>line art</i> pada bagian yang ingin diperjelas (wajah, mata, mulut)
 Gambar 16. Aset ilustrasi ketiga Sumber: Merry (2024)	 Gambar 17. Aset ilustrasi ketiga final Sumber: Merry (2024)	Aset 3 - Bentuk awal masih dipertahankan tetapi dibuat lebih proposional terutama pada bagian tangan - Pembedaan warna kulit dengan warna kepala serta pakaian membuat ilustrasi lebih hidup - Penggunaan <i>line art</i> pada bagian yang ingin diperjelas (wajah, mata, mulut, lipatan baju)
 Gambar 18. Aset ilustrasi keempat Sumber: Merry (2024)	 Gambar 19. Aset ilustrasi keempat final Sumber: Merry (2024)	Aset 4 - Bentuk awal sedikit berubah dari perempuan yang duduk menjadi melayang - Bentuk bunga menjadi satu tetapi bercabang - Penggunaan <i>line art</i> pada bagian yang ingin diperjelas (wajah, rambut, mata)

 Gambar 20. Aset ilustrasi kelima Sumber: Merry (2024)	 Gambar 21. Aset ilustrasi kelima final Sumber: Merry (2024)	Aset 5 - Terdapat perubahan posisi perempuan menjadi melayang - Rambut bentuk bunga <i>orchid</i> juga jauh dipertegas dan berbentuk - Pewarnaan tidak berlebihan dan penggunaan efek <i>grain</i>
--	--	--

Hasil akhir aset ini kemudian ditaruh kembali menjadi satu kesatuan *frame* yang menunjukkan narasi visual kecantikan yang seimbang. Sebagai tambahan, jika diperhatikan terdapat garis-garis *doodle* yang terputus-putus mengikuti lekukan bentuk aset dan juga objek bunga yang sedari awal ditambahkan juga tetap ditambahkan tetapi lebih di *simplify* dalam bentuk maupun warnanya. Berikut adalah hasil *prototype* akhirnya.



Gambar 22. Desain ilustrasi final keseluruhan

Sumber: Merry (2024)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Penelitian perancangan ilustrasi *digital* ini menghasilkan sebuah prototipe visual yang menggambarkan makna kecantikan berdasarkan perspektif perempuan usia 13 hingga 49 tahun. Melalui empat fase Design Thinking yang mencakup *Empathise*, *Define*, *Ideate*, dan

Prototype, penelitian ini menemukan bahwa pemaknaan kecantikan bersifat subjektif dipengaruhi oleh; pengalaman hidup, usia, lingkungan sosial, serta nilai-nilai personal yang berkaitan dengan kepercayaan diri, ekspresi diri, dan penerimaan diri. Identifikasi dari wawancara dan pemetaan visual berhasil diterjemahkan menjadi aset ilustrasi digital yang merepresentasikan keberagaman konsep kecantikan serta mengangkat nilai-nilai feminitas baru. Dikatakan bahwa kecantikan perempuan itu subjektif, berbeda-beda, tetapi tetap unik sesuai dengan pandangan mereka masing-masing. Nyatanya perbedaan itulah yang kemudian menjadi salah satu nilai estetika pada desain ilustrasi *digital* yang disajikan. Aset ilustrasi yang dilahirkan melalui metode *Design Thinking* memiliki kekayaan akan makna pandangan kecantikan perempuan asli dari sumbernya. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan metodologis karena tidak dilaksanakannya fase *Test*, sehingga efektivitas ilustrasi sebagai media komunikasi visual belum dapat dievaluasi secara langsung kepada audiens. Oleh karena itu, penelitian ini diposisikan sebagai studi eksploratif yang berfokus pada pengembangan konsep dan prototipe awal.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian lanjutan sangat disarankan untuk melaksanakan tahap uji coba kepada target audiens agar dapat menilai sejauh mana ilustrasi dapat menyampaikan pesan mengenai makna kecantikan secara efektif. Pendekatan visual juga dapat dikembangkan lebih jauh melalui eksplorasi gaya gambar, palet warna, atau medium lain seperti *motion graphic* maupun media interaktif agar representasi visual menjadi lebih variatif dan komunikatif. Penambahan jumlah dan keragaman subjek penelitian juga akan memperkaya representasi perspektif perempuan Indonesia. Integrasi analisis penerimaan audiens akan memberikan pemahaman lebih mendalam mengenai respons dan persepsi mereka terhadap karya visual yang dihasilkan. Prototipe ilustrasi yang telah dibuat juga dapat dikembangkan menjadi media visual nyata seperti kampanye sosial, materi edukatif, hingga karya publik yang bertujuan membangun kesadaran mengenai makna kecantikan yang lebih inklusif dan relevan dengan konteks sosial saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansih, N.M. (2023). Tidak Hanya Wajah, Ini Tanda Perempuan Cantik Dari Dalam. Retrieved 10 April 2025, from Fimela website: <https://www.fimela.com>
- Bartky, S. L. (1997). Foucault, Femininity, and the Modernization of Patriarchal Power. *Feminist Social Thought: A reader*, Routledge.
- Bella, N. S., Maharani, V. M. A., & Nurdin, A. (2024). Representasi Kecantikan Perempuan Indonesia pada Iklan Media Sosial. *Al-Ittishol Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Campbell, S. (2020). Purposive sampling: complex or simple? Research case examples. *Journal of Research in Nursing*.
- Hamer, W., Ayyuhda, C., Ulva, S. M., & Nurlatifah, L. (2021). 'Interpretasi Makna Cantik di Kalangan Mahasiswa dalam Perspektif Fenomenologi Sosial' *Setara: Jurnal Studi Gender dan Anak*. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Metro.
- Lestari, N. P. E. B., Santosa, N. A., & Suharno, A. R. (2022). 'Peran Ilustrasi Bertema Indonesia pada Produk Minuman Terhadap Respon Emosi Konsumen' *Jurnal Bahasa Rupa*. Denpasar: Institut Desain dan Bisnis Bali.
- Nur, G. N. S. (2020). 'Perempuan dalam Feminitas dan Feminitas Baru' *Jurnal Media*

Komunikasi Gender. Banten: Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Restuningsih, J., Roisah, K., & Prabandari, A. P. (2021). 'Perlindungan Hukum Ilustrasi Digital Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta' Jurnal Notarius. Semarang: Fakultas Hukum, Universitas Diponegoro Semarang.

Roterbeg, C. M. (2019). Handbook of Design Thinking. Kindle Direct Publishing.

Arianto, B & Rani (2024). TEKNIK WAWANCARA DALAM METODA PENELITIAN KUALITATIF. Borneo Novelty Publishing.

ANALISIS KELAYAKAN TAMAN JALUR HIJAU KOSAMBI UNTUK KOTA BERKELANJUTAN

Feasibility Analysis of Kosambi Green Corridor Park for Sustainable Cities

Melania Lidwina Pandiangan¹, Dina Kurniati²

¹Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya,
Tangerang Selatan

² Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya,
Tangerang Selatan

e-mail: melania.lidwina@upj.ac.id¹, dina.kurniati@upj.ac.id²

Diterima: Juni, 2025 | **Disetujui:** Oktober, 2025 | **Dipublikasi:** Oktober, 2025

Abstrak

Pesatnya perkembangan wilayah perkotaan sering kali tidak diimbangi dengan penyediaan ruang terbuka hijau (RTH) yang memadai. Hal ini berdampak pada menurunnya kualitas lingkungan hidup dan berkurangnya ruang interaksi sosial di tengah masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan Taman Jalur Hijau Kosambi sebagai bagian dari sistem ruang terbuka hijau yang mendukung pengembangan kota berkelanjutan di Jakarta Barat. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan observasi lapangan, dan studi dokumentasi. Penilaian dilakukan berdasarkan lima dimensi fungsi RTH, yaitu sosial, ekonomi, ekologis, estetika, dan adaptasi terhadap perubahan iklim, yang mengacu pada standar *Green Flag Award* dan pedoman UN-Habitat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa taman memiliki potensi ekologis dan sosial, namun belum sepenuhnya memenuhi kriteria ruang terbuka hijau berkelanjutan karena keterbatasan aksesibilitas, fasilitas inklusif, pengelolaan limbah, serta pemeliharaan jangka panjang. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan akses, perbaikan fasilitas, serta penguatan tata kelola yang partisipatif untuk mewujudkan RTH yang layak dan berkelanjutan.

Kata Kunci: Ruang Terbuka Hijau, Kota Berkelanjutan, Aksesibilitas, Fungsi Sosial

Abstract

Rapid urban development often leads to the diminishing availability of green open spaces (GOS), resulting in environmental degradation and the loss of inclusive social interaction

areas. This study aims to analyze the feasibility of Kosambi Green Corridor Park as part of the urban green open space system that supports sustainable urban development in West Jakarta. A qualitative descriptive approach was employed through field observation, and document analysis. The feasibility assessment was based on five functional dimensions of GOS: social, economic, ecological, aesthetic, and climate adaptation, referring to the Green Flag Award criteria and UN-Habitat guidelines. The findings reveal that the park holds ecological and social potential but does not fully meet the criteria for sustainable green open spaces due to limited accessibility, lack of inclusive facilities, inadequate waste management, and insufficient long-term maintenance. Therefore, improvements in accessibility, infrastructure quality, and participatory management are essential to realize a green open space that contributes meaningfully to urban sustainability.

Keywords: Green Open Space, Sustainable City, Accessibility, Social Function

PENDAHULUAN

Perkembangan perkotaan yang tumbuh pesat secara masif telah berdampak pada semakin terbatasnya ketersediaan ruang terbuka hijau (RTH) di wilayah urban. Pertumbuhan tersebut tidak hanya berkaitan dengan aspek fisik, tetapi juga berdampak pada penurunan kualitas lingkungan perkotaan, baik dari sisi sosial, ekonomi, maupun ekologi. Padahal, keberadaan ruang publik yang inklusif dan terbuka (seperti ruang terbuka hijau) memiliki peran penting dalam meredam berbagai persoalan sosial yang terjadi di kota. Ruang terbuka hijau mendorong masyarakat untuk berhenti, duduk, dan beraktivitas, sehingga memicu interaksi sosial di dalamnya (Gehl, 1987).

Jakarta Barat merupakan wilayah dengan pertumbuhan penduduk dan pembangunan yang tinggi, namun belum diimbangi dengan ketersediaan RTH yang memadai. Di wilayah DKI Jakarta, Jakarta Barat seharusnya menyumbang sebesar 14% atau sekitar 10,1 juta hektar dari luas total wilayah untuk ruang terbuka hijau. Namun, berdasarkan data dari halaman Jakartasatu dan Dinas Pertamanan, saat ini ketersediaan RTH di Jakarta Barat baru mencapai sekitar 8,65% atau sekitar 2,5 juta hektar, jauh di bawah target ideal yang ditetapkan. Fakta ini menunjukkan bahwa Jakarta Barat masih menghadapi defisit ruang terbuka hijau yang signifikan.

Ruang terbuka hijau tidak hanya menjadi elemen estetika, tetapi juga mendukung kota berkelanjutan dengan fungsi ekologis, sosial, ekonomi, dan adaptif terhadap perubahan iklim. Penelitian ini menjadi relevan dalam upaya mendorong pengurangan konsumsi energi dan peningkatan kualitas lingkungan perkotaan. RTH memiliki peran sebagai katalisator pembangunan kota yang berkelanjutan, karena mampu menjaga keseimbangan antara keberlanjutan ekologis dan kebutuhan sosial masyarakat. Dalam konteks ini, penelitian difokuskan pada Taman Jalur Hijau Kosambi (Gambar 1), yang merupakan salah satu taman aktif di Jakarta Barat. Lokasi ini dipilih karena perannya sebagai ruang publik yang digunakan oleh masyarakat setempat, namun masih memiliki berbagai persoalan terkait aksesibilitas, limbah, serta kualitas ruang komunal. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan Taman Jalur Hijau Kosambi sebagai bagian dari sistem ruang terbuka hijau yang mendukung pencapaian kota berkelanjutan di Jakarta Barat.



Gambar 1 Situasi Taman Jalur Hijau Kosambi. (Sumber: Penulis, 2024)

KAJIAN TEORI

Penilaian Ruang Terbuka Hijau

Kualitas ruang terbuka hijau (RTH) menjadi perhatian penting dalam perencanaan dan pengelolaan perkotaan berkelanjutan. Salah satu standar internasional yang diakui dalam menilai kualitas ruang hijau adalah *Green Flag Award* (Ellicott, 2016), yang menilai taman dan ruang hijau publik berdasarkan berbagai indikator, termasuk aspek aksesibilitas, keramahan pengguna, keamanan, perawatan, dan nilai ekologis. *Green Flag Award* merupakan instrumen diagnostik yang mampu mengevaluasi multifungsi ruang hijau (Verdú-Vázquez et al., 2017), seperti kemudahan akses, keberadaan fasilitas umum, dan upaya pemeliharaan kawasan. Penilaian ini sejalan dengan pendekatan *place-keeping*, yaitu perawatan dan manajemen jangka panjang ruang publik agar tetap fungsional dan relevan (Dempsey & Burton, 2012).

Selain dari *Green Flag Award*, panduan internasional dari UN-Habitat (2010) juga memberikan kerangka penilaian yang holistik terhadap kualitas ruang terbuka. Ruang hijau yang berkualitas harus dapat diakses oleh semua kalangan, mendukung keberagaman hayati, menjadi tempat interaksi sosial lintas usia, memiliki kelengkapan fasilitas umum seperti tempat duduk dan pencahayaan, serta terintegrasi dengan sistem hijau kota secara keseluruhan (Faragallah, 2018). Dengan demikian, ruang hijau tidak hanya menjadi elemen estetika, tetapi juga bagian dari infrastruktur kota yang mendukung keseimbangan ekologi dan sosial.

Lebih lanjut, berbagai penelitian menyepakati bahwa kualitas RTH dapat ditinjau dari lima dimensi utama, yaitu: ekologis, sosial, ekonomi, estetika, dan adaptasi iklim. Dimensi ekologis menekankan peran RTH dalam mendukung keanekaragaman hayati, menyerap air hujan, serta menjadi wilayah penyimpanan karbon untuk mengurangi emisi gas rumah kaca (Mishra et al., 2020). Sementara itu, fungsi sosial RTH diwujudkan melalui penyediaan ruang berkumpul, tempat beraktivitas fisik, dan sarana meningkatkan kesehatan mental serta interaksi masyarakat (Radford & James, 2013). Fungsi ekonomi ruang hijau turut berperan dalam meningkatkan nilai properti di sekitarnya, serta mengurangi biaya energi dan pemeliharaan infrastruktur kota (Dempsey & Burton, 2012).

Dari sisi estetika, keberadaan RTH memperindah tampilan visual kawasan urban dan memperbaiki kualitas lanskap kota secara keseluruhan. Estetika visual ini penting untuk kenyamanan dan citra lingkungan perkotaan yang ramah (Kaźmierczak, 2013). Terakhir, dimensi adaptasi iklim menunjukkan bahwa ruang terbuka hijau menjadi bagian penting dari

infrastruktur hijau kota yang membantu mereduksi dampak perubahan iklim dan memperkuat ketahanan kota dalam menghadapi bencana alam seperti banjir dan gelombang panas (Calvert et al., 2018).

Dengan mempertimbangkan berbagai dimensi tersebut, maka perencanaan dan pengelolaan ruang terbuka hijau yang berkualitas perlu dilakukan secara holistik, integratif, dan berorientasi jangka panjang. Hal ini tidak hanya mendukung tujuan ekologis dan estetika kota, tetapi juga memperkuat fungsi sosial, ekonomi, dan adaptif dari ruang hijau di tengah tantangan perubahan iklim dan urbanisasi modern.

Penilaian RTH dan Keterkaitannya dengan Fungsi Multidimensi

1. Aksesibilitas dan Keramahan

Indikator aksesibilitas mengacu pada kemudahan bagi semua kelompok masyarakat untuk mencapai dan menggunakan ruang hijau secara setara dan inklusif. Menurut UN-Habitat (2010) dan didukung oleh Verdú-Vázquez et al. (2017), RTH yang baik harus menyediakan jalur pejalan kaki, tanda arah (signages), dan fasilitas yang ramah terhadap difabel, anak-anak, serta lansia. Keramahan pengguna juga ditunjukkan melalui elemen-elemen penyambutan seperti pintu masuk yang menarik, ruang interaksi yang nyaman, serta layanan informasi yang jelas.

Dari sisi fungsi sosial, aksesibilitas dan keramahan mendorong interaksi sosial antarwarga, memperkuat kohesi komunitas, serta menyediakan ruang untuk aktivitas fisik dan rekreasi yang sehat (Radford & James, 2013). Secara ekonomi, ruang hijau yang mudah diakses turut meningkatkan mobilitas masyarakat serta nilai properti di sekitarnya. Sementara itu, fungsi ekologis tercermin dari kemampuan ruang hijau untuk menjangkau kawasan padat penduduk dan menyediakan area vegetatif di lokasi strategis yang mampu menyerap karbon serta mengurangi suhu mikroklimat.

2. Keamanan dan Kenyamanan

Indikator ini mencakup tersedianya pencahayaan memadai, fasilitas publik yang aman (seperti tempat duduk, toilet, dan taman bermain), serta desain tata ruang yang menciptakan rasa aman dari kriminalitas. Keamanan dan kenyamanan sangat penting dalam membentuk persepsi positif terhadap ruang publik dan memengaruhi durasi serta frekuensi kunjungan masyarakat (Williams & Green, 2001).

Dari sudut fungsi estetika, ruang terbuka hijau yang aman dan nyaman meningkatkan persepsi visual yang menyenangkan, menciptakan lanskap kota yang humanis dan bersih (Kaźmierczak, 2013). Dalam kerangka fungsi sosial, kenyamanan mendorong partisipasi warga, termasuk kelompok rentan, dalam kegiatan komunitas. Sebaliknya, kondisi ruang hijau yang kotor atau menakutkan akan menurunkan tingkat kunjungan dan membatasi fungsi sosial ruang tersebut. Dalam konteks adaptasi terhadap perubahan iklim, kenyamanan mikroklimat yang diciptakan oleh vegetasi dan tata letak RTH berfungsi sebagai

pelindung terhadap paparan panas ekstrem serta meningkatkan kualitas udara lokal (Mishra et al., 2020).

3. Pemeliharaan

Aspek ini menekankan pentingnya pemeliharaan berkelanjutan, pengelolaan sampah, serta strategi manajemen yang adaptif dan partisipatif. Dempsey dan Burton (2012) menggarisbawahi bahwa place-keeping merupakan bagian integral dari kualitas ruang publik, karena menjaga fungsi dan daya tarik ruang terbuka dalam jangka panjang. Pemeliharaan yang baik tidak hanya menjamin kelestarian vegetasi, tetapi juga memelihara nilai ekologis dan sosial yang dimiliki oleh ruang tersebut.

Secara ekologis, pemeliharaan berkelanjutan mendukung kelangsungan keanekaragaman hayati dan pengendalian ekosistem, termasuk mitigasi banjir dan penyerap karbon. Dari sisi fungsi adaptif, RTH yang dikelola secara dinamis mampu menyesuaikan diri terhadap perubahan cuaca dan pola penggunaan masyarakat. Dalam dimensi ekonomi, sistem pemeliharaan yang efisien mengurangi biaya infrastruktur jangka panjang serta meningkatkan produktivitas lahan. Terakhir, keberlangsungan estetika ruang sangat ditentukan oleh upaya pemeliharaan vegetasi, fasilitas, dan kebersihan lingkungan yang konsisten.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk menganalisis kelayakan ruang terbuka hijau pada Taman Jalur Hijau Kosambi sebagai bagian dari upaya pengembangan kota berkelanjutan di Jakarta Barat. Penilaian kelayakan RTH dilakukan dengan mengacu pada dimensi fungsi ruang terbuka hijau, yaitu:

1. Fungsi ekologis: keberadaan vegetasi, keragaman flora, dan kontribusi terhadap kualitas udara dan iklim mikro.
2. Fungsi sosial: aksesibilitas, aktivitas sosial, dan kebermanfaatan ruang bagi berbagai kelompok usia.
3. Fungsi ekonomi: potensi peningkatan nilai kawasan dan efisiensi dalam pengelolaan lingkungan.
4. Fungsi estetika: tata lanskap, kebersihan, dan kualitas visual.
5. Fungsi adaptif: kemampuan taman dalam merespons perubahan iklim dan mendukung keberlanjutan kota.

Tabel 1 Indikator Penilaian Kelayakan RTH. (Sumber: Penulis, 2024)

Indikator	Dimensi Kelayakan	Sub-Indikator
Ekologis	Keragaman vegetasi	Spesies dan jenis tanaman
	Vegetasi peneduh	Persentase tutupan vegetasi meneduhkan area
	Paparan air	Keberadaan kolam, permukaan berpori, dan drainase
	Kebersihan lingkungan	Keberadaan sampah yang bersebaran, keberadaan
Sosial	Aksesibilitas transportasi	Kemudahan akses ke transportasi umum, jarak tempuh
	Ketersediaan fasilitas	Keberadaan jalur difabel, ruang lansia, dan area bermain anak

	s sosial	an intensitas aktivitas komunitas
	si keamanan	an aman saat malam hari, ketersediaan ayaan
ni	s ekonomi informal	daan UMKM di sekitar taman
a	nskap dan desain	s penataan taman, jalur, vegetasi
	s publik	diaan tempat berkumpul, dan rambu a
	n dan kebersihan	kenyamanan visual, keberadaan area rawat
terhadap iklim	s terhadap panas	vegetasi rindang, kenyamanan saat siar
	s terhadap banjir	drainase alami atau buatan
	njukan pemeliharaan	jadwal pemeliharaan, petugas taman
	atan masyarakat	partisipasi warga dalam pemeliharaan

Indikator pada Tabel 1 disusun berdasarkan teori dari Dempsey & Burton (2012), Mishra et al. (2020), serta panduan *Green Flag Award* (Ellicott, 2016) dan UN-Habitat (2010). Survei dan observasi akan menentukan nilai dari ketiga indikator (ekologis, sosial, dan adaptif iklim) yang akan terbagi menjadi 5 skala penilaian: (1) sangat buruk: tidak tersedia/sangat tidak layak/menghambat fungsi; (2) buruk: tersedia secara terbatas/kondisi buruk/minim fungsi; (3) cukup: tersedia tapi belum optimal/fungsional namun ada kekurangan; (4) baik: tersedia dan berfungsi baik/layak digunakan; dan (5) sangat baik: tersedia lengkap/berfungsi optimal dan inklusif. Sedangkan untuk indikator ekonomi dan estetika menggunakan metode observasi secara kualitatif.

PEMBAHASAN

1. Fungsi Ekologis: Keanekaragaman dan Manfaat Lingkungan

Secara ekologis, Taman Jalur Hijau Kosambi telah menunjukkan potensi sebagai paru-paru kota, dengan keberadaan berbagai jenis vegetasi dari ground cover, tanaman semak, hingga pohon peneduh. Menurut Mishra et al. (2020), keragaman vegetasi merupakan salah satu indikator kualitas lingkungan yang kuat dalam ruang terbuka hijau. Namun, perlu dicatat bahwa pohon-pohon peneduh belum cukup rindang, sehingga fungsi penyejuk mikroklimat dan penahan sinar matahari belum maksimal.

Keberadaan kolam di area taman menjadi nilai tambah karena berfungsi sebagai area resapan air, yang berkontribusi pada pengelolaan air hujan dan potensi mitigasi banjir lokal. Namun, aspek ekologis taman masih tercemar oleh sampah yang menumpuk di pinggir sungai serta minimnya sistem TPS (Tempat Pembuangan Sementara). Sistem pengelolaan sampah dan air limbah di taman ini masih sangat minim (Gambar 2). Ini menghambat fungsi ekologis taman dalam menjaga kualitas lingkungan dan air bersih, serta tidak sejalan dengan pedoman *Green Flag Award* dalam aspek "Clean and Well Maintained".



Gambar 2 Peta pengelolaan air limbah dan sampah. (Sumber: Kurniati, 2024)

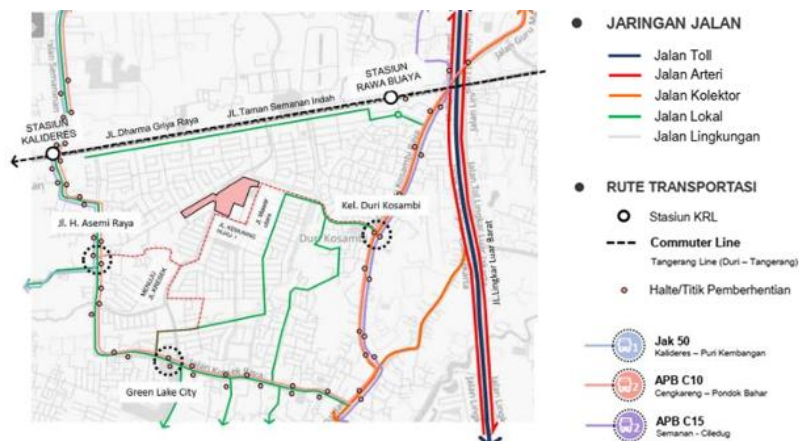
Berdasarkan hasil survei, sebanyak 76,9% pengunjung tidak mengetahui alur pembuangan sampah setelah TPS, dan 68,2% menilai bahwa edukasi pemilahan sampah masih sangat kurang. Hal ini tercermin dalam skor pengelolaan sampah yang hanya mencapai 3,0 dari 5. Dengan demikian, fungsi ekologis taman masih tergolong cukup, dan perlu ditingkatkan melalui penyediaan sistem TPS yang jelas, kampanye edukatif, serta pengelolaan kebersihan yang konsisten.

2. Fungsi Sosial: Aksesibilitas dan Keramahan

Pada Jalur Hijau Kosambi terdapat perencanaan sirkulasi jaringan jalan raya, jaringan jalan utama, dan rute kendaraan pribadi maupun angkutan umum. Rencana tersebut secara tidak langsung dapat mempolakan dan mengintegrasikan rute angkutan umum maupun jalur kendaraan, dalam bentuk kemudahan perpindahan manusia atau barang dari dalam maupun luar perkotaan.

Tim peneliti melakukan survei terkait melihat keterjangkauan lokasi terhadap tempat tinggal masyarakat setempat. Hasilnya menyatakan bahwa aksesibilitas Taman Jalur Hijau Kosambi: sangat mudah (32%), mudah (32%), cukup mudah (32%) dan sulit (4%). Rata-rata transportasi umum yang biasa digunakan masyarakat setempat adalah KRL (54%), Transjakarta (36%), dan Kopaja (9%) untuk mencapai lokasi. Sedangkan jarak tempuh untuk mencapai lokasi yang dicapai paling banyak adalah 5,1 -15 Km (50%) dan < 5 km (36%). Hal ini menunjukkan bahwa keterjangkauan Jalur Hijau Kosambi sebagai taman yang strategis, mudah diakses transportasi umum dan dapat menghubungkan kegiatan masyarakat baik di sekitar lokasi maupun lingkungan perkotaan.

Jalur Hijau Kosambi berdekatan tidak jauh dengan jalan toll dan jalan arteri yakni Jalan Lingkar Luar Barat. Hal ini mempermudah baik kendaraan pribadi maupun kendaraan umum, untuk mencapai ke lokasi. Lokasi juga dapat dicapai dengan transportasi umum (Gambar 3) berupa KRL, Jaklingko dan mikrolet yang letaknya ± 1 km dari Stasiun Rawa Buaya dan dapat dilanjutkan oleh jalur transportasi umum Jak 50, APB C10, APB C15 sebagai transportasi penghubung lingkungan. Kemudian penduduk setempat dapat melanjutkan dengan berjalan kaki 750-800 meter menuju lokasi Taman Jalur Hijau Kosambi.



Gambar 3 Peta Jaringan Jalan Transportasi. (Sumber: Kurniati, 2024)

Fasilitas jalur *difabel*, *ramp*, dan *signage* belum memadai. Jalur khusus pejalan kaki (Gambar 4a) memang tersedia di dalam taman, namun jalur menuju taman serta ramp yang tersedia tidak ramah bagi pengguna kursi roda karena kemiringan tidak standar dan adanya area tangga (Gambar 4b). Selain itu, tidak terdapat ruang inklusif untuk lansia, meskipun ada area bermain anak (Gambar 4c). Ketidadaan ini mengindikasikan lemahnya inklusi ruang dalam fungsi sosial taman, yang seharusnya mengakomodasi seluruh kelompok usia (Radford & James, 2013).



Gambar 4 Kondisi Fungsi Sosial Taman Jalur Hijau Kosambi. (Sumber: Penulis, 2024)

Taman kota yang layak harus menciptakan rasa aman dan nyaman bagi penggunanya. Dalam *Green Flag Award*, ini tercermin dalam indikator “*Healthy, Safe and Secure*”. Taman Kosambi menyediakan penerangan malam hari, tetapi intensitas cahaya yang temaram menurunkan kenyamanan dan potensi keamanan malam hari.

3. Fungsi Ekonomi: Nilai Tambah dan Aktivitas Warga

Keberadaan taman mendukung peningkatan kualitas lingkungan hunian, yang berpotensi menaikkan nilai properti di sekitarnya. Namun, taman belum menjadi pusat aktivitas ekonomi yang aktif. Tidak ditemukan aktivitas ekonomi informal seperti kios UMKM atau bazar komunitas yang terorganisir di dalam kawasan taman. Meskipun tidak secara langsung menghasilkan aktivitas ekonomi seperti kios UMKM atau aktivitas ekonomi informal yang

teratur, keberadaan taman tetap meningkatkan nilai kawasan dan memberikan manfaat tidak langsung melalui peningkatan kualitas lingkungan hunian (Dempsey & Burton, 2012).

Beberapa responden menyampaikan bahwa taman menghadirkan kenyamanan lingkungan, namun belum dirasakan sebagai sarana peningkatan ekonomi warga secara langsung. Dengan demikian, fungsi ekonomi taman masih bersifat potensial, dan dapat dioptimalkan melalui penyediaan ruang partisipatif bagi kegiatan lokal yang berorientasi ekonomi, seperti pasar kaget mingguan atau fasilitas pemasaran UMKM bersama.

4. Fungsi Estetika: Kenyamanan Visual dan Tata Fasilitas

Fungsi sosial yang ada di dalam sarana prasarana (Gambar 5) pada Taman Jalur Hijau Kosambi adalah kegiatan berolahraga, taman bermain anak, wisata hewan, miniatur kepulauan indonesia, kincir angin, dan lapangan terbuka yang multifungsi. Hal ini sudah berdasarkan pada bagaimana kaidah ruang terbuka hijau yang memiliki keberagaman aktivitas dalam perencanaannya.



Gambar 5 Peta layout kegiatan Taman Jalur Hijau Kosambi. (Sumber: Kurniati, 2024)

Fasilitas publik seperti toilet dan tempat duduk masih terbatas dan kualitasnya bervariasi. Meskipun terdapat gazebo dan sejumlah bangku taman, jumlahnya tidak mencukupi kebutuhan pengguna, menyebabkan sebagian pengunjung membawa tikar sendiri untuk duduk. Toilet dinilai kurang layak, yang menunjukkan minimnya investasi terhadap kenyamanan dasar.

Sisi estetika taman terjaga dalam hal tata letak fasilitas dan penanaman vegetasi, namun belum optimal karena masih terdapat area kurang terawat dan tidak bersih, terutama di sekitar sungai. Ini bertentangan dengan indikator estetika dalam kajian Kaźmierczak (2013) yang menyatakan bahwa taman harus menciptakan nilai visual yang kuat dan menyenangkan secara psikologis.

5. Fungsi Adaptif terhadap Perubahan Iklim: Pemeliharaan dan Manajemen

Fungsi adaptif RTH mencerminkan peran taman dalam memperkuat ketahanan kota terhadap dampak perubahan iklim, seperti kenaikan suhu dan banjir. Keberadaan vegetasi dan elemen air di taman telah memberikan kontribusi awal terhadap fungsi ini. Namun, pemeliharaan taman yang kurang konsisten menjadi penghambat fungsi adaptif jangka panjang.

Observasi lapangan menemukan beberapa elemen taman seperti kandang kelinci yang tidak terawat (Gambar 6a), area fasilitas terbengkalai (Gambar 6b), serta tidak ditemukannya bukti partisipasi aktif warga dalam perawatan atau pengawasan taman. Hal ini menunjukkan lemahnya perhatian terhadap aspek *place-keeping* sebagaimana dijelaskan oleh Dempsey & Burton (2012). Hasil survei menunjukkan bahwa responden umumnya tidak mengetahui sistem pengelolaan drainase, dan memberikan skor 0,0 dari 5 untuk indikator drainase dan pencegahan banjir, menunjukkan ketidaktahuan warga.

Selain itu, tidak ditemukan bukti partisipasi aktif komunitas dalam pengelolaan taman, padahal partisipasi warga adalah aspek penting dalam penguatan daya tahan taman terhadap tantangan perubahan iklim (Calvert et al., 2018).



a. Kandang Kelinci tidak terawat b. Jalur bertangga
Gambar 6 Kondisi Fungsi Adaptif terhadap Iklim Taman Jalur Hijau Kosambi. (Sumber: Penulis, 2024)

Taman Jalur Hijau Kosambi memiliki potensi sebagai bagian dari sistem ruang terbuka hijau kota yang mendukung keberlanjutan. Namun, berdasarkan indikator teoritis dari *Green Flag Award*, UN-Habitat, dan penelitian terkait lainnya, taman ini belum sepenuhnya memenuhi kriteria kelayakan sebagai RTH yang berfungsi maksimal secara sosial, ekologis, ekonomi, estetika, dan adaptif (Tabel 2).

Tabel 2 Penilaian Taman Kosambi. (Sumber: Penulis, 2024)

Indikator	Aspek Kelayakan	Temuan dan Penilaian	Skor
Ekologi	Keberagaman vegetasi	memiliki vegetasi yang cukup	4
	Vegetasi peneduh	peneduh ada, namun belum rindang	
	Persediaan air	persediaan tersedia, berfungsi terbatas	
	Pengelolaan lingkungan	sampah, tidak tersedia TPS, tidak ada	
Sosial	Fasilitas transportasi	strategis, mudah dijangkau kendaraan	4
	Fasilitas fasilitas	tidak ramah difabel, jalur dan ramp	
	Interaksi sosial	kegiatan olahraga dan interaksi sosial	
	Pengawasan keamanan	pengawasan malam kurang, tidak ada	
Ekonomi	Keberagaman ekonomi informal	tidak ditemukan aktivitas ekonomi warga	0
Estetika	Keberagaman lanskap dan desain	baik, ada miniatur kepulauan di	4

terhadap iklim	s publik	ngku dan gazebo, toilet kurang dengan yang belum cukup	
	n dan kebersihan	han kurang terutama area dekat sunga	
	s terhadap panas	si belum cukup untuk dapat menurunkan iklim	
	s terhadap banjir	e kurang memadai dan tidak bermuar	
	njukan pemeliharaan	araan lemah, terdapat kandang kelind	
	atan masyarakat	elibatan warga atau komunitas lokal	

Permasalahan utama meliputi aksesibilitas publik, minimnya fasilitas inklusif, pengelolaan sampah yang buruk, dan lemahnya pemeliharaan fasilitas. Berdasarkan lima dimensi kelayakan ruang terbuka hijau, Taman Jalur Hijau Kosambi memiliki kekuatan pada aspek aksesibilitas sosial dan estetika tata ruang, namun masih memiliki kelemahan serius dalam hal pengelolaan sampah, fungsi adaptif terhadap iklim, dan inklusi sosial.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kelayakan Taman Jalur Hijau Kosambi sebagai RTH yang mendukung pengembangan kota berkelanjutan di wilayah Jakarta Barat. Berdasarkan hasil observasi dan analisis dengan pendekatan lima dimensi fungsi RTH (yakni sosial, ekonomi, ekologis, estetika, dan adaptif terhadap perubahan iklim) dapat disimpulkan bahwa taman ini belum sepenuhnya memenuhi kriteria RTH yang ideal dan berkelanjutan.

Dalam hal fungsi ekologis, keberagaman vegetasi cukup baik dan kehadiran kolam menunjukkan potensi ekologis, namun penanganan sampah masih menjadi persoalan utama yang menghambat kontribusi taman terhadap kualitas lingkungan. Dari sisi fungsi sosial, taman belum ramah bagi semua kalangan karena aksesibilitasnya rendah, tidak terhubung dengan transportasi publik, dan belum dilengkapi fasilitas inklusif seperti jalur *difabel* dan ruang untuk lansia. Secara ekonomi, taman belum dimanfaatkan secara optimal untuk mendorong aktivitas ekonomi warga sekitar, meskipun secara tidak langsung memberikan nilai tambah terhadap lingkungan sekitar. Fungsi estetika terlihat dari keberadaan elemen lanskap seperti gazebo dan vegetasi, tetapi belum ditunjang oleh kebersihan dan fasilitas umum yang layak. Terakhir, pada dimensi adaptif terhadap perubahan iklim, taman memiliki potensi sebagai ruang resapan dan penyeimbang suhu, namun lemahnya sistem pemeliharaan dan ketiadaan partisipasi masyarakat membatasi fungsinya sebagai ruang adaptif jangka panjang.

Penelitian ini hanya terfokus pada satu lokasi, yaitu Taman Jalur Hijau Kosambi. Untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kualitas RTH di wilayah perkotaan, disarankan agar penelitian selanjutnya mencakup beberapa taman atau ruang hijau lain di Jakarta Barat maupun wilayah DKI Jakarta lainnya. Hal ini penting untuk melakukan perbandingan antar lokasi dan mengidentifikasi pola umum maupun perbedaan spesifik berdasarkan konteks spasial. Selain itu, studi ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Untuk memperkuat validitas data, penelitian ke depan dapat menggabungkan pendekatan kuantitatif, misalnya dengan menyebarkan kuesioner kepada pengunjung taman untuk mengukur persepsi mereka terhadap aksesibilitas, kenyamanan,

dan manfaat ekologis taman secara terstruktur. Pendekatan *mixed methods* ini akan memberikan gambaran yang lebih objektif dan terukur.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LP2M Universitas Pembangunan Jaya yang telah mendanai penelitian ini dengan nomor kontrak: 010/PKS-LP2M/UPJ/09.24 dalam skema hibah internal Penelitian Dosen Pemula (PDP).

DAFTAR PUSTAKA

- Calvert, T., Sinnett, D., Smith, N., Jerome, G., Burgess, S., & King, L. (2018). Setting the Standard for Green Infrastructure: The Need for, and Features of, a Benchmark in England. In *Planning Practice and Research* (Vol. 33, Issue 5).
<https://doi.org/10.1080/02697459.2018.1531580>
- Dempsey, N., & Burton, M. (2012). Defining place-keeping: The long-term management of public spaces. *Urban Forestry and Urban Greening*, 11(1).
<https://doi.org/10.1016/j.ufug.2011.09.005>
- Ellicott, K. (2016). *Raising the Standard: Green Flag Award Guidelines*.
- Faragallah, R. N. (2018). The impact of productive open spaces on urban sustainability: The case of El Mansheya Square – Alexandria. *Alexandria Engineering Journal*, 57(4).
<https://doi.org/10.1016/j.aej.2018.02.008>
- Gehl, J. (1987). Life between the buildings : using public space. *Life between the Buildings : Using Public Space*.
- Kaźmierczak, A. (2013). The contribution of local parks to neighbourhood social ties. *Landscape and Urban Planning*, 109(1).
<https://doi.org/10.1016/j.landurbplan.2012.05.007>
- Mishra, H. S., Bell, S., Vassiljev, P., Kuhlmann, F., Niin, G., & Grellier, J. (2020). The development of a tool for assessing the environmental qualities of urban blue spaces. In *Urban Forestry and Urban Greening* (Vol. 49).
<https://doi.org/10.1016/j.ufug.2019.126575>
- Radford, K. G., & James, P. (2013). Changes in the value of ecosystem services along a rural-urban gradient: A case study of Greater Manchester, UK. *Landscape and Urban Planning*, 109(1). <https://doi.org/10.1016/j.landurbplan.2012.10.007>
- UN-Habitat. (2010). Planning Sustainable Cities: UN-Habitat Practices and Perspectives. *Planning Sustainable Cities*.
- Verdú-Vázquez, A., Fernández-Pablos, E., Lozano-Diez, R. V., & López-Zaldívar, Ó. (2017). Development of a methodology for the characterization of urban and periurban green spaces in the context of supra-municipal sustainability strategies. *Land Use Policy*, 69. <https://doi.org/10.1016/j.landusepol.2017.08.040>
- Williams, K., & Green, S. (2001). *Literature Review of Public Space and Local*

Environments for the Cross Cutting Review.

PERANCANGAN PRODUK PERLENGKAPAN TAHAN AIR UNTUK KURIR MAKANAN PENGEMUDI GOJEK

PRODUCT DESIGN OF WATERPROOF EQUIPMENT FOR GOJEK FOOD COURIER DRIVERS

I Komang Tri Adi Satriawan Giri¹, R. Tosan Tri Putro², & Purwanto³

^{1,2,3} Prodi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta
Wacana

e-mail: i.giri@students.ukdw.ac.id1, tosan@staff.ukdw.ac.id2,
pur@staff.ukdw.ac.id3,

Diterima: September, 2025 | **Disetujui:** Oktober, 2025 | **Dipublikasi:** Oktober, 2025

ABSTRAK

Dalam perkembangan zaman yang semakin canggih, masyarakat semakin bergantung pada kemudahan dalam kehidupan sehari-hari, seperti berbisnis, edukasi, pembayaran, dan berbelanja secara daring. Salah satu perkembangan mencolok adalah layanan pengantar makanan secara daring. Bisa dikatakan bahwa pelayanan pengantar makanan telah berhasil dalam melakukan pemasarannya. Namun dibalik keberhasilan ini terdapat seseorang kurir makanan atau pahlawan dibalik layar yang menghadapi sejumlah tantangan, terutama saat musim hujan. Permasalahan ini memberikan peluang untuk merancang satu set perlengkapan tahan air. Rekomendasi desain yang muncul dari penelitian ini menekankan pentingnya memperhatikan *easy for use* dan *good services* pada kurir makanan dalam proses mengirimkan makanan ke konsumen. Tujuan perancangan yaitu menghasilkan produk perlengkapan yang aman untuk kurir makanan dalam proses mengantar makanan terutama saat musim hujan dan mudah digunakan pada berbagai jenis motor. Metode penelitian ini menggunakan Rapid Etnografi. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan kemudian akan dilakukan analisis menggunakan metode Scamper. Berdasarkan metode penelitian tersebut penulis mampu menghasilkan produk perlengkapan yang memberikan keamanan bagi kurir makanan dalam proses mengantar makanan terutama di musim hujan. Produk yang dihasilkan menggunakan material utama kain *gore-tex*. Produk *Rain Barrier* yang meliputi tas makanan dan tas telepon genggam, untuk kurir makanan ini telah diuji coba di berbagai jenis motor.

Kata Kunci : kurir makanan, aman, mudah, perlengkapan.

ABSTRACT

In this increasingly sophisticated era, people are increasingly dependent on convenience in their daily lives, such as doing business, education, payments, and shopping online. One striking development is online food delivery services. It could be said that food delivery services have been successful in marketing their services. However, behind this success lies a food courier, or hero behind the scenes, who faces a number of challenges, especially during the rainy season. This problem provides an opportunity to design a set of waterproof gear. The design recommendations that emerged from this research emphasize the importance of paying attention to the easy to use and good services of food rider in the process of delivering food to consumers. The design objective is to produce equipment products that are safe for food rider in the process of delivering food, especially during the rainy season and can be used in various types of motorbikes. This research method uses Rapid Ethnography. The results of the research that has been done will then be analyzed using the SCAMPER method. Based on this research method, the author is able to produce equipment products that provide safety for food rider in the process of delivering food, especially in the rainy season. The products produced use the main material of gore-tex fabric. Rain Barrier products which include tas makanans and cellphone bags, for this food rider have been tested on various types of motorbikes.

Keywords: food rider, safety, convenience, equipmen

PENDAHULUAN

Dalam perkembangan zaman yang semakin canggih, masyarakat memiliki ketergantungan untuk mendapatkan kemudahan dalam kehidupan sehari-hari. Seperti berbisnis daring, edukasi daring, pembayaran digital, berbelanja daring dan lain-lain. Salah satu perkembangan paling mencolok dalam beberapa tahun terakhir yaitu layanan pengantar makanan secara daring atau yang sering dikenal dengan sebutan pengantar makanan (food delivery). Ada beberapa penyedia layanan pengantar makanan yang populer di kalangan masyarakat perkotaan Indonesia, antara lain yaitu *ShopeeFood*, *GrabFood*, *GoFood*, dan lain-lain. Layanan ini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat di perkotaan yang semakin sibuk. Berdasarkan catatan kumparan.com, kota Yogyakarta menduduki posisi keempat untuk kota tersibuk di Indonesia. Kota Yogyakarta menjadi kota pelajar dan destinasi wisata yang diminati masyarakat lokal maupun mancanegara. Tidak heran jika pelayanan pengantar makanan juga menjadi salah satu layanan yang banyak digunakan masyarakat yang tinggal di wilayah Yogyakarta. Bagi kurir makanan tentunya sangat dibutuhkan keamanan dan kemudahan dalam proses mengantarkan makanan ke tangan konsumen. Hal ini menjadi sangat penting untuk menentukan keputusan konsumen dalam memilih penyedia layanan. Peningkatan pembelian makanan secara daring dimulai selama masa pandemi COVID-19, di mana anjuran untuk tinggal di dalam rumah mendorong masyarakat untuk beralih ke pilihan memesan makanan secara daring. Menurut riset dari Lembaga Demografi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Indonesia, sebanyak 97% dari pengeluaran digital selama pandemi Corona diarahkan untuk memesan makanan secara online (Annur, 2020).

Kenaikan tersebut telah berdampak pada kebiasaan masyarakat dalam melakukan pemesanan makanan secara online, dan pengaruhnya masih terasa hingga saat ini. *GoFood* merupakan layanan pesan antar makanan yang tersedia pada aplikasi gojek buatan Indonesia dan menjadi fitur yang paling banyak dimanfaatkan oleh masyarakat Indonesia (Dewi, 2018)

Bisa dikatakan bahwa pelayanan pengantar makanan telah berhasil dalam melakukan pemasarannya. Namun dibalik keberhasilan ini terdapat seseorang kurir makanan atau pahlawan dibalik layar yang menghadapi sejumlah tantangan, terutama saat musim hujan. Banyak kurir makanan mengandalkan pendapatan saat musim hujan dikarenakan saat musim hujan beberapa kurir makanan menonaktifkan akunnya. Oleh karena itu membuat daya saing menurun. Berdasarkan hasil observasi penulis dengan beberapa kurir makanan di Kota Yogyakarta, mereka bisa mendapatkan pendapatan bersih perhari sekitar Rp 150.000

- Rp 200.000 dan sudah termasuk untuk kebutuhan makanan, minuman, dan bahan bakar. Musim hujan di Kota Yogyakarta bukan hanya sekedar perubahan cuaca tetapi juga tantangan bagi para kurir makanan yang harus menyelesaikan tugas mereka. Dalam kondisi ini mereka juga harus menyelamatkan dan melindungi perlengkapan barang bawaan seperti powerbank, telepon genggam, dompet, serta makanan yang akan diantarkan ke konsumen agar tidak terkena air hujan. Permasalahan ini memberikan peluang untuk merancang satu set perlengkapan tahan air yang meliputi pelindung telepon genggam dan makanan, khusus untuk para kurir makanan. Oleh karena itu dilakukan observasi dan wawancara pra-penelitian dengan melibatkan kurir makanan untuk mengidentifikasi sarana atau jenis perlengkapan yang paling sesuai untuk digunakan selama musim hujan. Melalui penelitian eksperimen dan pencarian data terkait, termasuk kebutuhan pengguna, kecenderungan pengguna, dan persepsi dalam pengoperasian produk. Selanjutnya desain yang muncul dari penelitian ini terfokus pada *easy to use* dan *good services* kurir makanan dalam proses mengirimkan makanan ke konsumen, serta umpan balik dan upaya pencegahan risiko kecelakaan bagi kurir makanan.

KAJIAN TEORI

Kurir Makanan Gojek.

Kurir makanan merupakan sebuah profesi yang bergerak di bidang jasa pengiriman makanan secara cepat. Meskipun pekerjaan ini dinilai mudah dan fleksibel namun para kurir makanan ini tentu memiliki tuntutan untuk memberikan kepuasan kepada konsumennya seperti mengacu pada profesionalisme, kesopanan, dan keandalan dari kurir *Food Delivery Application* (Fakfare, 2021). Dengan fenomena tersebut, banyak perusahaan driver online berlomba-lomba untuk membuka layanan pengiriman makanan, di antaranya seperti *GoFood*, *GrabFood*, *ShopeeFood*, dan lain sebagainya. Pelayanan *GoFood* menjadi salah satu kunci sukses penjualan bagi usaha kuliner dan untuk menambah pendapatan seorang driver ojek online (Dewi, 2018). Kelelahan kerja adalah faktor yang signifikan dan memiliki dampak besar dalam menentukan tingkat kecelakaan, terutama kecelakaan yang melibatkan sepeda motor. Menurut World Health Organization (WHO), hampir 28% dari total kematian akibat kecelakaan di jalan raya

melibatkan sepeda motor, motor bebek, skuter, dan sepeda listrik /*e-bike* (Ervan Hardoko, 2023). Faktor yang mempengaruhi peningkatan jumlah kecelakaan setiap tahunnya, termasuk manusia, kendaraan, dan lingkungan. Faktor utama penyebabnya dari kesalahan manusia (*human error*) adalah penyebab utama dari kecelakaan, menyumbang sebanyak 86,8% dari total kecelakaan yang terjadi (Departemen Perhubungan RI, 2023). Indonesia menjadi salah satu negara yang berkontribusi paling besar dalam jasa pesan-antar makanan di Asia Tenggara, berdasarkan riset "*Momentum Work Food Delivery Platforms in Southeast Asia* nilai transaksi Gross Merchandise Value (GMV) Negara Indonesia sebesar US\$ 3,7 Miliar pada tahun 2020" (Vion, 2023). Dengan adanya penyedia layanan online seperti gojek telah memberikan transformasi yang signifikan akan dinamika kehidupan sosial maupun ekonomi di kota-kota sehingga perlu ada perhatian pemerintah dalam mengelola dinamika ini secara bijak demi keberlangsungan ekonomi sosial di kota-kota di era digital (Chairun, 2024)

Pada musim hujan menjadi sebuah tantangan bagi para kurir makanan yang dapat mempengaruhi kinerja mereka secara signifikan. Saat hujan dapat membuat kondisi jalan menjadi licin dan berbahaya, meningkatkan risiko berkendara apalagi seorang kurir makanan gojek perlu menjaga keamanan antaranya agar tidak mengganggu saat berkendara dengan menggunakan tas untuk membawa antaran yang nyaman dan aman.

Bahan Tas yang Tahan Air

Salah satu jenis bahan yang *aman dipergunakan untuk membuat tas untuk antaran kurir gojek adalah Gore-Tex*, jenis kain yang terkenal karena kemampuannya menahan air, membiarkan udara mengalir, dan melindungi dari angin. Material ini dibuat dari membran EPTFE (*expanded polytetrafluoroethylene*). Material *gore-tex* memiliki pori-pori yang kecil untuk mencegah air cair masuk, namun tetap cukup besar untuk memungkinkan uap air (seperti keringat) keluar, sehingga menjadikannya ideal untuk digunakan pada produk pakaian outdoor seperti jaket, tas, alas kaki, dan sarung tangan (Smith, 2019). Kelebihan material dapat melindungi dari air tanpa mengorbankan kenyamanan kain, Bahan ini memiliki 3 lapis pertahanan anti air, menjaga sirkulasi udara, daya tahan air paling baik diantara material tahan air yang lain sedangkan kekurangannya harga relatif mahal, dan bahan lebih terasa berat dari pada jenis material tahan air yang lain. Tas atau penyimpanan yang tahan air merupakan sarana penyimpanan barang yang dibuat secara khusus untuk menjaga barang-barang agar terlindungi dari air atau kelembaban. Karena itu penyimpanan tahan air sangat dibutuhkan untuk melindungi barang bawaan ketika hujan agar lebih aman dalam berkendara. Untuk menjaga kepercayaan pengguna, pada teknik jahitan luar dalam menciptakan jahitan yang lebih rapat dan kuat, mengurangi kemungkinan jahitan terbuka atau robek. Jahitan ganda (*double stitching*) adalah teknik menjahit yang menggunakan dua jarum untuk menghasilkan dua baris jahitan yang sejajar (Sewkitkit, 2019).

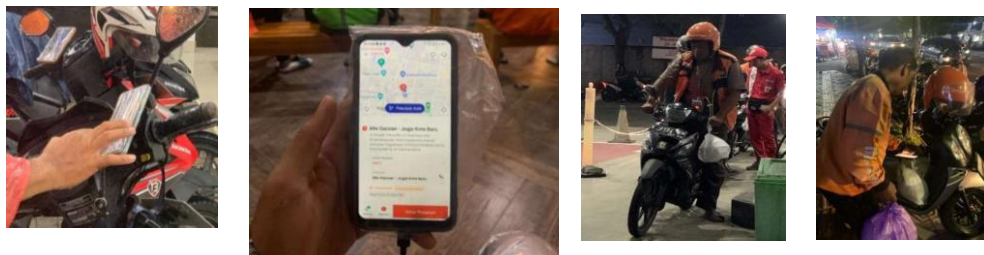
Disamping itu warna juga menjadi peranan penting untuk sebuah produk agar bisa terlihat estetik dan menarik, sehingga menjadi daya tarik konsumen terhadap produk yang dilihat. Namun dalam pemilihan warna tersebut, ada beberapa warna yang dapat menyerap cahaya lebih banyak dari warna-warna yang lain, ini akan berdampak pada produk yang akan digunakan secara outdoor. Jika diurutkan berdasarkan kemampuan untuk menyerap

panas matahari dari yang paling tinggi ke yang paling rendah, yaitu hitam, hijau, merah, ungu, kuning, merah muda, biru, dan putih (Parminto, 2021).

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *rapid etnografi* yang merupakan penelitian dengan arah penelitian kualitatif yang berusaha mengeksplor suatu budaya masyarakat (Galen Cranz, 2016). Dalam hal ini dengan melakukan kegiatan observasi mengenai kondisi di lapangan saat kurir makanan beraktivitas dalam kondisi cuaca hujan dan mengenai perlengkapan yang digunakan oleh kurir makanan saat musim hujan di kota Yogyakarta. Dengan data lapangan tersebut akan diperoleh data primer untuk dilakukan analisa. Disamping itu juga dilakukan wawancara untuk mendapatkan informasi melalui cara tanya jawab secara langsung kepada kurir makanan (*Shopee*, *Grab*, dan *Gojek*) mengenai penggunaan produk atau peralatan yang digunakan dan beberapa masukan untuk pengembangan fitur produk yang lebih aman, nyaman maupun ergonomis dalam penggunaannya. Selanjutnya dalam perancangan produk atau peralatan juga dilakukan studi literatur terkait dengan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya .

Berikut adalah peralatan HP dan bahan makanan antaran yang dilindungi dengan plastik untuk menghindari terkena air hujan.



Gambar 1 Penggunaan Perlengkapan Yang Sering Digunakan Kurir makanan Saat Musim Hujan (Sumber: Giri, Putro & Purwanto, 2024)

Selanjutnya berdasarkan data hasil analisa lapangan dilakukanlah perancangan produk menggunakan metode *Scamper* yang terdiri dari *Substitute*, *Combine*, *Adapt*, *Modify*, *Put to Another Use*, *Eliminate*, dan *Rearrange* (Sarifuddin et al., 2021). Dengan metode ini diciptakan sebuah produk berbasis pada ide kreatif yang muncul dari permasalahan baik secara perorangan maupun kelompok.

Sketsa adalah langkah awal dalam desain produk yang digunakan untuk mengeksplorasi ide- ide, memberikan gambaran umum mengenai produk yang akan dirancang, termasuk aspek bentuk, material, warna, dan fungsinya. Berdasarkan ide kreatif yang dihasilkan dilakukan studi model dan pembuatan prototipe untuk mengubah konsep dari sketsa menjadi bentuk fisik menggunakan material serupa dalam skala 1:1. Studi ini memungkinkan desainer produk untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna mengenai produk yang sedang dikembangkan, sehingga bisa mendapatkan masukan untuk perbaikan. Proses iterasi ini menjadi acuan dalam metode desain untuk menyempurnakan produk, memperbaiki kekurangan, dan menjadikannya lebih sesuai dengan harapan pengguna.

PEMBAHASAN

Pemakaian pelindung plastik bening

Hasil analisa data di lapangan secara umum masih banyak pengemudi gojek menggunakan plastik bening untuk melindungi telepon genggam yang digunakan sebagai navigator dan kantong plastik untuk antaran makanan. Penggunaan plastik ini banyak dipakai dari kalangan driver seperti *ShopeeFood*, *Gofood*, dan *Grabfood*, meskipun ada beberapa kurir makanan menggunakan *case* tahan air, dengan perbandingan penggunaanya dari 2/10 saja yang menggunakan *case* tersebut. Proses pengambilan orderan dari resto ke tangan kurir makanan hanya mengandalkan pembungkus atau plastik yang sudah disiapkan oleh resto, yang kemudian diangkut menggunakan sepeda motor mereka. Pada saat hari hujan ketika makanan sampai ke pembeli sudah dengan keadaan dingin, hal tersebut dikarenakan kantong plastik yang digunakan itu terkena air saat proses pengantaran makanan ke pembeli. Pada saat pengantaran makanan hanya diletakan di atas sepeda motor, jarang yang menggunakan tas makanan karena dirasa kurang praktis. Dari hasil observasi kegiatan pengantaran makanan diperoleh hasil data secara diagram HTA, setelah tersusun secara bertahap dari mengambil orderan makanan sampai, mengantar makanan ke tangan konsumen dengan kondisi saat musim hujan. Kegiatan ambil antar makanan ini dilakukan sepenuhnya oleh kurir makanan mencakup pengecekan perlengkapan pelindung air hujan atau tahan air untuk melindungi telepon genggam yang digunakan sebagai navigator. Berdasarkan diagram HTA terdapat 5 tahapan yang dilakukan kurir makanan saat menerima pesanan meliputi: kegiatan mendapatkan orderan dari aplikasi, kurir makanan menuju tempat resto, menunggu orderan siap disajikan, mengambil makanan dari resto, mengantar makanan ke konsumen.

Salah satu penyedia layanan pengantar makanan yaitu *Shopee Food* para kurir makanan sudah memiliki kesadaran terhadap betapa pentingnya menjaga telepon genggam agar tetap aman serta makanan terlindungi oleh air yang masuk saat musim hujan. Namun masih belum efektif secara penggunaan produk atau alat bantu yang sering digunakan. Penggunaan kantong plastik bening bisa didapat dengan mudah di minimarket, sedangkan *case* tahan air kebanyakan dijual secara *online shop* dan segi penggunaan untuk kedua produk tidak jauh berbeda karena setelah pemakaian 1 sampai 2 minggu harus diganti yang baru. Faktor utama mengapa kebanyakan dari kurir makanan jarang menggunakan tas makanan (*food bag*) karena masalah ukuran yang besar dan banyak memakan ruang penyimpanan, sehingga menjadi kurang praktis untuk digunakan, jadi mereka lebih memilih kantong plastik sebagai alternatif tambahan untuk melindungi makanan yang akan diserahkan kepada konsumen.

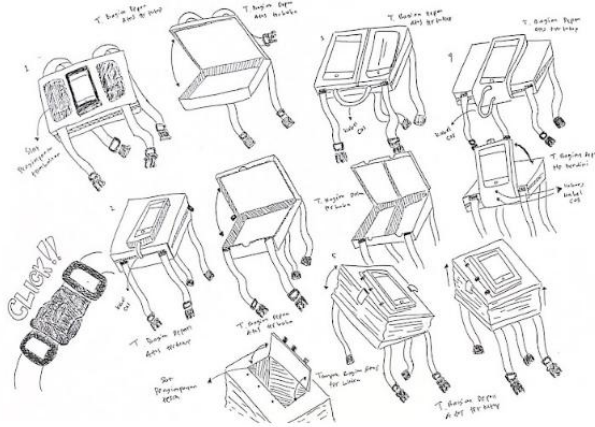
Penggunaan plastik bening untuk pelindung telepon genggam cenderung beresiko untuk masuknya air karena penggunaannya bersifat sementara atau mendadak. Untuk itu mereka membutuhkan peralatan untuk perlindungan telpon genggam dan antaran makanan terhindar dari air hujan atau terlindungi agar tidak basah.

bermitra dengan layanan *ShopeeFood* 75%, *Grabfood* 15%, dan *Gofood* 10%. Terdapat 80% responden dalam penggunaan tas yang disediakan mitra masih belum efektif karena kurang ramping, size terlalu besar, susah untuk dibawa, membatasi kinerja dan lain-lain. Adapun penggunaan tas makanan untuk membawa barang yang diinginkan responden tertuju pada peletakan digendong 55% dan diselempang 45%. Fitur tas yang diinginkan responden salah satunya dapat digunakan diberbagai jenis motor 65%, memiliki penyimpanan yang banyak 15%, gampang dicuci 10%, dan mudah dilipat 10%. Untuk ukuran tas makanan responden memilih tas dengan lebar lebih ramping 40x15x40 cm, 76,95%, tas dengan ukuran sedang 40x25x40 cm ada 11,5%, dan tas dengan ukuran besar 40x30x40 cm sebanyak 11,5%. Selanjutnya untuk sketsa tas makanan berjumlah dihadirkan sebanyak 5 sketsa diperoleh persentase sketsa tertinggi yang dipilih adalah sketsa nomor 3 dengan 65%, sketsa nomor 2 dengan 16,7% dan sketsa nomor 1 dengan 16,7%.

Untuk penggunaan tas telepon genggam responden memilih diselempang 81,7%, dan digendong 18,3%. Fitur tas telepon genggam yang diinginkan responden pada fungsi tas yang masih dapat digunakan untuk proses dokumentasi 60% yang tertinggi disusul dengan penambahan slot penyimpanan yang banyak untuk barang bawaan seperti dompet, *powebank* dan lain-lain 33,3 %. Pada kuesioner juga ditambahkan alternatif sketsa tas telepon genggam berjumlah 5 sketsa, persentase sketsa tertinggi yang dipilih yaitu sketsa nomor 4 dengan 71,7%, sketsa nomor 5 dengan 16,7% dan sketsa nomor 3 dengan 8,3%.

Hasil wawancara bersama beberapa mitra kurir makanan, diperoleh data mengenai perlengkapan mereka saat beraktivitas di musim hujan. Ada beberapa peralatan yang masih sering digunakan untuk melindungi telepon genggam mereka yaitu, ada dua alternatif yang pertama kantong plastik bening menjadi pilihan karena paling mudah untuk ditemui dan untuk penggunaanya tidak ribet, namun kantong plastik ini hanya bisa digunakan sekali pakai untuk ketahanan dapat melindungi oleh tetesan hujan saja, jika saat hujan deras tidak direkomendasikan untuk digunakan, yang kedua *case* tahan air, dari beberapa driver hanya sedikit menggunakan produk ini karena dari segi ketahanan tidak jauh beda dengan plastik, menyebabkan para kurir makanan memilih plastik dengan penggunaan lebih mudah. Ketahanan produk *case* tahan air yang digunakan para kurir makanan bisa 1 sampai 2 minggu penggunaan saat keadaan hujan deras, hal itu disebabkan karena penutup *casenya* rusak atau robek. Tas makanan dari mitra tidak mampu mengamankan makanan dari resto ke pembeli pada musim hujan karena tidak tahan air, jadi perlu penambahan plastik di dalamnya sehingga dari beberapa kurir enggan untuk membawa tas tersebut, dan tempat penyimpanan terlalu memakan banyak tempat menjadi kurang memadai untuk digunakan di beberapa jenis motor. Dari segi penggunaan juga tidak mudah saat dibawa ke resto, sehingga diletakkan di motor saja, jika ingin mengambil makanan dari resto.

Kurir makanan lebih memilih untuk meminta kantong plastik tambahan dari resto pada saat proses ambil-antar makanan ke konsumen agar tidak perlu membawa tas yang susah dibawa.

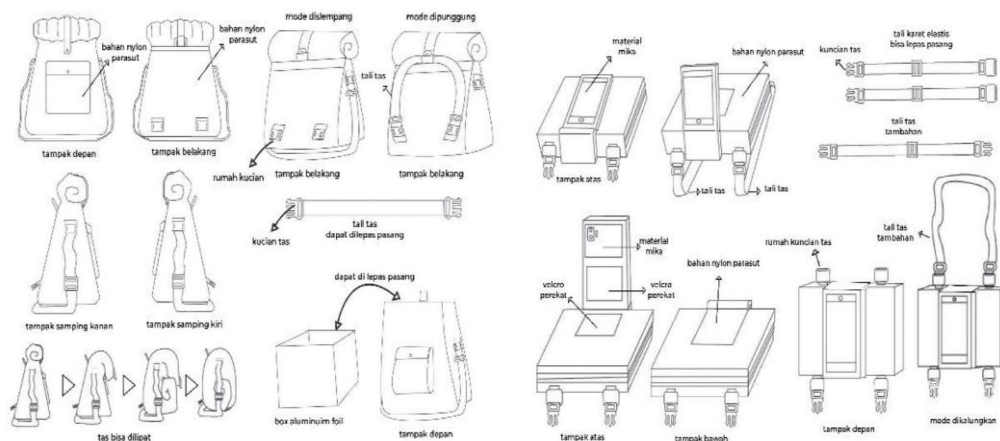


Gambar 4. Sketsa Tas Pelindung Telpon Gemgam (HP), charger dan dompet.

(Sumber: Giri, Putro & Purwanto, 2024)

Prototype

Hasil akhir iterasi desain produk perlengkapan anti air untuk kurir makanan yang terdiri dari tas makanan dan tas telepon genggam (HP). Perancangan prototipe ini sudah melalui proses uji coba produk dengan air, serta uji coba pada penggunaan motor berjenis matic, bebek, dan kopling. Berikut adalah prototipe perlengkapan anti air yang sudah diproduksi :



a. Tas makanan

b. Tas Telpon gemgam

Gambar 5. Prototipe Tas Makanan dan Tas Telpon Genggam

(Sumber: Giri, Putro & Purwanto, 2024)

Produk Akhir

Tas makanan berbahan utama kain *gore-tex*, kain nylon, dan kain furing. Pada lapisan luar yaitu kain *gore-tex* berfungsi untuk menahan air masuk seperti efek daun talas, lapisan tengah kain nylon berfungsi untuk menunjang postur tas agar dapat berdiri tegak, dan lapisan dalam yaitu kain furing untuk memberikan kenyamanan pada bagian dalam tas. Dengan proses *jointing* menggunakan lem dan proses jahit luar dalam menggunakan mesin jahit.

Tas telepon genggam berbahan utama kain *gore- tex*, kain nylon, dan kain furing. Pada bagian tempat meletakkan telepon genggam berbahan palstik bening LLDPE (*Linear Low-Density Polyethylene*) ketebalan 0,50 mm untuk bagian layar. Penggunaan tas ini tidak hanya untuk menyimpan hp namun dapat juga untuk menaruh barang bawaan dari kurir makanan seperti dompet, *powerbank* dan lain-lain. Dengan dihasilkannya tas untuk mengantar makanan bagi *driver* gojek (*GoFood*) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan penjualan UMKM kuliner di kota besar seperti Jakarta sehingga perlu melakukan upaya tepat untuk memaksimalkan penggunaan layanan *GoFood* (Astri, 2024)



a. Tas Makanan

b. Tas Telpn Gemggam (HP),

Gambar 6. Produk Akhir Tas Kuri Makanan Pengemudi Gojek

(Sumber: Giri, Putro & Purwanto, 2024)



Gambar 7. Posisi Penggunaan Tas
(Sumber: Giri, Putro & Purwanto, 2024)

KESIMPULAN dan SARAN

Dari hasil penelitian dan perancangan produk tas yang digunakan bagi kurir makanan pengemudi gojek dibuat dari bahan kain *gore-tex* yang tahan air atau tidak tembus terhadap guyuran air hujan setelah dilakukan uji coba selama 10 menit. Produk yang dihasilkan bisa digunakan untuk dua jenis fungsi yaitu tas untuk membawa makanan dan tas untuk melindungi telpon genggam (HP) yang keduanya juga bisa digabungkan dalam pemakaiannya. Dari sisi penggunaan juga telah diuji coba pada jenis motor baik motor matic maupun *non*-matik serta memberikan kenyamanan dan keamanan baik barang antarannya maupun bagi kurir makanan pengemudi gojek. Saran yang bisa diberikan bagi penggunaan tas ini pada saat tidak digunakan telah didesain agar dilipat berukuran kecil dan apabila kotor tas ini bisa dicuci tidak akan merusak bahannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Astri Amanda, (2024). Analisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi Go Food Terhadap Peningkatan Penjualan Pada UMKM Kuliner di Jakarta Pusat, Universitas Sahid Jakarta, *Jurnal Doktor Manajemen*, Vol. 1, No.7, April 2024, e-ISSN:2622-9285, p-ISSN- 2622-5352
- Annur, C. M. (2020). Pesan Makanan Online Jadi Pengeluaran Terbanyak Konsumen saat Pandemi. Retrieved from katadata.co.id:
[https://id.search.yahoo.com/search?fr=mcafee&type=E210ID1641G0&p=Annur%2C+C.M.+\(2020\).+Pesan+Makanan+Online+Jadi+Pengeluaran+Terbanyak+Konsumen+saat+Pandemi](https://id.search.yahoo.com/search?fr=mcafee&type=E210ID1641G0&p=Annur%2C+C.M.+(2020).+Pesan+Makanan+Online+Jadi+Pengeluaran+Terbanyak+Konsumen+saat+Pandemi).
- Chairun Niswa Simanullang, Yeshicca Gintying, (2024). Dinamika Kehidupan Sosial Ekonomi Kota Tukang Ojek, *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, Vol. 1, No.3, e-ISSN: 3032-7377; p-ISSN: 3032-7385. Hal. 570-577, DOI:<https://doi.org/1061722/jmia.v1i3.1577>
- Dewi, Farah Eka, (2018). "Analisis Pengaruh Faktor Keamanan, Kemudahan, Dan Kepercayaan Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen." <https://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/94589>

Departemen Perhubungan RI.(2023). Tekan Angka Kecelakaan Lalu Lintas, Kemenhub Ajak Masyarakat Beralih ke Transportasi Umum dan Utamakan Keselamatan Berkendara|.Diakses 13 Februari 2024

<https://dephub.go.id/post/read/%E2%80%8Btekan-angka-kecelakaan-lalu-lintas,-kemenhub-ajak-masyarakat-beralih-ke-transportasi-umum-dan-utamakan-keselamatan-berkendara>

Ervan Hardoko, (2023). WHO: Tiap 24 Detik Satu Orang Tewas akibat Kecelakaan Lalu Lintas
Sumber: <https://internasional.kompas.com/read/2018/12/07/13032721/who-tiap-24-detik-satu-orang-tewas-akibat-kecelakaan-lalu-lintas?page=2>.

Fakfare, P. (2021). Influence of service attributes of food delivery application on customers' satisfaction and their behavioural responses. *The IPMA approach*. International Journal of Gastronomy and Food Science, 25, 100392

Galen Cranz, (2016). *Ethnography for Designers*, First published by Routledge, New York.

Paminto, J., Fianti, F., & Yulianti, I. (2021). The Effect of Surface Color on the Absorption of Solar

Radiation. *Physics Communication*, 5(1), 27-32.

Sarifuddin, M., Isnarto, I., & Wiyanto, W. (2021). Student Critical *Thinking Ability Reviewed Learning Styles in Learning with SCAMPER Method the Assisted by E-Module*. *Unnes Journal of Mathematics Education Research*, 10(2),188—194. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujmer>

Sewkitkit. (2019). Double Needle Stitching on a Sewing Machine Guide, *diakses 20 Mei 2024* dari <https://www.sewkitkit.com/double-stitch-sewing-machine/>

Smith, J., & Li, D. (2019). *Degradation of ePTFE Membranes under Harsh Environmental Conditions*. *Polymer Testing*, 74, 245-253.

Vion, (2023). *Your questions on Food Delivery in Southeast Asia 2023*. Retrieved from the low down: <https://thelowdown.momentum.asia/your-questions-on-food-delivery-in-southeast-asia-2023-answered/>

MEDIA PEMBELAJARAN ALTERNATIF MELALUI KARTU TENTANG SUKU DAERAH PAPUA

ALTERNATIVE LEARNING MEDIA THROUGH CARD ABOUT ETHNIC GROUPS IN PAPUA

Salma Fatima Saadah¹, Siti Khodijah Lestari², Rizki Taufik Rakhman³

¹Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

²Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

³Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta

e-mail: salma.saadah9@gmail.com¹, siti.khodijah@unj.ac.id², rizkitr@unj.ac.id³

Diterima: Juli, 2025 | **Disetujui:** Oktober, 2025 | **Dipublikasi:** Oktober, 2025

Abstrak

Pendidikan dasar merupakan tahap penting dalam membentuk kemampuan berpikir, karakter, dan keterampilan sosial anak. Namun partisipasi siswa sekolah dasar dalam pembelajaran nilai Pancasila masih rendah karena metode yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa kartu edukasi *flashcard* tentang suku-suku terkenal Papua, seperti Asmat, Biak, Dani dan Sentani, sebagai alat bantu media pembelajaran alternatif bagi siswa kelas III SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 3D, yaitu define, design, dan develop. Kartu "Karupa" dirancang sebagai media visual yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya Indonesia, tetapi juga menanamkan nilai-nilai Kebangsaan. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis kartu edukasi berupa *flashcard* ini berpotensi menjadi alternatif dalam penyampaian materi Pancasila di sekolah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Alternatif, Kartu Edukasi, *Flashcard*, Suku Papua

Abstract

Elementary education is a crucial stage in shaping children's cognitive abilities, character, and social skills. However, elementary students' participation in learning Pancasila values remains low due to less engaging teaching methods. This study aims to develop an educational learning medium in the form of flashcard-based educational cards featuring well-known Papuan tribes such as Asmat, Biak, Dani and Sentani, as an alternative learning tool for third-grade elementary students. The research employs the Research and Development (R&D) method with a 3D development model consisting of three stages: define, design, and develop. The "Karupa" cards are designed as a visual learning medium that not only enhances students' understanding of Indonesia's cultural diversity but also instills national values. Thus, this flashcard-based educational media has the potential to serve as an effective alternative for teaching Pancasila materials in schools.

Keywords: *Alternative Learning Media, Educational Cards, Flashcards, Papuan Tribes*

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tahap penting dalam membentuk dasar kemampuan berpikir, karakter, dan keterampilan sosial anak. Pada jenjang kelas III SD, yang umumnya berusia 8-9 tahun, siswa berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret, di mana mereka mulai memahami konsep secara logis dan sistematis (Marinda, 2020, hlm. 135-136). Kemampuan ini menuntut guru untuk menghadirkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa di usia tersebut. Namun, kenyataannya banyak sekolah dasar menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam pembelajaran, khususnya pada materi seperti Bhinneka Tunggal Ika, masih tergolong rendah. Banyak guru masih mengandalkan metode ceramah dan buku teks yang monoton, sementara siswa masa kini lebih tertarik pada media visual dan digital yang interaktif (Azizah & Hakiki, 2025, hlm. 2). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Cahya, 2024, hlm. 1229).

Alternatif yang dapat digunakan dalam inovasi media pembelajaran adalah penggunaan kartu, berupa kartu edukasi. Menurut Ananda, Irawan, & Abdussakir (2024, hlm. 4), penggunaan kartu dalam kegiatan belajar terbukti mampu meningkatkan pencapaian belajar, motivasi, kemampuan berpikir, serta menumbuhkan sikap jujur pada siswa. Media pembelajaran dalam bentuk kartu edukasi dirancang dan didesain untuk mempermudah proses belajar siswa. Selain itu, penggunaan kartu edukasi juga membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif dan interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan (Aulia, & Aufa 2024, hlm. 3).

Salah satu materi yang diajarkan kepada siswa kelas III SD dalam buku Pendidikan Pancasila adalah keberagaman budaya Indonesia, sebagaimana tercantum pada Bab 3 "Berbeda Itu Indah" (Dewi, Sary, & Hanifah, 2023, hlm. 89-105). Materi ini menekankan pentingnya mengenal dan menghargai perbedaan suku bangsa, termasuk kekayaan budaya dari Papua. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu edukasi berupa *flashcard* informatif berbasis visual sebagai alat bantu pembelajaran alternatif yang menyajikan informasi mengenai suku-suku besar di Papua, seperti Suku Asmat, Biak, Dani dan Sentani. Fokus utama media ini adalah

menyajikan informasi visual mengenai suku-suku besar di Papua melalui ilustrasi pakaian tradisional, dan juga fakta unik yang dimiliki setiap suku.

Penulis memandang bahwa media *flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif karena berisi gambar, teks, atau simbol yang berfungsi untuk membantu siswa mengingat atau memahami konsep tertentu. Penggunaan gambar dan teks pada kartu ini dapat merangsang pikiran serta meningkatkan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna (Hoerudin, 2024, hlm. 3). Selain itu, menurut Alfiananda dan Indahyati (2022, hlm. 4), penggunaan media *flashcard* dalam kegiatan belajar mengajar juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa agar tidak merasa bosan. Tujuan utama penggunaan media ini adalah agar materi pelajaran lebih mudah diingat dan siswa dapat belajar sambil bermain. Suasana belajar yang menyenangkan melalui kartu *flashcard* diharapkan dapat membantu siswa kelas III dalam memahami dan menanamkan nilai-nilai Pancasila.

KAJIAN TEORI

Papua memiliki keberagaman etnis dan budaya yang tercermin dari berbagai suku seperti, Asmat, Biak, Dani dan Sentani. Keberagaman ini penting dikenalkan sejak dini agar siswa memahami bahwa perbedaan bukanlah penyebab perpecahan, melainkan kekuatan dalam semangat Bhinneka Tunggal Ika. Di tingkat pendidikan dasar, pengenalan budaya lokal melalui media yang menyenangkan dan visual menjadi pendekatan yang berpotensi efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kebinekaan.

Sebagai upaya mendukung hal tersebut, berbagai penelitian menunjukkan bahwa media kartu edukatif memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Marianthi et al (2020, hlm. 124–125), menyatakan bahwa media kartu edukasi terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa melalui kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain meningkatkan pemahaman kognitif, media kartu edukasi juga mampu menumbuhkan rasa percaya diri, kerja sama, dan kemandirian belajar siswa (Marianthi et al., 2020, hlm. 125). Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Yusril, Yunus, & Nggilu (2025, hlm. 2) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui kegiatan yang interaktif dan kompetitif sehingga siswa memahami nilai-nilai Pancasila dan kewarganegaraan lebih kontekstual.

Pembelajaran berbasis permainan di pendidikan dasar juga terbukti meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa (Hernandez & Mendez, 2020, hlm. 461). Prinsip *learning by playing* ini membuat siswa tidak hanya terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga dapat menyerap materi dengan lebih efektif. Berdasarkan dari temuan tersebut, pengembangan media pembelajaran alternatif ini difokuskan pada kartu edukasi berupa *flashcard* bertema suku-suku Papua. *Flashcard* sebagai media pembelajaran dinilai mampu membuat pembelajaran keragaman budaya menjadi lebih atraktif, interaktif, dan tidak membosankan (Firsty & Rosmiati., 2024, hlm. 7).

Media kartu edukasi ini memadukan ilustrasi, dan fakta unik yang menjadikannya sebagai kartu bergambar untuk membantu siswa mengenal budaya suku Papua. Hal ini tersebut diperkuat oleh penelitian Widyana dan Dewi (2021, hlm. 20), yang menunjukkan bahwa

media kartu bergambar efektif merangsang aspek kognitif dan emosional siswa melalui penggunaan gambar berukuran besar dan berwarna-warni yang mampu menarik minat belajar serta mencegah kebosanan selama pembelajaran.

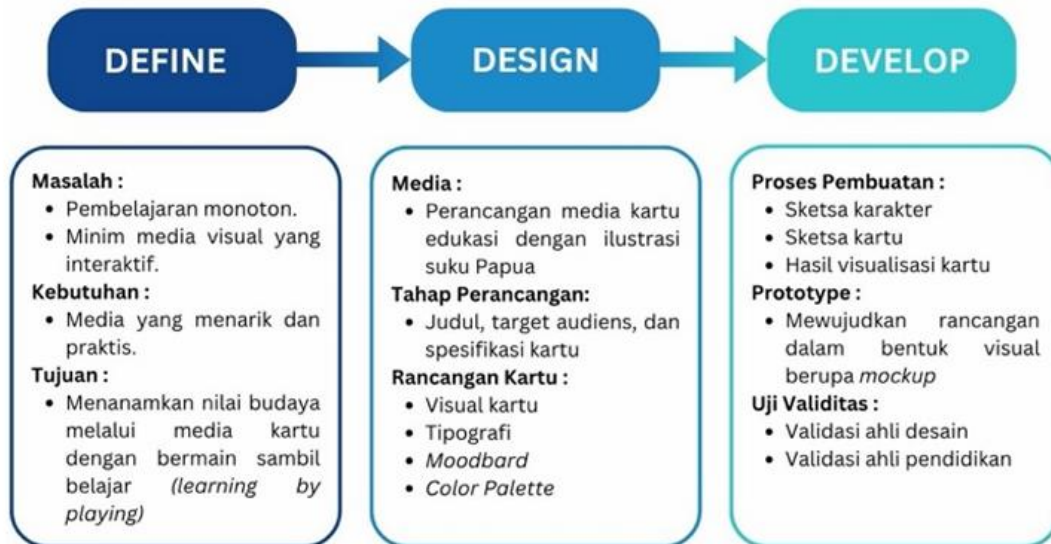
METODOLOGI

Penelitian ini termasuk dalam jenis Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran alternatif berupa kartu *flashcard* bertema suku-suku di Papua bagi siswa kelas III Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model 3D, define, design, dan develop. Sukmadinata menyatakan bahwa penelitian R&D berorientasi pada proses inovasi atau pengembangan produk seperti bahan ajar, media pembelajaran, alat bantu, atau strategi pembelajaran di kelas, bukan pada uji coba teori. Model 3D ini merupakan bentuk penyederhanaan dari model 4D yang mencakup empat tahap, yakni define, design, develop, dan disseminate (Andriana et al., 2022, hlm. 93–94). Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan hingga tahap develop, yang meliputi proses validasi oleh dua ahli, yaitu ahli desain dan ahli pendidikan untuk memastikan kualitas visual serta ketepatan isi pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui studi literatur. Studi ini bertujuan untuk menggali informasi teoritis dan empiris mengenai pentingnya media pembelajaran yang menarik bagi siswa sekolah dasar, karakteristik perkembangan kognitif anak usia 8-9 tahun, serta materi ajar tentang keberagaman budaya di Indonesia, khususnya suku-suku besar Papua. Sumber data diperoleh dari buku, artikel ilmiah, jurnal pendidikan, serta referensi lain yang mendukung pemahaman siswa terhadap keragaman budaya Indonesia.

Berikut bagan alur kerangka berpikir:

(3D) Research and Development



Gambar 1 Skema Metodologi (3D) Research and Development. (Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

PEMBAHASAN

Pembahasan ini mengenai tahapan metode penelitian (3D) *Research and Development*, yaitu *define*, *design*, dan *develop*.

Define

Dalam hal ini, penulis mengidentifikasi bahwa pembelajaran di sekolah dasar masih cenderung monoton dan minim penggunaan media visual yang interaktif, sehingga kurang mampu menarik perhatian serta menurunkan partisipasi aktif siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, maka diperlukan media edukasi yang menarik dan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menanamkan nilai-nilai budaya kepada siswa melalui media kartu *flashcard*. Kartu *flashcard* ini di desain dengan pendekatan belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Design



Gambar 2 Contoh Kartu *Flashcard*. (Sumber: <https://share.google/P3pS5MpU1tSPERuX2>)

Rancangan kartu *flashcard* ini berjudul "Karupa". Kata "*Karu*" berasal dari kartu, sedangkan "*Pa*" berasal dari Papua. Nama ini dipilih untuk merepresentasikan media pembelajaran alternatif kartu *flashcard*, dengan pengenalan suku-suku di Papua. Kartu ini dirancang untuk siswa kelas III SD usia 8-9 tahun. Materi kartu disesuaikan dengan buku dan sumber pendukung lainnya yang berkaitan dengan Suku Papua dan keragaman budaya.

Kartu *flashcard* ini menampilkan empat suku terkenal dari daerah Papua, yaitu Asmat, Biak, Dani dan Sentani. Setiap kartu berisi ilustrasi karakter dengan pakaian adat masing-masing suku. Ukuran kartu yang digunakan adalah 6,5 cm x 9,2 cm, yaitu ukuran standar kartu permainan anak-anak agar nyaman di genggam. Dalam pengembangan karya ini, permainan kartu *flashcard* difokuskan pada empat suku yang berasal dari daerah Papua. Pemilihan keempat suku tersebut didasarkan pada suku yang paling terkenal dan mewakili keberagaman budaya Papua. Selanjutnya, pada tahap desain juga disusun *moodboard* serta pemilihan *color palette*.

1. *Moodboard*



Gambar 3 *Moodboard*. (Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Pada tahap awal perancangan kartu bertema Suku Papua, *moodboard* disusun berisi referensi gambar pakaian adat, motif, dan aksesoris dari Suku Asmat, Biak, Dani dan Sentani. Warna dominan yang dipilih yaitu, cokelat tanah, merah bata, hitam arang, dan aksen putih dari bulu atau hiasan kepala, digunakan untuk merepresentasikan nuansa alami dan tradisional. Melalui *moodboard* ini, penulis dapat menjaga konsistensi visual dan menggunakannya sebagai dasar desain akhir yang kemudian diubah menjadi bentuk *pixellate color*.

2. Color Palette

a. Moodboard yang di *pixellate color*



Gambar 4 Color Pallete. (Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

b. Color palette yang dipilih

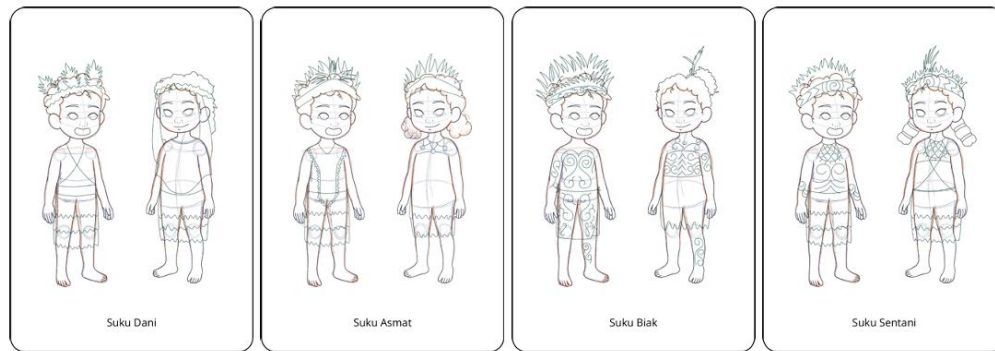


Gambar 5 Color Pallete. (Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Setelah *moodboard* selesai, tahap selanjutnya adalah mengkonversi elemen visual dari *moodboard* tersebut ke dalam bentuk *pixellate color* agar memudahkan proses pewarnaan. Dari hasil *pixellate color* tersebut, dipilih kombinasi warna yang mencerminkan budaya dan alam Papua. Warna yang dipilih dalam perancangan visual terdiri dari *primary color* dan *secondary color*. Warna primer yang digunakan adalah merah, kuning, dan biru. Sementara, warna sekunder yang digunakan meliputi oranye, dan cokelat terinspirasi dari motif ukiran Suku Asmat, sedangkan hijau merepresentasikan kekayaan alam Papua, seperti hutan.

Develop

1. Sketsa Desain Karakter



Gambar 6 Sketsa Desain Karakter. (Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

2. Sketsa Desain Kartu



Gambar 7 Sketsa Desain Kartu. (Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Pada bagian depan setiap kartu menampilkan dua karakter anak perempuan dan laki-laki yang sama sebagai tokoh sentral. Kedua karakter ini mengenakan pakaian adat sesuai suku yang di perkenalkan. Konsep ini bertujuan untuk memberikan konsistensi tokoh sekaligus variasi visual, sehingga siswa dapat mengenali perbedaan busana adat setiap suku. Di bagian bawah kartu terdapat fakta unik tentang setiap suku seperti kebiasaan adat, atau perayaan tradisional. Fakta ini berfungsi untuk menambah pengetahuan dan merangsang rasa ingin tahu siswa, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat visual tetapi juga informatif.

Pada sisi belakang kartu dihiasi dengan motif khas Papua yang terinspirasi dari pola geometris yang sering ditemukan pada ukiran Suku Asmat. Pada sisi depan dan belakang, setiap judul suku dan judul permainan “Karupa” ditulis menggunakan font *Stella*, yang termasuk jenis font *decorative*. Font ini dipilih karena bergaya etnik namun tetap jelas terbaca oleh anak-anak. Selanjutnya, pada tahap desain juga disusun *moodboard* serta pemilihan *color palette*.



Gambar 8 Motif Batik Khas Papua. (Sumber: <https://images.app.goo.gl/2CTXT1kHQA6d3bV8>)



Gambar 9 Motif Batik Khas Papua. (Sumber: <https://images.app.goo.gl/heomiakkXLJ9n85o7>)

Berikut merupakan referensi visual untuk desain bagian belakang kartu yang terinspirasi dari motif batik Asmat Papua dengan pola geometris suku tersebut.

3. Hasil Visualisasi Kartu



Gambar 10 Hasil Visualisasi Kartu. (Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Visualisasi hasil akhir kartu edukasi "Karupa" menampilkan dengan warna kulit kecokelatan dan rambut keriting. Representasi visual ini menggambarkan ciri khas fisik yang dimiliki oleh sebagian besar masyarakat Papua. Seperti yang dijelaskan oleh Surya (2016, hlm. 100), dalam *The Blacks of Indonesia* dijelaskan bahwa komunitas Papua secara eksplisit mendefinisikan identitas mereka sebagai *"I have black skin and curly hair"*. Visualisasi ini bertujuan membantu anak-anak mengenali dan menghargai keberagaman penampilan fisik dan identitas etnis Papua. Sementara itu, tampilan belakang kartu terinspirasi dari motif batik khas Asmat dengan warna-warna bumi seperti cokelat bata, hijau toska, dan oranye. Elemen dekoratif di sekeliling judul tidak hanya berfungsi sebagai estetika, tetapi juga memperkuat identitas visual kartu agar tetap menarik untuk anak-anak.

4. Mockup Kartu



Gambar 11 Mockup Kartu. (Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

5. Validasi Ahli

Ahli Desain



Gambar 12 Validasi Ahli Desain. (Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Untuk mengevaluasi kelayakan produk dari aspek desain, penulis melakukan wawancara dengan ahli desain, yaitu Ibu Shofani Azhari, S.Ds., M.Ds., dosen pada Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Surabaya. Wawancara tersebut dilaksanakan secara daring melalui Zoom Meeting pada tanggal 3 November 2025 pukul 09.30–10.00. Berdasarkan hasil validasi, beliau menyampaikan bahwa penggunaan warna pada kartu sudah baik, dengan pemilihan warna yang lembut (*soft color palette*) sehingga mendukung tampilan visual yang menarik. Tipografi dinilai sudah sesuai dan mudah dibaca.

Selain itu, target pengguna telah tepat karena penggunaan tokoh kartun sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Dari segi komposisi, beliau menyarankan untuk setiap karakter dibuat ekspresi yang berbeda dan menambahkan kartu tambahan yang berisi

pengenalan pakaian adat agar konten lebih variatif dan edukatif. Secara keseluruhan, visual pada kartu dinilai sudah representatif karena menampilkan suku-suku yang terkenal, dan beberapa suku lain yang juga tercantum dalam buku Pendidikan Pancasila.

Ahli Pendidikan



Gambar 12 Validasi Ahli Pendidikan. (Sumber: dokumentasi pribadi, 2025)

Selain itu, penulis juga melakukan wawancara dengan ahli pendidikan, yaitu Ibu Sintia Dwi Hermawanti, S.Pd., guru kelas IV di SDN Kedoya Utara 01. Wawancara tersebut dilaksanakan secara daring pada tanggal 5 November 2025 pukul 11.00–11.25 untuk melakukan validasi dari aspek materi dan kesesuaian pembelajaran. Guru tersebut juga memiliki pengalaman mengajar siswa kelas III SD sehingga memahami materi dan karakteristik peserta didik pada jenjang tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara, beliau menyampaikan bahwa media kartu *flashcard* ini dinilai sudah tepat sasaran, karena siswa kelas III SD sedang mempelajari materi tentang suku dan budaya Indonesia dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penyajian fakta unik dinilai menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, karena anak-anak cenderung lebih tertarik ketika melihat gambar dan mengetahui cerita di baliknya dibandingkan dengan membaca teks panjang seperti di buku pelajaran. Dari segi informasi dan bahasa, konten pada kartu dinilai relevan serta mampu merepresentasikan keberagaman budaya di Papua dengan baik. Penggunaan bahasa sederhana juga dianggap sesuai dengan kemampuan pemahaman siswa kelas III SD. Secara keseluruhan, beliau menilai bahwa kartu edukasi ini berpotensi meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, karena penyajiannya yang visual dan interaktif dapat menarik perhatian anak serta mendorong mereka untuk aktif belajar sambil bermain.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Media pembelajaran alternatif kartu edukasi berbasis *flashcard* “Karupa” dikembangkan dengan metode *Research and Development (3D) define, design, dan develop* untuk menghasilkan alat belajar yang menarik dan mudah dipahami oleh anak usia 8-9 tahun. Strategi desain yang diterapkan memadukan konsep belajar sambil bermain dengan penyampaian informasi edukatif, sehingga media ini dapat menjadi sarana untuk mengenalkan nilai-nilai budaya sejak dini.

Sebagai inovasi sosial, “Karupa” berfungsi sebagai media pembelajaran yang menanamkan nilai-nilai budaya sejak dini. Keunggulannya terletak pada penyajian fakta unik tentang setiap suku di Papua, yang membantu siswa mengenal dan menghargai keberagaman budaya Indonesia melalui cara yang visual, menarik, dan mudah diingat.

Kartu *flashcard* “Karupa” telah divalidasi oleh ahli desain dan ahli pendidikan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini berpotensi meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, dengan karakter visual yang menarik serta sesuai dengan target pengguna. Sebagai langkah lanjutan, produk ini direkomendasikan untuk dikembangkan menjadi permainan kartu kuartet guna mengenalkan suku dari daerah lain di Indonesia, sehingga anak-anak dapat lebih memahami kebudayaan Nusantara. Penelitian lanjutan juga diperlukan untuk menguji efektivitas media ini secara empiris terhadap peningkatan hasil belajar dan penguatan pemahaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiananda, D., & Indahyati, R. (2022). Peningkatan keterampilan menulis dengan menggunakan media flash card. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 4(2).
- Andriana, E., Hendracipta, N., Asih, I. A. V. Y., & Nurlela. (2022). Pengembangan media pembelajaran Ludo untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN Gunungcupu 1 Pandeglang. *Journal of Professional Elementary Education (JPPE)*, 1(2), 92–98. <https://doi.org/10.46306/jpee.v1i2.11>
- Ananda, E. R., Irawan, W. H., & Abdussakir. (2024). Strategi meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran berhitung matematika melalui penggunaan game edukasi kartu pintar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3).
- Aulia, R., & Aufa, A. (2024). Pengembangan kartu edukasi interaktif untuk meningkatkan pemahaman materi ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(1), 700–711. <https://doi.org/10.29210/1202424497>
- Azizah, A. A. U., & Hakiki, A. (2025). Meningkatkan partisipasi belajar siswa melalui media smart box pada pembelajaran PPKn materi Bhinneka Tunggal Ika di sekolah dasar. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 15(2), 51–60. <https://ejournal.cahayailmubangsa.institute/index.php/sindoro/article/view/938/827>
- Cahya, R. L. L. (2024). Pengembangan media kartu kuartet QR code berbasis kearifan lokal Kabupaten Nganjuk untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(7). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian/pgsd/article/view/61315>

- Dewi, R. K., Sary, C. R. K., & Hanifah, H. (2023). *Pendidikan Pancasila: Buku siswa kelas III*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. [https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Pendidikan Pancasila-BS-KLS-III.pdf](https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/PendidikanPancasila-BS-KLS-III.pdf)
- Firsty, A. F., & Rosmiati, R. (2024). Pengaruh model problem based learning (PBL) dengan metode talking stick berbantuan flashcard untuk meningkatkan kesadaran budaya siswa kelas IV SDN Kebondalem Mojosari materi keragaman suku bangsa dan budaya. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1(4). <https://edu.pubmedia.id/index.php/pgsd/article/view/824/795>
- Hernandez, R., & Mendez, J. (2020). The impact of game-based learning on student engagement and learning outcomes in primary education. *Journal of Educational Psychology*, 112(3), 456–467. <https://doi.org/10.1037/edu0000367>
- Hoerudin, C. W. (2024). Upaya meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan menggunakan media flash card pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 3(1). <https://jurnal.azkahafidzmaulana.my.id/index.php/ilpen/article/view/37/38>
- Marianthi, Ismail, T., & Hayati, W. (2020). Pendidikan kesehatan dengan teknik bermain kartu edukasi dapat membentuk perilaku jajan sehat pada anak usia sekolah. *AcTion: Aceh Nutrition Journal*, 5(2), 147–155.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), 116–152. <https://annisa.uinkhas.ac.id/index.php/annisa/article/view/26>
- Surya, Y. W. I. (2017). *“The blacks of Indonesia”: The articulation of Papuan ethnic identity on social media*. Imprensa da Universidade de Coimbra. http://dx.doi.org/10.14195/21835462_29_6
- Widyana, R., & Dewi, N. S. (2021). The use of pictorial media card to improve the initial reading ability of slow learner students. *Jurnal Psikologi Ulayat: Indonesian Journal of Indigenous Psychology*, 8(1), 18–27. https://www.researchgate.net/publication/350696791_The_use_of_pictorial_media_card_to_improve_the_initial_reading_ability_of_slow_learner_students
- Yusril, Yunus, R., & Nggilu, A. (2025). Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PPKn melalui media pembelajaran kartu pintar di kelas VIII-B SMP Negeri 16 Gorontalo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4). <http://journal.uny.ac.id/index.php/jrpm>

INOVASI PENGOLAHAN LIMBAH KAYU MENGUNAKAN METODE PEMBAKARAN

Innovation in Waste Wood Processing Using Burning Method

Mahendra Anang Setyawan, Adhi Nugraha

Program Studi Magister Desain, Institut Teknologi Bandung (ITB)

e-mail: mahendraanang13.ma@gmail.com, adhinugrahadesign@gmail.com

Diterima: September, 2025 | **Disetujui:** Oktober, 2025 | **Dipublikasi:** Oktober, 2025

Abstrak

Penelitian ini mengkaji inovasi pengolahan limbah kayu menggunakan metode pembakaran dengan teknik tradisional Jepang, *Shou Sugi Ban*. Teknik ini melibatkan pembakaran permukaan kayu dan aplikasi filler pada lapisan arang, yang menghasilkan tekstur unik dan estetis. Latar belakang penelitian ini adalah kebutuhan mendesak untuk mengelola limbah kayu yang kurang dimanfaatkan. Metodologi yang digunakan meliputi pembakaran permukaan kayu dan analisis hasil restorasi dari segi estetika dan fungsi. Hasil studi menunjukkan bahwa teknik *Shou Sugi Ban* tidak hanya mengembalikan fungsi produk kayu, tetapi juga menciptakan karya seni yang berpotensi berkontribusi pada pengembangan budaya kriya kayu.

Kata kunci: pengolahan limbah kayu, teknik *Shou Sugi Ban*, metode pembakaran, restorasi kayu, inovasi kriya kayu.

Abstract

This research examines the innovation in processing old wood waste using the traditional Japanese technique, Shou Sugi Ban. This technique involves burning the wood's surface and applying filler to the charred layer. The background of this research is the urgent need to manage underutilized wood waste. The study aims to transform old wood waste into functional and aesthetic products. The methodology includes burning the wood's surface and analyzing the restoration results in terms of aesthetics and function. The study's findings indicate that the Shou Sugi Ban technique not only restores the functionality of wood products but also creates artworks that have the potential to contribute to the development of woodcraft culture.

Keywords: *wood waste processing, Shou Sugi Ban technique, combustion method, wood restoration, woodcraft innovation.*

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia menggunakan berbagai produk olahan kayu dalam berbagai bentuk, ukuran, dan jumlah untuk berbagai keperluan. Setelah digunakan, kayu dapat menjadi limbah jika tidak diolah dengan baik. Limbah merupakan sisa-sisa kayu yang dianggap tidak ekonomis dalam suatu proses, waktu, dan tempat tertentu, tetapi masih dapat dimanfaatkan dalam proses, tempat, dan waktu yang berbeda. Pentingnya pemanfaatan limbah kayu, seperti yang disampaikan oleh Marizar Eddy S (2005), mengilhami upaya mengatasi masalah pembuangan limbah kayu usang atau rusak. Selain itu, memanfaatkannya menjadi produk bernilai tambah dengan teknologi terapan dan pendekatan kerakyatan membuka pintu bagi sosialisasi praktik ini kepada masyarakat luas.

Mengelola limbah menjadi produk bernilai tambah penting dalam merespons masalah lingkungan sekaligus mendukung perekonomian lokal (Aristeus, 2019). Ada berbagai metode kreatif dalam pemanfaatan limbah kayu untuk menghasilkan produk kriya bernilai tambah. Misalnya, limbah kayu dapat diolah menjadi bahan baku untuk pembuatan kursi, meja, lemari, atau hiasan dinding. Teknik seperti penggergajian ulang, penggabungan potongan-potongan kecil kayu untuk membentuk motif artistik dan penggunaan teknik intarsia untuk membuat pola dekoratif pada permukaan sangat efektif. Teknik-teknik ini tidak hanya mengurangi limbah tetapi juga menciptakan produk kriya yang unik dan indah (Sutarman, 2016). Namun, teknik-teknik tersebut memiliki kelemahan seperti membutuhkan waktu lama, keterampilan khusus, dan biaya besar.

Eksplorasi teknik tradisional Jepang *Shou Sugi Ban* sebagai metode pengolahan limbah kayu dapat dilakukan dengan biaya rendah dan proses mudah diadopsi. Proses ini melibatkan pembakaran permukaan kayu dan penggunaan filler untuk menonjolkan tekstur unik dan estetis. Pendekatan ini bertujuan mengatasi masalah limbah kayu tua dan memberikan solusi berkelanjutan dan kreatif terhadap peningkatan konsumsi kayu. Hal ini dapat membantu membangun pola pikir perajin yang tidak hanya mengandalkan bahan baku kayu tetapi juga mampu berpikir kreatif dan berinovasi secara berkelanjutan (Budaya & Badriyah, 2015).

Penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan studi terdahulu mengenai teknik *Shou Sugi Ban*. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada aspek ketahanan dan tampilan estetika kayu, seperti yang ditunjukkan oleh Hasburgh (2021) dan Machová et al. (2021) yang meneliti perubahan karakteristik permukaan serta daya tahan material terhadap pembusukan dan api. Namun, penelitian ini mengembangkan pendekatan berbeda dengan menempatkan teknik *Shou Sugi Ban* dalam konteks kriya kayu berbasis *upcycling* limbah lokal Indonesia. Pendekatan ini memadukan aspek estetika, keberlanjutan, dan pengembangan desain produk yang bernilai ekonomi. Selain itu, penggunaan material pengisi (*filler*) dan pigmen warna sebagai bagian dari eksplorasi pasca-pembakaran memberikan kontribusi baru terhadap metode restorasi kayu, sebagaimana belum banyak dieksplorasi pada penelitian sebelumnya (Žigon et al., 2023; Prasetya, 2023).

KAJIAN TEORI

Mebel bermotif memiliki perjalanan panjang dari fungsi simbolis hingga menjadi perabotan sehari-hari, juga mencerminkan perkembangan dalam industri kriya kayu. Gustami (2000) menyatakan bahwa mebel ukir digunakan sebagai lambang status dan prestise bagi pemiliknya. Desain ukiran pada mebel tidak hanya memenuhi kebutuhan praktis tetapi juga memberikan nilai seni yang tinggi. Meskipun awalnya mebel ukir bergaya klasik Eropa Barat, perkembangan pasar dan perubahan selera konsumen telah mendorong pengrajin untuk mengadaptasi desain mereka sesuai dengan tuntutan pasar modern, yang lebih menyukai gaya yang lebih sederhana dan praktis.

Pengembangan desain mebel ukir modern memerlukan pertimbangan yang cermat terhadap bentuk, struktur konstruksi, dan kenyamanan. Desain yang berhasil adalah yang dapat memenuhi kebutuhan fungsional sekaligus memberikan nilai estetika yang tinggi. Pengrajin seperti Devi Khoiruddin dengan desain 'ndeso chair' berusaha menciptakan produk yang tidak hanya berbeda tetapi juga sesuai dengan tuntutan pasar yang terus berkembang



Gambar 1 kursi kepitir
sumber : google.com



Gambar 2 kursi ndeso karya Devi Khoiruddin
sumber : <https://de7e.wordpress.com/2011/02/26/4/>

Bagian kayu yang Kurang Dimanfaatkan dalam Produksi Kriya Kayu

Kriya kayu merupakan seni kerajinan yang memanfaatkan material kayu untuk menghasilkan produk dengan nilai estetika dan fungsional. Dalam industri kayu komersial, seperti pembuatan furnitur atau konstruksi bangunan, hanya bagian-bagian kayu tertentu yang dipilih terutama yang lurus, besar, dan mudah diolah. Sementara itu, terdapat bagian-bagian lain dari pohon yang sering diabaikan atau bahkan dibuang karena dianggap tidak memenuhi standar industri.

Bagian-bagian kayu yang kurang dimanfaatkan ini meliputi:

1. Batang pohon yang tidak lurus. Bagian batang yang bengkok atau tidak lurus sering dianggap tidak layak digunakan untuk produk yang membutuhkan ukuran presisi. Padahal, bentuk alami ini menyimpan potensi artistik yang dapat diolah dalam kriya kontemporer.

2. Batang dekat akar. Area ini biasanya memiliki tekstur dan bentuk yang tidak beraturan, serta tingkat kekerasan yang bervariasi. Meskipun sulit diolah menjadi papan standar, bagian ini dapat menjadi bahan ekspresif untuk karya kriya dengan karakter visual yang kuat.
3. Cabang pohon. Cabang sering kali berukuran kecil dan memiliki struktur yang tidak seragam, sehingga jarang dipakai untuk produksi industri. Namun, dalam konteks desain kriya, cabang dapat dimanfaatkan untuk membuat karya dengan bentuk alami yang unik dan berbeda dari furnitur konvensional.

Selain bagian-bagian kayu yang belum termanfaatkan secara optimal dari proses industri, limbah kayu dari furnitur bekas atau sisa produksi juga memiliki potensi besar untuk diolah kembali (*upcycling*) menjadi produk baru. Potongan kayu, papan retak, atau struktur furnitur yang sudah tidak digunakan dapat diolah melalui teknik seperti *Shou Sugi Ban*, yang memberikan nilai tambah baik dari sisi estetika maupun keberlanjutan.

Pendekatan ini bukan hanya mengurangi jumlah limbah kayu yang berakhir di tempat pembuangan, tetapi juga menumbuhkan kesadaran baru terhadap nilai material yang selama ini diabaikan. Melalui eksplorasi artistik dan inovatif, bagian-bagian kayu yang dianggap cacat atau usang justru dapat diubah menjadi karya bernilai tinggi baik sebagai furnitur, aksesoris interior, maupun objek seni kriya yang mencerminkan prinsip desain berkelanjutan.

Eksplorasi Teknik Bakar (*Sho Sugi Ban*)

Teknik bakar, atau yang dikenal sebagai *Shou Sugi Ban*, telah menjadi daya tarik bagi pengrajin kayu dalam beberapa tahun terakhir, teknik ini dinilai memiliki nilai artistik yang unik, memberikan kesan istimewa, serta meningkatkan nilai estetika produk kayu. Teknik ini bukan hanya soal estetika, tetapi juga menjadi langkah inovatif dalam mendukung kebijakan desain berkelanjutan dan mempromosikan industri kecil berbasis masyarakat,

Dalam penelitian ini, berbagai jenis kayu seperti kayu kelapa, sengon, jati, jati belanda, dan mahoni diuji dalam proses pembakaran. Hasil menunjukkan bahwa kayu jati memberikan hasil optimal dengan pembakaran pada suhu 1200°C selama 40 menit. Durasi pembakaran yang tepat sangat penting, karena waktu yang terlalu lama dapat merusak kayu, sementara waktu yang terlalu singkat tidak memungkinkan tekstur kayu terbentuk dengan baik (Setyawan & Purwanto, 2023).

Tahapan pasca-pembakaran juga krusial. Kayu yang telah dibakar sebaiknya tidak langsung disentuh dengan air, agar tidak mengubah bentuknya. Setelah cukup dingin, kayu dibersihkan menggunakan kain basah untuk menghilangkan abu. Proses ini memastikan produk kayu yang dihasilkan estetika yang unik,



Gambar 3 Kayu jati yang telah dibakar
Sumber: Setyawan & Nugraha, 2023

Cara Menampilkan Tekstur dengan Filler

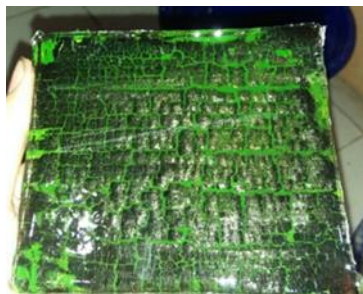
Penggunaan filler menjadi langkah penting dalam menonjolkan tekstur pada kayu yang telah dibakar. Material seperti gypsum dan nat filler sangat efektif dalam mengisi celah-celah pada kayu. Keduanya mudah digunakan dan dibersihkan, serta memberikan hasil yang halus pada retakan arang, menambah daya tarik visual kayu.



Gambar 4 Hasil texture jati
Sumber: Setyawan & Nugraha, 2023

Proses Pewarnaan Tekstur

Tahap pewarnaan dilakukan untuk menambahkan pigmen pada filler. Penelitian menunjukkan bahwa pigmen warna dengan campuran gypsum 2,5 sendok makan dan pewarna 1 sendok makan memberikan hasil terbaik pada kayu jati. Pewarnaan ini dilakukan secara berulang untuk memastikan pori-pori tertutup sempurna dan menghindari gelembung udara.



Gambar 5 Penggunaan warna pigmen
Sumber: Setyawan & Nugraha, 2023

Produk Eksisting Teknik Bakar

Teknik bakar telah membuka dimensi baru dalam eksplorasi desain furnitur kontemporer. Beberapa studio internasional seperti *Black Tail Studio* dan *Moran Wood Worker Furniture* berhasil memadukan keindahan visual kayu yang terbakar dengan kekuatan materialnya, menghasilkan produk furnitur yang unik, artistik, dan bernilai tinggi. Pendekatan ini menunjukkan bahwa proses pembakaran tidak hanya berfungsi sebagai teknik penyelesaian

permukaan, tetapi juga sebagai medium ekspresi estetika yang memperkaya karakter alami kayu.

Di Indonesia, perajin seperti Barata Sena telah mengadaptasi prinsip serupa dengan memanfaatkan kayu trembesi yang umumnya dianggap sebagai bahan bakarmenjadi furnitur artistik bernilai seni tinggi. Sementara itu, desainer Revano Gucci menerapkan kombinasi teknik tradisional *Shou Sugi Ban* dengan teknologi modern, menghasilkan karya yang inovatif dan sesuai dengan selera pasar masa kini. Secara keseluruhan, penerapan teknik bakar pada permukaan kayu yang luas menciptakan kesan artistik yang kuat sekaligus menonjolkan tekstur serta karakter alami material tersebut.



Gambar 6 Fire Epoxy Table
sumber: <https://www.blacktailstudio.com/shop/fire-epoxy-table>



Gambar7 Textured Shou Sugi Ban End Table
sumber: <https://www.blacktailstudio.com/shop/textured-shou-sugi-ban-end-table>



Gambar 8 Charred Pine, Clear Loblolly Pine
sumber : <https://www.moranwoodworked.com/editions-charred-geometric-commode>



Gambar 91 Charred Pine, Clear Loblolly Pine
sumber : <https://www.moranwoodworked.com/editions-charred-commode>

METODOLOGI

Metode penelitian kombinatif yang menggabungkan eksperimen material dan pendekatan kualitatif mengacu pada pendekatan eksploratif desain sebagaimana dikemukakan oleh

Blessing & Chakrabarti (2009) dan Norman (2013). Pendekatan ini memungkinkan integrasi antara praktik empiris dengan pemahaman teoretis terhadap proses desain kriya.

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan praktik langsung, yang memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang penerapan teknik *Shou Sugi Ban* pada kayu serta mengembangkan solusi desain kriya. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengeksplorasi inovasi desain melalui proses eksperimen.

1. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang mendalam dan relevan, metode pengumpulan data yang digunakan meliputi:

a. Observasi Lapangan

Peneliti akan melakukan observasi langsung di lokasi penelitian untuk mendokumentasikan menggunakan teknik *Shou Sugi Ban*. Observasi ini juga mencakup pengamatan terhadap berbagai perubahan yang terjadi pada tekstur, warna, dan motif kayu setelah proses pembakaran.

b. Wawancara Mendalam

Wawancara dilakukan dengan para ahli dan praktisi di bidang kriya kayu dan pengolahan kayu. Informasi ini akan memberikan wawasan tentang efektivitas teknik *Shou Sugi Ban* dan potensi inovasinya dalam pengembangan produk kriya.

c. Dokumentasi Visual

Foto dan rekaman video akan digunakan untuk mendokumentasikan seluruh proses pengolahan kayu, dari kondisi awal hingga hasil akhir setelah penerapan teknik *Shou Sugi Ban*.

2. Prosedur Penelitian

Penelitian ini akan melalui beberapa tahap sebagai berikut:

a. Studi Kasus

Peneliti akan mengamati langsung pengolahan kayu yang akan diolah dan mempelajari berbagai permasalahan yang muncul terkait pengelolaan kayu tersebut. Studi kasus akan mengidentifikasi kendala dan peluang dalam pengembangan desain kriya berbasis kriya kayu.

b. Eksperimen Desain

Teknik *Shou Sugi Ban* akan diterapkan secara langsung pada limbah kayu. Proses ini mencakup pembakaran permukaan kayu dan evaluasi terhadap hasilnya dalam hal estetika dan daya tahan. Setiap tahapan eksperimen akan didokumentasikan dan dianalisis untuk menentukan efektivitas teknik ini dalam restorasi kayu.

PEMBAHASAN

Pendekatan Desain Berkelanjutan dalam Eksperimen Material

Desain berkelanjutan berfokus pada pendekatan yang mempertimbangkan dampak lingkungan dalam proses produksi. Pemanfaatan limbah kayu sebagai bahan dasar merupakan upaya untuk mengurangi limbah dan meminimalkan dampak negatif terhadap lingkungan. Dalam hal ini, penggunaan kayu bekas juga membantu menjaga sumber daya alam yang terbatas.

Daur ulang merupakan proses mengubah limbah menjadi produk baru yang memiliki nilai ekonomi. Dalam konteks ini, limbah kayu diolah kembali menggunakan teknik *Shou Sugi Ban* untuk meningkatkan estetika dan daya tahan produk, menghasilkan produk yang lebih bernilai dan diminati pasar. Estetika adalah elemen penting dalam desain produk, terutama untuk produk rumah tangga. Teknik *Shou Sugi Ban* memberikan sentuhan estetika yang khas, dengan tekstur dan warna yang unik akibat proses pembakaran. Nilai estetika ini menjadi salah satu faktor penentu daya tarik konsumen terhadap produk.

Pengaplikasian Explorasi Teknik Bakar

Penulis melakukan pengujian teknik ini pada beberapa produk untuk melihat bagaimana pengaruhnya terhadap estetika dan fungsionalitas, di Blotan Asia Art, Yogyakarta, hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik ini tidak hanya menciptakan tampilan yang unik, tetapi juga memperbaiki kerusakan kayu., teknik ini dapat memicu inovasi dalam industri furnitur, khususnya dalam pemanfaatan limbah kayu.



Gambar 230 produk kayu yang telah di bentuk
Sumber: Setyawan & Nugraha, 2023

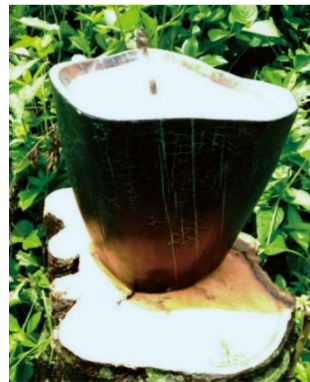


Gambar 11 proses pembakaran kayu
Sumber: Setyawan & Nugraha, 2023

berikut ini beberapa produk yang telah di buat dari teknik ini



Gambar 12 side table dengan eksplorasi bakar dari limbah kayu kelapa
Sumber: Setyawan & Nugraha, 2023



Gambar 13 wadah lilin dengan eksplorasi bakar
Sumber: Setyawan & Nugraha, 2023



Gambar 14 bowl kayu dengan eksplorasi bakar
Sumber: Setyawan & Nugraha, 2023



Gambar 15 rak kayu dengan eksplorasi bakar dari limbah kayu kelapa
Sumber: Setyawan & Nugraha, 2023



Gambar 16 wadah kayu 1 dengan eksplorasi bakar
Sumber: Setyawan & Nugraha, 2023



Gambar 17 wadah kayu 2 dengan eksplorasi bakar
Sumber: Setyawan & Nugraha, 2023



Gambar 18 wadah kayu 3 dengan eksplorasi bakar
Sumber: Setyawan & Nugraha, 2023

Pada saat melakukan penelitian, mendapatkan masukan dari beberapa orang bertanggung bahwa *teknik Shou Sugi Ban* sangat menarik dalam pengaplikasiannya pada produk kayu. tidak hanya memberikan tampilan yang unik tetapi juga menghilangkan kerusakan dari kayu. Selain itu, penerapan teknik ini juga dapat menjadi langkah awal yang baik dalam menginspirasi industri furnitur untuk menjelajahi lebih lanjut inovasi dan pengembangan teknik baru dalam upcycling kayu. Produk yang menggunakan limbah kayu dan menunjukkan kreativitas dalam desainnya dianggap menarik dan inovatif oleh beberapa orang yang telah diwawancarai oleh penulis. Mereka memberikan kesan positif terhadap pengurangan limbah, pemanfaatan limbah, dan adanya kreativitas dalam produk tersebut, pengembangan produk menjadi lebih beragam, peningkatan desain dan detail finishing,

Hasil penelitian ini menunjukkan relevansi dengan temuan Hasburgh (2021) yang menegaskan bahwa perlakuan pembakaran pada kayu mampu meningkatkan daya tahan terhadap cuaca dan degradasi biologis. Namun, penelitian ini memperluas penerapan tersebut dengan menggabungkan teknik pengisian dan pewarnaan pasca-pembakaran untuk menciptakan efek visual baru yang khas kriya kayu Indonesia. Pendekatan kombinitif antara charring dan coating yang juga diungkapkan oleh Žigon et al. (2023) mendukung gagasan bahwa modifikasi permukaan kayu dapat disesuaikan untuk mencapai fungsi dan nilai estetika sekaligus. Selain itu, pendekatan lokal terhadap pemanfaatan limbah kayu, sebagaimana diulas oleh Prasetya (2023), menegaskan bahwa metode Shou Sugi Ban dapat diadaptasi sebagai strategi desain berkelanjutan yang relevan dengan kondisi material dan sosial di Indonesia.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Inovasi desain yang dihasilkan dari penelitian ini tidak hanya menghadirkan produk kriya dengan nilai estetika baru, tetapi juga memperlihatkan potensi sosial dan ekonomi yang signifikan. Teknik Shou Sugi Ban menjadi alternatif pemberdayaan bagi perajin kayu skala kecil melalui pemanfaatan bagian-bagian kayu yang sering diabaikan, seperti batang yang tidak lurus, bagian dekat akar, dan cabang pohon. Melalui seni kriya kayu, elemen-elemen yang biasanya dianggap limbah ini dapat diolah menjadi karya bernilai tinggi yang mendukung pelestarian lingkungan sekaligus memperkuat ekonomi kreatif lokal.

Penerapan teknik ini juga berkontribusi terhadap peningkatan kesadaran akan desain berkelanjutan serta membuka peluang usaha baru di bidang furnitur dan dekorasi interior. Ke depan, pengembangan teknik Shou Sugi Ban dapat diarahkan pada beberapa aspek strategis, antara lain:

- (1) pengembangan produk lain seperti furnitur kecil, panel dinding, atau hiasan interior
- (2) optimalisasi proses produksi melalui penggunaan alat yang efisien dan pelatihan berkelanjutan bagi perajin
- (3) penerapan strategi pemasaran digital yang menyesuaikan tren desain rumah tangga ramah lingkungan untuk memperluas jangkauan pasar
- (4) penguatan prinsip keberlanjutan melalui penggunaan limbah kayu berkualitas dan pengurangan bahan kimia dalam proses produksi.

Dengan langkah-langkah tersebut, teknik Shou Sugi Ban tidak hanya berfungsi sebagai metode pengolahan material, tetapi juga sebagai wujud inovasi desain yang mendorong terciptanya ekosistem kriya kayu yang kreatif, berkelanjutan, dan berdaya saing tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aristeus, S. (2019). Penerapan Ekolabel Dalam Produk-Produk Hutan Sebagai Upaya Lingkungan Hidup. *Jurnal Penelitian Hukum De Jure*. 19(4):421 December 2019.

- Budaya, J. S., & Badriyah, S. (2015). Pemanfaatan Bola Tennis Dan Limbah Kayu Sebagai Inovasi Perajin Furniture Di Desa Temuwagi Kecamatan Pedan Kabupaten Klaten (Vol. 13, Nomor 1).
- Black Tail Studio. (2020). Textured Shou Sugi Ban Collection. Retrieved from <https://www.blacktailstudio.com>
- Blessing, L. T. M., & Chakrabarti, A. (2009). *DRM: A Design Research Methodology*. Springer.
- Ebner, D. (2019). *Study of wooden surface carbonization using the traditional method "Yakisugi" or "Shou Sugi Ban". Proligno*.
- Hasburgh, L. E. (2021). Durability and fire performance of charred wood siding (*Shou Sugi Ban*). *Forests*, 12(9), 1262.
- Khoiruddin, D. (2011). Ndeso Chair Project. Retrieved from <https://de7e.wordpress.com/2011/02/26/4/>
- Machová, D., Gašparík, M., Kúdela, J., & Reinprecht, L. (2021). Surface characteristics of one-sided charred beech wood. *Forests*, 12(10), 1367.
- Marizar Eddy S. (2005). *Designing furniture: teknik merancang mebel kreatif: konsepsi, solusi, inovasi, dan implementasi* (Eddy S. Marizar, Ed.). Media Pressindo.
- Moran Wood Worker Furniture. (2020). Charred Pine Series. Retrieved from <https://www.moranwoodworked.com>
- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things (Revised and Expanded Edition)*.
- Gustami, S. (2000). *Seni kerajinan mebel ukir Jepara: kajian estetika melalui pendekatan multidisiplin*. Kanisius. <https://ci.nii.ac.jp/ncid/BA78586099>
- Sutarman, I. W. (2016). Pemanfaatan Limbah Industri Pengolahan Kayu Di Kota Denpasar (Studi Kasus Pada Cv Aditya). *Jurnal PASTI*, 10(1), 15–22.
- Setyawan, M. A., & Purwanto. (2023). Pemanfaatan limbah kayu dengan menggunakan eksplorasi teknik *Shou Sugi Ban*. *Jurnal Strategi Desain & Inovasi Sosial*, 5(1), 39-57.
- Žigon, J., Medved, S., & Lesar, B. (2023). Assessment of the combined charring and coating on wood properties. *Forests*, 14(3), 440.

PERANCANGAN INTERIOR RUANG IBADAH UNTUK JEMAAT GKI KOSAMBI BARU

DESIGNING WORSHIP INTERIOR SPACE FOR GKI KOSAMBI BARU CONGREGATION

Bambang T.A. Nugroho¹, Kuntara Wiradinata², Gracielly Feodeera³, Darren Avenxius⁴, Daven
Mandala Putra⁵

¹Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

²Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

³Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

⁴Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

⁵Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

e-mail: bambang.nugroho@uph.edu¹, kuntara.wiradinata@lecturer.uph.edu²,
01024210016@student.uph.edu³, 01024210015@student.uph.edu⁴,
01024210006@student.uph.edu⁵

Diterima: Oktober, 2025 | **Disetujui:** Oktober, 2025 | **Dipublikasi:** Oktober, 2025

Abstrak

Ruang kebaktian GKI Kosambi Baru saat ini memiliki masalah keterbatasan ruang ibadah, sirkulasi yang kurang optimal serta kondisi akustik yang kurang baik. Pengabdian masyarakat yang dilakukan adalah membuat desain interior dengan pendekatan desain partisipatif, sebagai usaha untuk mensolusi masalah ruang ibadah GKI Kosambi Baru (*problem solving effort*). Tahapan desainnya meliputi identifikasi masalah desain, pembuatan program dan konsep desain, serta pembuatan gambar kerja serta implementasi desain. Target luaran kegiatan ini adalah dokumen Konsep Perencanaan Interior (KPI), gambar kerja desain interior, konsep akustik interior dan implementasi desain.

Kata Kunci: ruang ibadah, akustik interior, desain partisipatif

Abstract

The worship space at GKI Kosambi Baru currently faces issues of limited worship space, suboptimal circulation, and poor acoustic conditions. The community service conducted

involves creating an interior design with a participatory design approach, as an effort to solve the space problems of GKI Kosambi Baru (problem solving effort). The design process includes identifying design problems, developing a program and design concept, and creating implementation of working drawings for the interior design. The target outputs of this activity are the Interior Planning Concept Document (KPI), interior design working drawings, the interior acoustic concept, and design implementation.

Keywords: *worship space, interior acoustic, partisipatory design*

PENDAHULUAN

GKI Kosambi Baru (Kosbar) berdiri pada tanggal 20 November 2000, sehingga pada saat ini sudah melayani jemaatnya selama 24 tahun. Selama berdirinya, GKI Kosbar sudah memiliki hampir 400 orang jemaat. (Buku Sejarah GKI Kosambi Baru) Karena perkembangan jumlah jemaat ini, majelis jemaat bermaksud untuk memperluas ruang ibadah. Hal ini menjadi perhatian terutama pada saat perayaan besar seperti Natal dan Paskah. Biasanya pada momen-momen tersebut, ada lebih banyak jemaat yang hadir sehingga diperlukan kapasitas ruang ibadah lebih besar untuk menampungnya. Proyek ini baru dimulai secara resmi pada 24 April 2024, setelah mendapat surat resmi dari majelis GKI Kosbar, yang mengabarkan bahwa majelis jemaat GKI Kosbar menerima tawaran kolaborasi lewat program PKM, dan menugaskan Panitia Renovasi Gereja untuk menjalankan program tersebut. PKM ini melibatkan tiga orang mahasiswa Desain Interior UPH yang akan mengambil Tugas Akhir Kolaborasi, yang menggunakan pendekatan desain partisipatori.

Berdasarkan identifikasi lapangan, ditemukan ada beberapa masalah pada eksisting gereja, yaitu: (1) keterbatasan ruang, (2) sirkulasi yang kurang optimal serta (3) kondisi akustik ruang ibadah yang kurang baik (terlalu bergema). Luaran yang diharapkan dari proyek ini meliputi ruang ibadah yang lebih luas dan nyaman, peningkatan kualitas akustik yang mendukung kegiatan ibadah dan musik, serta fasilitas lengkap untuk mendukung berbagai kegiatan gereja. Selain itu, desain interior yang estetis dan fungsional diharapkan dapat menciptakan suasana khidmat dan mendukung pengalaman spiritual jemaat. Melalui program PKM Prodi Desain Interior Universitas Pelita Harapan yang berkolaborasi dengan Majelis Jemaat GKI Kosbar, diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi kehidupan berjemaat setempat maupun lingkungan sekitarnya. Berikut ini adalah lokasi berdirinya bangunan GKI Kosbar dan keadaan sekitar bangunannya.



Gambar 1 Lokasi bangunan GKI Kosbar dan kondisi sekitarnya. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 2 Kondisi bangunan GKI Kosbar dan kondisi sekitarnya saat ini. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

KAJIAN TEORI

Ruang ibadah merupakan area terpenting dalam gereja yang harus dirancang dengan baik, sehingga perlu memperhatikan beberapa hal seperti, kapasitas jemaat. Berdasar standar internasional, luas yang dibutuhkan adalah sebesar 0,8 – 1,0 m² per orang. Selain itu perlu juga memperhatikan tempat duduk agar memberikan kenyamanan bagi jemaat yang diharuskan duduk mengikuti durasi ibadah yang tergolong cukup lama. Berdasarkan Neufert Architects' Data (2012) diperlukan jarak 80-100 cm antar bangku. Kemudian, diperlukan juga altar atau mimbar yang biasa digunakan untuk sakramen. Mimbar untuk khotbah, umumnya dibuat lebih tinggi agar terlihat jelas oleh jemaat.

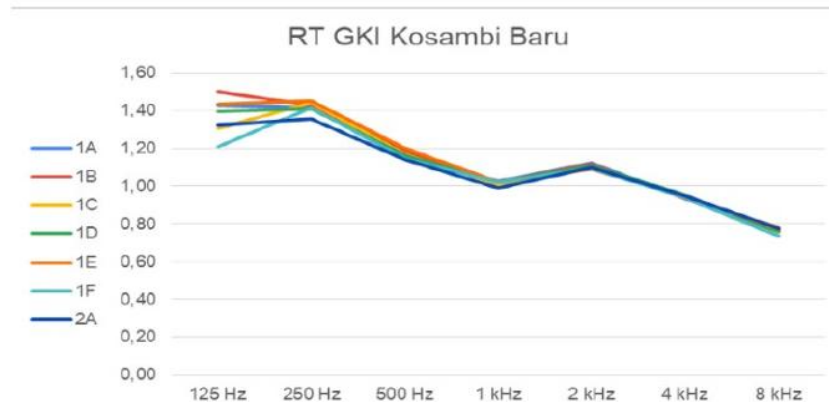


Gambar 3 Data antropometri manusia dalam beberapa posisi. (Sumber: *Neufert Architects' Data*, 2012)

Dalam konteks desain interior, akustik ruangan menjadi fokus utama. Akustik ruangan mempelajari tentang bagaimana suara berinteraksi dengan lingkungan fisik di dalam ruangan, termasuk bagaimana suara dipantulkan, diserap, dan disebarkan oleh permukaan-permukaan ruangan. kejelasan suara juga menjadi fokus, memastikan suara dari sumber seperti pembicara atau musisi dapat terdengar jelas oleh pendengar. Ruang ibadah termasuk dalam ruang multifungsi, yang harus dapat mengakomodasi kebutuhan kualitas suara musik dan khotbah (*speech*). (Long, 2006) Karena itu ruang ibadah perlu dioptimalkan agar sesuai dengan kebutuhannya, untuk khotbah (*speech*) dan musik (alat musik dan paduan suara). Aspek lain yang tak kalah penting adalah distribusi suara, memastikan suara terdistribusi secara merata ke seluruh bagian ruangan, dan waktu dengung, yang diatur sesuai dengan fungsi ruangan.

Parameter akustik memegang peranan penting dalam menciptakan ruang ibadah gereja yang optimal. Akustik ruang yang baik akan menunjang terciptanya suasana hushyuk dan mendukung aktivitas ibadah, baik yang berupa khotbah maupun musik. Kriteria kebisingan (NC) menunjukkan tingkat kebisingan yang dapat diterima dalam suatu ruangan. Untuk gereja, nilai NC yang ideal adalah 25-30 (Doelle, 1993). NC yang tinggi akan mengganggu kekhusyukan ibadah dan mengurangi kejelasan suara. Waktu dengung (RT) adalah waktu yang dibutuhkan bunyi untuk meluruh setelah sumber suara dihentikan. RT yang optimal untuk gereja bergantung pada jenis kegiatan, dengan rentang 0,5-1,4 detik untuk khotbah dan 1,4-2,6 detik untuk musik.

Kejelasan suara vokal (D50) menunjukkan seberapa jelas suara khotbah dapat dipahami. Nilai D50 yang direkomendasikan adalah 65%. Sementara itu, kejelasan suara musik (C80) menunjukkan seberapa jelas suara musik dapat didengar, dengan nilai ideal antara 2 dB hingga 6 dB. Dengan mengoptimalkan keempat parameter akustik ini, diharapkan gereja dapat menjadi ruang ibadah yang nyaman dan mendukung kekhusyukan jemaat. Di samping itu perlu juga dipertimbangkan pengendalian bising dalam ruang ibadah. Salah satu teknik paling umum adalah dengan menambahkan material penyerap suara. (Ballast, D.K, 2010)

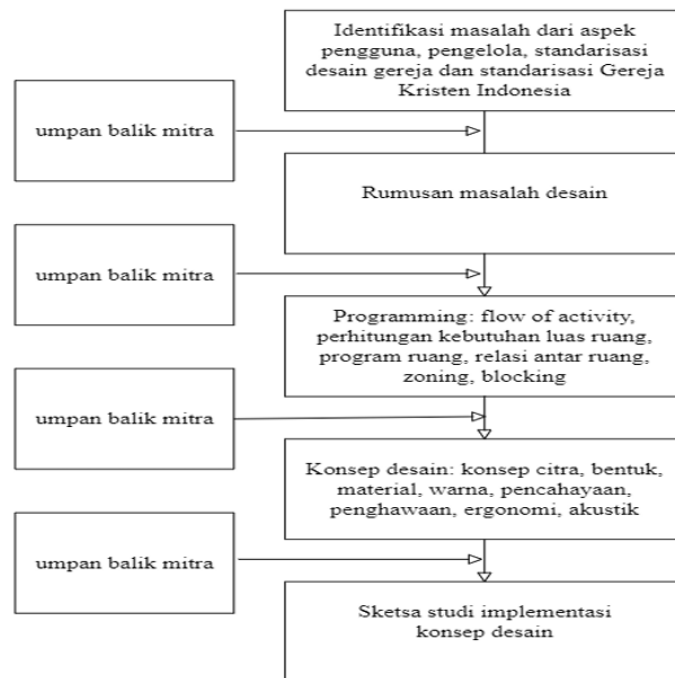


Gambar 4 Grafik hasil pengukuran RT di GKI Kosbar. (Sumber: Jovanna, C. 2023)

Pendekatan partisipatif digunakan untuk menggali masukan dan pendapat dari pihak majelis jemaat GKI Kosbar, selaku pengguna ruang ibadah reguler. Keterlibatan pengguna secara aktif mulai dari perencanaan hingga pengambilan keputusan desain akan menghasilkan desain yang lebih relevan dan membuat mereka merasa memiliki serta ikut bertanggung jawab terhadap solusi yang diajukan. Hal ini sejalan dengan konsep sense of ownership (Sanders & Stappers, 2008), yang mana keterlibatan aktif menjamin hasil desain yang berakar pada kebutuhan nyata dari komunitas.

METODOLOGI

Partisipasi mitra adalah memberikan umpan balik dalam setiap tahapan desain melalui sesi FGD. Umpan balik pada tahapan identifikasi masalah adalah konfirmasi masalah yang dihadapi oleh pihak gereja. Umpan balik pada tahapan programming adalah konfirmasi dan pemeriksaan, apakah program desain yang dibuat oleh desainer sudah memenuhi kebutuhan pengguna. Umpan balik pada tahap konsep desain merupakan dialog tentang citra, suasana dan atmosfer gereja secara keseluruhan, pemilihan bentuk, material dan warna, terutama terhadap konsep pencahayaan dan akustik. Umpan balik pada tahap presentasi sketsa interior adalah untuk memberikan gambaran yang lebih nyata tentang desain interior gereja yang diusulkan karena pada tahap ini, program dan konsep desain yang dibicarakan sebelumnya, yang bersifat abstrak, dinyatakan dalam gambar interior berwarna.



Gambar 5 Diagram alur pelaksanaan. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Di samping melakukan sesi FGD dengan panitia renovasi, tim DI UPH juga melakukan beberapa studi preseden ketiga lokasi berbeda, yaitu GKI Surya Utama dan GKI Puri Indah, serta gereja Christ Cathedral. Dari masing-masing lokasi ada beberapa poin penting yang didapatkan:

1. Dari GKI Surya Utama, diperoleh masukan tentang sirkulasi dan layout yang lebih baik.
2. Dari GKI Puri Indah, diperoleh masukan mengenai sistem tata suara dan akustik.
3. Dari Christ Cathedral, diperoleh masukan tentang suasana ruangan.

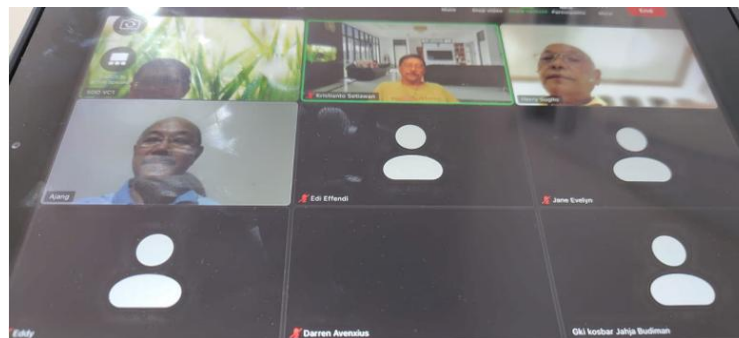


Gambar 6 Studi preseden yang dilakukan. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

PEMBAHASAN

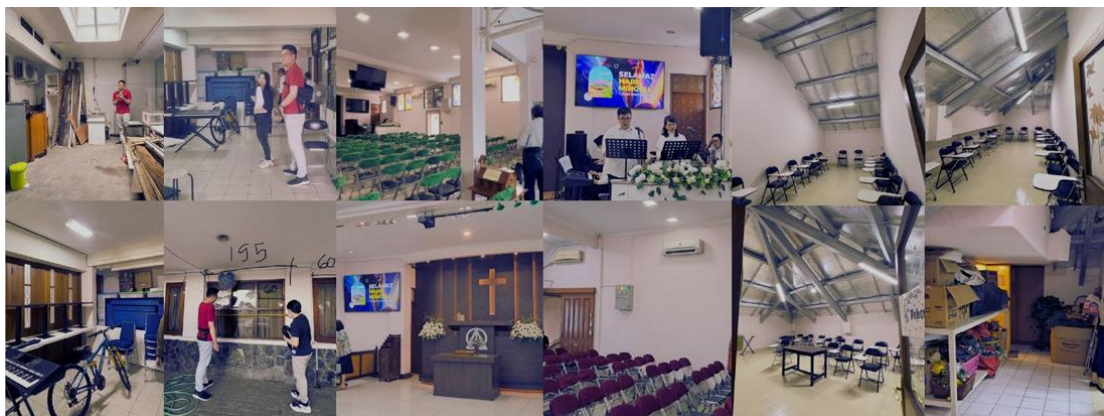
Pengabdian Pada Masyarakat (PKM) untuk Gereja Kristen Indonesia (GKI) Kosambi Baru dimulai dengan diskusi antara penatua Herry Sugito ketua bidang Sarana Penunjang (SarPen) dengan Kuntara Wiradinata dan Bambang T.A. Nugroho. Diskusi ini menemukan titik terang bahwa tawaran untuk PKM dari Desain Interior dipahami dan akan ditindak-lanjuti dalam diskusi Persidangan Majelis Jemaat (PMJ) GKI Kosambi Baru.

Pada tanggal 27 Mei 2024 pembentukan panitia renovasi dan Pak Jahja Budiman ditunjuk sebagai ketua. Tanggal 28 Mei 2024, Pak Jahja Budiman menghubungi tim PKM Desain Interior untuk rapat pertama. Melalui kesepakatan kedua pihak maka pertemuan pertama dilakukan melalui zoom hari Kamis, 20 Juni 2024 pukul 19.00.



Gambar 7 Rapat dan diskusi online dengan panitia renovasi GKI Kosbar. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

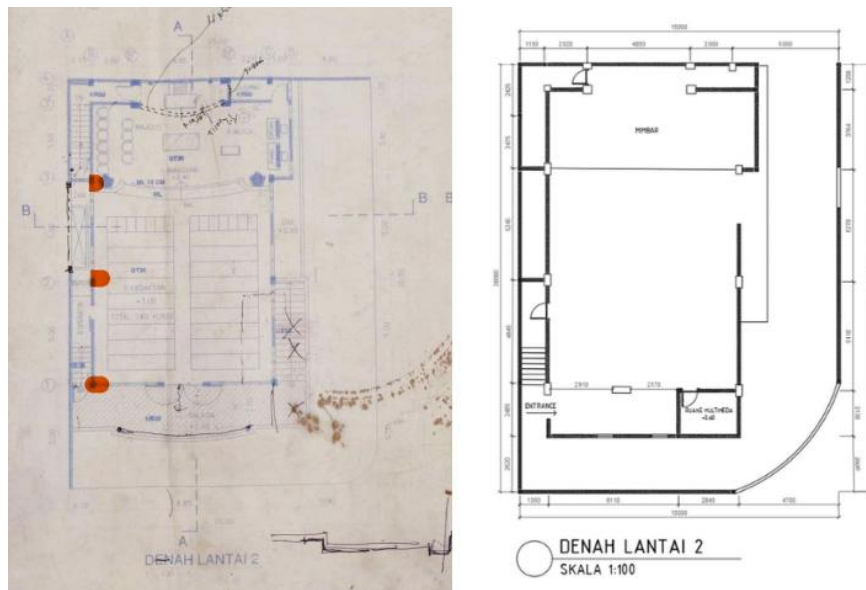
Pertemuan pertama membicarakan permasalahan bangunan gereja yang akan diperluas dengan menggabungkan rumah di sebelahnya sebagai perluasan gereja.



Gambar 8 Kondisi eksisting gereja GKI Kosbar. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Masalah yang ada pada struktur bangunan eksisting gereja adalah:

1. Kolom sebagai struktur utama ruang ibadah ternyata tidak berada di sisi terluar tembok yang bertetangga. Kolom struktur utama ini menjadi masalah bagi struktur bangunan di sebelahnya.
2. Lantai podium gereja ternyata tidak bisa diubah karena balok dan dak beton sudah permanen dinaikkan 40 cm dari lantai area jemaat.

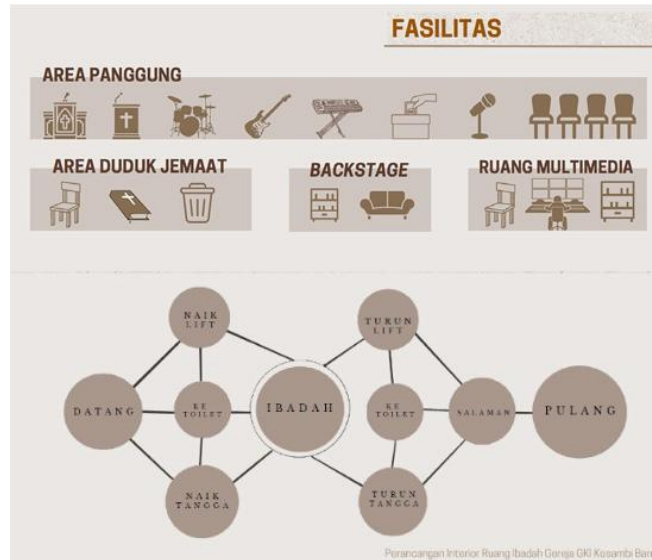


Gambar 9 Denah awal gereja GKI Kosbar. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

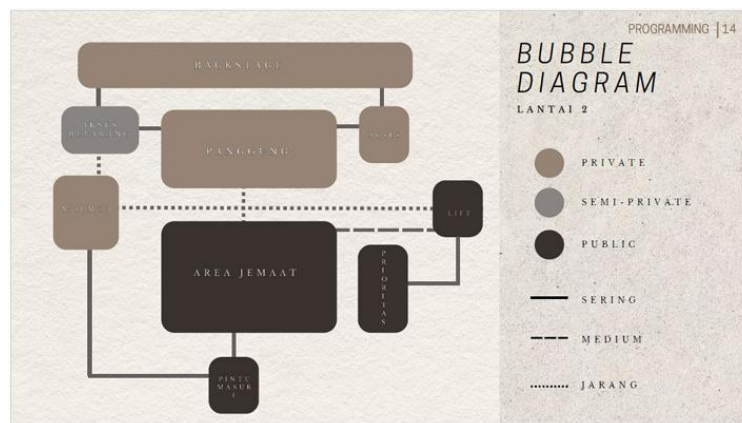
Materi diskusi dalam pertemuan 1 adalah: tiga alternatif zoning dan resiko-resiko tata letak ruang ibadah, alternatif perubahan posisi mimbar menjadi masalah besar terkait dengan kekeluasaan pandangan ke mimbar dan resiko kenyamanan gereja yang tidak mau terganggu dengan perluasan bangunan sebelah. Setelah diskusi panjang, alternatif 2 dipilih oleh panitia untuk dikembangkan setelah mendengarkan masukan dari Pdt.Indriyati Tjandra. Kemudian dilakukan proses mendesain oleh tim dari Desain Interior UPH. Tahap ini dikerjakan oleh Gracielly, Darren dan Daven dengan didampingi oleh Bambang T.A Nugroho selaku ketua tim.

KPI (Konsep Perancangan Interior)

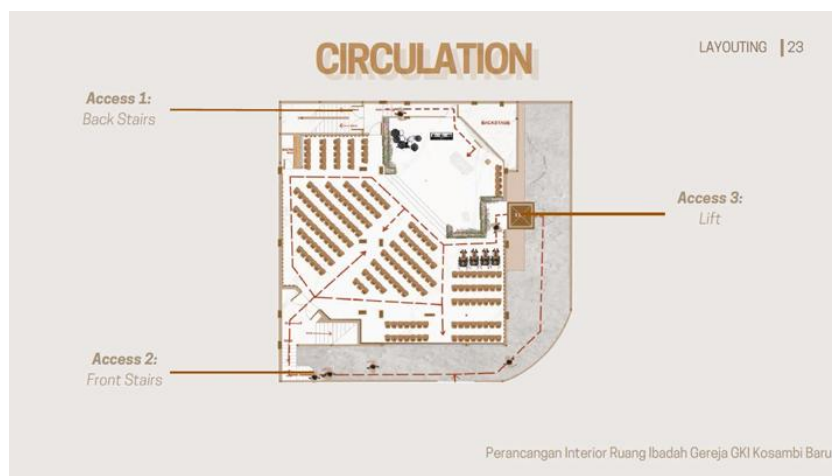
Pada tahap ini tim PkM mengumpulkan data, mengidentifikasi masalah, dan membuat rencana desain awal dalam bentuk schematic design. Hal ini untuk membantu tim PkM dan panitia renovasi GKI Kosbar dapat secara jelas melihat kondisi gereja secara menyeluruh serta memiliki pemahaman yang sama untuk dapat menghasilkan konsep desain yang optimal. Di sini dapat terlihat konsep sirkulasi baru yang tim PkM ajukan setelah draft layout diterima oleh panitia renovasi.



Gambar 10 Skema aktivitas jemaat dan kebutuhan fasilitas GKI Kosbar. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



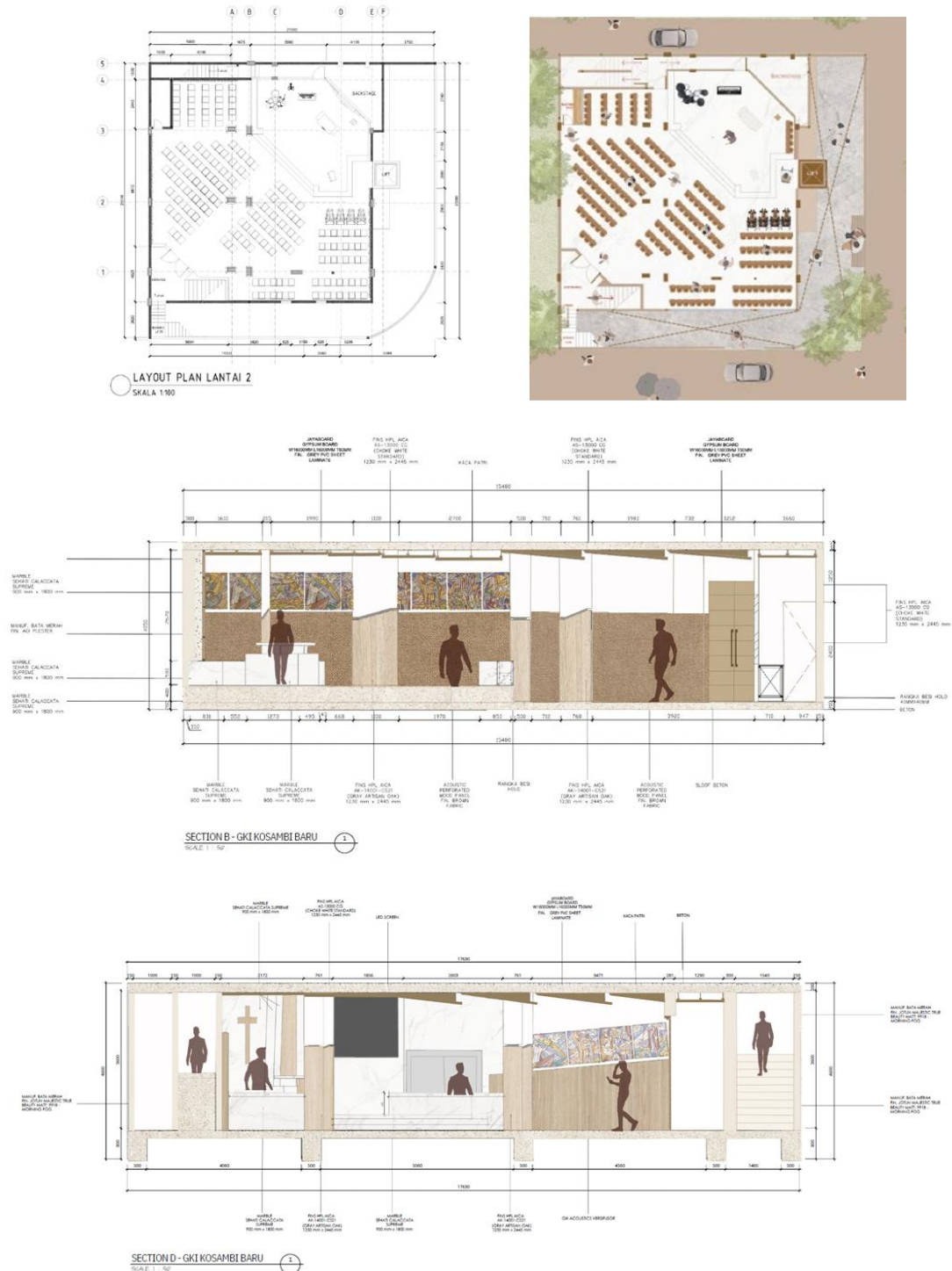
Gambar 11 Diagram layout GKI Kosbar. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 12 Skema sirkulasi baru GKI Kosbar. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Gambar Kerja Desain Interior

Dokumen gambar kerja merupakan satu set dokumen teknis yang bersifat komprehensif. Dalam hal ini dokumen ini digunakan sebagai panduan bagi panitia renovasi untuk memulai perhitungan konstruksi termasuk membuat perkiraan biaya yang dibutuhkan. Walaupun tidak terjadi peningkatan kapasitas tempat duduk yang signifikan, namun dengan layout baru yang diajukan tim PkM, sirkulasi di ruang ibadah menjadi lebih efektif.

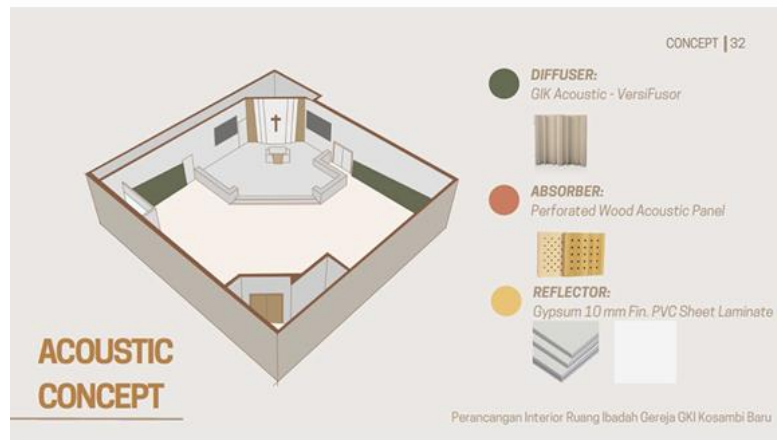


Gambar 13 Gambar Layout baru GKI Kosbar dan potongannya. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

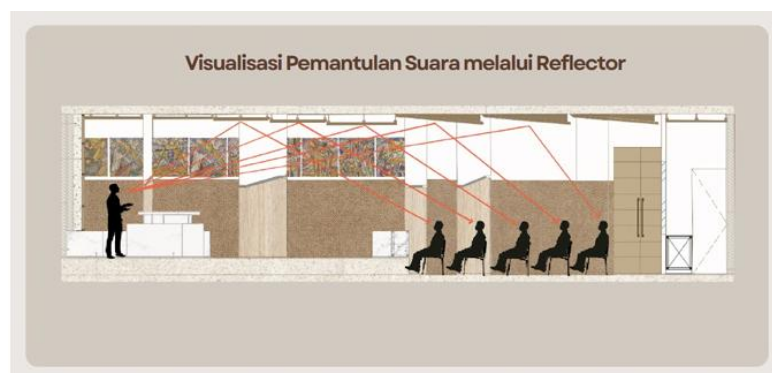
Konsep Akustik Interior

Masalah gema yang mengganggu di ruang ibadah diatasi dengan pengaturan desain langit-langit (*ceiling*), geometri ruang interior, serta penggunaan material absorber di beberapa area ruang ibadah. Selain itu khusus bagian langit-langit digunakan material yang bersifat

memantulkan suara (*reflector*). Pada beberapa sisi dinding juga ditambahkan material penyebar suara (*diffuser*) untuk membantu distribusi suara dalam ruang ibadah.



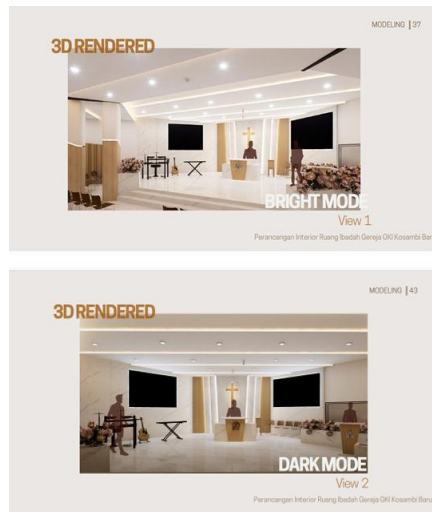
Gambar 14 Konsep akustik ruang ibadah GKI Kosbar. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 15 Visualisasi pemantulan suara di ruang ibadah GKI Kosbar. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Implementasi Desain

Tahap terakhir dalam kegiatan PkM ini adalah membuat implementasi desain sesuai konsep yang sudah disetujui oleh panitia renovasi. Implementasi ini mencakup tampilan 3D ruang ibadah, baik area jemaat maupun mimbar.



Gambar 16 Tampak area mimbar ruang ibadah GKI Kosbar. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



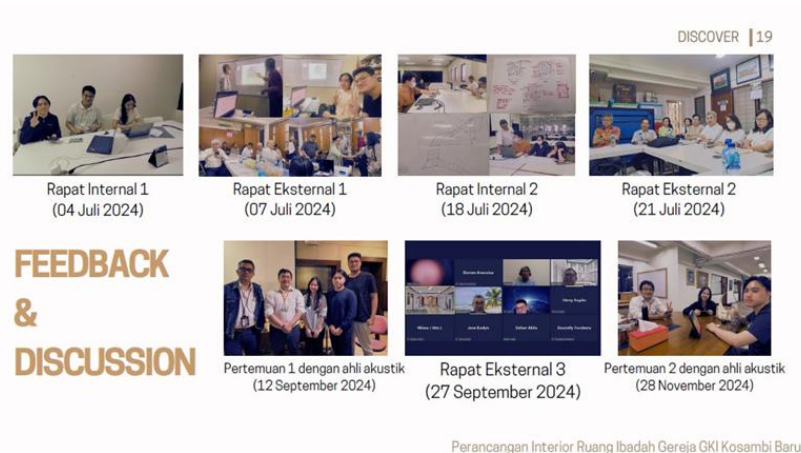
Gambar 17 Tampak area mimbar ruang ibadah GKI Kosbar. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 18 Desain meja mimbar ruang ibadah GKI Kosbar. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Berdasarkan perkembangan pelaksanaan PKM GKI Kosambi Baru, tim PkM menemukan kesulitan karena jarak waktu komunikasi pertama yang relatif singkat antara tim PkM dengan panitia renovasi (28 Mei 2024), sehingga baru menindak lanjuti dengan presentasi dalam rapat tanggal 20 Juni 2024. Permasalahan struktur bagi tim PkM adalah masalah keberadaan kolom secara visual, sehingga struktur masih menjadi diskusi dengan kontraktor sipil (untuk mendapatkan perkiraan harga jika menggunakan baja WF). Diskusi juga sudah tim PkM lakukan dengan ahli struktur dari Teknik Sipil UPH untuk mendapatkan gambaran pengaruh kolom terhadap aspek visual ruang.



Gambar 19 Dokumentasi sesi diskusi dan FGD dengan pihak GKI Kosbar. (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Dalam merancang ulang ruang ibadah GKI Kosambi Baru, tim desainer menghadapi tugas yang kompleks untuk menyatukan tiga perspektif utama: kebutuhan panitia dan jemaat sebagai pengguna, visi desainer sebagai pengembang konsep, dan dampak lingkungan sekitar sebagai bagian dari konteks sosial. Proses ini bertujuan menciptakan ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mendukung kejelasan bicara, sebagaimana diteliti dalam tugas akhir kolaboratif, melalui desain akustik dan interior yang optimal. Dialog antara ketiga perspektif ini menghasilkan solusi yang menyeimbangkan estetika, etika, dan nilai-nilai tradisional dengan inovasi modern.

Keterbatasan Ruang Ibadah

Demi inklusivitas, area duduk prioritas disabilitas dan lift dengan desain ramah dihadirkan agar semua jemaat merasa diterima. Ventilasi alami dan material berkelanjutan seperti kayu bersertifikasi meminimalkan jejak ekologis, mencerminkan nilai kasih terhadap alam dan komunitas. Untuk menjawab keterbatasan ruang ibadah, tim PkM memutuskan untuk membuat layout dengan memanfaatkan sumbu diagonal ruang ibadah. Hal ini membuat secara visual pandangan dari arah jemaat menjadi lebih luas walau secara kapasitas tidak banyak menambah jumlah tempat duduk.

Sirkulasi Ruang Ibadah

Layout baru yang diajukan tim PkM membuat sirkulasi dalam ruang ibadah menjadi lebih jelas, antara sirkulasi utama dari pintu masuk ke arah mimbar dan sirkulasi sekunder dari arah lift di samping kanan ruang ibadah. Kejelasan sirkulasi ini diharapkan akan dapat membantu jemaat maupun pengunjung untuk menemukan posisi duduk yang diinginkan. Selain itu, bila dalam keadaan darurat, kejelasan sirkulasi akan dapat membantu pengguna ruangan untuk menemukan pintu keluar dengan lebih mudah.

Kondisi Akustik

Berdasarkan temuan penelitian ini, implementasi material akustik yang optimal, seperti panel penyerap suara dan elemen pemantul suara yang terukur, direkomendasikan untuk mewujudkan lingkungan ibadah yang lebih kondusif dan mendukung kenyamanan akustik.

Untuk meningkatkan kualitas akustik, beberapa aspek perlu diperhatikan. Aspek-aspek tersebut meliputi pemilihan material yang dapat mengoptimalkan penyerapan dan pemantulan suara. Setiap material memiliki karakteristik akustik yang berbeda, ada yang cenderung menyerap, memantulkan, atau bahkan mendifusikan gelombang suara. Oleh karena itu, pemahaman terhadap karakteristik material menjadi krusial dalam perancangan akustik ruangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ballast, D.K (2010). *Interior Detailing: Concept to Construction*, NY: John Wiley & Sons, Inc.
- Baiche, Bousmaha dan Walliman, Nicholas (ed). (2012). *Neufert Architects's Data*. Blackwell Science.
- _____. *Buku Sejarah GKI Kosambi Baru*.
- Doelle, Leslie L. Prasetio, Lea. (1993). *Akustik Lingkungan*. Erlangga.
- Jovanna, C. (2023). *Analisis akustik Ruang Ibadah Gereja Kristen Indonesia Klasik Jakarta Barat*. Universitas Pelita Harapan.
- Long, Marshall. (2006). *Architectural Acoustics*. Elsevier Academic Press.
- Sanders, E. B. N., & Stappers, P. J. (2008). *Co-creation and the new landscapes of design*. *CoDesign*, 4(1), 5–18. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>.

FESTIVAL *AMBREG* 2025 – OLAH SAMPAH KREATIF BERDAYA

AMBREG FESTIVAL 2025 – EMPOWERMENT THROUGH WASTE CREATIVE PROCESSING

Dr. Martin L. Katoppo, S.T., M.T.^{1a}, Ruth E. Oppusunggu, S.T., M.T.^{1a}, Vanya A. Tjioe, S.Sn.,
M.M.¹, Bambang T. A. Nugroho, S.Sn., M.T.¹, Kathleen Florencia², Angeline²

¹Pengajar Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan ²Mahasiswa
Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

e-mail: martin.katoppo@uph.edu^{1a}, bambang.nugroho@uh.edu¹, vanya.tjioe@uph.edu¹,
ruth.oppusunggu@lecturer.uph.edu¹, 01024230042@student.uph.edu²,
01024230029@student.uph.edu²

Diterima: Oktober, 2025 | **Disetujui:** Oktober, 2025 | **Dipublikasi:** Oktober, 2025

Abstrak

Kampung Pondok Pucung RT 005 dan 006, RW 02, Tangerang Selatan, adalah kampung kota yang bersebelahan dengan kawasan permukiman modern Bintaro Jaya. Walaupun demikian, kampung ini minim sarana dan prasarana, termasuk perihal pengelolaan sampah. Warga mengelola sampah secara mandiri karena tidak ada sistem pengelolaan sampah yang diberikan oleh pemerintah setempat. Sebagian kecil warga bekerja sama dengan pihak luar untuk mengambil sampah mereka dengan model iuran, sementara sebagian besar warga membakar, menimbun atau membuang sampah di lahan-lahan kosong. Situasi ini yang menjadi permasalahan di Pucung dan dasar dari kemitraan Tim penulis dengan organisasi pemuda/i *Green Camp* dan Bank Sampah Mawar Kampung Pondok Pucung, RT 005 dan 006, RW 02. Kemitraan ini bertujuan menyelenggarakan festival yang berfokus pada pengelolaan sampah secara kreatif dan inovatif. Metode pelaksanaan yang digunakan adalah metode pemberdayaan masyarakat melalui desain dengan tahapan Design Thinking (DT). Kegiatan ini terintegrasi dengan kegiatan PKM Hibah Kemdiktisaintek, MK. Desain, Masyarakat, Lingkungan, serta melibatkan Dosen dan mahasiswa/i Prodi Desain Interior, Fakultas Desain, UPH.

Kata Kunci: Pengelolaan sampah, pola pikir kreatif & inovatif, festival, pemuda/i, *Design Thinking*.

Abstract

Pondok Pucung Village, RT 005 and 006, RW 02, South Tangerang, is an urban village adjacent to the modern residential area of Bintaro Jaya. However, this village lacks facilities and infrastructure, including waste management. Residents manage their waste independently because there is no waste management system provided by the local government. A small number of residents collaborate with outside parties to collect their waste with a fee model, while most residents burn, bury, or dump waste in empty lots. This situation is a problem in Pucung and the basis of the partnership between the author team with the youth organization Green Camp and the Mawar Waste Bank of Pondok Pucung Village, RT 005 and 006, RW 02. This partnership aims to organize a festival that focuses on creative and innovative waste management. The implementation method used is the community empowerment method through design with the Design Thinking (DT) stage. This activity is integrated with the PKM Grant from the Ministry of Higher Education, Science and Technology, Design, Society, Environment Course, that involves lecturers and students of the Interior Design Study Program, Faculty of Design, UPH.

Keywords: *Waste Management, Creative & Innovative Approach, Festival, Youth, Design Thinking.*

PENDAHULUAN

Kampung Pondok Pucung RT 005 dan 006, RW 02, Tangerang Selatan, adalah kampung asli yang tersisa ketika area tersebut pada tahun 1980-an dibangun menjadi kawasan permukiman modern. Warga kampung Pondok Pucung terdiri dari 60% warga asli, 30% warga pendatang menetap sementara, dan 10% warga pendatang menetap. Jumlah Kepala Keluarga (KK) kampung Pondok Pucung adalah kurang lebih 300 KK. Karakter warga Pondok Pucung adalah kekeluargaan dan guyub. 40% warga kampung Pondok Pucung adalah pemuda/i dan anak-anak, dengan ragam dari balita, SMP, SMA, yang berkuliah dan yang berhenti atau putus sekolah (Katoppo, 2017). Kampung ini minim sarana dan prasarana, termasuk perihal pengelolaan sampah. Tidak ada sistem pengelolaan sampah terpadu dari Pemerintah Daerah, karena itu pengelolaan sampah dilakukan mandiri.

Permasalahan di Kampung Pondok Pucung, khususnya RT 005 dan 006, RW 02 adalah terkait pengelolaan sampah yang kurang baik. Berikut penjabarannya:

3. Beberapa anggota warga Pondok Pucung memiliki kebiasaan membakar atau menimbun sampah sembarangan di sisa lahan-lahan kosong.
4. Warga pengontrak kurang memiliki rasa tanggung jawab terhadap kebersihan lingkungan dan melepaskan tanggung jawab pada warga lokal.
5. Ketua RT 005, RW 02 mengupayakan jasa pengangkutan sampah berbayar dari pihak ketiga, namun hanya sebagian warga saja yang ikut, sedangkan lainnya memilih untuk tidak membayar iuran dan mengelola sampah mereka dengan membakar dan menimbun di sisa-sisa lahan kosong.
6. Pembakaran sampah beresiko menimbulkan penyakit infeksi saluran pernafasan (ISPA) yang berdasarkan data Dinas Kesehatan Tangerang Selatan naik 20% pada tahun 2023 apabila dibandingkan dengan tahun sebelumnya (Halim dan Nursita, 2023).

7. Resiko pencemaran kualitas udara semakin besar karena sampah yang dibakar di kampung Pondok Pucung adalah sampah plastik yang akan melepaskan zat kimia berbahaya ke udara dan menimbulkan permasalahan serius pada paru-paru (Pemerintah Provinsi Jawa Barat, 2023).



Gambar 1 Observasi permasalahan dan pengelolaan sampah di Pucung. (Sumber: Tim PKM, 2025)

Sejak tahun 2017 kelompok pemuda/i Pondok Pucung yang tergabung dalam organisasi kepemudaan *Green Camp* bermitra dengan komunitas Design as Generator (DAG) dan Fakultas Desain, UPH khususnya Prodi Desain Interior menyelenggarakan festival kreativitas anak-anak dan pemuda/i bertajuk *Ambreg* (Bahasa Betawi untuk berkumpul). Setiap tahun festival ini melihat permasalahan dan potensi apa di Pucung yang dapat diangkat sebagai tema aktivitas kreativitas-nya yang melibatkan semua warga Pucung (Rahardjo, 2019). Tema festival *Ambreg* sejak tahun 2023 dan 2024 mengerucut pada pengelolaan sampah secara kreatif (Katoppo, dkk., 2024). Pada tahun 2024, festival *Ambreg* melahirkan Bank Sampah Mawar. Tahun 2025 festival *Ambreg 2025* akan mengangkat pengembangan model Bank Sampah serta membangkitkan kesadaran warga akan pengelolaan sampah plastik dan kemasan secara kreatif.



Gambar 2 Festival Kreativitas *Ambreg* 2023 dan 2024 di Pucung. (Sumber: Tim PKM, 2025)

Pelaksanaan festival kreativitas *Ambreg* bertujuan membangkitkan pola berpikir kreatif dan inovatif dari warga Pondok Pucung, khususnya para pemuda/i-nya dalam hal pengelolaan sampah. Pelaksanaan kegiatan Dosen bersama mahasiswa/i ini terintegrasi dengan kegiatan PKM Hibah Kemdiktisaintek dan pembelajaran MK. Desain, Masyarakat, Lingkungan di Prodi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan. Kegiatan ini juga sejalan dengan MBKM membangun desa, IKU 2 dan 7, selain sejalan juga dengan RIRN SosHum, SDG 3, 12 dan 11, Asta Cita 8 dan 4.

KAJIAN TEORI

Tujuan Pembangunan Berkelanjutan dan Asta Cita

Tujuan pembangunan berkelanjutan Kehidupan Sehat dan Sejahtera, Kota dan Permukiman yang Berkelanjutan, dan Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab dalam Sustainable Development Goals (SDG) 2030 (Tujuan Pembangunan Berkelanjutan – yang perlu diketahui oleh Pemerintah Daerah, 2015) dan Asta Cita Pemerintah Republik Indonesia memperkuat SDM serta hidup selaras lingkungan, alam, budaya dan menjunjung toleransi (Indonesia.Go.ID, 2024) sejalan dengan apa yang hendak dilakukan di Pucung, Pengolahan sampah secara kreatif, pemberdayaan masyarakat pada akhirnya akan menghadirkan hidup sehat dan Sejahtera di permukiman yang berkelanjutan. Bentuk festival yang dipilih mewadahi budaya lokal serta menjunjung toleransi.

Permasalahan Sampah Plastik

Sebagai negara dengan populasi penduduk berada di peringkat empat dunia, tidak mengejutkan jika Indonesia juga merupakan salah satu kontributor limbah terbesar di dunia, terutama limbah plastik. The World Bank (2021) memperkirakan bahwa pada tahun ini, Indonesia akan menghasilkan 150 ribu ton limbah. Hal ini diperparah dengan situasi dimana 40% penduduk kota-kota Indonesia tidak memiliki akses ke fasilitas pengolahan limbah yang memadai. Akibatnya banyak limbah yang tidak dapat diolah ini ditimbun atau dibakar, selain juga dibuang ke DAS (Daerah Aliran Sungai), bahkan ke laut (Pemerintah Jawa Barat, 2022). Salah satu konsekuensi dari hal ini, terutama ketika limbah atau sampah dibakar sembarangan, adalah terjadinya peningkatan jumlah pasien penderita penyakit pernapasan. Data di Tangerang Selatan yang merupakan lokasi Pondok Pucung, menunjukkan 20% peningkatan tersebut (Halim dan Nursita, 2023).

Anak Muda Sebagai Inisiator & Festival

Upaya membangun kampung selalu membutuhkan ‘penggerak/champion’ agar warganya mau berpartisipasi. Menurut Hashifa (2021) anak-anak muda selalu menjadi salah satu kelompok ‘penggerak’ yang mumpuni di kampung, karena mereka memiliki pemikiran kritis, wawasan yang luas dan semangat juang yang tinggi. Sejalan dengan hal tersebut, agar anak-anak muda dapat membawa perubahan dalam pembangunan dan pengembangan kampung, mereka perlu diberikan diberikan ruang beraktivitas (Masterplandes.com, 2023).

Festival menjadi ruang yang tepat, karena dalam ruang ini sikap akan dibentuk melalui interaksi yang berlandaskan pengalaman pribadi, kebudayaan, orang lain yang dianggap penting, media, lembaga pendidikan, lembaga agama, dan emosi.. Interaksi yang seimbang dalam lingkup kegiatan-kegiatan sosial kolaboratif membentuk sikap positif anak-anak muda untuk menjadi kreatif dan berambisi (Hamdanah & Surawan, 2022).

Bank Sampah dan Potensi Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM)

Bank Sampah menjadi salah satu upaya mengatasi persoalan kebersihan lingkungan, kesehatan masyarakat, dan pengelolaan sampah. Dinas Lingkungan Hidup (DLH) Pemerintah provinsi DKI Jakarta melihat potensi Bank Sampah yang memperkuat gerakan pengurangan sampah dari sumbernya sekaligus mendorong partisipasi masyarakat dalam ekonomi sirkular berbasis lingkungan (Kumparan News, 2025). Dalam pengembangannya Bank Sampah berpotensi menjadi model Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). UMKM sendiri merupakan salah satu bentuk dari pengembangan ekonomi yang paling banyak

ditemukan di Indonesia, karena dimulai dari ide-ide kecil bertahap untuk dijadikan usaha berbasis kemampuan warga. Pengembangan UMKM dan keberdayaan pelakunya, menjadi komitmen jangka panjang Pemerintah (Limanseto, 2023).

Design Thinking & Human-Centered Design

Design Thinking (DT) adalah metode cara berpikir desain yang berpusat pada manusia (*Human-Centered Design*) (Brown, 2008; Brown dan Katz, 2009). Metode ini mengedepankan empati, cara kerja kolaboratif dan berpikir integratif serta menyeluruh dengan sasaran inovasi berkelanjutan. Metode ini juga bekerja efisien untuk mengatasi permasalahan dalam konteks sosial untuk menodong terjadinya inovasi desain sosial (Brown dan Wyatt, 2010).

METODOLOGI

Perencanaan dan pelaksanaan Festival *Ambreg* 2025 ini dilaksanakan dengan metode *Design Thinking* (DT). Metode ini memungkinkan pengumpulan data bottom up secara cepat dari masyarakat, menemukan tema-tema yang dianggap penting oleh masyarakat serta membangun ide, hingga akhirnya membangun prototipe yang bisa digunakan oleh masyarakat. Metode ini memiliki 3 tahap, yaitu: (IDEO, 2015; Brown, 2008; Brown dan Katz, 2009; Brown dan Wyatt, 2010)

1. *Discover*, pengumpulan data dan informasi melalui observasi dan wawancara dengan masyarakat (*community engagement*), berkelindan pada konteks (*immerse in context*), mencari pendapat ahli (*talk to experts*) dan melakukan riset analogus (*analogous research*).
2. *Ideation*, pengembangan ide dan solusi secara bersama-sama setiap pemangku kepentingan berdasarkan data dan informasi dari tahap sebelumnya.
3. *Prototyping* adalah membangun ide menjadi hal nyata yang dapat dilaksanakan atau digunakan oleh masyarakat untuk menyelesaikan permasalahannya.

Tahapan perencanaan dan pelaksanaan Festival *Ambreg* 2025 dari awal hingga akhir dapat dilihat pada gambar 3 di bawah ini:



Gambar 3 Tahapan Perencanaan hingga Pelaksanaan Festival Kreativitas Ambreg 2025. (Sumber: Tim PKM, 2025)

PEMBAHASAN

Pembahasan perencanaan dan pelaksanaan Festival *Ambreg* 2025 dilandaskan pada dua aspek keberdayaan, yaitu: 1. Sosial Kemasyarakatan, yang diukur dari peningkatan keterampilan, dan 2. Manajemen, yang diukur dari terjadinya penataan organisasi. Penuturan pembahasan sendiri dilakukan sesuai metode dan tahapan pelaksanaan kegiatan.

1. Aspek Sosial Kemasyarakatan

Luaran kegiatan yang diharapkan terjadi pada aspek ini adalah peningkatan keterampilan kelompok masyarakat kampung Pondok Pucung, dalam hal ini Ibu Ibu dari Bank Sampah Mawar dan pemuda/i RT 005 dan 006, RW 02 di organisasi *Green Camp*.

a. Discover – Rembug Warga

Tim berdiskusi dengan 12 orang warga kampung Pondok Pucung RT 005 & 006, RW 02 yang mewakili Ibu-Ibu, Bapak-Bapak, pemuda/i dan anak-anak: Pak Zainal, Pak Eko, Pak Abeng, Bu Amel, Bu Neneng (bendahara Bank Sampah), Bu Umi, Kak Iqbal (*Green Camp Festival Ambreg*), Kak Fa'iz (*Green Camp Festival Ambreg*), Kak Ala, Kak Abu, Silvi. Tim juga berdiskusi dengan 2 ahli: Bu Siti Haroh (Bu RT 005 dan Ka. Bank Sampah), Bu Rodiyah (anggota Bank Sampah), dan Kak Fatih (*Green Camp Festival Ambreg*). Untuk studi preseden (immerse in context) Bank Sampah, Tim mempelajari Bank Sampah Induk Kumala, Jakarta Utara sebagai bank sampah yang berhasil dan studi kasus bank sampah di Sumatera Utara yang mengalami kesulitan. Untuk Festival *Ambreg* Tim mempelajari pelaksanaan

festival yang berhasil seperti Festival Seni dan Budaya Tanjungjaya 2024, Festival Kebudayaan Tangerang dan festival yang tidak berhasil seperti Festival Musik Greenlane Bandung. Riset analogus (analogous research) dilakukan Tim sebagai pengayaan. Untuk Bank Sampah Tim mencari inspirasi analogus menabung dari bank konvensional, perilaku semut, dan kaktus. Untuk Festival Ambreg Tim mencari inspirasi analogus pasar kreatif, strategi ritel, dan kegiatan bersama warga desa yang berdampak ekonomis. Berikut beberapa kutipan dari rembug Warga terkait dengan Bank Sampah dan Festival Ambreg:

i. **Bank Sampah**

“Dengan membuat workshop mengolah sampah menjadi produk yang bernilai ekonomi mungkin bisa menarik lebih banyak warga untuk ikut mengelola sampah. Yang penting jangan sampai produk olahan sampah Kembali menjadi sampah karena tak bernilai guna untuk warga” – Fatih & Iqbal (Green Camp)

ii. **Festival Ambreg**

“Perlu ada pengetahuan dan sosialisasi mengenai cara pengolahan sampah yang kreatif dan memiliki nilai jual. Beberapa kali mengikuti festival Ambreg, seru apalagi ada hadiahnya” – Umi Faqih (Bu RT 006) *“Festival dengan pengurangan dan pengelolaan sampah secara kreatif terus diadakan agar kesadaran warga perihal kebersihan lingkungan semakin tinggi. Paling ingat waktu membuat Eco Brick dan Bank Sampah (Ambreg 2024)”* – Mpo Neneng (warga Pucung)



Gambar 4 Rembug Warga Aspek Sosial Kemasyarakatan. (Sumber: Tim PKM, 2025)

b. **Ideation**

i. **Bank Sampah**

Tema: Program yang menarik.

Kebutuhan: Program tambahan yang menarik seperti workshop, lomba. How Might We Question: Bagaimana kita bisa memotivasi warga Pondok Pucung RT 005 & 006, RW 02 untuk ikut mengelola sampah melalui sistem Bank Sampah yang praktis, kreatif dan berkelanjutan?

ii. **Festival Ambreg**

Tema: Sampah bernilai, Festival yang mendorong kebersihan lingkungan. Kebutuhan: Edukasi pengelolaan sampah kreatif.

How Might We Question: Bagaimana model Festival *Ambreg* yang dapat mengedukasi warga Pondok Pucung RT 005 & 006, RW 02 mengenai pengelolaan sampah menjadi sesuatu yang lebih ber-value, sekaligus festival yang memiliki exposure sehingga dapat berkelanjutan?



Gambar 5 Ideation Aspek Sosial Kemasyarakatan. (Sumber: Tim PKM, 2025)

c. **Prototyping**

i. **Bank Sampah – KOLABORAKSI (Kolaborasi & Aksi)**

Kolaborasi mengembangkan model BS Mawar dengan berbagai kegiatan *workshop* pengolahan sampah secara kreatif dengan nilai ekonomi, seperti membuat dompet, *keychain*, tas dsbnya menggunakan sampah plastik.

ii. **Festival Ambreg – JEJAK KREASI**

Jejak Kreasi meneruskan semangat *Ambreg* 2023 dan 2024 yang berfokus pada pengolahan sampah secara kreatif, dengan mengedepankan kegiatan dan pelatihan yang sudah ada di dan memanfaatkan sampah sampah di Pucung.



Gambar 6 Prototype Aspek Sosial Kemasyarakatan. (Sumber: Tim PKM, 2025)

- iii. Penimbangan telah dilakukan sebanyak 2x (29 Sept dan 04 Nov 2025) dari sejak PKM disetujui pada bulan September 2025. Sampah yang dikumpulkan pada bulan September seberat 255,15 kg. dengan Tabungan Rp 509,782 ,-

- iv. Sosialisasi dan Pelatihan telah dilakukan 5x (11 Okt, 29 Okt, 2 Nov, 3 Nov, 10 Nov 2025) dengan fokus mengolah sampah plastik, multilayer dan kertas secara kreatif.



Gambar 7 Aspek Sosial Kemasyarakatan: Peningkatan Keterampilan melalui penimbangan sampah & pelatihan mengolah sampah secara kreatif. (Sumber: Tim PKM, 2025)

2. Aspek Manajemen

Luaran kegiatan yang diharapkan terjadi pada aspek ini adalah penataan organisasi di dalam kelompok masyarakat kampung Pondok Pucung, dalam hal ini Bank Sampah Mawar dan panitia pelaksana Festival Ambreg 2025 dari organisasi pemuda/i Pucung Green Camp.

a. **Discover – Rembug Warga**

Proses Discover yang dilakukan Tim sama dengan apa yang dilakukan pada Aspek Sosial Kemasyarakatan, karena proses rembug Warga, berdiskusi dengan ahli, studi preseden dan riset analogus dilakukan sekaligus. Berikut beberapa kutipan dari rembug Warga terkait dengan Bank Sampah dan Festival Ambreg:

i. **Bank Sampah**

“Senang melihat warga yang sudah tergabung di Bank Sampah Mawar, juga kreativitas warga mengelola sampah. Semoga semakin banyak warga yang ikut. Mungkin bisa ada door prize untuk membuat warga lain tertarik” – Bu Siti Haroh & Umi Faqih (Bu RT 005 & 006)

“Dulu ada Bank Sampah, tapi pengepulnya menahan uang hasil jual sampah. Baik jika warga Pucung kompak mengelola sampah, dijual, dikreasikan, dan bisa dilombakan juga, ada door prize untuk pengumpul sampah terbesar” – Mpo Amel (pedagang kelontong)

“Kecewa dengan sistem iuran karena petugas tidak konsisten mengambil sampah, sehingga kembali lagi ke cara lama membakar sampah” – Bang Abeng (pedagang kelontong)

ii. **Festival Ambreg**

“Warga selalu antusias mengikuti festival Ambreg dari festival layangan, workshop terrazzo, fashion show dari sampah dan lain-lain, apalagi bila ada pancingan hadiah menarik. Kita juga mesti memikirkan kegiatan yang bisa berkelanjutan setelah festival, saat ini baru Bank Sampah yang berlanjut terus setelah festival” – Fa’iz, Fatih, & Abu (Green Camp)

“Warga Pucung selalu aktif dalam berbagai kegiatan, termasuk dalam festival Ambreg yang sudah berlangsung lama” – Bang Zainal (warga Pucung)



Gambar 8 Rembug Warga Aspek Manajemen. (Sumber: Tim PKM, 2025)

b. **Ideation**

i. **Bank Sampah**

Tema: Strategi Pelaksanaan.

Kebutuhan: Sosialisasi dan pelaksanaan yang konsisten.

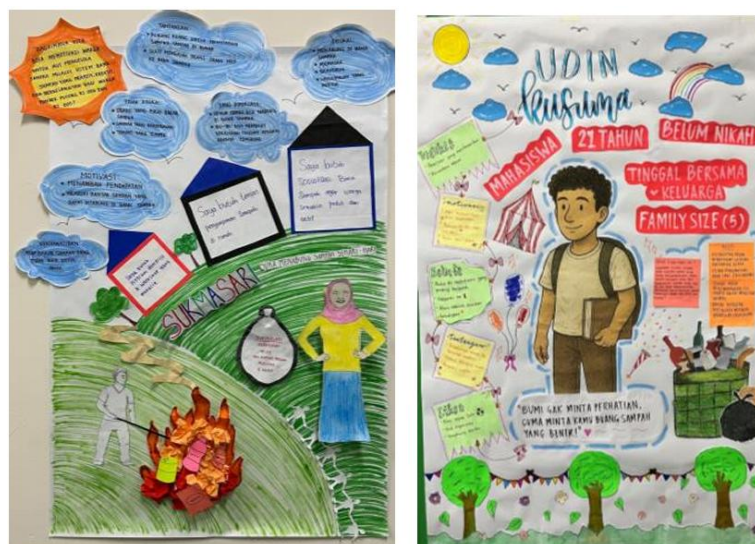
How Might We Question: Bagaimana kita bisa memotivasi warga Pondok Pucung RT 005 & 006, RW 02 untuk ikut mengelola sampah melalui sistem Bank Sampah yang praktis, kreatif dan berkelanjutan?

ii. **Festival Ambreg**

Tema: Dorongan u/ warga agar berpartisipasi, Festival yang mendorong kebersihan lingkungan.

Kebutuhan: Sistem festival yang berkelanjutan dan berjangka panjang, dan exposure festival keluar.

How Might We Question: Bagaimana model Festival Ambreg yang dapat mengedukasi warga Pondok Pucung RT 005 & 006, RW 02 mengenai pengelolaan sampah menjadi sesuatu yang lebih ber-value, sekaligus festival yang memiliki exposure sehingga dapat berkelanjutan?



Gambar 9 Ideation Aspek Manajemen. (Sumber: Tim PKM, 2025)

c. **Prototyping**

i. Bank Sampah – KOLABORAKSI (Kolaborasi & Aksi)

Kolaborasi adalah tema pengembangan Bank Sampah Mawar di RT 005 & 006, RW 02 Pondok Pucung yang diinisiasi di Festival *Ambreg* 2024 dan telah berjalan sejak Desember 2024 hingga sekarang. Kolaborasi mengembangkan model BS Mawar dengan sistem lomba berdasarkan berbagai kategori (berat sampah, jenis sampah, penataan sampah di rumah, dan lain-lain). Hal ini dilakukan agar menarik minat kesertaan dan keanggotaan Bank Sampah Mawar.

ii. Festival Ambreg – JEJAK KREASI

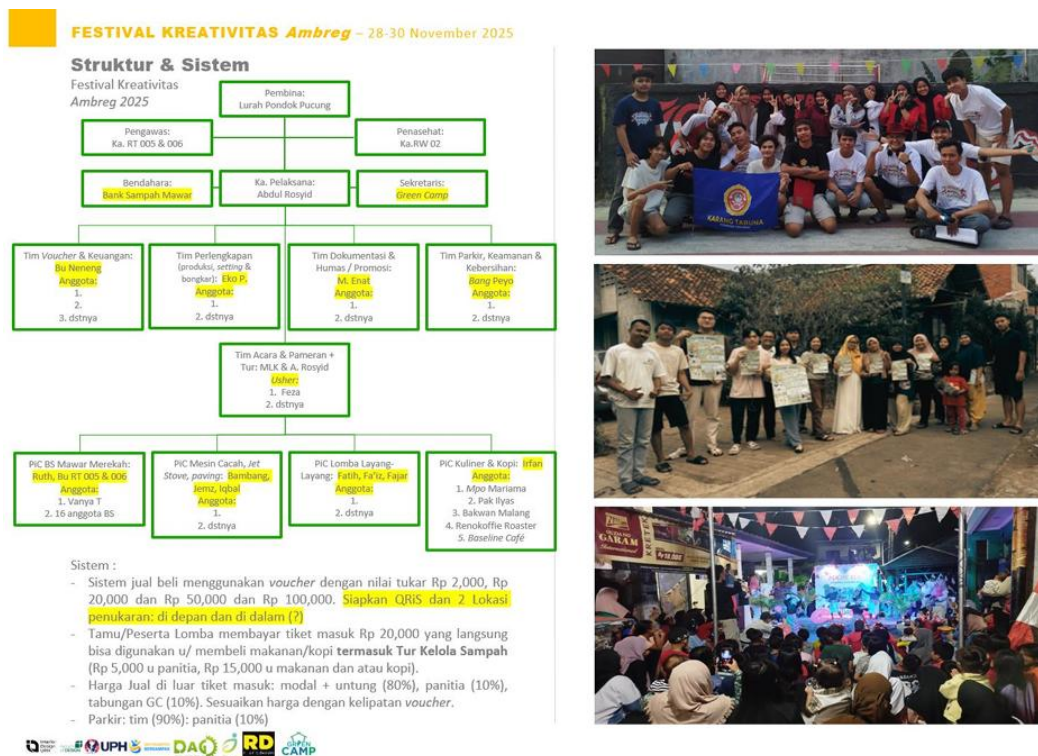
Jejak Kreasi adalah tema pengembangan Festival Kreatifitas *Ambreg* di RT 005 & 006, RW 02 Pondok Pucung yang sudah berjalan hampir setiap tahun, sejak 2017 hingga sekarang. Jejak Kreasi meneruskan semangat *Ambreg* 2023 dan 2024 yang berfokus pada pengolahan sampah secara kreatif dengan mengemasnya dalam bentuk festival, lomba dan pameran. Hal ini dilakukan agar festival memiliki exposure ke warga luar kampung sekaligus meningkatkan partisipasi warga yang mengikuti festival karena dampaknya langsung dirasakan dan memiliki kemungkinan berkelanjutan.



Gambar 10 Prototype Aspek Manajemen. (Sumber: Tim PKM, 2025)

Keanggotaan dan Struktur Organisasi:

- i. Keanggotaan Bank Sampah Mawar hingga September 2025 adalah 16 orang, dengan partisipan aktif 8 sampai dengan 12 orang. Struktur BS Mawar: Pembina, Ketua, Bendahara, Tim Penimbangan & Pencatatan dengan mitra SampahQu – pengepul sampah di daerah Tangerang.
- ii. Struktur Organisasi Festival *Ambreg* 2025:



Gambar 11 Aspek Manajemen: Struktur Organisasi Festival *Ambreg* 2025. (Sumber: Tim PKM, 2025)

3. **Action! Festival *Ambreg* 2025 – Olah Sampah Kreatif Berdaya**

Festival *Ambreg* 2025 – Olah Sampah Kreatif Berdaya dilaksanakan pada tanggal 29 November 2025. Festival ini memiliki beragam acara: melihat cara Bank Sampah Mawar menabung sampah dan membuat kreasi sampah menjadi boks, tas, dompet, gantungan kunci, hingga kartu dan hiasan yang juga dijual, lomba kreasi layang-layang dari sampah, melihat hasil kreasi alat bakar sampah minim asap (*jet stove*), pameran Jejak *Ambreg* 2017 sampai sekarang, hingga stand kuliner lokal serta kopi.

Acara ini berhasil menarik pengunjung sebanyak 188 pengunjung, dengan komposisi 40 pengunjung dari luar, 148 warga Pondok Pucung sendiri. Pengunjung dari luar yang datang berasal juga dari komunitas dan RW lain di Pondok Pucung. Kreasi sampah kreatif dari Bank Sampah Mawar terjual sebanyak 27 *item* dan mendapatkan pesanan 100 boks daur ulang. Festival *Ambreg* 2025 ini juga menghasilkan *revenue* untuk pemuda/i *Green Camp*, para Ibu-Ibu Bank Sampah Mawar, dan warga penjual kuliner hingga +/- Rp 4 juta.



Gambar 12 Pelaksanaan Festival Ambreg 2025. (Sumber: Tim PKM, 2025)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Simpulan

1. Aspek Sosial Kemasyarakatan

- Pemberdayaan Masyarakat melalui peningkatan keterampilan berjalan dengan cukup baik, utamanya karena digerakkan oleh para Ibu kampung Pondok Pucung yang tergabung di Bank Sampah Mawar. Kelompok ini juga yang secara antusias melakukan dan melaksanakan serangkaian pelatihan mengolah sampah secara kreatif.
- Adanya asisten pelaksan yang berasal dari komunitas Design as Generator (DAG) yang sudah berkelindan dengan warga kampung Pondok Pucung membantu sekali pelaksanaan kegiatan ini.
- Melihat hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan serta keberdayaan warga, khususnya para Ibu yang tergabung dalam Bank Sampah Mawar dan BS Mawar Merekah. Penimbangan rutin dan jumlah berat sampah serta jumlah Tabungan Bank Sampah Mawar menunjukkan hal tersebut, sedangkan pelatihan yang terus bergulir juga menunjukkan antusiasme, peningkatan kreativitas dan pengetahuan tentang pengelolaan serta pengolahan sampah

2. Aspek Manajemen

Pemberdayaan Masyarakat melalui penataan organisasi terlihat dengan penyusunan Struktur Organisasi Festival Ambreg 2025 bersama organisasi pemuda/i *Green Camp* serta system organisasi sederhana Bank Sampah Mawar. Hal ini juga terlihat dari jumlah anggota Bank Sampah dan jumlah kepanitiaan festival.

Secara keseluruhan tujuan kegiatan untuk membangkitkan pola berpikir kreatif dan inovatif dari warga Pondok Pucung dalam hal pengelolaan sampah tercapai, terutama dari terbentuknya struktur sederhana Bank Sampah dan festival, juga hasil pelatihan dan penimbangan yang sudah berjalan. Inovasi sosial muncul melalui keberdayaan warga yang dalam suasana *Ambreg* (*guyub*, kebersamaan) menumbuhkan kesadaran tentang bagaimana mengatasi pengelolaan dan pengolahan sampah.

Dengan demikian kegiatan PKM ini berhasil dalam 2 aspek yang dijalankan, baik peningkatan ketrampilan maupun penataan organisasi yang bahkan bisa membuat mitra mendapat *revenue* seperti yang dijelaskan pada bagian akhir pembahasan. Hal ini yang disebut sebagai *Social Return of Investment* (SROI). SROI adalah kerangka kerja untuk mengukur dan menghitung konsep nilai yang jauh lebih luas. Kerangka kerja ini bertujuan untuk mengurangi ketimpangan dan degradasi lingkungan serta meningkatkan kesejahteraan dengan mengintegrasikan biaya dan manfaat sosial, lingkungan, dan ekonomi (Nicholls, dkk., 2012). Ketika Tim PKM masuk dengan program pemberdayaan melalui 2 aspek: peningkatan keterampilan untuk aspek sosial kemasyarakatan, dan kemampuan penataan organisasi untuk aspek manajemen, SROI kegiatan ini menghasilkan: pengembangan keterampilan & kemampuan kerja, pengembangan komunitas, keberlanjutan lingkungan, dan terakhir peningkatan kesejahteraan (Social Impact. ID, 2024).

Rekomendasi

Persoalan yang paling utama dari pemberdayaan masyarakat adalah keberlanjutannya. Festival *Ambreg* sudah berjalan hampir setiap tahun sejak tahun 2017, dan dalam perjalanannya tidak selalu lancar. Berlandaskan pengalaman tersebut, maka berikut beberapa rekomendasi untuk melaksanakan kegiatan pemberdayaan masyarakat yang benar berdampak:

1. Pahami betul situasi dan kondisi masyarakat yang akan diberdayakan. Relevansi menjadi kunci untuk keberlanjutan kegiatan pemberdayaan. Kegiatan pemberdayaan **sebaiknya tidak menginjeksikan sesuatu yang baru, namun merespon yang selaras dengan situasi masyarakat yang hendak diberdayakan.**
2. Tingkat keberdayaan bukan hal yang statis bergerak naik, namun bergerak dinamis. **Kata yang tepat untuk pemberdayaan adalah bertumbuh.** Tim sebaiknya memahami natur pemberdayaan yang lokusnya ada di rona alamiah.
3. Terbuka dengan **simpangan hasil pemberdayaan dari yang direncanakan**, karena yang diberdayakan adalah warga yang memiliki pengetahuan dan kearifan lokal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Dirketrat Jenderal Riset dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Pelita Harapan (LPPM – UPH) yang telah mendanai kegiatan PKM ini. Tim juga mengucapkan terima kasih kepada Design as Generator (DAG), Organisasi Pemuda Green Camp & Bank Sampah Mawar, serta segenap warga Pondok Pucung RT 005 & 006, RW 02.

Kegiatan PKM ini dilaksanakan berdasarkan Kontrak Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Batch III Hibah Kemdikristek Tahun Anggaran 2025 (No. SP DIPA-139.04.1.693320/2025) dengan No. Kontrak: 455/LPPM-UPH/X/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Halim, M.C., Nursita S. (2023). Jumlah Pasien ISPA di Tangsel tahun ini naik 20%. *Megapolitan Kompas*; 2023 Agustus [diambil September 2024]. Tersedia di: <https://megapolitan.kompas.com/read/2023/08/15/17284161/jumlah-pasien-ispa-di-tangsel-tahun-ini-naik-20-persen-dibandingkan-2022>
- Hamdanah & Surawan. (2022). **Remaja dan Dinamika: Tinjauan Psikologi dan Pendidikan**. Yogyakarta: K-Media.
- Hashifa, E. A. (2021). Peran Pemuda dalam Mewujudkan Pembangunan Desa yang Inklusif. <https://www.kompasiana.com/ewindaah/60c1d2c58ede486e3d4fb813/peran-pemuda-dalam-mewujudkan-pembangunan-desa-yang-inklusif>
- IDEO (2015). Field Guide to Human Centered Design. Canada: IDEO.org/Design Kit.
- Indonesia.Go.ID – Portal Informasi Indonesia (2024). Tantangan Besar, Asta Cita, dan Keberlanjutan Pembangunan; 2024 November [diambil November 2025]. Tersedia di: <https://indonesia.go.id/kategori/editorial/8747/tantangan-besar-asta-cita-dan-keberlanjutan-pembangunan?lang=1>
- Katoppo, M. L (2017). Desain sebagai generator pemberdayaan masyarakat. Disertasi Program Doktor. Institut Teknologi Bandung.
- Katoppo, M.L., Josephine, A., Tanto, C., Indah, I.P., Imanda, M.A., Aurelia, S. (2024). Festival Ambreg 2023: “ReReRe” Pondok Pucung Cosplay, Prosiding SNDS 2024. Tangerang: Penerbit Fakultas Desain, UPH.
- Kumparan News (2025). Jakarta Gencarkan Bank Sampah, Kumpulkan 2,5 Ton Sampah per Bulan; 2025 November [diambil November 2025]. Tersedia di: <https://kumparan.com/kumparannews/jakarta-gencarkan-bank-sampah-kumpulkan-2-5-ton-sampah-per-bulan-26DUNgDR0fg/1>
- Limanseto, Haryo. (2023). **Potensi UMKM Menjadi Modal Dalam Ekosistem Pengembangan Ekonomi**. Diambil 3 Desember 2023, dari <https://ekon.go.id/publikasi/detail/5047/menko-airlangga-potensi-umkm-menjadi-modal-dalam-ekosistem-pengembangan-ekonomi>.
- Masterplandes (2023). Menghadirkan Peran Pemuda Sebagai Penggerak Pembangunan Desa. <https://www.masterplandes.com/penataan-desa/masterplan-desa-menghadirkan-peran-pemuda-sebagai-penggerak-pembangunan-desas/>
- Nicholls, J., Lawlor, E., Neitzert E., & Goodspeed, T. (2012). *A guide to Social Return on*

Investment. SROI Network. Retrieved from
http://socialvalueuk.org/publications/publications/cat_view/29-the-guide-to-social-return-on-investment/223-the-guide-in-english-2012-edition

Pemerintah Provinsi Jawa Barat (2023). Hal-hal yang perlu dipertimbangkan soal akar sampah; 2023 Agustus [diambil September 2024]. Tersedia di:
<https://citarumharum.jabarprov.go.id/hal-hal-yang-perlu-dipertimbangkan-soal-bakar-sampah/>

Rahardjo, Y. (2019). Festival Kreativitas Anak, Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan, Jawa Barat. JSDIS. 2019; 1(1):7-17.

Social Impact. ID (2024). Mengenal Lebih Dekat *Social Return On Investment* (SROI); 2024 [diambil Desember 2025]. Tersedia di: <https://www.socialimpact.id/news/mengenal-lebih-dekat-social-return-on-investment-sroi>

The World Bank. (2021). **Plastic Waste Discharges: From Rivers and Coastlines in Indonesia**. Washington DC: World Bank Publications.

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