

SEMUA SENANG FESTIVAL – MENDESAIN AKTIVITAS PENGHIJAUAN KREATIF DAN KOLABORATIF DI KAMPUNG PONDOK PUCUNG, TANGERANG SELATAN

Phebe Valencia^{1*}, Nur Annisa Thalib²

^{1,2}Jurusan Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

*phebe.valencia@uph.edu

ABSTRAK. Kampung Pondok Pucung adalah kampung dengan situasi dan kondisi yang unik. Kampung ini merupakan kampung asli yang ter-'sisa'berada di tengah-tengah sebuah mega kompleks perumahan modern. Masih kental sistem hubungan kekerabatan, tradisi dan keagamaan, kampung ini secara fisik terbangun minim perencanaan dan infrastruktur yang memadai. Situasi fisik yang cenderung tak teratur ini membuat tim peneliti yang terdiri dari pengajar, mahasiswa/i dan komunitas desain yang peduli kemudian mencoba mendesain aktivitas penghijauan yang kreatif dan kolaboratif bersama dengan warga dan masyarakat Kampung Pondok Pucung – yang kemudian dikemas dalam bentuk festival. Aktivitas penghijauan sendiri dipilih sebagai jalan masuk karena dianggap sebagai model perbaikan fisik yang paling mudah dimengerti oleh warga. Penelitian ini kemudian mencoba melihat kemungkinan model pemberdayaan masyarakat melalui desain aktivitas dan fisik secara kreatif – yang mengedepankan partisipasi, peran aktif dan imajinasi warga sendiri tentang bagaimana bentuk penataan lingkungan yang seharusnya. 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 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*); model desain penghijauan kreatif dan kolaboratif.

PENDAHULUAN

Persoalan dalam pembangunan modern adalah bahwa model pembangunan ini seringkali memilih untuk menciptakan model lingkungan yang sama sekali baru untuk orang-orang yang baru juga. Kampung yang seharusnya menjadi kisah asli dalam suatu lingkungan yang dibangun seringkali ditinggalkan dalam model pembangunan modern ini. Penelitian ini hendak melihat kemungkinan lain dari pembangunan yang menyertakan semua pihak, termasuk kampung yang juga memiliki hak untuk memiliki hunian yang layak tinggal dengan infrastruktur yang memadai. Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan menjadi contoh yang baik mengenai hal ini. Kampung asli yang diapit oleh dua buah pemukiman modern terbangun secara alamiah, tanpa rencana sesuai dengan kebutuhan warganya sendiri dengan infrastruktur yang juga minim. Situasi fisik yang cenderung tak teratur ini membuat tim peneliti yang terdiri dari pengajar, mahasiswa/i dan komunitas desain yang peduli kemudian

mencoba mendesain aktivitas penghijauan yang kreatif dan kolaboratif bersama dengan warga dan masyarakat Kampung Pondok Pucung yang kemudian dikemas dalam bentuk festival. Aktivitas penghijauan sendiri dipilih sebagai jalan masuk karena dianggap sebagai model perbaikan fisik yang paling mudah dimengerti oleh warga. Penelitian ini kemudian mencoba melihat kemungkinan model pemberdayaan masyarakat melalui desain aktivitas dan fisik secara kreatif – yang mengedepankan partisipasi, peran aktif dan imajinasi warga sendiri tentang bagaimana bentuk penataan lingkungan yang seharusnya.

Penelitian ini sendiri merupakan bagian dari seri penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dalam 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 sesuai visi dan misi besar UPH menjadi *Christ Centered*

University – yang mengedepankan *True Knowledge, Faith in God and Godly Character* dan dirancang sebagai wadah kolaborasi antar dosen, mahasiswa/i, bekerja sama dengan tim DAG (*Design as Generator*) dan Yayasan daun (Desain anak untuk Negeri) dengan tujuan memberi dampak positif (pemberdayaan) dan memberikan pengalaman transformasional bagi semua pihak yang terlibat.

KAJIAN TEORI, METODOLOGI PENELITIAN & KONTEKS PERMASALAHAN

Desain Berkelanjutan

Istilah 'berkelanjutan' muncul pertama kali melalui *The Bruntland Report*, nama populer dari laporan *World Commission on Environment and Development and Development* (WCED, 1987). Muschett (1995) mendefinisikan pembangunan berkelanjutan sesuai dengan prinsip-prinsip yang dinyatakan oleh United Nation Conference on Environment and Development (UNCED) pada tahun 1992 di Rio de Janeiro, Brasil. Prinsip-prinsip tersebut adalah prinsip ke-3 yang menyatakan: *“Hak untuk membangun harus dipenuhi sehingga dapat memenuhi kebutuhan pembangunan dan lingkungan dari generasi yang sekarang dan masa depan”*, dan prinsip ke-4 yang menyatakan: *“Dalam rangka untuk mencapai pembangunan berkelanjutan, perlindungan terhadap lingkungan alam harus menjadi bagian yang integral dalam sebuah proses pembangunan dan tak dapat dianggap sebagai sesuatu yang tak berhubungan”*. Chay Asdak (2012) menyatakan bahwa untuk tercapainya pembangunan berkelanjutan, diperlukan tiga syarat, yaitu: terlanjutkan secara ekologi, ekonomi dan sosial.

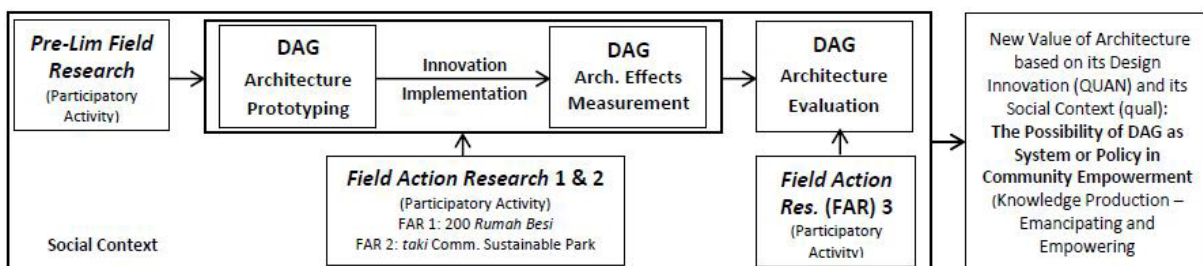
Guy dan Farmer (2001) mencoba mereinterpretasi arsitektur berkelanjutan melalui 6 logika: (1) *Eco-technic* – yang berfokus pada prinsip dan strategi fisis dan teknis desain bangunan berkelanjutan, (2) *Eco-centric* – yang berfokus pada prinsip dan strategi stabilitas

ekologis yang lebih luas dengan implementasi arsitektural bangunan *zero energy*, (3) *Eco-aesthetic* – yang berfokus pada prinsip dan strategi baru estetika ekologis dengan contoh implementasi organik arsitektur, (4) *Eco-cultural* – yang berfokus pada prinsip dan strategi perubahan budaya menuju budaya berbasis ekologis dengan implementasi arsitektural yang responsif terhadap budaya lokal, nilai kearifan lokal serta penghargaan terhadap potensi lokalitas (material), (5) *Eco-medical* – yang berfokus pada prinsip dan strategi implementasi kesehatan berbasis ekologis, dan, (6) *Eco-social* – yang berfokus pada prinsip dan strategi kohesi sosial melalui praktik demokratis – partisipatoris dalam masyarakat atau komunitas dengan implementasi arsitektural praktik arsitektur yang bersifat sama: demokratis, partisipatoris serta diselenggarakan oleh, dari dan untuk masyarakat. Prinsip *Eco-cultural* dan *Eco-Social* ini yang akan digunakan dalam penelitian ini.

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

Metodologi dalam penelitian ini mengambil metodologi spesifik DAG (*Design as Generator*) yang merupakan gabungan dari model PAR (*Participatory Action Research* – Taggart, 2006) & DT (*Design Thinking* – Brown dan Katz, 2009) dengan menggunakan alat kerja *Human Centered Design* (Brown, 2008; Bown dan Wyatt, 2010; IDEO, 2013) dan PAR-LTA (Stringer, 1999). Model penelitian menggunakan model penelitian kombinasi (*mixed methods research*) *MMR Sequential Experimental Embedded Model* (Creswell & Clark, 2007) yang mencakup tahapan *preliminary research, design, pre-test, action, post-test, evaluation and sustainability* (Katoppo dan Sudradjat, 2015; Katoppo, dkk., 2014; Katoppo, 2017). Dengan ini desain diharapkan mampu menjadi pendorong terjadinya inovasi sosial dan terjadinya pemberdayaan pada suatu kelompok

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)



masyarakat. Selain itu desain terjadi secara kolaboratif sehingga memungkinkan terjadinya keberlanjutan.

Ruang Terbuka Hijau (RTH)

Ruang terbuka hijau (RTH) memiliki:

- **Manfaat langsung**, yaitu membentuk keindahan dan kenyamanan (teduh, segar, sejuk) dan mendapatkan bahan-bahan untuk dijual (kayu, daun, bunga, buah); dan
- **Manfaat tidak langsung**, yaitu pembersih udara yang sangat efektif, pemeliharaan akan kelangsungan persediaan air tanah, pelestarian fungsi lingkungan beserta segala isi flora dan fauna yang ada (konservasi hayati atau keanekaragaman hayati). (<http://www.penataanruang.com/ruang-terbuka-hijau.html>).

Fungsi yang lebih spesifik untuk para pengguna dari RTH, adalah:

- **Fungsi ekologi** – sebagai ‘paru-paru’ area, pengatur iklim mikro, menurunkan suhu, menjadi resapan air, dan lain-lain,
- **Fungsi sosial dan budaya** - sebagai ruang warga bersosialisasi, saling berkomunikasi, sebagai tempat rekreasi, serta tidak menutup kemungkinan untuk dapat menggambarkan ekspresi budaya setempat,
- **Fungsi keamanan, kenyamanan dan estetis**,
- **Fungsi pendidikan** - sebagai sarana belajar anak-anak mendapat pelajaran *soft skill* yang penting seperti: belajar berorganisasi dan menghayati nilai-nilai luhur dari upaya menjaga kelestarian lingkungan, dan
- **Fungsi ekonomis** – sebagai peluang untuk mengembangkan sumber tanaman produktif yang bisa dijual. Dengan sekian banyak fungsinya, bisa dipahami mengapa keberadaan RTH menjadi sangat penting dalam menata suatu area. (<http://sim.ciptakarya.pu.go.id/p2kh/knowledge/detail/6-manfaat-ruang-hijau-terbuka>)

KAMPUNG PONDOK PUCUNG, TANGERANG SELATAN

Kampung Pondok Pucung, RT 005 dan sebagian RT 006, RW 02, Tangerang Selatan adalah sebuah kampung asli Betawi yang berbatasan langsung dengan mega modern *real estate*. Kampung ini terbangun tanpa rencana dan berkembang sesuai kebutuhan dari pemilik tanah. Hal ini menyebabkan wajah kampung menjadi tak teratur dan semakin kehilangan ruang-ruang terbuka hijaunya

sehingga berdampak pada penurunan tingkat keasrian lingkungannya. Namun demikian rona keseharian hubungan antar warga terjalin dengan hangat, bersifat kekerabatan serta masih memegang nilai-nilai Islami dan budaya Betawi yang kental (Katoppo dan Oppusunggu, 2012, 2013).

Sejak tahun 2014 tim peneliti bersama komunitas Banten Berkebun dan pengajar serta mahasiswa/ Program Studi Desain Interior, SoD, UPH telah menggagas berbagai macam kegiatan kolaboratif untuk menghijaukan Kampung Pondok Pucung kembali. Kegiatan-kegiatan ini dilakukan dengan mengajak warga berkebun, mendesain penghijauan hingga menjadi elemen estetika yang baik di ruang-ruang sisa milik warga, hingga menanam tanaman dan pohon di seluruh area kampung. Dalam setiap kegiatannya semua lapisan warga diajak untuk terlibat dari mulai anak-anak, para Ibu dan Bapak, tokoh masyarakat hingga kelompok masyarakat pendatang menetap sementara (Katoppo, dkk., 2016 dan 2017). Penelitian ini kemudian hendak melihat model pendekatan lain yang dapat digunakan untuk menjadikan kegiatan penghijauan kampung menjadi berkelanjutan.



Gambar 1. Peta dan Penghijauan di Kampung Pondok Pucung

PEMBAHASAN & HASIL

Tujuan penelitian ini adalah membuat sistem atau model penataan kampung melalui aktivitas penghijauan yang kreatif dan kolaboratif untuk warga RT 005, RW 02 di Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan, 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: *Mpo*

Cun, Ibu Ruth, Mba Mar, Pak Yanto, Mba Putri, Ibu Amel, Bang Peyo, Pak Rusli—yang merupakan warga *klan* lokal dan dari warga *kontrakan*. Dari mereka didapatkan keadaan Kampung Pondok Pucung yang dahulu lebih hijau dan *champion* atau warga yang peduli dengan penghijauan di kampung ini), *talk to experts* (berbicara dengan ahli 2-3 orang: Ibu Amel – *champion* penghijauan di Kampung Pondok Pucung; Ibu Wati – pemilik kebun dan hobi bertanam di Pondok Kacang, Tangerang Selatan; Pak Dayat – tukang kebun di daerah Pondok Kacang, Tangerang Selatan. Dari mereka didapatkan pandangan-pandangan tentang bahwa kegiatan penghijauan adalah kegiatan yang lekat dengan hobi atau bila bukan hobi seharusnya menghasilkan), *immerse in context* (berkelindan dengan 2-3 tempat yang sesuai dengan konteks area target penelitian: Kampung Cikini, Bintaro, rumah Pak Aceng; Kampung Sarmili, Bintaro, rumah Pak Soleh; Kampung Ceger, Bintaro, rumah Ibu Tili. Dari situasi-situasi ini dipelajari bagaimana dalam tiap kampung tersebut terdapat warga yang suka bercocok tanam dengan alasan masing: penghijauan, tanaman produktif, esestetika), dan *analogous research* (belajar dari hal-hal yang kontras-berkelindan untuk membuka wawasan: Putri N. seorang pemudi penyayang kucing, Aga seorang pemuda dan Rangga seorang pemuda penggila permainan *HayDay*. Dari situasi-situasi ini dipelajari mengenai bagaimana seseorang memiliki hobi dan menjalankan hobinya tersebut),

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 cara tim peneliti untuk dapat menanamkan rasa peduli pada warga kampung terhadap lingkungan hunian mereka melalui aktivitas penghijauan yang kreatif dan kolaboratif. Tujuan khusus ini apabila didetilkkan adalah sebagai berikut:

- *Bagaimana kita bisa menimbulkan rasa optimis warga untuk melakukan aktivitas penghijauan sebagai alternatif solusi penataan kampung yang kreatif,*

- *Bagaimana kita bisa memaksimalkan potensi lingkungan yang ada sesuai dengan keinginan warga untuk mencapai tujuan penataan lingkungan melalui aktivitas penghijauan ini, dan,*
- *Bagaimana kita bisa mengajak warga melakukan penghijauan dengan senang hati.*

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. Pondok Pucung (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 melalui aktivitas penghijauan yang kreatif dan kolaboratif untuk warga kampung Pondok Pucung, melalui festival yang disebut ‘Semua Senang Festival (SSF)’ – festival penghijauan yang digagas, dilakukan dan dirasakan hasilnya oleh warga sendiri secara mandiri dan kolaboratif dengan komunitas dengan semangat yang sama seperti dari Indonesia Berkebun (lihat bagan di bawah).
4. Tahap *Action* atau implementasi prototipe ke warga Kampung Pondok Pucung selama 4 - 6x sepanjang bulan September – Desember 2016: berkenalan dengan warga, melakukan penyuluhan dan sosialisasi lomba, mendatangkan komunitas berkebun untuk penyuluhan dan praktik, melakukan pengawasan dan mendorong warga untuk terus bersemangat menghijaukan lingkungannya, menghias kampung bersama-sama warga, dan pada akhirnya melaksanakan festival SSF (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 memunculkan tiga kelompok warga (5-6 rumah) dari tiga area yang berdekatan untuk ikut serta dalam SSF. Hasilnya dua kelompok tetap bertahan hingga akhir, sementara 1 kelompok akhirnya berhenti karena mengalami kegagalan penanaman. Kedua kelompok yang bertahan dapat memanen hasilnya berupa tanaman sayur sederhana dengan media sederhana menggunakan ruang sisa di depan rumah mereka. Warga juga menghias area penghijauan mereka dengan dekorasi warna-warni sehingga suasana semakin meriah.

5. Mengajukan model partisipasi masyarakat dalam hal penataan kampung melalui aktivitas penghijauan yang kreatif dan kolaboratif yang berdampak (dapat diukur) dan berkelanjutan: '**Semua Senang Festival** (SSF)'

MODEL DESAIN PENATAAN KAMPUNG MELALUI AKTIVITAS PENGHIJAUAN YANG KREATIF & KOLABORATIF di Kampung Pondok Pucung.

KESIMPULAN

'Semua Senang Festival' (SSF) 2016 sesungguhnya adalah keberlanjutan rangkaian aktivitas penghijauan kreatif dan kolaboratif di Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan yang berawal pada tahun 2014, dan SSF juga bukan yang terakhir. Beragam kegiatan yang menunjukkan aktifnya warga Kampung Pondok Pucung memicu respon dari Badan Lingkungan Hidup (BLH) Kota Tangerang Selatan yang pada akhir Oktober 2016 menyumbangkan 350 pucuk tanaman produktif untuk warga Kampung Pondok Pucung. Model eksperimen penghijauan yang secara kreatif didesain kemudian juga menjadi salah satu bentuk inspirasi "*Gang Cantik*" – program Pemerintah Kota Tangerang Selatan sepanjang tahun 2017 yang mengajak warga untuk menghias gang masuk ke kampungnya dengan penghijauan dan mural.

Akan tetapi bukan hal tersebut yang merupakan hal terpenting yang terjadi dari eksperimen meneliti, beraksi dan mendesain SSF. Hal yang terpenting terjadi adalah munculnya kesadaran dan imajinasi dari warga Kampung Pondok Pucung bahwa kampung mereka bisa kembali bersih, hijau asri. Salah satu bukti nyata tumbuhnya kesadaran ini adalah pada bulan April 2018 warga kampung menanam kembali beberapa pohon Pucung (*keluwak*) sebagai tanda kembalinya identitas kampung mereka

pada festival bertajuk 'Pucung Cerdas, Berseri Kembali'. Pada akhirnya SSF, seperti argumen Katoppo (2017), bekerja sebagai eksperimen fisik dan desain yang akan mendorong terjadinya perubahan dan inovasi dalam suatu situasi sosial yang mampu membangkitkan pengetahuan individu serta kepedulian komunitas untuk memiliki lingkungan yang lebih bersih, tertata dan teratur sesuai konteks keseharian mereka. Dalam hal ini desain berperan sebagai pemantik internal produksi dan inovasi pengetahuan bersama sebagai konsensus berkarakter spesifik lingkungan yang akan menjadi dasar pergerakan dan aktivitas kolaboratif-kreatif menuju perubahan keadaan dan situasi sosial yang lebih baik. Desain kemudian akan lebih berkelindan dengan masyarakat, berkeadilan sosial, kolaboratif dan lestari.

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

- Asdak, C. (2012): *Kajian lingkungan hidup strategis: jalan menuju pembangunan berkelanjutan*, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.
- 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.unusuallleading.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.
- Guy, S. dan Farmer, G. (2001): Reinterpreting sustainable architecture: the place of technology, *Journal of Architectural Education (1984-)* No. 3, Published by Wiley on behalf of the Association of Collegiate Schools of Architecture, **54**, 140-148, <http://www.jstor.org/stable/1425580>, accessed: 30/08/2013 02:37.
- 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 Oppusunggu, R. E. (2012): Design as Generator – case study: 200 Rumah Besi – to build and to dwell part IV, *Proceeding International Conference ARTEPOLIS4 Vol.1*, Architecture Program, School of Architecture, Planning and Policy Development, Institut Teknologi Bandung (ITB), Indonesia. ISBN: 978-979-18399-4-5
- Katoppo, M. L. dan Oppusunggu, R. E. (2013): What is and why Design as Generator?, *Proceeding International Conference on Creative Industry (ICCI) 2013*, Department of Industrial Design, ITS, Surabaya, 51-56.
- 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., 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, hosted by Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia*, Bangka Island, 9th-10th, November 2016, presented in poster publication and accepted to be published in the seminar proceeding with ISBN No. 979-587-621-1. Awarded as Best Research Poster.
- Katoppo, M. L., Triyadi, S., dan Siregar, M. J. (2017): Memory, hope and ssense - Design as Generator (DAG) premises for empowering community, *Advanced Science Letters(indexed by scopus)*, Vol.23, No.7, American Scientific Publisher, 6095-6101, 2017, doi:10.1166/asl.2017.9213, ISSN: 1936-6612.
- Katoppo, M. L. (2017): *DESAIN SEBAGAI GENERATOR PEMBERDAYAAN MASYARAKAT*, Disertasi Program Doktor, Institut Teknologi Bandung.
- Muschett, F. D. (1997): *Principles of sustainable development*, St. Lucie Press, Florida.
- 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.
- 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.

Daftar Pustaka dari Situs Internet (web site)

<http://www.penataanruang.com/ruang-terbuka-hijau.html>, diakses 30 Juni 2018, 13:15. <http://sim.ciptakarya.pu.go.id/p2kh/knowledge/detail/6-manfaat-ruang-hijau-terbuka>, diakses 30 Juni 2018, 13:30.

