

Festival Ambreg 2023: “ReReRe” Pondok Pucung Cosplay - Menjadikan Anak Pondok Pucung Pelaku Perubahan Lingkungan Berkelanjutan secara Kreatif

Martin L. Katoppo

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

Agnes Josephine

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01024200015@student.uph.edu

Catlyn Tanto

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01024200013@student.uph.edu

Intan Permata Indah

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01024200043@student.uph.edu

Mardiana Anggita Imanda

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01024190052@student.uph.edu

Stacia Aurelia

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01024200037@student.uph.edu

ABSTRAK

Permasalahan sampah di Indonesia menjadi salah satu topik yang terus ada dan kurang teratasi. Hal ini juga menjadi masalah yang diungkapkan oleh warga dan pemuda/i Pondok Pucung, Tangerang Selatan. Kebiasaan menimbun atau membakar sampah, terutama sampah plastik memperburuk kondisi lingkungan di sana. Menggunakan *Design Thinking*, Tim Desain Interior, Fakultas Desain, UPH melakukan aktivitas meneliti, mendesain, dan beraksi berkolaborasi dengan pemuda/i Pondok Pucung berupaya mengatasi permasalahan ini. Gagasan yang dipilih adalah upaya membuat kegiatan mendaur ulang sampah menjadi hal yang menarik dan kreatif khususnya untuk anak-anak Pondok Pucung bersama orang tuanya. “ReReRe” Pondok Pucung *Cosplay* adalah kegiatan membuat kreasi kostum dari sampah, yang bertujuan meningkatkan kesadaran warga Pondok Pucung khususnya anak-anak untuk bermain secara kreatif dengan sampah.

Kata Kunci: Sampah, Anak-anak, Perkampungan, Lingkungan, Kreativitas

PENDAHULUAN

Kampung Pondok Pucung terletak di daerah Bintaro, Tangerang Selatan. Kampung ini terletak berdampingan dengan kompleks perumahan modern dimana ketimpangan mengenai kebersihan, infrastruktur dan kondisi permukiman terasa. Kampung Pondok Pucung memiliki kurang lebih 300 KK dengan komposisi kurang lebih 70% warga asli dan 30% warga pendatang. Relasi sosial warga kampung terjalin dengan baik dan *guyub* dimana antara warga asli dan warga pendatang sering terlibat dalam kegiatan bersama (mis: pengajian, perayaan hari besar dan hari nasional, dan lain-lain). Anak-anak dan pemuda/i +/- sebanyak 40% dari keseluruhan warga, sehingga menjadi potensi penggerak dalam kegiatan-kegiatan yang ada di kampung ini (Katoppo, 2017).

Sejak tahun 2017 secara rutin hampir setiap tahun dilaksanakan Festival kreativitas *Ambreg* yang bertemakan relevan dengan situasi, potensi dan permasalahan yang sedang dihadapi di Pondok Pucung (Rahardjo, 2019). Pada tahun 2023 ini festival *Ambreg* mengangkat tema pengelolaan sampah yang dianggap menjadi permasalahan, terutama pengelolaan sampah plastik, dimana warga memiliki kebiasaan menimbun atau membakar sampah di lahan-lahan sisa. Tim Dosen dan Mahasiswa/i Desain Interior, School of Design, UPH masuk dan berkolaborasi meneliti, mendesain dan merancang aksi kreatif pengelolaan sampah plastik bersama pemuda/i Pondok Pucung pada festival *Ambreg* 2023 ini.



Gambar 1 Situasi Pondok Pucung. (Tim, 2023)

KAJIAN TEORI

Permasalahan Sampah dan Sampah Plastik

Indonesia diperkirakan bahwa pada tahun 2025 akan menghasilkan limbah sebesar 150 ribu ton. Jumlah limbah ini menjadikan Indonesia menjadi salah satu kontributor limbah terbesar di dunia, khususnya limbah plastik (World Bank, 2021 <https://www.worldbank.org/in/news/press-release/2021/05/21/new-data-driven-approach-maps-plastic-pollution-from-source-to-sea-in-indonesia-offers-improvement-strategies>).

Sebanyak 40% dari 142 juta penduduk kota-kota di Indonesia masih belum mendapatkan akses kepada fasilitas pengumpulan dan pengolahan limbah yang memadai. Akibatnya banyak limbah yang tidak terproses yang akhirnya ditimbun atau dibakar, selain juga dibuang ke sungai atau laut. Hal ini tentu saja mencemari lingkungan (Pemerintah Jawa Barat, 2022) dan data menunjukkan di Tangerang Selatan yang merupakan lokasi Pondok Pucung, terjadi peningkatan jumlah pasien

penderita penyakit pernapasan hingga 20% yang salah satunya dipicu kebiasaan membakar sampah (Halim dan Sari, 2023 <https://megapolitan.kompas.com/read/2023/08/15/17284161/jumlah-pasien-ispas-di-tangsel-tahun-ini-naik-20-persen-dibandingkan-2022>).

Anak-Anak Muda sebagai Penggerak

Pembangunan kampung membutuhkan ‘penggerak’ agar warga mau berpartisipasi. Anak-anak muda menjadi salah satu kelompok ‘penggerak’ yang mumpuni di suatu kampung karena memiliki semangat juang tinggi, pemikiran kritis dan berwawasan (Hashifa, 2021). Karena itu Anak-anak Muda harus diberikan ruang beraktivitas untuk membawa perubahan dalam pembangunan kampung (Masterplandes.com, 2023).

Design Thinking

Brown dan Katz (2009) memperkenalkan *Design Thinking* (DT) sebagai metode desain yang mengedepankan empati, berpikir dan bekerja secara kolaboratif, berpusat pada manusia (*human-centered design*) serta bertujuan menghadirkan inovasi desain yang berkelanjutan (Brown, 2008; Brown dan Katz, 2009). Secara khusus Brown dan Wyatt (2010) melihat potensi metode DT untuk menjawab permasalahan sosial di masyarakat dengan inovasi desain sosial yang optimal.

METODOLOGI

Kegiatan meneliti, mendesain dan merancang aksi kreatif pengelolaan sampah di Pondok Pucung dilaksanakan dengan metode *Design Thinking* (DT) Tim Brown (2008, 2009, 2010) dan IDEO (2015). Metode DT memungkinkan pengumpulan data *bottom up* secara cepat dari masyarakat, mengumpulkannya menjadi tema-tema dan membangun ide, hingga akhirnya mewujudkan ide menjadi prototipe nyata yang bisa digunakan oleh masyarakat. Metode ini memiliki 3 tahap, yaitu:

1. *Discovery*, pengumpulan data dan informasi melalui observasi dan wawancara dengan masyarakat (*community engagement*), berkelindan (*immerse in context*), berbicara dengan ahli (*talk to experts*) dan riset analogus (*analogous research*).
2. *Ideation*, pengembangan ide dan solusi secara bersama-sama oleh setiap pemangku kepentingan yang dibangun dari data pada tahap sebelumnya.
3. *Prototyping* adalah pembangunan ide menjadi nyata.

PEMBAHASAN

Tahap Discover

Observasi lapangan dilakukan oleh Tim bersama Anak-anak Muda Pondok Pucung untuk mengetahui permasalahan apa yang muncul di sana, khususnya dalam hal pengelolaan sampah warga. Kegiatan ini dilanjutkan dengan kelindan bersama anggota masyarakat (*community engagement*) dari komunitas Pondok Pucung untuk membahas permasalahan pengelolaan sampah di kampung (Brown dan Wyatt, 2010; IDEO, 2015). Narasumber anggota masyarakat yang diwawancarai, adalah: Ketua RT: Bapak Ahmad Nawari (Ketua RT 05); Ketua Komunitas Pemuda/i Pucung *Green Camp*: Abdul Rosyid; perwakilan anak-anak muda (*Kak*

Fajar, Kak Fatih, Kak Irfan, dan Kak Boay); perwakilan Ibu-Ibu & Bapak-Bapak: (Ibu Ruth, Pak Herman); dan, perwakilan anak-anak: (Brenin, Mutia, Putri). Hasil observasi dan wawancara pada tahap *Discover* ini memperlihatkan bahwa warga sadar adanya permasalahan pengelolaan sampah, khususnya sampah plastik di Pondok Pucung. Hal ini disebabkan karena tak adanya fasilitas pembuangan sampah bersama dan kurangnya kesadaran warga untuk mengelola sampahnya selain dengan cara menimbun atau membakar.

Pada tahap *Discover* ini, Tim juga melakukan *immerse in context* ((IDEO, 2015), yaitu melakukan studi konteks terhadap kegiatan-kegiatan sosial serta festival anak muda yang serupa, seperti: *Pandawara Grup, Gebyuran Bustaman Semarang, Festival Jazz Gunung*. Dari studi ini Tim menemukan bahwa seringkali anak muda menjadi tokoh penggerak perubahan lingkungan, utamanya karena kemampuan anak muda merelevansikan aktivitas pergerakan perubahan dengan situasi masanya sendiri. Temuan ini semakin diperkuat dengan hasil wawancara Tim dengan para ahli (*talk to experts*) (IDEO, 2015), yaitu ahli psikologi anak dan penggerak komunitas anak muda.

Perubahan yang optimal menurut para ahli ini sebaiknya dilakukan sejak usia muda dan digerakkan oleh yang muda, sekali lagi karena kemampuannya untuk merelevansikan situasi dan kondisi yang *up to date*. *Analogous Research* (IDEO, 2015) juga dilakukan oleh Tim pada tahap *Discover* ini untuk memperkaya penelitian melalui studi-studi kasus yang tidak serupa namun dapat memberikan inspirasi, seperti misalnya perayaan hari besar Nasional dan keagamaan serta malam keakraban – yang menunjukkan bahwa agar semua warga mau bergerak dan berpartisipasi perlu dirancang kegiatan yang dapat dianggap sebagai tujuan bersama dan memperkuat keakraban atau ke-*guyub*-an warga.

Tahap Ideation

Pada tahap *Ideation* semua data yang didapatkan dari tahap sebelumnya digunakan Tim bersama Anak-anak Muda Pondok Pucung melakukan *brainstorming* untuk menggagas kegiatan kreatifitas apa yang dapat dilakukan pada Festival *Ambreg 2023* kali ini. Hal pertama yang dimunculkan adalah rumusan permasalahan yang dihasilkan dari data-data tahap *Discover*, yaitu HMW (*How Might We*) Question (Brown 2008; Brown & Wyatt, 2010; IDEO, 2015), yaitu: *Bagaimana kita bisa menjadikan anak-anak dan pemuda Pondok Pucung sebagai pelaku perubahan lingkungan dengan mengasah kreativitas mereka?*

Ideasi yang dimunculkan sebagai upaya menjawab rumusan permasalahan tersebut adalah: menggagas cara kreatif pengolahan sampah plastik menjadi *fashion* dengan menggunakan *Cosplay* yang sedang tren saat ini (Alfaris, 2023) dengan tujuan membangun kesadaran (*awareness*) anak-anak dan Orang Tua di Kampung Pondok Pucung. Selain untuk anak-anak, pilihan ide ini adalah juga untuk memberikan beragam alternatif imajinasi kegiatan festival kreativitas untuk pemuda/i Pucung. Kedua tujuan di atas sekaligus juga menjadi *value proposition* Festival *Ambreg 2023* (Osterwalder, dkk., 2014).



Gambar 2 Ideation dari Warga, Khususnya Anak-Anak yang Mengolah Sampah Plastik menjadi Kostum. (Tim, 2023)

Tahap Prototyping

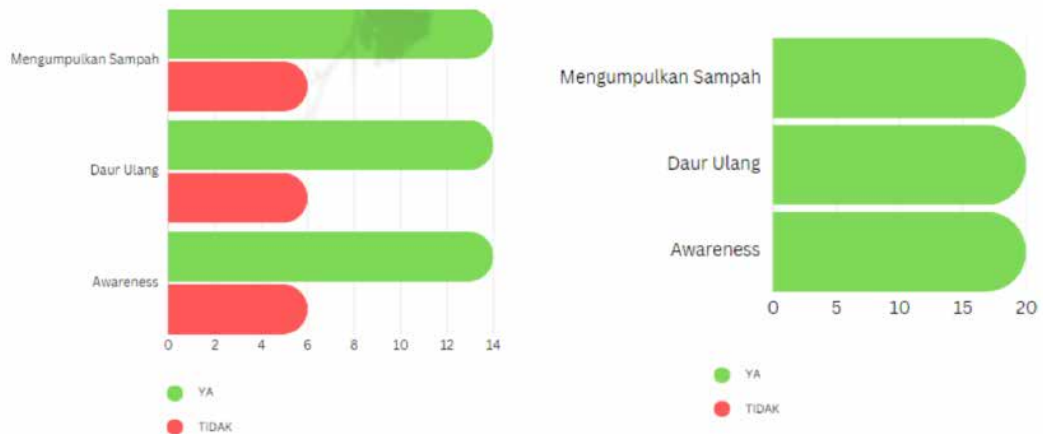
Tahap prototipe adalah tahap merealisasikan ide yang muncul dari tahap *Ideation* (Brown, 2008; IDEO, 2015). Prototipe untuk Festival *Ambreg 2023* adalah Festival Kreativitas *Re(use) Re(duce) Re(cycle) Cos(tume)play* – yaitu lomba membuat kostum (*Cosplay*) ataupun *fashion* dari sampah plastik yang dihasilkan oleh sampah domestik warga Pondok Pucung. Pelaksanaan pembuatan prototipe ini dilakukan dalam 3 tahap:

1. Tahap 1: Percobaan atau simulasi rembuk bersama antara Tim dan Anak-anak Muda Pucung. Pada tahap ini Tim dan Anak-anak Muda Pucung mengumpulkan rujukan visual dan mencoba membuat *Cosplay* sederhana untuk menguji coba ide serta menjadi bahan rujukan peserta lomba nantinya.
2. Tahap 2: Sosialisasi Festival Kreativitas *Ambreg 2023: Re Re Re Pondok Pucung Cosplay Week*. Pada tahap ini Tim bersama Anak-anak Muda Pondok Pucung mensosialisasikan dan menjelaskan peraturan lomba kepada anak-anak dan Orang Tua, yaitu: jenis sampah plastik yang boleh digunakan, penimbangan bobot dan jumlah sampah plastik yang dikumpulkan, dan hasil akhir desain kreatif kostum dari sampah plastik yang dikumpulkan tersebut.
3. Tahap 3: Pelaksanaan Festival Kreativitas *Ambreg 2023: Re Re Re Pondok Pucung Cosplay Week*, dalam bentuk *fashion show* yang dilombakan.



Gambar 3 Prototyping – Action ReReRe Pondok Pucung Cosplay. (Tim, 2023)

Secara sederhana dilakukan pengukuran *pre-test* dan *post-test* (Seniati, 2011) untuk melihat kesadaran anak-anak dan Orang Tua Pondok Pucung yang mengikuti kegiatan ini. Hasilnya terjadi peningkatan terhadap pengetahuan mereka tentang manfaat pengumpulan sampah, arti nyata aksi daur ulang dan kesadaran mereka tentang pengelolaan sampah plastik (lihat gambar di bawah):



Gambar 4 Hasil Pengukuran Pre- dan Post-Test ReReRe Pondok Pucung Cosplay. (Tim, 2023)

Secara kualitatif Tim Panitia acara Festival Kreativitas *Ambreg 2023: Re Re Re Pondok Pucung Cosplay Week* dapat melihat kreativitas yang ditunjukkan oleh para peserta lomba dari hasil desain *Cosplay* yang dimunculkan. Gambar di bawah menunjukkan beragam kreasi dari mulai tipe kostum (busana internasional, daerah, hingga yang bersifat imajiner), hingga pilihan jenis sampah plastik yang digunakan (kantong plastik, CD, tali plastik, bekas bungkus kemasan plastik, botol

plastik, dan lain-lain) dan komposisi warna yang digunakan (Pemerintah Kota Malang, 2022 <https://malangkota.go.id/2022/11/06/estetiknya-busana-hasil-daur-ulang-sampah-plastik/>).



Gambar 5 Kreasi *Cosplay* dari Sampah Anak-Anak Pondok Pucung *Cosplay*. (Tim, 2023)

Secara keseluruhan tahap *Discover*, *Ideation* dan *Prototyping* dapat dilihat di bawah:



Gambar 6 Keseluruhan tahap ReReRe Pondok Pucung *Cosplay*. (Tim, 2023)

SIMPULAN & REKOMENDASI

Pelaksanaan kegiatan Festival Kreativitas *Ambreg 2023: Re Re Re Pondok Pucung Cosplay Week* diharapkan dapat memberikan alternatif kreatif pemecahan permasalahan pengelolaan sampah plastik di Pondok Pucung. Alih-alih menimbun dan membakar sampah, melalui festival ini, warga Pondok Pucung, khususnya anak-anak dan Orang Tua, dapat melihat nilai manfaat serta kreasi yang dihasilkan dari mendaur ulang sampah plastik domestik mereka sendiri.

Kegiatan meneliti-mendesain-melakukan aksi dengan menggunakan metode *Design Thinking* (Brown & Wyatt, 2010; IDEO, 2015) diharapkan juga dapat secara jitu menilik permasalahan dan potensi yang ada di Pondok Pucung untuk kemudian mengubahnya menjadi ide dan prototipe inovasi desain sosial yang berdampak positif bagi warga Pondok Pucung. Festival *Ambreg* sendiri berperan sebagai sebuah kendaraan untuk terus menjadikan Anak-anak Muda Pondok Pucung sebagai pelaku perubahan lingkungan berkelanjutan secara kreatif. Harapannya festival ini terus bisa dilanjutkan dan dikembangkan lingkungannya dari skala RW hingga Kecamatan sehingga semakin memberi pengaruh positif bagi generasi berikutnya agar lebih memiliki kepedulian, empati, dan tanggung jawab terhadap masyarakat serta lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfaris, F. (2023). *Tren Cosplay: Mengungkap Budaya Populer melalui Kostum dan Peran*. <https://www.kompasiana.com/fadli27248/64db7dd508a8b547d3540862/tren-cosplay-mengungkap-budaya-populer-melalui-kostum-dan-peran>
- 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.
- Halim, M. C dan Sari, N. (2023). *Jumlah Pasien ISPA di Tangsel Tahun Ini Naik 20 Persen Dibandingkan 2022*. <https://megapolitan.kompas.com/read/2023/08/15/17284161/jumlah-pasien-ispa-di-tangsel-tahun-ini-naik-20-persen-dibandingkan-2022>
- Hashifa, E. A. (2021). *Peran Pemuda dalam Mewujudkan Pembangunan Desa yang Inklusif*. <https://www.kompasiana.com/ewindaah/60c1d2c58ede486e3d4fb813/peran-pemuda-dalam-mewujudkan-pembangunan-desa-yang-inklusif>
- IDEO (2015): *Field Guide to Human Centered Design*, ISBN: 978-0-9914063-1-9.
- Katoppo, M. L. (2017): *DESAIN SEBAGAI GENERATOR PEMBERDAYAAN MASYARAKAT*, Disertasi Program Doktor, Institut Teknologi Bandung.
- Masterplandesia (2023). *Menghadirkan Peran Pemuda Sebagai Penggerak Pembangunan Desa*. <https://www.masterplandesia.com/penataan-desa/masterplan-desa-menghadirkan-peran-pemuda-sebagai-penggerak-pembangunan-desa/>
- Osterwalder, A., Pigneur, Y., Bernarda, G., dan Smith, A. (2014): *Value Proposition Design*, John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- Pemerintah Jawa Barat. (2022). *Hal-Hal yang Perlu Dipertimbangkan Soal Bakar Sampah*. <https://citarumharum.jabarprov.go.id/hal-hal-yang-perlu-dipertimbangkan-soal-bakar-sampah/>
- Pemerintah Kota Malang. (2022). *Estetiknya Busana Hasil Daur Ulang Sampah Plastik*. <https://malangkota.go.id/2022/11/06/estetiknya-busana-hasil-daur-ulang-sampah-plastik/>

- Rahardjo, Y. (2019): Festival Kreativitas Anak, Kampung Pondok Pucung, Tangerang Selatan, 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.
- World Bank. (2010). Pendekatan Baru Berbasis Data Memetakan Polusi Plastik dari Sumber sampai ke Laut di Indonesia, Menawarkan Strategi Peningkatan. <https://www.worldbank.org/in/news/press-release/2021/05/21/new-data-driven-approach-maps-plastic-pollution-from-source-to-sea-in-indonesia-offers-improvement-strategies>