

FESTIVAL KREATIVITAS ANAK KAMPUNG – MENDORONG AKTIVITAS KREATIVITAS KOLABORATIF DI KAMPUNG PRAPATAN DUREN, SAWAH, CIPUTAT, JAWA BARAT

Yenty Rahardjo^{1*}, Marsha Himawan², Melissa Tjioeputri³
^{1,2,3}Jurusan Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
*yenty.rahardjo@uph.edu

ABSTRAK. Kampung Prapatan Duren, Sawah, Ciputat, Jawa Barat merupakan kampung suburban yang ter-'sisa' dari perkembangan pembangunan kota modern. Kampung ini menjadi menarik karena merupakan kampung yang dinamis – terutama dari pergerakan aktif organisasi pemudanya untuk terus memajukan, memelihara dan menjaga tradisi kampung mereka. Penelitian ini mencoba melihat bagaimana upaya mendorong aktivitas kreatif kolaboratif anak muda kampung ini dalam kegiatan yang disebut '*Festival Kreativitas Anak Kampung*'. Metodologi yang digunakan adalah kombinasi penelitian - tindakan (pengabdian) - desain (*research- action-design*) dengan mengambil pendekatan spesifik yang disebut sebagai metode spesifik DAG. Metode ini adalah gabungan dari model PAR (*Participatory Action Research*) & DT (*Design Thinking*) dengan menggunakan alat kerja *Human Centered Design* dan PAR-LTA. Penelitian ini didasari semangat bahwa penelitian seharusnya berdampak kepada masyarakat. Penelitian ini juga merupakan bagian integral dari MK. *Design, Society & Environment* (DSE) yang dirancang sebagai mata kuliah di tahun ke-4 dan dipersiapkan sebagai demonstrasi praktik tridharma perguruan tinggi di level *civitas academica* Fakultas bersama para mahasiswa/i untuk melaksanakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat secara kolaboratif – sesuai visi dan misi besar UPH menjadi *Christ Centered University* – yang mengedepankan *True Knowledge, Faith in God and Godly Character*.

Kata kunci: Produksi Pengetahuan; *Participatory Action Research*; *Design Thinking*; metodologi spesifik DAG (*Design as Generator*); Festival Kreatif & Kolaboratif Warga.

PENDAHULUAN

Penelitian ini membahas tentang bagaimana membangun wacana kreatif tentang dan bersama warga kampung, terutama kampung-kota atau kampung yang berada pada lingkup *suburban* yang terus terpinggirkan dari deru pembangunan modern. Kampung Prapatan Duren, Sawah, Ciputat, Jawa Barat ini merupakan kampung suburban yang menjadi menarik karena merupakan kampung yang dinamis – terutama dari pergerakan aktif organisasi pemudanya untuk terus memajukan, memelihara dan menjaga tradisi kampung mereka. Tim peneliti yang terdiri dari pengajar, mahasiswa/i dan komunitas desain yang peduli kemudian masuk untuk bersama-sama mengembangkan model aktivitas kreatif dan kolaboratif yang tepat merespon karakter khas dan untuk mendukung inisiasi aktif warga dan pemuda kampung Prapatan Duren ini. Penelitian ini akan mencoba melihat bagaimana upaya mengembangkan model tersebut hingga muncul dalam bentuk festival di dalam kampung tersebut yang disebut '*Festival Kreativitas Anak Kampung*' melalui desain aktivitas dan fisik secara kreatif yang mengedepankan partisipasi, peran aktif dan imajinasi warganya sendiri.

Penelitian ini merupakan bagian dari seri penelitian dan pengabdian kepada masyarakat MK. *Design, Society & Environment* (DSE) tahun ajaran 2016/2017, Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain (*School of Design – SoD*), Universitas Pelita Harapan (UPH). MK. ini dirancang untuk menjadi perwujudan visi misi UPH menjadi *Christ Centered University* – yang mengedepankan *True Knowledge, Faith in God and Godly Character* sekaligus wadah kerja sama berbagai pihak: dosen bersama para mahasiswa/i, warga Kampung Prapatan Duren terutama anak-anak mudanya serta bekerja sama dengan tim DAG (*Design as Generator*) dan Yayasan daun (Desain anak untuk Negeri). MK. DSE adalah model sinergis penelitian, tindakan (dalam bentuk pengabdian) dan desain langsung ke dalam situasi dan konteks masyarakat tertentu dengan tujuan memberi dampak positif (pemberdayaan) dan memberikan pengalaman transformasional bagi semua pihak yang terlibat.

KAJIAN TEORI, METODOLOGI PENELITIAN & KONTEKS PERMASALAHAN

Ruang Kota: Ruang Kreatif yang Membebaskan dan Memberdayakan

Stickels (2011) menyampaikan argumen tentang keber-hak-an kota ditinjau dari memikirkan kembali aspek sosial arsitektur dengan mengupas tulisan referensial Henry Lefebvre dan David Harvey dengan judul yang sama, *The Right to The City* yang menyoal produksi ruang urban ideal melalui penciptaan sebuah ruang aktivitas kreatif (*oeuvre*) yang tercipta secara tak sengaja dan merupakan ruang kolektif bernuansa seni, sangat kuat dalam karakter namun juga berkelindan erat dengan keseharian. Stickells berargumen bahwa arsitektur memiliki potensi bahkan kewajiban untuk memproduksi ruang aktivitas kreatif ini. Kota dengan produksi ruang semacam itu adalah kota yang membebaskan dan memberdayakan. Stickells kemudian melihat bahwa produksi ruang ini hanya bisa dilakukan melalui pendekatan partisipatori yang selanjutnya menguatkan secara signifikan fungsi sosial arsitektur. Sementara itu Thackara (2005) menyatakan bahwa desainer harus memiliki kesadaran bahwa setiap desain yang muncul akan membangun sebuah situasi dalam konteks sosial. Karya desain tidak bertempat dalam suatu situasi (sosial), melainkan menjadi situasi (sosial) itu sendiri, karenanya desainer selalu harus mendesain suatu situasi yang bermakna.

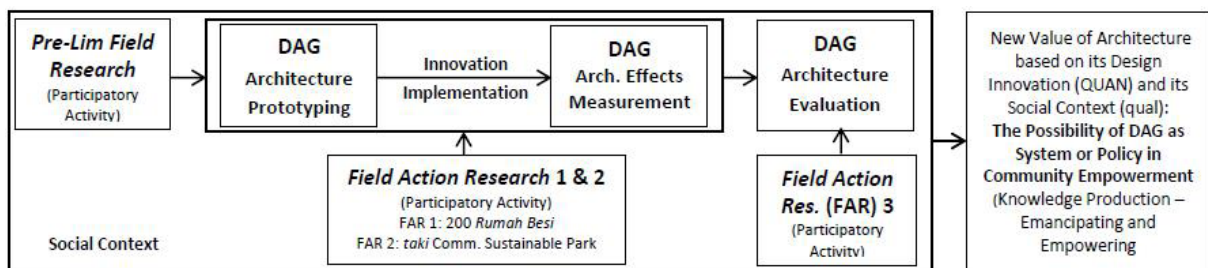
Dalam hal ini Petrescu (dalam Jones, Petrescu dan Till, 2005) melihat praktik desain menjadi sebuah praktik aksi desain (*design action*) yang tak lagi memiliki penyekatan antara desainer atau arsitek dengan kelak penggunaanya, tak ada lagi batas antara desain dan kegunaannya. Kreativitas akan selalu hadir untuk selalu

mencipta ulang konteks keseharian dalam kelindan desain. Aksi desain selalu bersifat inklusif, dapat diakses, menjadi desain yang mengintervensi (*interventionist design*), memilih posisi politik dan menjadi katalis dalam terjadinya suatu proses sosial. Desain atau proses berarsitektur kemudian akan berada di tengah-tengah proses pendekatan *bottom-up* dan *top-down*. Desain kemudian menjadi generator dan ia akan menjadi ruang yang hidup (*life space*). Ruang ini akan menjadi ruang publik yang 'dekat' (*public space of proximity*), menjadi ruang yang terus menjadi ruang 'lain' (*other spaces*) dan menjadi ruang katalis dalam skala urban.

Metodologi spesifik Penelitian -Tindak – Desain: Desain sebagai Generator (DAG)

Untuk memungkinkan hadirnya ruang kreatif di kampung Prapatan Duren ini dibutuhkan metodologi yang mengombinasikan aktivitas meneliti, melakukan aksi dan mendesan secara kolaboratif dengan warga kampung terutama anak-anak mudanya. Untuk itulah digunakan metodologi spesifik Desain sebagai Generator (DAG) (Katoppo, 2017) yang pada dasarnya menggabungkan metode *Participatory Action Research – Look Think Act* (Taggart, 2006 - 2012) dan *Design Thinking – Human Centered Design* (Brown, 2008; Brown dan Katz, 2009; Brown Wyatt, 2010; IDEO, 2013) – lihat bagan di bawah. Pada akhirnya model penelitian ini akan memberikan nilai baru bagi desain, utamanya dalam inovasi desain serta kemampuan responsif inovasi desain tersebut ke dalam konteks sosial dimana desain itu kelak akan hadir dan mendorong terjadinya produksi pengetahuan yang membebaskan dan memberdayakan setiap individu yang terlibat di dalamnya (Katoppo & Sudradjat, 2015; Katoppo et al., 2014).

Bagan 1. Model Mixed Methods Research (MMR) untuk penelitian Desain sebagai Generator (DAG) Sequential Embedded Experimental Model (berdasarkan Katoppo dan Sudradjat 2015; Katoppo, dkk., 2014; Katoppo, 2017)



Kreativitas Anak Muda dan Membangun Kampung

Kreativitas dan anak muda selalu identik. Indonesia memiliki potensi besar karena ± 80 juta warganya adalah anak muda dalam rentang usia produktif (17-37 tahun) (<http://www.tribunnews.com/nasional/2018/05/19/anak-muda-jaman-now-harus-identik-dengan-inovasi-dan-kreativitas>), dan anak-anak muda inilah yang akan berinovasi secara kreatif. Dalam berbagai hal, jelas bahwa penggerak dari suatu perubahan adalah generasi muda dalam suatu komunitas, tak terkecuali di dalam kampung-kampung. Kampung-kampung kreatif di Bandung misalnya digerakkan oleh dan untuk anak-anak muda, seperti yang dimulai oleh Rahmat Jabaril di kawasan Dago Pojok (<http://www.jabar.tribunnews.com/2017/09/27/intip-uniknya-tempat-wisata-kampung-kreatif-yang-memiliki-galeri-untuk-anak>). Desain kemudain berperan besar dalam pendorong terbangunnya kreativitas anak muda dan terjadinya inovasi perubahan sosial, seperti yang dikatakan oleh Katoppo dan Oppusunggu saat menggerakkan anak-anak Kampung Pondok Pucung dan Prapatan Duren. Abdul Rosyid, tokoh anak muda kampung Pondok Pucung dan Luki Ahmad Yani, tokoh anak muda kampung Prapatan Duren juga menyatakan hal yang sama, bahwa kreativitas yang dituangkan melalui aktivitas desain membangun kebersamaan anak muda di kampung mereka masing-masing dan menggerakkan mereka untuk terus aktif melakukan kegiatan-kegiatan lain (Koran Tempo, 3-4 Juni 2017, hal: 14-16). Perlu juga diperhatikan bahwa di masa kini dikenal istilah ekonomi kreatif yang diperkenalkan oleh John Howkins (2013 - *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*) dengan definisi: kreasi nilai sebagai perwujudan hasil berpikir atau kemunculan ide baru (dengan tidak mengulang yang lama) sebagai sesuatu yang harus dilakukan demi terjadinya kemajuan.

KAMPUNG PRAPATAN DUREN, SAWAH, CIPUTAT, TANGERANG SELATAN

Kampung Prapatan Duren, Kelurahan Sawah, Ciputat, Tangerang Selatan RT 005, RW 01 adalah kampung yang bergeliat di tengah perkembangan pembangunan modern wilayah Kelurahan Sawah. Tim peneliti sudah bekerja sama dengan warga Kampung Prapatan Duren sejak tahun 2015. Sejak awal terlihat jelas bahwa keaktifan warga kampung didominasi oleh kelompok anak-anak mudanya yang berada dalam rentang usia 15 – 25 tahun. Karena masih dalam wilayah RT maka

kelompok anak-anak muda ini masih tergabung dalam organisasi pemuda dan belum sampai tingkat Karang Taruna yang harus berada dalam level Kelurahan. Namun demikian hal ini tidak menghalangi anak-anak muda kampung ini untuk aktif berkegiatan dalam berbagai pelaksanaan perayaan hari besar Nasional (perayaan hari kemerdekaan republik Indonesia atau '17-an') dan keagamaan (1 Muharram, hari raya kurban dan lain-lain), hingga kegiatan bersama seperti *hala bi-hala*, wisata alam dan lain-lain. Latar belakang anak-anak muda Prapatan Duren juga beragam, dari yang masih bersekolah (minimal SMP hingga S-1), dan sudah lulus serta bekerja (mekanik bengkel, pemerintahan dan lain-lain). Kelindan anak-anak muda ini dengan tim peneliti melalui komunitas DAG (*Design as Generator* www.dagedubrag.org) dimulai dari ajakan gerakan kreatif secara kolaboratif menanggulangi sampah dan permasalahan penyerapan air pada tahun 2015. Kolaborasi kemudian diteruskan pada tahun 2016 yang lebih mengampanyakan pembangkitan kreativitas anak muda untuk membangkitkan imajinasinya membangun kampung sendiri – yang menjadi penelitian kali ini.



Gambar 1. Peta, Situasi dan Anak-Anak Muda Kampung Prapatan Duren, Sawah, Ciputat.

PEMBAHASAN & HASIL

Tujuan penelitian ini adalah membuat sistem atau model penataan kampung secara kreatif dan kolaboratif bersama warga RT 005, RW 01 di Kampung Prapatan Duren, Sawah, Ciputat, Tangerang Selatan, yang dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Melakukan kegiatan pengumpulan data (*data collecting*) atau dalam model HCD-DT fase *Hear/Discover* (IDEO, 2013; Brown, 2008, Brown dan Katz, 2009; Brown dan Wyatt, 2010) dan model PAR-LTA fase *Look* (Stringer, 1999; Creswell, 2008, Berg

dan Lune, 2012): *community engagement* (dengan 8 orang anggota komunitas: Wahyu Ibrahim, Ilham Sofyan, Lucky Ahmad Yani, Dana Malik Ibrahim, Elbi Rudianto, Didik Kurniawan – yang merupakan sebagian dari anggota organisasi anak muda Kp. Prapatan Duren, RT 005, RW 01 dan para pengurus serta Ka. RT 005, RW 01. Dari mereka didapatkan situasi kampung serta peran aktif anak muda menggerakkan warga), *talk to experts* (berbicara dengan ahli 2-3 orang: Bapak Agus Setiawan – pakar tanaman; Bapak Anang Arifin – konsultan pemberdaya masyarakat; Adin Mbuh – penggerak komunitas kampung di Semarang dan Direktur Hysteria. Dari mereka didapatkan bagaimana cara-cara menggerakkan suatu komunitas supaya berdaya dan terutama bagaimana menggerakkan anak-anak muda sebagai penentu), *immerse in context* (berkelindan dengan 2-3 tempat yang sesuai dengan konteks area target penelitian: Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan; Kampung Banjarsari, Cilandak, Jakarta Selatan, dan Gang Cantik Kampung Sawah, Tangerang Selatan. Dari situasi-situasi ini dipelajari bagaimana dalam tiap kampung tersebut warga bergerak melalui berbagai kegiatan: penghijauan, mural dan lain-lain), dan *analogous research* (belajar dari hal-hal yang kontras-berkelindan untuk membuka wawasan: salon perawatan wajah, permainan *Harvest Moon*, dan Kantin Kejujuran. Dari situasi-situasi ini dipelajari mengenai bagaimana seseorang merawat dan menumbuhkan *sense of belonging*).

2. Menentukan tema, membuat konsep dan merumuskan permasalahan melalui pengajuan pertanyaan '*Bagaimana kita bisa...?*' ('*How Might We...?*') (HCD-DT fase *Create 1/Ideate* (IDEO, 2013; Brown, 2008, Brown dan Katz, 2009; Brown dan Wyatt, 2010; Jenkins dan Forsyth, 2010) dan model PAR-LTA fase *Think* (Stringer, 1999; Creswell, 2008; Berg dan Lune, 2012). Rumusan permasalahan yang dihasilkan adalah: Bagaimana kita bisa membangun kebersamaan / *sense of belonging* warga terhadap kampung Prapatan Duren dan bagaimana kita bisa mewadahi aktivitas warga dengan keterbatasan lahan secara kreatif dan kolaboratif. Tujuan ini didetilkkan sebagai berikut:

- *Bagaimana kita bisa mengadakan kegiatan yang terencana dan melibatkan partisipasi semua warga*

dengan murah meriah

- *Bagaimana kita bisa memunculkan dan mempertahankan penggerak-penggerak di kampung.*
 - *Bagaimana kita bisa menggerakkan warga dengan sistem reward and punishment namun tanpa melibatkan uang.*
3. Membuat prototipe berdasarkan perumusan masalah yang ditemukan (HCD-DT fase *Create 1/Prototype* (IDEO, 2013; Brown, 2008, Brown dan Katz, 2009; Brown dan Wyatt, 2010; Jones, Peterescu dan Till, 2005) dan model PAR-LTA fase *Think* (Stringer, 1999; Creswell, 2008; Berg dan Lune, 2012), dan mencari umpan balik (*feedback*) prototipe dari warga Kp. Prapatan Duren (HCD-DT fase *Create 1/Prototype* (IDEO, 2013; Brown, 2008, Brown dan Katz, 2009; Brown dan Wyatt, 2010) dan model PAR-LTA fase *Think* (Stringer, 1999; Creswell, 2008; Berg dan Lune, 2012), yang hasilnya adalah prototipe sistem atau model penataan kampung secara kreatif dan kolaboratif untuk warga kampung Prapatan Duren, melalui festival yang disebut 'Festival Kreativitas Anak Kampung Prapatan Duren' – festival kreatif yang digagas, dilakukan dan dirasakan hasilnya oleh anak-anak muda kampung secara mandiri dan kolaboratif bersama warga (lihat bagan di bawah).
 4. Tahap *Action* atau implementasi prototipe ke warga Kampung Prapatan Duren selama 4 - 6x sepanjang bulan September – Desember 2016: berkenalan dengan anak-anak muda Prapatan Duren, melakukan pemetaan aktivitas warga Prapatan Duren bersama anak-anak mudanya, melakukan diskusi dan mendorong terjadinya perencanaan dan pelaksanaan aktivitas kreatif yang difokuskan dengan kegiatan membuat mural kampung bersama anak-anak dan warga yang digagas oleh anak-anak muda Kampung Prapatan Duren dalam bentuk 'Festival Kreativitas Anak Kampung 2016' (HCD-DT fase *Deliver/Prototype* (IDEO, 2013; Brown, 2008, Brown dan Katz, 2009; Brown dan Wyatt, 2010; Jones, Peterescu dan Till, 2005) dan model PAR-LTA fase *Act* (Stringer, 1999; Creswell, 2008; Berg dan Lune, 2012) (lihat bagan di bawah). Bersamaan dengan itu proses pengukuran *PreTest* dan *PostTest* (Neuman, 2006; Creswell & Clark, 2007; Creswell, 2008; Seniati, 2011) dilakukan sekaligus mencari umpan balik (*feedback*) warga yang dilakukan sebelum dan setelah intervensi.

Kegiatan menunjukkan kemandirian dan imajinasi yang luar biasa kreatif dari anak-anak muda Kampung Prapatan Duren. Semua ide pelaksanaan hingga rancangan gambar mural, pengumpulan dana untuk melaksanakan (cat dan perlengkapan lainnya), perencanaan acara festival, mengajak warga untuk aktif berkolaborasi dan meminta izin untuk mengecat tembok-tembok rumah dilakukan secara mandiri oleh anak-anak muda Kampung Prapatan Duren. Tim peneliti dalam hal ini benar-benar hanya menjadi pemantik ide dan fasilitator, dan bahkan bersama-sama belajar berkolaborasi bersama mereka.

5. Mengajukan Model partisipasi masyarakat dalam hal penataan kampung secara kreatif dan kolaboratif yang berdampak (dapat diukur) dan berkelanjutan: **Festival Kreativitas Anak Kampung - SISTEM/ MODEL PENATAAN KAMPUNG SECARA KREATIF & KOLABORATIF di Kampung Prapatan Duren, Sawah, Ciputat, Tangerang Selatan.**

KESIMPULAN

Festival Kreativitas Anak Kampung yang dilaksanakan oleh anak-anak muda RT 005 RW 02, Kampung Prapatan Duren, Sawah, Ciputat, Tangerang Selatan, dan difasilitasi oleh tim peneliti, mahasiswa/i Program Studi Desain Interior, *School of Design*, Universitas Pelita Harapan pada akhir tahun 2016 menunjukkan bahwa tujuan penelitian untuk mendorong terjadinya aktivitas kreatifitas yang kolaboratif telah terjadi dengan baik. Namun apakah kemudian aksi ini berlanjut? Adakah aktivitas-aktivitas kreatif yang muncul setelah inisiasi ini? Catatan pengamatan tim peneliti sepanjang tahun 2017 menunjukkan bahwa dinding-dinding Kampung Prapatan Duren yang tadinya penuh dengan corat-coret yang berantakan berubah menjadi dinding-dinding yang terus digambari dengan baik oleh kelompok anak muda yang ada di sana secara bergantian dan tidak bertindihan. Inisiasi ini bersama inisiasi tim peneliti di Kampung Pondok Pucung, Tangerang pada tahun yang sama kemudian juga mendorong Kelurahan Sawah bergiat untuk membuat program 'Gang Cantik' – program menghias gang masuk kampung dengan mural dan penghijauan yang kemudian memuncak pada tahun 2017 saat program ini kemudian menjadi program resmi Pemerintah Kota Tangerang Selatan sehingga hampir semua gang masuk kampung kemudian menjadi ajang aktivitas kreatif kolaboratif warganya untuk berekspresi terutama melalui permainan warna,

komposisi bentuk dan gambar mural (Katoppo, 2017).

Sementara itu anak-anak muda Kampung Prapatan Duren juga tak berhenti di Festival Kreativitas Anak Kampung 2016. Anak-anak muda ini semakin aktif dan kreatif melaksanakan berbagai macam kegiatan bersama, bernuansa religius, lokal dan sosial hingga saat ini. Pertengahan tahun 2018 mereka bahkan memperbaharui gambar mural di kampung mereka sebagai bukti kecintaan mereka terhadap kampung mereka sendiri. Festival ini berhasil membangkitkan daya imajinasi mereka tentang fisik dan aktivitas kampung yang lebih baik, kreatif dan kolaboratif, bahkan kemudian juga warga dan kampung-kampung lain hingga Pemerintah Kota. Pada saat itulah ruang hidup yang dibayangkan oleh Petrescu (dalam Jones, Petrescu dan Till, 2005) dan ruang aktivitas kreatif (*oeuvre*) Lefebvre (dalam Stickells, 2011) hadir, dan desain menjadi pemicunya.

PENGHARGAAN

Penelitian ini terlaksana atas dukungan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Pelita Harapan (UPH) dan Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain (*School of Design*), UPH, Tangerang Banten, komunitas DAG – *Design as Generator*, Yayasan daun (Desain Anak Untuk Negeri) dalam tahun akademik 2016/2017.

DAFTAR PUSTAKA

- Berg, B. L., dan Lune, H. (2012): *Qualitative research methods for the social sciences 8th Ed.*, Pearson Education, Inc., United States.
- Brown, T. (2008): Design thinking www.unusualeading.com, *Harvard Business Review*, 1-9.
- Brown, T. dan Katz, B. (2009): *Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovations*, HarperCollins Publishers, New York.
- Brown, T., dan Wyatt, J. (2010): Design thinking for social innovation, *Stanford Social Innovation Review, Stanford School of Business*, 29-35.
- Creswell, J. W 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

Bagan 2. Penelitian-Aksi-Desain: Festival Kreativitas Anak Kampung 2016 – Sistem/Model Penataan Kampung Kreatif & Kolaboratif di Kampung Prapatan Duren, Sawah, Ciputat, Tangerang Selatan, Jawa Barat.



Edition, New Jersey.

Howkins, J. (2013): *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*, Penguins, UK.

IDEO (2013): Human centered design (HCD) toolkit: design thinking toolkit for social innovation project, 2nd.ed.. Licensed under *The Creative Commons Attribution, Non Commercial, Share A-Like 3.0 Unported License, with IDE, Heifer international and ICRW, funded by Bill and Melinda Gates Foundation*.

Jenkins, P. dan Forsyth, L. (2010): *Architecture, Participation and Society*, New York, Routledge.

Jones, P. B., Petrescu, D., dan Till, J. (2005): *Architecture and Participation*, New York.

Katoppo, M. L. dan Sudradjat, I. (2015): Combining Participatory Action Research (PAR) and Design Thinking (DT) as an alternative research method in architecture, *Procedia – Social and Behavioral Sciences, International Conference ARTEPOLIS Vol.5*, Architecture Program, School of Architecture, Planning and Policy Development, Institut Teknologi Bandung (ITB), Indonesia, **184 C** (2015), 118-125, doi: 10.1016/j.sbspro.2015.05.069.

Katoppo, M. L., Valencia, P., Oppusunggu, R. E., dan Triyadi, S. (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 No.2*, Architecture Department, Universitas Kristen Petra, Surabaya, **41**, 85-94, DOI: 10.9744/dimensi.41.2.85-94; ISSN: 0126-219X (print)/ ISSN 2338-7858 (online).

Katoppo, M. L. (2017): *DESAIN SEBAGAI GENERATOR PEMBERDAYAAN MASYARAKAT*, Disertasi Program Doktor, Institut Teknologi Bandung.

Neuman, L. W. (2006): *Social research methods – qualitative and quantitative approaches*, Pearson Education, Inc., Boston, NY, SF etc.

Seniati, L., Yulianto, A., Setiadi, dan Bernadette, N. (2011): *Psikologi eksperimen cet.ke-5*, PT Indeks, Jakarta.

Stickells, L. (2011): The right to the city: rethinking architecture's social significance, *Architectural Theory Review*, **16:3**, 213-227, DOI: 10.1080/13264826.2011.628633.

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.

Thackara, J. (2005): *In the bubble: designing in a complex world*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

Daftar Pustaka dari Situs Internet (web site) dan Majalah

(<http://www.tribunnews.com/nasional/2018/05/19/anak-muda-jaman-now-harus-identik-dengan-inovasi-dan-kreativitas>): Anak Muda Jaman Now harus Identik dengan Inovasi dan Kreativitas, akses 30 Juni 2018, 11:30.

(<http://www.jabar.tribunnews.com/2017/09/27/intip-uniknya-tempat-wisata-kampung-kreatif-yang-memiliki-galeri-untuk-anak>): Intip Uniknya Tempat Wisata Kampung Kreatif yang Memiliki Galeri untuk Anak, akses 30 Juni 2018, 11:45.

Koran Tempo, 3-4 Juni 2017, hal: 14-16.