

Pengembangan Metodologi Hibrid *Community Action Plan* untuk Penataan Kampung Kota Kumuh Jakarta - Studi Kasus: CAP 4 RW Kumuh Kota Administratif Jakarta Utara

Martin L. Katoppo

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
martin.katoppo@uph.edu

Ruth E. Oppusunggu

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
ruth.oppusunggu@lecturer.uph.edu

Theodore Sutiswan

Programmer Program Community Action Plan 2021, Fakultas Desain,
Universitas Pelita Harapan

Ambia Aminullah Kamil

Kepala Seksi Perencanaan dan
Pengawasan Perumahan dan Kawasan Permukiman,
Suku Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Jakarta Utara

ABSTRAK

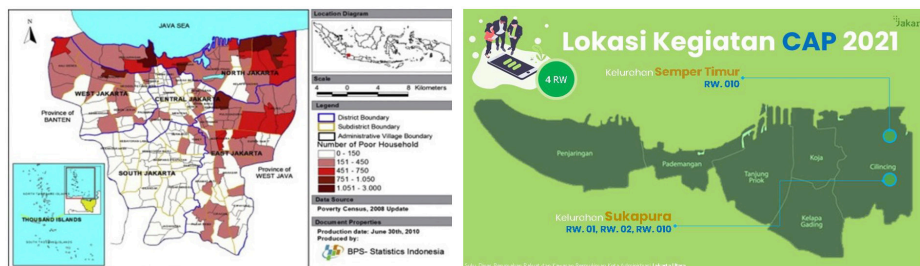
Kegagalan kampung kota berkembang seiring dengan deru modernisasi membuat keberadaannya menjadi permasalahan karena wajah kampung kota yang terpinggirkan dan kumuh. Sesuai dengan keputusan Gubernur DKI Jakarta No. 878 tahun 2018 pendekatan relokasi digantikan dengan pendekatan penataan kampung kota yang mengedepankan partisipasi publik dengan model partisipasi aktif warganya membuat *Community Action Plan* (CAP). Penelitian ini bertujuan mengembangkan model CAP yang lestari, berkeadilan sosial serta dilandasi dengan semangat kolaborasi yang mampu secara lincah bergerak hibrid daring dan luring di masa pandemik. Penelitian ini menggunakan studi nyata pembuatan CAP untuk 4 RW kumuh di bawah program Suku Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman, Kotamadya Jakarta Utara. Penelitian ini menggunakan metode penelitian-mendesain-aksi: Desain sebagai Generator yang memungkinkan peneliti untuk berpindah-pindah dari aktivitas meneliti, mendesain dan melakukan aksi. Hasil dari penelitian ini adalah kembangan metodologi hibrid *Community Action Plan* yang dapat digunakan tiap pemangku kepentingan dalam menata kampung kota kumuh.

Kata Kunci: *Community Action Plan*, Metodologi Hibrid, Kampung Kota Kumuh Jakarta

PENDAHULUAN

Kampung kota di wilayah DKI Jakarta adalah sebuah keniscayaan. Kampung adalah awal model pemukiman di seluruh kota di Indonesia, yang kemudian karena deru modernisasi berubah menjadi kota. Kegagalan kampung kota berkembang seiring dengan modernisasi membuat keberadaan kampung kota menjadi permasalahan karena wajahnya yang terpinggirkan dan kumuh. Berdasarkan data BPS DKI Jakarta tercatat 371,000 penduduk miskin bermukim di DKI Jakarta (<https://jakarta.bps.go.id/pressrelease/2015/04/20/246/tingkat-kemiskinan-di-dki-jakarta-April-2015.html>) dan menempati 1204,5 Ha permukiman kumuh (<http://kotaku.pu.go.id/>).

Berbagai pendekatan sudah dilakukan untuk membenahi hal tersebut dan yang paling sering dilakukan adalah dengan merelokasi atau menggusur kampung-kampung kota ini. Pendekatan yang cenderung represif ini kemudian perlahan tergantikan dengan pendekatan yang lebih manusiawi, yaitu dengan mengedepankan partisipasi publik. Keputusan Gubernur DKI Jakarta No. 878 tahun 2018 menyatakan bahwa kampung-kampung kota akan ditata ulang dengan model partisipasi aktif warganya dengan membuat *Community Action Plan (CAP)*. Persoalannya bagaimana membuat CAP yang benar-benar *genuine* demi dan untuk masyarakat, ditambah lagi dengan persoalan pandemik yang membatasi kelindan masyarakat (*community engagement*) secara langsung? Penelitian ini bertujuan mengembangkan model CAP yang lestari, berkeadilan sosial serta dilandasi dengan semangat kolaborasi yang mampu secara lincah bergerak hibrid daring dan luring. Untuk menganalisis permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan studi nyata pembuatan CAP untuk 4 RW kumuh dalam 2 Kelurahan Semper Timur dan Sukapura, Kecamatan Cilincing di bawah program Suku Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman, Kotamadya Jakarta Utara. Untuk mengembangkan metodologi hibrid CAP digunakan metodologi spesifik penelitian-mendesain-aksi: Desain sebagai Generator yang memungkinkan peneliti untuk berpindah-pindah dari aktivitas meneliti, mendesain dan melakukan aksi (Katoppo, 2017 dan 2020).



Gambar 1 Peta Kumuh DKI dan Lokasi Kegiatan CAP Jakarta Utara 2021. (Sumber: Sciencedirect.com & presentasi pribadi Kamil, 2021)

KAJIAN TEORI

Kenyamanan sebuah pemukiman ditentukan oleh kenyamanan fisik, kenyamanan sosial, ekonomi dan kenyamanan psikologis yang dapat dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakatnya, terutama anak-anak atau kaum marginal (Lennard, 2012). Untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan masyarakat terhadap permukiman yang layak, maka pendekatan yang paling baik adalah melakukan kelindan (*engagement*)

secara aktif dengan masyarakat itu sendiri. Arnstein (1969) berargumen tingkat partisipasi masyarakat paling tinggi berada saat tingkat kerjasama antar pihak ada dalam bentuk kemitraan (*partnership*), pembagian kewenangan (*delegated power*) yang akhirnya mengizinkan masyarakat menjadi pengambil keputusan serta memiliki kewenangan atas keputusan yang diambil tersebut (*citizen control*). *Community Action Plan* (CAP) semestinya berada pada 3 tingkatan paling tinggi Arnstein ini.

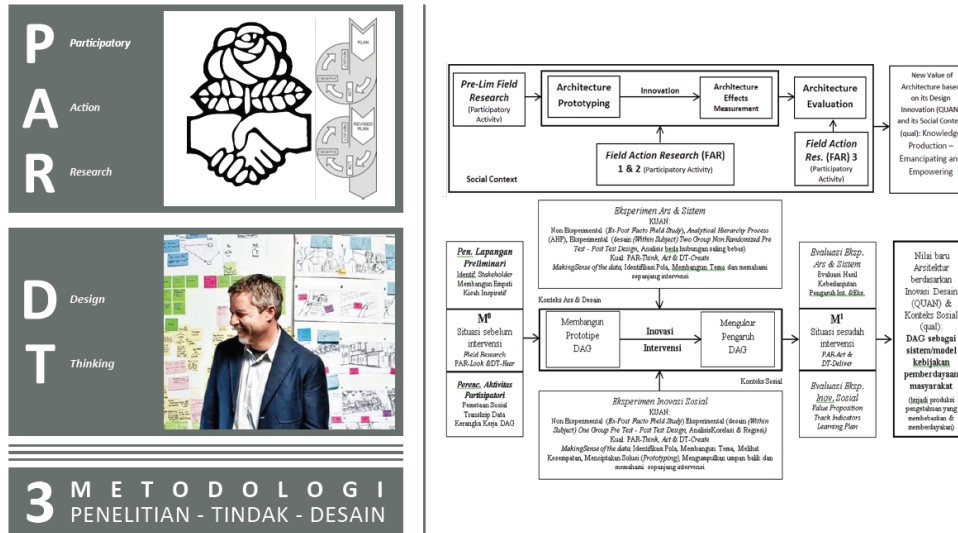
Till (2005) menempatkan peran arsitek/desainer dan masyarakat sebagai warga masyarakat setara dengan peran keahlian yang saling bergantian (*the expert-citizen/citizen-expert*). Peran ini memungkinkan terjadinya proses partisipasi transformatif yang terjadi dalam suatu ruang perundingan (*negotiating space*) yang senantiasa mampu menemukan permasalahannya dan menjadi ruang perundingan bagi setiap harapan (*the negotiation of hope*). Petrescu (2005) kemudian mengatakan bahwa ruang perundingan partisipatif ini adalah ruang yang mendorong terjadinya diskusi dan kemerdekaan berbicara walaupun proses partisipasinya tak selalu merupakan proses yang membebaskan. Dalam ruang ini desain menjadi generator pendorong terciptanya ruang yang hidup (*life space*), ruang publik yang 'dekat' (*public space of proximity*), terus menjadi ruang yang 'lain' (*other spaces*) dan menjadi ruang katalis pendorong perubahan sosial yang diciptakan terus menerus.

METODOLOGI

Penciptaan ruang yang hidup (*life space*) bagi para warga di 4 RW Kumuh Jakarta Utara menjadi tujuan pelaksanaan CAP 2021, maka perlu dirumuskan metodologi yang memungkinkan perumusan dan perencanaan CAP yang lestari, berkeadilan sosial serta lincah bergerak hibrid daring dan luring di tengah masa pandemik ini. Untuk itu digunakanlah metodologi khusus yang menggabungkan aktivitas penelitian-mendesain-aksi: Desain sebagai Generator. Metodologi ini memungkinkan peneliti untuk berpindah-pindah dari aktivitas meneliti, mendesain dan melakukan aksi (Katoppo, 2017). Metodologi ini adalah gabungan *Participatory Action Research* (PAR) dan *Design Thinking* (DT). PAR menggabungkan aksi dan aktivitas meneliti serta dilakukan bersama masyarakat untuk mencapai perubahan sosial tertentu (Taggart, 2006; Stringer, 1999, Berg dan Lune, 2012). DT adalah cara berpikir mendesain yang berorientasi pada manusia (*human centered design*), berlandaskan empati, eksperimen dan kolaborasi demi tercapainya inovasi yang berkelanjutan (Brown, 2008; Brown dan Katz, 2009) yang bekerja sebagai pendorong terjadinya perubahan sosial (Brown dan Wyatt, 2010; IDEO, 2013).

Metodologi penelitian DAG didasarkan juga pada Model Penelitian Kombinasi Model Eksperimen Berkelindan dengan Rangkaian Berurutan (*Sequential Embedded Experimental Model*) Creswell dan Clark (2007) yang memformulasikan skema analisis dan interpretasi analisis tautan penelitian kualitatif PAR dan DT dengan penelitian kuantitatif eksperimental (Neuman, 2014; Seniati, 2011). Kombinasi ini memungkinkan peneliti bergerak secara kolaboratif dan dinamis baik di dalam ranah kuantitatif untuk melakukan aktivitas eksperimental menciptakan karya

desain yang inovatif; maupun di dalam ranah kualitatif untuk melakukan aktivitas partisipatoris bersama-sama para pemangku kepentingan mendorong terjadinya inovasi sosial. Harapannya terjadi produksi pengetahuan dari setiap pemangku kepentingan agar terbebaskan dan berdaya (Katoppo dan Sudradjat, 2015).

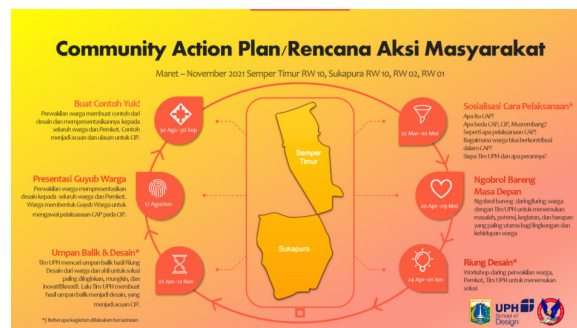


Gambar 2 Metodologi Desain sebagai Generator. (Sumber: Katoppo, 2017, 2018)

Metodologi ini juga sudah dibuktikan bekerja dengan baik di saat pandemik dengan mengombinasikan cara beroperasi daring dan luring (Katoppo, dkk., 2021). Operasi daring digunakan terutama di saat tahap kelindan masyarakat (*community engagement*) dan berdiskusi dengan para ahli (*talk to experts*) yang alih-alih terbatas justru menjadi semakin akrab karena berhasil masuk hingga ruang paling privat dan semakin luas cakupannya (Mann dan Stewart, 2000; Salmons, 2015). Operasi luring digunakan untuk tetap menjaga identitas dan konteks dimana penelitian dilakukan.

PEMBAHASAN

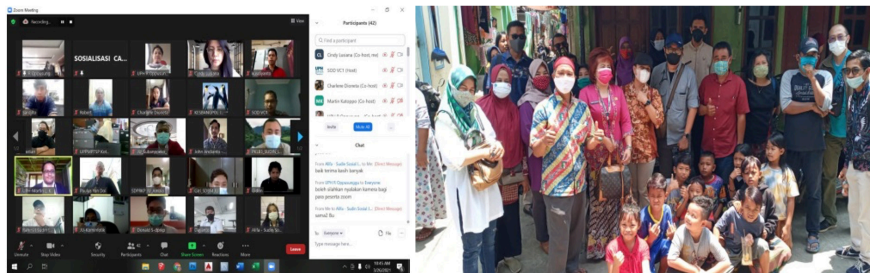
Kegiatan CAP DI 4 RW Kumuh, Kelurahan Semper Timur (RW 010) dan Kelurahan Sukapura (RW 01, 02, 010), Kotamadya Jakarta Utara dilaksanakan dari bulan Maret hingga bulan November 2021 dengan tahapan pelaksanaan sebagai berikut:



Gambar 3 Tahapan Pelaksanaan CAP 2021 4 RW Kumuh Jakarta Utara. (Sumber: Tim CAP, 2021)

Tahap pelaksanaan yang telah dilakukan oleh Tim dalam makalah ini adalah:

1. Sosialisasi CAP kepada warga sasaran yang dilaksanakan kombinasi daring dan luring. Pelaksanaan sosialisasi ini bertujuan untuk: (a) perkenalan tim CAP dengan warga sekaligus memberikan informasi pendahuluan tentang apa itu CAP dan mengapa CAP menjadi penting, (b) mencoba metode pertemuan hibrid antar Tim CAP Fakultas Desain, UPH; Tim Seksi Perencanaan dan Pengawasan Suku Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Jakarta Utara beserta SKPD terkait; Tim Kecamatan Cilincing dan Kelurahan masing-masing Semper Timur dan Sukapura, beserta warga dari masing-masing RW terkait. Metode ini digunakan agar sesuai protokol kesehatan masa pandemik sekaligus mengukur kemampuan TIK warga sasaran.



Gambar 4 Sosialisasi CAP 2021 secara daring dan luring. (Sumber: Tim CAP, 2021)

2. Sebagian proses kelindan masyarakat (*community engagement*) atau *rembug* warga yang dalam tahapan pelaksanaan disebut: '*Ngobrol Bareng Masa Depan*'. Proses ini mengikuti tahapan 'Temukan' dalam proses Riung Desain (PAR, fase *Look* (Berg dan Lune, 2012; Stringer, 1999; Creswell, 2008) dan DT, fase *Discover* (Brown, 2008; Brown dan Wyatt, 2010; IDEO, 2013). Tahap 'Temukan' bertujuan untuk mencari tahu secara daring (Mann dan Stewart, 2000; Salmons 2015) dan luring perihal permasalahan, potensi, interaksi dan harapan warga. Tahap 'Temukan' dalam metodologi DAG termasuk dalam aktivitas meneliti.



Gambar 5 Community Engagement CAP 2021 daring dan luring. (Sumber: Tim CAP, 2021)

Tahap Sosialisasi yang sudah dilakukan dan 'Temukan' yang masih berjalan ini menunjukkan bahwa metodologi hibrid daring dan luring Desain sebagai Generator berjalan dengan baik. Seperti yang telah disampaikan pada bagian metodologi, operasi daring memungkinkan Tim untuk mewawancarai warga di ruang-ruang paling intim (di dalam kamar, berpakaian santai, sembari melakukan aktivitas

rumahan dan lain-lain), sehingga keakraban Tim dan warga lebih cepat terbangun. Akan tetapi operasi luring tetap diperlukan karena pertemuan secara langsung lebih cepat membangun kepercayaan antara Tim dan warga. Ini misalnya terbukti dengan tetap diperlukannya sosialisasi luring di beberapa RW dan tiap kedatangan Tim secara luring menjadi penguat keakraban yang terjalin di ruang daring/*digital*. Tahap 'Temukan' masih merupakan inisiasi awal dari metodologi hibrid Desain sebagai Generator untuk pelaksanaan CAP ini dan masih berjalan hingga penulisan makalah ini dibuat. Tahap berikutnya adalah tahap 'Bedakan', yaitu aktivitas meneliti dan mendesain dengan menggunakan pendekatan Riung Desain/*Design Thinking* (Brown dan Wyatt, 2010; IDEO, 2013) yang akan dilakukan secara kolaboratif bersama warga dan para ahli (Sanoff, 2000; Jones, dkk., 2005; Jenkins dan Forsyth, 2010; Simonsen dan Robertson, 2013). Selanjutnya adalah tahap 'Jadikan' yaitu penyusunan, presentasi dan pembuatan prototipe CAP oleh warga sendiri sebagai bagian keberdayaan warga (Arnstein, 1969; Till, 2005; Petrescu, 2005; IDEO, 2013).

SIMPULAN & REKOMENDASI

Perjalanan pengembangan metodologi hibrid Desain sebagai Generator untuk kegiatan CAP masih terus berlangsung. Hal ini karena masih banyak tahapan pengujian hingga metodologi ini benar-benar bisa dikatakan efektif terutama sebagai metode hibrid daring-luring untuk penataan kampung kota kumuh Jakarta, khususnya metode untuk menghasilkan CAP yang lestari dan berkeadilan sosial. Dari hasil pengujian penggunaan metodologi hibrid Desain sebagai Generator pada tahap sosialisasi dan sebagian tahap 'Temukan' - untuk sementara paling tidak dapat disampaikan bahwa (Katoppo, 2021):

Moda kerja penelitian, khususnya di fase 'Temukan' dapat mengombinasikan penelitian lapangan (*field research*) secara langsung dengan model *e-interview* berbasis penelitian kualitatif. Moda kerja *e-interview* memungkinkan jumlah partisipan dan pewawancara lebih banyak, waktu dan biaya yang lebih fleksibel dan optimal, rekaman hasil wawancara lebih akurat dan terbukanya akses berbagai nara sumber. Moda kerja ini juga mengizinkan ruang wawancara terjadi di tempat paling akrab partisipan.

Sedangkan pada fase selanjutnya yang akan diujikan adalah 2 moda kerja sebagai penyempurnaan metodologi spesifik Desain sebagai Generator yang liat (*resilient*) di masa daring dan luring, yaitu (Katoppo, 2021):

Moda kerja desain, khususnya di fase 'Bedakan' dapat mengombinasikan model kerja desain konvensional langsung dengan menggunakan *platform digital desain kolaboratif* yang memungkinkan Tim, kolaborator, para ahli (*expert*) bahkan anggota komunitas bekerja bersama-sama pada satu waktu, dan

Moda kerja aksi, khususnya di fase 'Jadikan' data mengombinasikan aksi secara fisik dan melalui *platform digital*. Kombinasi ini memungkinkan terjadinya aksi di pusat kegiatan sebagai pembangun identitas serta penguatan konteks,

namun pada saat yang bersamaan juga dapat meluaskan cakupan aksi melalui pelaksanaan serentak di berbagai lokasi melalui *platform* digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim peneliti mengucapkan terima kasih kepada Universitas Pelita Harapan, LPPM-UPH dan Suku Dinas Perumahan Rakyat & Kawasan Permukiman Kotamadya Jakarta Utara sesuai dengan kerjasama yang tertuang dalam Nota Kesepakatan No: III/-072 dan No.226/R-UPH/II/2020 dan berdasarkan Kontrak Kerja Sama Penyusunan *Community Action Plan* (CAP) Peningkatan Kualitas Kawasan Permukiman di Wilayah Kota Administrasi Jakarta Utara No. 226 /-076.94 dan No. 006/MoU-SoD-UPH/III/2021 bertanggal 12 Maret 2021.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnstein, S. R. (1969). A Ladder of Citizen Participation. *Journal of the American Planning Association*, 35:4, 216-224, DOI: 10.1080/01944366908977225. <http://www.participatorymethods.org/sites/participatorymethods.org/files/Arnstein%20ladder%201969.pdf>, accessed: 14/11/17 14:13.
- Berg, B. L., dan Lune, H. (2012). *Qualitative research methods for the social sciences 8th Ed.* Pearson Education, Inc., United States.
- “BPS DKI Jakarta per 20 April 2015 penduduk miskin kota DKI Jakarta” Badan pusat statistik DKI Jakarta. Diunduh dari. <https://jakarta.bps.go.id/pressrelease/2015/04/20/246/tingkat-kemiskinan-di-dki-jakarta-April-2015.html>. Tentang Tingkat Kemiskinan Penduduk DKI Jakarta, diakses November 2018, 15.00 wib.
- 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.
- Creswell, J. W dan Clark, V. L. P. (2007). *Designing and conducting mixed methods research.* Sage Publication, London – New Delhi.
- Creswell, J. W. (3rd ed. © 2008, 2005, 2002). *Educational research – planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research.* Pearson Education. Inc, Pearson International Edition, New Jersey.
- 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.*
- Jenkins, P. dan Forsyth, L. (2010). *Architecture, Participation and Society.* New York, Routledge.
- Jones, P. B., Petrescu, D., Till, J. (2005). *Architecture and Participation.* New York.
- “Jurnal KOTAKU Kementrian PUPR” Kota Tanpa Kumuh Kementrian PUPR. Diunduh dari. <http://kotaku.pu.go.id/>. Tentang penataan daerah kumuh, diakses Juli 2018, 10.00 wib.
- Katoppo, M. L. (2017). *DESAIN SEBAGAI GENERATOR PEMBERDAYAAN*

- MASYARAKAT. Disertasi Program Doktor, Institut Teknologi Bandung.
- Katoppo, M. L. (2020). Membangun Wacana Desain sebagai Strategi dan (terus) melihat Kemungkinan Desain sebagai Pendorong Inovasi Sosial. *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Vol.1, Ed.2*, Tangerang: Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Katoppo, M. L. (2021). Menerawang Adaptabilitas Desain Sosial di Masa Pandemi. *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Vol.2, Ed.2*, Tangerang: Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Katoppo, M. L. dan Sudradjat, I. (2015). Combining Participatory Action Research (PAR) and Design Thinking (DT) as an alternative research method in architecture. *Procedia – Social and Behavioral Sciences, International Conference ARTEPOLIS Vol.5*, Architecture Program, School of Architecture, Planning and Policy Development, Institut Teknologi Bandung (ITB), Indonesia, **184 C** (2015), 118-125, doi: 10.1016/j.sbspro.2015.05.069.
- Katoppo, ML and Oppusunggu, R and Valencia, P and Lusiana, C and Himawan, M and Wiradinata, K, Design as Generator: Design Education Approach That Combines Participatory Action Research and Design Thinking (March 8, 2021). Available at SSRN: <https://ssrn.com/abstract=3799923> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3799923>
- Lennard, S. H. C. (2012). Healthy communities through true urbanism. *Proceedings of the 49th International Making Cities Livable Conference*, Portland, USA.
- Mann, C. and Stewart, F. (2000, reprinted 2002). *Internet Communication and Qualitative Research - A Handbook for Researching Online*. Sage Publishing: USA.
- Neuman, L. W. (2014). *Social research methods – qualitative and quantitative approaches – 7th.edition*. Pearson Education, Inc., Boston, NY, SF etc.
- Petrescu, D. (2005). Losing control, keeping desire. *Architecture and Participation*, New York, 43-64.
- Salmons, J. (2015). *Qualitative Online Interview - strategies, design, and skills*. Sage Publication: USA.
- Sanoff, H. (2000). *Community participation methods in design and planning*. John Wiley & Sons, Inc., Canada.
- Seniati, L., Yulianto, A., Setiadi, dan Bernadette, N. (2011). *Psikologi eksperimen cet.ke-5*. PT Indeks, Jakarta.
- Simonsen, J. dan Robertson, T. (2013). *Routledge International Handbook of Participatory Design*. Routledge International Handbooks, NY & London.
- Stringer, E. (1999). *Action Research 2nd Ed.* Sage Publications, Thousand Oaks, California.
- Taggart, R. Mc. (2006). Participatory action research: issues in theory and practice. *Educational Action Research*, **2:3**, 313-337, DOI: 10.1080/0965079940020302.
- Till, J. (2005). The negotiation of hope. *Architecture and Participation*, NY, 23-42.