

AMBREG: FESTIVAL KREATIVITAS ANAK KAMPUNG PONDOK PUCUNG, TANGERANG SELATAN, JAWA BARAT

Michael H.^{1,*}, Jessica S.², Yenty Rahardjo³

^{1,2,3}Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

*yenty.rahardjo@uph.edu

ABSTRAK. MK. Design, Society & Environment (DSE) dirancang pada level Fakultas (School of Design) sebagai demonstrasi praktik tridharma perguruan tinggi di level civitas academica Fakultas bersama para mahasiswa/i untuk melaksanakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat secara kolaboratif dan berdampak langsung kepada masyarakat melalui desain. Kegiatan penelitian, mendesain dan aksi di MK. DSE Prodi Desain Interior, SoD, UPH dilaksanakan pada semester ganjil tahun akademik 2017/2018. Pada kegiatan kali ini para dosen dan mahasiswa/i bekerja sama dengan warga Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan, Jawa Barat, khususnya para pemuda/i-nya berusaha untuk membangkitkan kreativitas pemuda/i kampung dengan pembekalan keterampilan desain cetak. Metodologi khusus yang digunakan adalah paduan Participatory Action Research (PAR) dan Design Thinking (DT) yaitu: Desain sebagai Generator (DAG). Upaya pembangkitan kreativitas ini mewujudkan dalam bentuk festival kreatif anak muda Kampung Pondok Pucung: Ambreg.

Kata kunci: Design as Generator, Kreativitas, Anak Muda, Festival.

ABSTRACT. Since 2012, School of Design developed a subject called: Design, Society and Environment (DSE) that 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 the odd semester, academic year of 2017/2018, the DSE in Interior Design Department took form as collaboration between the lecturers, students and the youth of Kampong Pondok Pucung, Tangerang West Java. The collaboration aimed to generate creativity among the youth throughout printing design workshop. The methods used to generate creativity are a specific methodology called Design as Generator that combines Participatory Action Research (PAR) and Design Thinking (DT). The result is a youth creativity festival called: Ambreg.

Keywords: Design as Generator, Creativity, Youth, Festival.

PENDAHULUAN

Fakultas Desain (School of Design) 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. Model ini dikembangkan ke dalam metodologi khusus pemberdayaan melalui desain yang disebut Desain sebagai Generator [1],[2],[3].

Pada kegiatan penelitian-mendesain-aksi (Pengabdian kepada Masyarakat) kali ini para dosen dan mahasiswa/i bekerja sama dengan warga Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan, Jawa Barat, khususnya para pemuda/i-nya untuk membangkitkan kreativitas para

pemuda/i sehingga membuat para pemuda/i dapat membayangkan kegiatan yang lebih berdampak baik bagi kampung dan mereka sendiri. Hal ini dilakukan dengan mencari tahu permasalahan apa yang ada di kampung dan bagaimana para anak mudanya dapat terus guyub berkumpul dan bekerja sama secara kreatif serta mewujudkannya dalam bentuk festival kreatif anak muda Kampung Pondok Pucung.

Pengetahuan yang didampingi pengabdian akan menjadi lengkap, sebuah keilmuan yang melayani, arif dan bijaksana. Hal ini sesuai visi dan misi besar UPH menjadi Christ Centered University. Harapannya kegiatan ini akan menjadi pengalaman transformasional bagi yang terlibat di dalamnya.

METODE PENELITIAN

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

1. Preliminary research menggunakan model kombinasi metode PAR (Participatory

Action Research) [4],[5],[6] & DT (Design Thinking) [7],[8],[9],[10],[11],[12] melalui tahapan Discover-Look terhadap: min 8 anggota kelompok pemuda/i Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan, Jawa Barat, 3 orang ahli (inisiator komunitas, organisasi pemuda lain) 3 situasi dan lokasi serupa maupun yang inspiratif dalam hal upaya membangkitkan kreativitas dan imajinasi kelompok pemuda/i dalam suatu area/kampung.

2. Riung Desain (RD) dalam tahapan Ideate-Think untuk merumuskan permasalahan yang tepat. Hasil RD ini didiskusikan kembali bersama pemuda/i Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan. [7],[8],[9],[10],[11],[12].
3. Perancangan Prototipe Desain dilakukan bersama komunitas pemuda/i Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan, Jawa Barat. Pelaksanaan Pre-Test, Action dan PostTest dilaksanakan selama + 1 bulan [1],[2],[3],[7],[8],[9],[10],[11],[12].
4. Penyusunan laporan, refleksi, evaluasi dan rencana keberlanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian-mendesain-aksi kali ini adalah upaya kelanjutan kegiatan membangkitkan kreativitas para pemuda/i Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan yang telah dilakukan sejak tahun 2015. Tujuan kegiatan ini adalah agar para pemuda/i dapat membayangkan kegiatan yang lebih berdampak baik bagi kampung dan mereka sendiri. Hal ini secara kreatif akan diwujudkan dalam bentuk festival kreatif anak muda Kampung Pondok Pucung. Pada kegiatan kali ini tim pelaksana benar-benar berperan hanya sebagai fasilitator saja, sedangkan semua inisiasi diharapkan muncul secara mandiri dari para pemuda/i Kampung Pondok Pucung.



Gambar 1. Pertemuan dengan para pemuda/i
(Sumber: Dokumentasi Tim, 2017)

Tahapan kegiatan dilaksanakan sebagai berikut:

1. Melakukan kegiatan pengumpulan data (data collecting) atau dalam model DT-PAR fase Discover-Look [5],[7],[8],[9],[10],[11],[12].:

a. Community engagement dengan warga RT 005, RW 02: Pak Rusli, Pak Syamsudin, Pak Ishak Iskandar, Mba nur dan Bu Henni; dan pemuda/i Kp. Pondok Pucung: Abdul Rosyid, M. Yusup, Agus Setiawan, Eko Prasetyo, M. Ruslan, Feza Arya, Hasbinallah, Egi Ardiansyah, Agi Bustomi, Sultan Arafli, Diramsyah Ramadhan, Iqbal Fadillah, Agung Firmonsa, Firman Junaidi, M. Dimas, Siswanto Setiawan, M. Rifa'i, Fajar Nurrahmat, Fatuh Subekhi, Bagus Setiaji, M. Ghulaman Zaky, M. Fahrhan A. Dari engagement ini didapatkan dua hal yang dianggap sebagai permasalahan dan potensi utama di Kampung Pondok Pucung: kebersihan kampung dan kekompakan warga.

b. Talk to experts berbicara dengan ahli 2-3 orang: Kamil Muhammad (arsitek aktivis yang peduli dengan bagaimana cara pemberdayaan masyarakat yang efektif melalui desain dan arsitektur), Gatari Surya (urban researcher dan peneliti 'sekolah salah didik' Yogyakarta) dan A. Satria H.A (Katua Karang Taruna RW 08 Perumahan Taman Cibodas). Dari ketiga expert ini didapatkan tantangan, strategi dan cara menggerakkan komunitas atau melalui beragam aktivitas dan desain.

c. Immerse in context berkelindan dengan 2-3 tempat yang sesuai dengan konteks area target penelitian: Kampung Tongkol, Kota Tua, Jakarta Pusat dan Kampung Jodipan, Malang. Analogous research belajar dari hal-hal yang kontras-berkelindan untuk membuka wawasan: sistem gotong royong dalam pelbagai dimensi. Dari situasi-situasi ini dipelajari mengenai bagaimana warga bisa bergerak bersama-sama dan atas tujuan apa warga mau bergerak bersama.

2. Menentukan tema, membuat konsep dan merumuskan permasalahan melalui pengajuan pertanyaan 'Bagaimana kita bisa...?' ('How Might We...?') (DT-PAR fase Ideate-Think [5],[7],[8],[9],[10],[11],[12],[13]. Ada 3 rumusan permasalahan yang dihasilkan adalah:

- Bagaimana kita bisa menyediakan kesempatan untuk mengembangkan kepedulian sebagai satu komunitas?
- Bagaimana kita bisa merubah pola aktivitas di Pondok Pucung agar lebih inovatif dan memajukan kampung?

- Bagaimana kita bisa memaksimalkan wadah yang ada untuk mengembangkan potensi dan meningkatkan kepedulian warga Pucung, khususnya para pemuda/i terhadap kampungnya sendiri? (HMW terpilih).

3. Membuat prototipe berdasarkan perumusan masalah yang ditemukan dan mencari umpan balik (feedback) prototipe dari pemuda/i Kampung Pondok Pucung, RW 002, khususnya RT 005 dan 006, Tangerang Selatan (DT-PAR fase Prototype-Act [5],[7],[8],[9],[10],[11],[12],[14]), yang hasilnya adalah dua prototipe: workshop with expert dan perlombaan karya kreatif. Kedua prototipe ini kemudian digabungkan karena dirasakan melengkapi satu sama lain. Untuk menggali kreativitas pemuda/i Kampung Pondok Pucung, maka diperlukan dulu identifikasi kemampuan kreatif. Kemampuan kreatif ini kemudian direspon dengan pemberian workshop dari Fakultas Desain, UPH. Karya-karya yang dihasilkan workshop tersebut kemudian dipamerkan dan dilombakan dalam suatu perayaan atau festival kreatif pemuda/i Kampung Pondok Pucung. Prototipe ini kemudian dikembangkan secara intensif selama + 2 bulan dengan melakukan proses iterasi paling sedikit 4x, yang hasilnya kemudian adalah 'Festival Kreatif Anak Muda Kampung Pondok Pucung: Ambreg'.

Tahap Action yang pertama kali dilakukan adalah dengan melakukan identifikasi kebutuhan pengembangan kreatifitas dari pemuda/i Kampung Pondok Pucung. Hasilnya adalah kesepakatan bersama untuk meningkatkan kualitas dan kemampuan menggambar anak-anak Kampung Pondok Pucung serta bagaimana karya-karya tersebut dapat muncul sebagai bahan cetak di kaos, jaket, tas dan lain-lain. Hal ini juga merespon perkembangan terakhir dari kesenangan anak-anak kampung menghias Kampung Pondok Pucung dengan beragam mural sebagai hasil kelanjutan dari kegiatan PkM sebelumnya. Maka pada tanggal 18 November 2017 diadakanlah workshop gambar dan cetak di SoD yang dibantu oleh para dosen Desain Komunikasi Visual bertempat di Laboratorium Cetak, SoD dengan peserta + 24 anak-anak dan pemuda/i Kampung Pondok Pucung. Kegiatan ini menghasilkan gambar yang dibuat oleh masing-masing anak-anak yang kemudian langsung diajarkan untuk mencetak gambar yang mereka hasilkan di atas tote bag yang telah disediakan. Teknik cetak yang digunakan adalah teknik cukil Setelah selesai workshop para peserta juga diberikan

peralatan agar dapat terus berlatih teknik cetak cukil (DT-PAR fase Deliver/Prototype/Act: [5],[7],[8],[9],[10],[11],[12],[14]).



Gambar 2. Workshop gambar & cetak di Fakultas Desain, DKV-UPH
(Sumber: Dokumentasi Tim, 2017)

Bersamaan dengan itu persiapan festival kreatifitas Anak Muda Kampung Pondok Pucung: 'Ambreg' terus dilaksanakan. 'Ambreg' berasal dari bahasa Betawi yang artinya bersama-sama. Kata ini dipilih sendiri oleh para anak muda Kampung Pondok Pucung, karena mengingat kebiasaan berkumpul bersama-sama yang dilakukan oleh warga Pucung sejak dulu. Kegiatan berkumpul bersama-sama ini juga berarti mengerjakan bersama, senasib sepenanggungan, yang mencerminkan nilai dasar yang ada di hampir setiap budaya Indonesia: gotong-royong. Persiapan festival ini dilaksanakan sejak bulan Oktober hingga November 2017 dan disepakati untuk dilaksanakan pada tanggal 2 Desember 2017.



Gambar 3. Pelaksanaan Festival Kreatif Ambreg
(Sumber: Dokumentasi Tim, 2017)

Sepanjang pelaksanaan PkM dilakukan proses pengukuran PreTest dan PostTest [5],[15], yang secara mudah dilihat dari kenaikan jumlah partisipan sejak awal proses engagement hingga akhirnya pada saat pelaksanaan Festival Kreatif Anak Muda Kampung Pondok Pucung: 'Ambreg'. Grafik partisipan cenderung meningkat pesat, dari hanya + 6-8 orang saat proses engagement pertama, hingga + 24 orang peserta workshop, hingga akhirnya + 60an anak-anak dan anak muda Kampung Pondok Pucung berkumpul dan merayakan hasil kreatif mereka di acara Festival Kreativitas 'Ambreg'. Selain itu karya kreatif yang dipamerkan juga

beragam: gambar anak-anak, gambar para pemuda/i, tote bag dengan cetakan hasil gambar pemuda/i yang mereka produksi sendiri. Pada kesempatan ini juga Fakultas Desain, UPH menyumbangkan 1 set peralatan cetak untuk para pemuda/i Kampung Pondok Pucung.

Hasil yang paling membanggakan dari Festival Kreativitas Anak Muda Kampung Pondok Pucung: 'Ambreg' adalah perubahan yang terjadi dari pemuda/i Kampung Pondok Pucung. Perubahan ini secara nyata ditunjukkan oleh transformasi seorang pemuda Pucung yang pada tahun 2016 lalu (atau 1,5 tahun sebelumnya) adalah salah seorang yang gemar mencorat-coret dinding kampung, pada Festival Kreatif 'Ambreg' ini menjadi ketua pelaksana. Hal ini sungguh mengharukan dan membanggakan bagi segenap tim dan para pemuda/i Kampung Pondok Pucung.



Gambar 4. Transformasi pemuda Pucung
(Sumber: Dokumentasi Tim, 2017)

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 bersama pemuda/i Kampung Pondok Pucung sendiri sudah dilakukan sejak awal atas dorongan dari para pemimpin dan tetua warga. Kegiatan kali ini adalah kegiatan ke-4 kalinya dimana tim pelaksana bekerja sama dengan para pemuda/i 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)). Pada setiap kegiatannya, porsi partisipasi dan tanggung jawab pelaksanaan kegiatan semakin besar diberikan kepada para pemuda/i Kampung Pondok Pucung. Pada kegiatan kali ini tim pelaksana hanya bertindak sebagai

fasilitator dengan harapan, kegiatan-kegiatan berikutnya akan di-inisiasi secara mandiri oleh para pemuda/i Kampung Pondok Pucung dan berlanjut untuk terus memajukan kampung mereka sendiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Komunitas Desain as Generator (DAG) – daun (desain anak untuk negeri), Fakultas Desain, UPH dan LPPM UPH, Pemuda/i Kampung Pondok Pucung, RT005 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. 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.
- [13] Jenkins, P. dan Forsyth, L. (2010). Architecture, Participation and Society. New York: Routledge.
- [14] Jones, P. B., Petrescu, D., dan Till, J. (2005). Architecture and Participation. New York: Spon Publishing.
- [15] Neuman, L. W. (2006). Social research methods – qualitative and quantitative approaches. Boston, NY, SF: Pearson Education, Inc..