

# AMBREG 2: PUCUNG CERDAS BERSERI KEMBALI, FESTIVAL KREATIF KAMPUNG PONDOK PUCUNG, TANGERANG SELATAN

Martin L. Katoppo<sup>1,\*</sup>, Ernest Irwandi<sup>2</sup>, Hady Soenarjo<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

<sup>2,3</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

\*martin.katoppo @uph.edu

**ABSTRAK.** Fakultas Desain (School of Design) mengembangkan MK. Design, Society & Environment (DSE) yang dirancang sebagai demonstrasi praktik tridharma perguruan tinggi di level civitas academica (dosen dan mahasiswa/i) untuk melaksanakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat secara kolaboratif dan berdampak langsung kepada masyarakat melalui desain sejak tahun 2012. Kegiatan PkM MK. DSE kali ini adalah kerja sama antara Prodi Desain Interior dan Prodi Desain Komunikasi Visual, SoD, UPH di semester genap tahun akademik 2017/2018 bersama-sama dengan warga Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan, Jawa Barat, khususnya para pemuda/i-nya. Tujuan kegiatan ini adalah untuk membantu sosialisasi dan kampanye mengenai kebersihan dan kesehatan. Selain itu kegiatan ini hendak mengembalikan keberadaan Pohon Pucung yang sudah lama hilang. Semua kegiatan ini dikemas dalam bentuk festival Ambreg kedua: Festival Kreatif Kampung Pondok Pucung.

**Kata kunci:** *Design, Society & Environment, Festival Kreatif Kampung Pondok Pucung.*

**ABSTRACT.** *School of Design developed a subject called: Design, Society and Environment (DSE since 2012 until now. It demonstrate how research, design and action in a form of community service should be comprehensively practice by the civitas academica (lecturers and students) and made direct impacts for the society through design. In this even semester, academic year of 2017/2018, the DSE in Interior Design and Visual Communication Design Department took form as collaboration between the lecturers, students and the community of Kampong Pondok Pucung, Tangerang West Java. The collaboration aimed on developing campaign regarding the kampong environmental hygiene and cleanliness. It also aimed on bringing back the local treasure: Pucung's tree that had been long gone from the kampong. All the activities will be done through Ambreg 2 Kampong Pondok Pucung Creative Festival.*

**Keywords:** *Design, Society & Environment; Kampong Pondok Pucung Creativity Festival.*

## PENDAHULUAN

Sejak tahun 2012, Fakultas Desain (School of Design) telah mengembangkan mata kuliah yang disebut Design, Society & Environment (DSE). MK. ini dirancang sebagai demonstrasi praktik tridharma perguruan tinggi di level civitas academica Fakultas bersama para mahasiswa/i untuk melaksanakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat secara kolaboratif yang mensinergikan model sinergis penelitian, tindakan (dalam bentuk pengabdian) dan desain langsung ke dalam situasi dan konteks masyarakat tertentu dengan tujuan memberi dampak pemulihan dan pemberdayaan dengan metodologi khusus pemberdayaan melalui desain: Desain sebagai Generator [1],[2],[3]. Hal ini sejalan dengan visi misi UPH yang ingin menjadi *Christ Centered University* yang diterjemahkan oleh Program Studi Desain Interior dan Desain Komunikasi Visual dengan melayani dan memberdayakan melalui desain.

Kegiatan kali ini adalah kerja sama antara Prodi Desain Interior dan Desain Komunikasi Visual, SoD, UPH di semester genap tahun akademik 2017/2018 bersama-sama dengan warga Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan, Jawa Barat, khususnya para pemuda/i-nya. Secara garis besar kegiatan ini bertujuan untuk membantu sosialisasi dan kampanye mengenai permasalahan kebersihan dan kesehatan di Kampung Pondok Pucung. Selain itu kegiatan ini hendak mengembalikan keberadaan Pohon Pucung yang sudah lama hilang dari kampung ini. Semua kegiatan ini dikemas dalam bentuk festival Ambreg kedua: festival kreatif Kampung Pondok Pucung yang merupakan kelanjutan dari festival Ambreg pertama yang digagas dan dilaksanakan oleh tim Prodi Desain Interior bersama-sama dengan pemuda/i Kampung Pondok Pucung pada semester ganjil 2017/2018 lalu.

Tim pelaksana percaya bahwa pengetahuan yang didampingi pengabdian akan menjadi

lengkap, sebuah keilmuan yang melayani, arif dan bijaksana dan sesuai visi dan misi besar UPH. Harapannya pengabdian model DSE ini akan menjadi pengalaman transformasional bagi setiap insan yang terlibat di dalamnya.

## METODE PENELITIAN

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

1. Observasi, kunjungan ke Kampung Pondok Pucung dan proses *pra-engagement* dengan warga Kampung Pondok Pucung pada semester sebelumnya oleh para peserta kuliah (Agustus 2017 – Oktober 2017). Diskusi, persiapan dan kuliah inspiratif dari tim Design as Generator (DAG) semester genap 2017/2018 (Januari 2018).
2. *Preliminary research* menggunakan metode PAR (Participatory Action Research) [4],[5],[6] yang membahas mengenai temuan observasi, kunjungan dan proses *pra-engagement* bersama warga Kampung Pondok Pucung yang telah dilaksanakan sebelumnya (Januari 2018).
3. Perancangan Prototipe Desain secara iteratif dilakukan bersama komunitas warga dan pemuda/i Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan, Jawa Barat (Februari - Maret 2018) [1],[2],[3],[7],[8],[9],[10],[11],[12].
4. Produksi Prototipe Desain (Maret – April 2018). Pemasangan dan penyerahan desain kepada warga Kampung Pondok Pucung (April 2018).
5. Penyusunan laporan, refleksi, evaluasi dan rencana keberlanjutan (April 2018).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian-mendesain-aksi ini adalah rangkaian berurutan beragam kegiatan yang pernah digagas di Kampung Pondok Pucung. Kampung ini adalah mitra kegiatan PkM tim Prodi Desain Interior dan Desain Komunikasi Visual, SoD, UPH bekerja sama dengan komunitas Design as Generator (DAG-daun) sejak tahun 2014 hingga saat ini.

Kegiatan terakhir yang dilakukan di kampung ini sebelum kegiatan yang dilaporkan adalah Festival Kreatif Ambreg 1, yaitu upaya membangkitkan kreativitas para pemuda/i Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan yang diwujudkan dalam bentuk festival kreatif anak muda Kampung Pondok Pucung dengan nama Festival Ambreg (yang diambil dari bahasa lokal yang berarti berkumpul bersama,

bergotong royong). Kegiatan ini dilakukan pada bulan Agustus hingga Desember 2017.



Gambar 1. Pelaksanaan Festival Kreatif Ambreg 1  
(Sumber: Dokumentasi Tim, 2017)

Melihat hal ini maka tim pelaksana bersama warga Kampung Pondok Pucung melanjutkan kembali Festival Ambreg dengan fokus mendesain sosialisasi dan memproduksi kampanye mengenai permasalahan kebersihan dan kesehatan di Kampung Pondok Pucung, khususnya RW 02 yang memang sudah muncul sebagai permasalahan yang dianggap penting oleh warga Kampung Pondok Pucung. Selain itu dari hasil observasi muncul pula fakta bahwa Kampung Pondok Pucung, yang dinamai dari banyaknya pohon Pucung di daerah ini dahulunya telah kehilangan pohon tersebut. Hal ini dianggap penting oleh warga, terutama warga lokal yang melihat bahwa ini adalah identitas Kampung Pondok Pucung. Oleh karena itu tim pelaksana juga akan berusaha mencari dan mengembalikan keberadaan pohon Pucung di kampung ini.

Tahapan kegiatan dilaksanakan sebagai berikut:

1. Kegiatan *preliminary research* dengan menggunakan metode PAR (*Participatory Action Research*) [4],[5],[6] yang membahas mengenai temuan observasi, kunjungan dan proses *pra-engagement* bersama warga Kampung Pondok Pucung. *Preliminary research* ini mengemukakan fokus-fokus permasalahan, yaitu: ruang dan aktivitas bermain anak-anak, area pertemuan warga dan pemuda/i, kebersihan lingkungan, kesehatan warga dan anak, penghijauan lingkungan, dan pengelolaan sampah. Untuk merespon permasalahan kebersihan lingkungan, ruang, aktivitas bermain serta kesehatan anak-anak, tim bekerja sama dengan Madrasah Ibtidaiyah dan Tsanawiyah Unwannunjannah, Kampung Pondok Pucung. Untuk merespon area pertemuan warga dan pemuda/i dan pengelolaan sampah, tim bekerja sama

dengan organisasi pemuda Kampung Pondok Pucung, RW 02. Untuk merespon mengenai permasalahan kesehatan warga juga Ibu dan anak, tim bekerja sama dengan Posyandu dan Unit Kesehatan Masyarakat Kampung Pondok Pucung RW 02.



Gambar 2. Engagement dengan warga  
 (Sumber: Dokumentasi Tim, 2018)

2. Hasil *preliminary research* ini kemudian dijadikan dasar perancangan prototipe desain secara iteratif merespon masing-masing permasalahan yang dilakukan bersama komunitas warga dan pemuda/i Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan, Jawa Barat (Februari - Maret 2018) [1],[2],[3],[7],[8],[9],[10],[11],[12]. Secara berturut-turut prototipe desain yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

- Desain Permainan Interaktif untuk anak-anak SD merespon LKS (Lembar Kerja Siswa/i) Madrasah Unwannunjannah, Pondok Pucung terutama dalam pelajaran Bahasa Indonesia.
- Desain Buku Panduan Permainan Tradisional merespon kebutuhan pentingnya melestarikan permainan tradisional lokal anak-anak Kampung Pondok Pucung, melalui pelajaran olah raga Madrasah Unwannunjannah, Pondok Pucung.
- Desain Poster Kebiasaan Makan Sehat dan Hidup Bersih untuk anak-anak, terutama di Madrasah Unwannunjannah, Pondok Pucung.
- Desain permainan menjaga kebersihan lingkungan untuk anak-anak Madrasah Unwannunjannah, Pondok Pucung.
- Desain Model Tanaman Vertikal dan Pengairan sederhana untuk warga Kampung Pondok Pucung.
- Desain Papan Aktivitas Warga Kampung Pondok Pucung.
- Desain Tempat Sampah *portable* untuk warga Kampung Pondok Pucung.
- Desain Tong Pembakaran Sampah Ramah Lingkungan untuk warga Kampung Pondok Pucung.
- Desain Poster Penyakit dan Penanggulangannya serta Kesadaran

Hidup Sehat untuk warga Kampung Pondok Pucung.

- Desain Buku untuk Kesehatan Ibu dan Anak, terutama dalam masa kehamilan dan pasca melahirkan hingga tahapan imunisasi untuk paribu dan Anak-anak di Kampung Pondok Pucung. (lihat gambar di bawah).



**TEMPAT SAMPAH PORTABLE**

UKURAN TEMPAT SAMPAH  
 TINGGI: 80 CM  
 LEBAR ALAS: 50 CM

**KLASIFIKASI TEMPAT SAMPAH**  
 DIBEDAKAN ATAS SAMPAH KERING DAN BASAH,  
 DITERTAKAN DI MUSKOLA UNTUK PENJAJAMAN DAN PENYIRAMAN

**PEMENUHAN KEBUTUHAN GIZI & PERKEMBANGAN ANAK**

Siapa yang ingin  
 3 - 6 bulan

PEMENUHAN KEBUTUHAN GIZI BAYI 6 - 12 BULAN  
 Perhatikan Makan pada bayi 6 - 12 bulan

Gambar 3. Salah satu penguji dan beberapa pengembangan prototipe secara iteratif langsung bersama warga  
 (Sumber: Dokumentasi Tim, 2018)

Setelah semua prototipe diuji cobakan dan mendapatkan *feedback* dari warga maka sepanjang bulan Maret hingga April 2018 pertengahan proses produksi Prototipe Desain dilakukan. Pada bulan tersebut pula tim pelaksana juga mencari pohon Pucung yang ditemukan di daerah Bogor dan melakukan persiapan-persiapan menjelang acara. Pada saat ini pula disepakati bahwa Festival Ambreg 2 diberikan tajuk 'Pucung Cerdas Berseri Kembali' yang diartikan bahwa festival kali ini banyak memusatkan diri dalam hal pembangkitan kesadaran untuk anak-anak terutama di lingkungan sekolah dan untuk warga dengan fokus permasalahan kesehatan dan kebersihan lingkungan.



Gambar 4. Pohon Pucung dan Desain Visual Pucung Cerdas Berseri Kembali (Sumber: Dokumentasi Tim, 2018)

Festival Kreatif Warga Kampung Pondok Pucung Ambreg 2: Pucung Cerdas, Berseri Kembali akhirnya dilaksanakan pada tanggal 24 April 2018. Pada acara ini semua prototipe desain diserahkan kepada setiap pihak yang telah mengadakan kerjasama selama ini, yaitu: Madrasah Unwannunjannah, Kampung Pondok Pucung, Organisasi Pemuda Kampung Pondok Pucung RW 02, Ketua RW 02, Kampung Pondok Pucung, dan Posyandu RW 02 Kampung Pondok Pucung. Penyerahan ini juga disertai dengan penyerahan pohon Pucung sebagai simbol kembalinya identitas Kampung Pondok Pucung. Sepanjang acara, organisasi pemuda RW 02 Kampung Pondok Pucung menjadi panitia penyelenggara acara ini bersama para dosen Prodi Desain Komunikasi Visual dan Desain Interior serta mahasiswa/i Desain Komunikasi Visual, SoD, UPH.



Gambar 5. Poster Acara 'Pucung Cerdas, Berseri Kembali (Sumber: Dokumentasi Tim, 2018)

Festival Kreatif Warga Kampung Pondok Pucung Ambreg 2: Pucung Cerdas, Berseri Kembali ditutup dengan pemberian beberapa poster penyuluhan dan pohon Pondok Pucung ke Kelurahan Pondok Pucung. Acara penutupan ini sekaligus menunjukkan bahwa pengaruh berbagai kegiatan yang telah dilakukan oleh Kampung Pondok Pucung diapresiasi oleh pihak Kelurahan. Ini juga menandakan terbukanya berbagai kemungkinan program

kerja sama dalam skala yang lebih luas.



Gambar 6. Acara 'Pucung Cerdas, Berseri Kembali (Sumber: Dokumentasi Tim, 2018)

## KESIMPULAN

Kegiatan di Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan, Jawa Barat, khususnya bersama warga di RT 005 dan 006, RW 02 sudah berjalan sejak tahun 2014 hingga sekarang. Beragam kegiatan sudah dilakukan dengan warga kampung yang melibatkan banyak pemangku kepentingan (*stakeholder*: para Bapak, para Ibu, para anak-anak dan pemuda/i, komunitas yang ada di Kampung Pondok Pucung dan seterusnya). Kegiatan kali ini adalah kegiatan ke-5 kalinya dimana tim pelaksana bekerja sama dengan warga Kampung Pondok Pucung (sebelumnya: Nabung Aer: eksperimen biopori (2015), Tanam Sini Tanam Situ (TATITU): eksperimen penghijauan kampung (2015), Ka.Ki.Ku.Ke. Ko: membangun ruang kreatif bagi anak-anak Kampung Pondok Pucung (2016), Ambreg: Festival Kreativitas Anak Kampung Pondok Pucung (2017).

Secara khusus Festival Kreatif Ambreg 2 ini adalah kelanjutan dari Festival Kreatif Ambreg 1, yang berusaha merespon keresahan warga dan pemuda/i perihal permasalahan kebersihan dan kesehatan di Kampung Pondok Pucung khususnya RW 02. Selain itu kegiatan ini juga berusaha mengembalikan ciri khas lokal Kampung Pondok Pucung, yaitu pohon Pucung yang sudah lama tak ada lagi di daerah ini. Pada setiap kegiatannya, porsi partisipasi dan tanggung jawab pelaksanaan kegiatan semakin

besar diberikan kepada warga Kampung Pondok Pucung dengan skala yang diupayakan menjangkau lebih luas seperti pada kegiatan kali ini yang melibatkan Kelurahan Pondok Pucung. Harapannya kegiatan-kegiatan berikutnya akan diinisiasi secara mandiri oleh warga Kampung Pondok Pucung dan berlanjut untuk terus memajukan kampung mereka sendiri dan berkembang sesuai imajinasi dan kemampuan mereka sendiri.



*Gambar 7. Penutupan Acara 'Pucung Cerdas, Berseri Kembali di Kelurahan Pondok Pucung(Sumber: Dokumentasi Tim, 2018)*

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Komunitas Desain as Generator (DAG) – daun (desain anak untuk negeri), Fakultas Desain, UPH dan LPPM UPH, Pemuda/i dan Kelurahan Kampung Pondok Pucung, RT 005 dan 006, RW 02, Tangerang Selatan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Katoppo, M. L., dkk. (2014). Design as Generator (DAG): an architectural approach for empowering community (republished as Design as Generator (DAG): an architectural approach for empowering community). **DIMENSI Journal of Architecture and Built Environment** 2:41: 85-94.
- [2] Katoppo, M. L. dan Sudradjat, I. (2015). Combining Participatory Action Research (PAR) and Design Thinking (DT) as an alternative research method in architecture. **Procedia – Social and Behavioral Sciences** 184 C (2015): 118-125.
- [3] Katoppo, M. L., Triyadi, S., dan Siregar, M. J. (2016). Redefine architecture as social innovation for empowering community. Sriwijaya International Conference on Engineering, **Science and Technology (SICEST)** 2016 proceeding with ISBN No. 979-587-621-1.
- [4] Taggart, R. Mc. (2006). Participatory action research: issues in theory and practice. **Educational Action Research**. 2:3: 313-337.
- [5] Creswell, J. W. (3rd ed. © 2008, 2005, 2002): **Educational research – planning,**

- conducting, and evaluating quantitative and qualitative research.** New Jersey: Pearson Education. Inc, Pearson International Edition.
- [6] Reason, P. dan Bradbury, H. (2001). **Handbook of Action Research – Participative Inquiry and Practice.** London – New Delhi: Sage Pub., Inc.
- [7] Brown, T. (2008). **Design thinking** [www.unusualeading.com](http://www.unusualeading.com). Harvard Business Review: 1-9.
- [8] Brown, T. dan Katz, B. (2009). **Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovations.** New York: HarperCollins Publishers.
- [9] Brown, T., dan Wyatt, J. (2010). **Design thinking for social innovation.** Stanford Social Innovation Review, Stanford School of Business: 29-35.
- [10] Berg, B. L., dan Lune, H. (2012). **Qualitative research methods for the social sciences 8th Ed.** United States: Pearson Education, Inc..
- [11] Stringer, E. (1999). **Action Research 2nd Ed.** Thousand Oaks, California: Sage Publications.
- [12] IDEO (2013). **Human centered design (HCD) toolkit: design thinking toolkit for social innovation project, 2nd.ed.** Licensed under The Creative Commons Attribution, Non Commercial, Share A-Like 3.0 Unported License, with IDE, Heifer international and ICRW, funded by Bill and Melinda Gates Foundation.