

Membangun Model Pemberdayaan Kreativitas Masyarakat Berkelanjutan - Festival Ambreg: Festival Kreativitas Anak-Anak & Muda/i Kampung Pondok Pucung

Anastasya Lucky

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
emailpenulis1@domain.ekstensi

Stacia Mandagi

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
emailpenulis2@domain.ekstensi

Martin L. Katoppo

Program Studi Desain Interior, 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. Makalah ini adalah paparan tentang bagaimana membangun model pemberdayaan kreativitas masyarakat berkelanjutan melalui studi kasus kolaborasi Program Studi Desain Interior, Universitas Pelita Harapan (UPH) dan pemuda/i di Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan membuat Festival *Ambreg* sebuah festival kreativitas anak-anak & muda/i Kampung Pondok Pucung yang dilaksanakan di tengah pandemik COVID-19. Metodologi Desain sebagai Generator digunakan dan merupakan kombinasi *Participatory Action Reseach* (PAR) dan *Design Thinking* (DT) yang memungkinkan desain bergerak secara dinamis dalam ranah meneliti, mendesain dan aksi kolaboratif dengan semua pemangku kepentingan. Festival hasil kolaborasi masyarakat ini menunjukkan bagaimana kelindan aktivitas masyarakat di tengah masa pandemik yang didorong oleh desain masih mampu memunculkan kreativitas dan imajinasi masyarakat sebagai bentuk pemberdayaan yang berkelanjutan.

Kata Kunci: Pemberdayaan Kreativitas Masyarakat, Desain sebagai Generator

PENDAHULUAN

Indonesia memasuki situasi pandemik COVID-19 pada bulan Maret 2020 yang kemudian memengaruhi semua orang dan mengubah cara seseorang berinteraksi dengan orang lain. Semua kegiatan terhenti. Tak terkecuali dengan Kampung Pondok Pucung sebuah kampung pinggiran yang terletak di Tangerang Selatan, Banten, Jawa Barat. Terlepas dari perubahan besar-besaran dan situasi yang

memprihatinkan akibat adanya pandemik COVID-19, para pemuda/i Kampung Pondok Pucung melihat adanya harapan dengan tetap menjalankan festival kreativitas tahunan yang disebut *Ambreg* (bahasa lokal yang berarti kebersamaan) yang telah dirintis sejak tahun 2017 (Rahardjo, 2019).

Festival *Ambreg* 2020 dilaksanakan dengan berkolaborasi bersama mahasiswa/i dan dosen Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (FD, UPH) dengan dua tujuan: (a) sebagai kampanye kesadaran dan sosialisasi tentang pandemik COVID-19 serta tatanan baru (*new normal*), dan (b) menyelenggarakannya dalam suatu kegiatan festival kreatif yang mengambil situasi tren atau populer di masyarakat Kampung Pondok Pucung pada saat itu. Pelaksanaan festival ini juga untuk menunjukkan adanya keberlanjutan pengembangan kreativitas dan harapan dari masyarakat Kampung Pondok Pucung khususnya para anak-anak dan pemuda/i-nya yang merupakan generasi masa depan serta penerus kampung. Kolaborasi persiapan dan pelaksanaan festival ini menggunakan kombinasi *platform digital* dan fisik. Hal ini mendemonstrasikan cara hibrida baru yang normal tentang bagaimana kreativitas dan imajinasi terjalin secara *digital* dan fisik untuk menjadi alat pemberdayaan masyarakat (Lucky, dkk. 2020).

KAJIAN TEORI

Model pemberdayaan kreativitas masyarakat berkelanjutan dalam bentuk festival mengikuti apa yang dikatakan Lefebvre (1998, 2008) sebagai *la fête*, sebuah perayaan (festival) keseharian manusia yang hadir secara jujur. Festival ini terjadi dalam ruang kreatif (*oeuvre*) yang mengizinkan manusia mencapai tingkat kreativitas, emosional dan imajinatif tertinggi dalam hubungannya dengan orang lain maupun terhadap dirinya sendiri yang disebutnya sebagai situasi *poesis* (Lefebvre, 1998; Gardiner, 2000; Highmore, 2002).

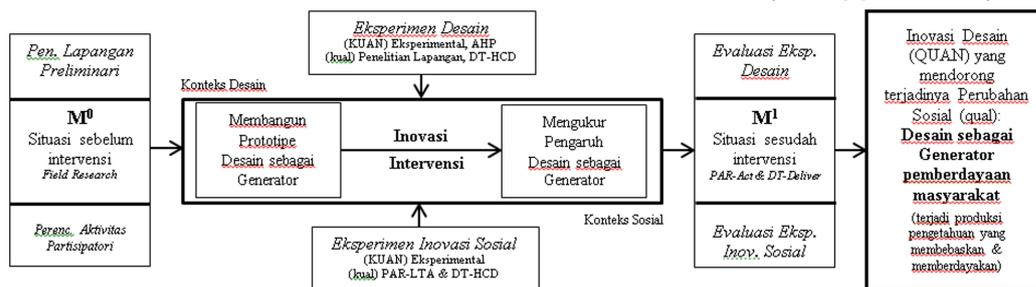
Stickells (2011) kemudian berargumen bahwa produksi ruang seperti yang dibayangkan oleh Lefebvre adalah ruang yang membebaskan dan memberdayakan dan hanya dapat dicapai melalui partisipasi masyarakatnya secara aktif. Menurut Stickells isu partisipatoris dan pemberdayaan masyarakat telah muncul sebagai isu yang sangat kontekstual dalam dunia desain dan telah menunjukkan bahwa peran baru desain bergerak menuju pendekatan desain partisipatoris yang bersifat kolektif (ko-kreasi dan ko-produksi).

Praktik desain partisipatoris dalam hal ini kemudian menjadi praktik aksi desain yang tak ada lagi penyekatan antara desainer dengan kelak penggunaanya juga antara desain dan kegunaannya. Kreativitas terus hadir untuk selalu mencipta ulang konteks keseharian dalam kelindan desain. Aksi desain muncul sebagai kenormalan baru yang bersifat inklusif dan hadir sebagai desain yang mengintervensi (*interventionist design*), serta memilih posisi politis dan menjadi katalis dalam proses sosial. Desain menjadi generator dan akan menjadi ruang yang hidup (*life space*), ruang publik yang 'dekat' (*public space of proximity*), terus menjadi ruang yang 'lain' (*other spaces*) dan menjadi ruang katalis yang harus diciptakan terus menerus (Petrescu, 2005).

METODOLOGI

Metodologi yang digunakan adalah metodologi khusus yang dikembangkan untuk mengakomodasi kegiatan penelitian-mendesain-aksi dalam satu kelindan, yaitu:

- (1) Kombinasi dari *Participatory Action Research* (PAR): Fase Melihat-Berpikir-Bertindak (*Look-Think-Act*) (Berg dan Lune, 2012; Creswell, 2008; Stringer, 1999; Taggart, 2006) dan *Design Thinking* (DT): Fase Temukan-Bedakan-Jadikan yang diturunkan dari 3 fase DT Tim Brown: *Discover, Ideate, Prototype* (Brown, 2008; Brown dan Katz, 2009; Brown dan Wyatt, 2010; IDEO, 2013). Kombinasi kedua rona penelitian ini akan mengizinkan peneliti/desainer/inisiator bergerak dinamis di antara kegiatan mendesain (membangun intervensi desain atau membuat prototipe, dan mengukur dampaknya) dan aktivitas berkelindan dengan para pemangku kepentingan (komunitas sasaran, para ahli) (Katoppo dan Sudradjat, 2015).
- (2) Model pengukuran *pre-test* dan *post-test* yang disimplifikasi sebagai pengukuran dampak intervensi desain dengan model perbandingan sebelum dan sesudah intervensi yang dipinjam dari prosedur penelitian eksperimental (Neuman, 2014; Seniati, dkk., 2011).
- (3) Formulasi kombinasi PAR, DT serta pengukuran dampak *pre-* dan *post-test* ini kemudian disebut sebagai metodologi spesifik: Desain sebagai Generator (*Design as Generator*) yang memungkinkan terjadinya aktivitas meneliti, mendesain dan melaksanakan aksi secara bersamaan (Katoppo, 2017).



Gambar 1 Metodologi Spesifik Desain sebagai Generator. (Sumber: Katoppo, 2017)

PEMBAHASAN

Lokasi penelitian terletak di kampung *sub-urban* yang disebut Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan, Banten, Jawa Barat. Kampung ini merupakan pemukiman asli tradisional tersisa yang dikelilingi oleh mega modern *real estate*. Seperti kebanyakan permukiman tradisional, kampung menjadi bagian terbuang dari pembangunan perkotaan di daerah tersebut, walau hubungan sosial kampung justru adalah hubungan yang erat dan hangat antar anggota komunitas (Katoppo, 2017).

Sejak tahun 2014, Tim peneliti dari Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (FD, UPH) telah menjalin kerjasama dengan masyarakat kampung untuk membuat berbagai kegiatan termasuk untuk anak-anak dan remaja di sana. Semua kegiatan yang dirancang untuk anak-anak dan remaja ini bertujuan untuk membangun harapan dan memicu kreativitas mereka untuk berimajinasi bahwa mereka bisa berbuat lebih baik dan menghidupkan kampung mereka. Tim dan para pemuda di kampung ini telah membuat rangkaian festival kreativitas remaja yang dimulai

pada tahun 2017 dengan nama Festival *Ambreg* dan dilakukan setiap tahun. Nama *Ambreg* sendiri dipilih oleh anak-anak muda Kampung Pondok Pucung yang diambil dari bahasa Betawi yang artinya *ngumpul bersama* (berkumpul, kebersamaan). Kehadiran festival *Ambreg* ini juga menandakan pergeseran posisi peran partisipasi masyarakat yang lebih aktif, dimana pemilik, penggagas dan pelaksananya adalah para pemuda/i Kampung Pondok Pucung, sedangkan Tim peneliti Fakultas Desain, UPH hanya menjadi pemantik ide dan fasilitator. *Ambreg* ke-1 pada tahun 2017 merupakan pameran karya kreativitas anak muda yang mengembangkan karya seni cetak secara kolaboratif dengan Laboratorium Cetak Desain Komunikasi Visual dan mahasiswa/i Program Studi Desain Interior, FD, UPH. *Ambreg* ke-2 dilakukan pada tahun 2018 dan 2019 sebagai suatu rangkaian acara. Tahun 2018 difokuskan pada bagaimana para pemuda menangani masalah penghijauan dan persampahan di kampung secara kreatif, sedangkan pada tahun 2019 ditingkatkan tujuannya dengan fokus pada bagaimana para pemuda menggunakan kreativitas untuk belajar seni komersial.

Makalah ini akan membahas Festival *Ambreg* ke-3 yang dilaksanakan pada tahun 2020 sebagai kelanjutan dari festival-festival sebelumnya. Festival *Ambreg* tahun 2020 ini berjalan di tengah pandemik (Mei – Juli 2020) sebagai bentuk semangat dan keberlanjutan aktivitas kreatif pemuda/i Kampung Pondok Pucung yang tidak ingin berdiam diri serta keinginan menghadirkan harapan bagi warga di tengah pandemik. Bersama Tim peneliti, para pemuda/i Kampung Pondok Pucung juga hendak menggunakan festival ini untuk mensosialisasikan informasi perihal COVID-19 dan kampanye tentang protokol kesehatan dan tatanan baru untuk warga Kampung Pondok Pucung.



Gambar 2 Situasi Kampung Pondok Pucung dan Festival Ambreg 2017 & 2019.
(Sumber: Katoppo, 2017 dan Lucky, dkk., 2020)

Mengikuti metodologi Desain sebagai Generator (Katoppo, 2017) yang digunakan maka pembahasan tentang bagaimana Tim membangun model pemberdayaan kreativitas untuk anak-anak dan pemuda/i Kampung Pondok Pucung yang berkelanjutan melalui Festival *Ambreg* 2020 adalah sebagai berikut:

Fase Penelitian—Tahap Pengumpulan Data dan Perumusan Masalah. Pengumpulan data dilakukan dalam 3 tahap (Brown and Wyatt, 2010; Creswell, 2008; IDEO, 2013; Stringer, 1999): (a) *Community Engagement* - dilakukan dengan 8 anggota komunitas kampung Pondok Pucung, yang menghasilkan kalimat kunci: sadar tentang adanya pandemik COVID-19 namun tetapi belum mempraktikkan protokol kesehatan serta sulitnya berkegiatan bersama; (b) *Talk to Experts* – dilakukan dengan berdiskusi bersama 3-5 orang ahli (kesehatan, psikolog masyarakat, *influencer* dan lain-lain), yang menghasilkan kalimat kunci: perubahan kesadaran

masyarakat akan efektif bila menggabungkan media *platform* fisik dan *digital* secara bersamaan; (c) *Immerse in Context & Analogous Research*, menghasilkan kalimat kunci: perluasan jangkauan *platform digital* sebagai pengganti dan perluasan kemungkinan dari kegiatan atau pertemuan fisik. Perumusan Masalah dilakukan dengan merumuskan 'Bagaimana kita bisa...?' (*How Might We Question*) melalui lokakarya daring *Design Thinking* dan menghasilkan rumusan: 'Bagaimana cara mendesain festival kreatifitas yang inovatif (baik konten maupun implementasinya) bagi para pemuda Kampung Pondok Pucung yang akan menambah semangat dan bermanfaat bagi masyarakat, sedangkan di sisi lain juga mendukung masyarakat tentang situasi pandemik COVID-19?

Fase Desain – Tahap Merancang Aktivitas, Ideasi & Pembuatan Prototipe (Brown and Wyatt, 2010; Creswell, 2008; IDEO, 2013; Stringer, 1999). Tahap selanjutnya adalah merancang prototipe yang didasarkan pada *HMW Question* yang sudah dirumuskan di atas, sehingga menghasilkan 2 tujuan rancangan: (a) *Platform digital* festival, yang dibuat untuk menjangkau masyarakat luas melalui kampanye *digital* COVID-19, (b) Kegiatan fisik festival direncanakan sesuai dengan protokol kesehatan pemerintah daerah. Festival kreativitas sendiri kemudian mengambil bentuk kompetisi desain layang-layang, sebagai kegiatan yang saat itu sangat diminati oleh warga Kampung Pondok Pucung, sekaligus juga masyarakat luas.



Gambar 3 Fase Penelitian & Desain Daring & Luring (Sumber: Lucky, dkk., 2020)

Fase Aksi - *Platform digital* festival Ambreg 2020 resmi diluncurkan pada 1 Juli 2020 dan berlangsung hingga 23 Juli 2020. *Platform* ini menghimpun 27 peserta dari kampung dan 5 peserta dari tempat lain seperti Bali dan Semarang, Jawa Tengah. Festival Fisik Ambreg 2020 kemudian dilaksanakan pada tanggal 18 Juli 2020 dengan antusias yang tinggi dari seluruh warga Kampung Pondok Pucung. Festival tersebut berhasil mengampanyekan COVID-19 dan *new normal*, sementara pada saat yang sama memperlihatkan beragam kreativitas yang ditunjukkan dari desain layang-layang yang memadukan masalah pandemik, budaya lokal dan populer.

Mengukur Dampak - *Pre-* dan *Post-test* (Neuman, 2014; Seniati, dkk., 2011). Pengukuran *pre-* dan *post-test* menunjukkan: (1) Bahwa adanya peningkatan pengetahuan pada masyarakat Kampung Pondok Pucung perihal pandemik COVID-19, protokol kesehatan dan *new normal* dari hanya 8,5% (*pre-test*, n = 27) menjadi 59% (*post-test*, n = 27), dan (2) Festival tersebut memicu kreativitas warga (94%, n = 27), dan 53% sangat senang dengan festival tersebut, (3) Terbukti juga secara kualitatif bahwa jumlah dan skala peserta festival adalah yang paling sukses dibandingkan dengan festival Ambreg yang telah dilaksanakan sebelumnya.



Gambar 4 Fase Aksi Daring & Luring serta Pengukuran Dampak (Sumber: Lucky, dkk., 2020)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Festival *Ambreg* 2020 menunjukkan ketahanan masyarakat Kampung Pondok Pucung, bahwa baik pemuda maupun seluruh masyarakat memutuskan untuk tidak berdiam diri di tengah pandemik COVID-19. Festival ini juga meningkatkan pemahaman dan pengetahuan masyarakat tentang pandemik. Walau demikian dalam praktiknya masih perlu dilakukan penelitian lebih lanjut.

Festival ini menjadi contoh bahwa masyarakat dapat beraktivitas selama pandemik melalui pendekatan kreatif dan bagaimana kreativitas menjadi cara alternatif untuk melakukannya. Tim peneliti juga melihat pencapaian ini sebagai hasil dari kombinasi pendekatan digital dan fisik yang optimal.

Sebagai penutup Ketua Festival *Ambreg* 2020 (BS, 16 tahun) mengatakan: *'Festival ini sangat membantu dalam membangun kreativitas di kalangan pemuda dan anak-anak Kampung Pondok Pucung. Saya berharap kita semua bisa lebih kreatif dan imajinatif di masa depan'* - maka Desain secara *digital* dan fisik bisa memberdayakan dan menjadi terang bagi banyak orang! (Katoppo, 2018).



Gambar 5 Poster Kegiatan Festival Ambreg 2020 (Sumber: Lucky, dkk., 2020)

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Peneliti mengucapkan terima kasih kepada warga Kampung Pondok Pucung RT 005, RW 02, Tangerang Selatan, khususnya para anak-anak dan pemuda/i-nya yang terus membuka kemungkinan kreatif dan imajinatif selama masa pandemik, juga kepada komunitas Design As Generator (www.dagedubrag.org) serta LPPM, Universitas Pelita Harapan dengan kontrak PkM No.159/LPPM-UPH/II/2020.

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.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. (3rd ed. © 2008, 2005, 2002). *Educational research – planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Pearson Education. Inc, Pearson International Edition, New Jersey.
- Gardiner, M. E. (2000). *Critiques of everyday life*. Routledge –Taylor & Francis Group, London & NY.
- Highmore, B. (2002). *Everyday life and cultural theory – an introduction*. Routledge, London & New York.
- 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*.
- Katoppo, M. L. (2017). *DESAIN SEBAGAI GENERATOR PEMBERDAYAAN MASYARAKAT*. Disertasi Program Doktor, Institut Teknologi Bandung.
- Katoppo, M. L. (2018). 'Desain Sebagai Generator: Bagaimana Desain Menjadi Terang Bagi Semua Orang.' *Seminar Nasional Desain Sosial*. Tangerang: Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan.
- 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.
- Lefebvre, H. (1998). *The production of space*. Blackwell Publishers Ltd., Inc., Oxford, Massachusetts.
- Lefebvre, H. (2008). *Critique of everyday life- volume 1*. Verso, London & New York.
- Lucky, A., Mandagi, S. dan Katoppo, M.L. (2020). 'Kampung Youth Creative Festival in the midst of Pandemic: 'Ambreg'- *Pandemic Kite Design Competition*.' ARCADESA 2020. Central Java, ISI Yogyakarta.
- 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.
- Rahardjo, Y. (2019). Festival Kreativitas Anak, Kampung Pondok Pucung, Tangerang Sleatan, Jawa Barat. *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Ed.1, Vol.1*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 7-17, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- 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.