

Pengembangan dan Pemberdayaan Generasi Muda Pondok Pucung: Festival *Ambreg* 2023 “Tera-Z”

Martin L.Katoppo

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

Agnes Kellen

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01024200022@student.uph.edu

Devina Kristandi

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01024190009@student.uph.edu

Ellen Eugidia

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01024200003@student.uph.edu

Sherryl Deborah

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01024200028@student.uph.edu

Theresia Widjaja

Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01024200031@student.uph.edu

ABSTRAK

Pondok Pucung merupakan salah satu kampung yang terletak di Tangerang Selatan. Pondok Pucung memiliki satu acara rutin yang dilakukan oleh anak-anak mudanya bersama Tim Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan, yaitu Festival *Ambreg* yang telah dilaksanakan sejak tahun 2017. Festival ini setiap tahun merespon permasalahan dan potensi terkait kondisi eksisting Pondok Pucung melalui serangkaian kegiatan kreatif. Pada tahun 2023, Festival *Ambreg* mengangkat permasalahan sampah dan potensi berbisnis anak muda. Pada kegiatan ini, dilakukan perencanaan dilakukan bersama dengan menggunakan metode *Design Thinking* melalui *Human-Centered Design* oleh IDEO yang mencakup 3 fase, yaitu *Inspiration*, *Ideation*, dan *Implementation*.

Fase-fase ini memungkinkan dilakukannya kegiatan meneliti-mendesain-melakukan aksi dalam konteks menghasilkan inovasi desain sosial. Hasilnya adalah acara yang diberi nama “Tera-Z” dan prototipe “Start-Upcycle” dimana anak-anak Pondok Pucung diajak berkreasi menggunakan sampah plastik untuk membuat karya yang memiliki nilai manfaat.

Tujuan kegiatan ini merespon permasalahan sampah plastik di Pondok Pucung dengan mengasah kreativitas anak-anak serta membukakan kemungkinan berbisnis anak-anak muda.

Kata Kunci: *Ambreg 2023*, Generasi Muda, Kreativitas, Pengelolaan Sampah

PENDAHULUAN

Kampung Pondok Pucung merupakan salah satu kampung di kelurahan Pondok Pucung, Tangerang Selatan. Berawal dari 7 keluarga, Pondok Pucung sekarang memiliki lebih dari 300 KK (Kartu Keluarga) yang diantaranya berisikan kurang lebih 60% warga asli, 30% warga pendatang yang mengontrak (menetap sementara), dan 10% warga pendatang yang menetap (Katoppo, 2017). Warga setempat memiliki karakter dan relasi yang guyub.

Terdapat banyak anak-anak di Pondok Pucung, dari balita hingga yang duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) hingga di usia bekerja. Melihat potensi ini Tim Desain Interior (DI), Fakultas Desain (FD), Universitas Pelita Harapan (UPH) masuk sejak tahun 2015 untuk bersama mengembangkan dan memberdayakan generasi muda Pondok Pucung melalui berbagai kegiatan. Pada tahun 2017, Festival *Ambreg* lahir sebagai buah gagasan kolaboratif anak-anak muda Pondok Pucung dan Tim. *Ambreg* sendiri dalam bahasa Betawi (bahasa lokal Pondok Pucung) berarti bersama-sama. Festival ini selalu berpusat pada bagaimana anak-anak muda Pondok Pucung merespon permasalahan dan potensi kampung mereka secara kreatif (Rahardjo, 2019). Sejak itu Festival *Ambreg* dijalankan hampir setiap tahun.



Gambar 1 Rute dari UPH menuju Pondok Pucung dan Kondisi Pondok Pucung. (Tim, 2023)

Pada Festival *Ambreg* tahun 2023 ada 2 permasalahan yang diangkat. Berdasarkan hasil analisa dan wawancara dengan beberapa representatif warga, permasalahan pertama yang sering ditemukan ialah terkait pengelolaan sampah yang kurang baik, terutama sampah plastik. Sebagai kontributor sampah domestik, yang merupakan jenis sampah yang mendominasi hasil sampah di Indonesia menurut Rasio Ridho Sani (dalam Prawira, 2014), warga memiliki peran paling besar dalam pemeliharaan lingkungan tempat tinggalnya sendiri. Permasalahan kedua ditemukan kurangnya optimisme terhadap peluang kualitas kehidupan yang lebih

baik pada anak-anak muda di Pondok Pucung. Secara ekonomi, sebagian besar warga memiliki tingkat perekonomian yang cukup untuk menyekolahkan anaknya sampai tingkat SMA namun tidak untuk tingkat pendidikan selanjutnya. Akan tetapi banyak juga anak-anak muda yang berhenti sekolah sebelum SMA dan memilih untuk bekerja apa saja seperti menjadi tukang parkir hingga bekerja di bengkel motor. Menurut salah satu narasumber, warga Pondok Pucung yang menempuh pendidikan S1 sangat sedikit.

Melihat kedua permasalahan tersebut maka tujuan Festival *Ambreg* 2023 ini adalah merespon permasalahan sampah plastik di Pondok Pucung dengan mengasah kreativitas anak-anak serta membukakan kemungkinan berbisnis anak-anak muda. Hal ini dilakukan melalui kegiatan meneliti, mendesain dan melakukan aksi kolaboratif anak-anak muda Pondok Pucung dengan Tim DI, FD, UPH.

KAJIAN TEORI

Permasalahan Sampah Plastik

Sebagai negara dengan populasi penduduk yang cukup padat, Indonesia menjadi salah satu kontributor limbah terbesar di dunia, khususnya limbah plastik. Diperkirakan bahwa pada tahun 2025, Indonesia akan menghasilkan limbah sebesar 150 ribu ton (The World Bank, 2021). Sebanyak 40% dari 142 juta penduduk kota-kota di Indonesia masih belum mendapatkan akses kepada fasilitas pengumpulan dan pengolahan limbah yang memadai, sehingga banyak dari limbah yang tidak terproses ini akhirnya dibuang ke sungai atau laut.

Potensi Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM)

Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) merupakan salah satu bentuk dari pengembangan ekonomi yang paling banyak ditemukan di Indonesia. UMKM mendorong terjadinya pertumbuhan ekonomi yang dapat dimulai dari ide-ide kecil yang bertahap dijadikan usaha menengah ataupun selebihnya. Pemerintah juga berkomitmen secara jangka panjang untuk melindungi dan memberdayakan pelaku UMKM (Limanseto, 2023), sehingga penting adanya sosialisasi dan dorongan bagi generasi muda akan adanya potensi tersebut.

Anak Muda Sebagai Inisiator

Sikap terbentuk melalui interaksi. Setiap individu membentuk pola sikap tertentu berdasarkan pengalaman pribadi, kebudayaan, orang lain yang dianggap penting, media, lembaga pendidikan, lembaga agama, dan emosi (Hamdanah & Surawan, 2022). Untuk membentuk sikap positif yang dikehendaki agar terciptanya anak-anak muda yang kreatif dan berambisi, faktor-faktor diatas perlu dimanipulasi dan diajarkan melalui interaksi secara langsung. Maka dari itu, penting adanya kegiatan-kegiatan sosial yang aktif mengajak para individu generasi terbaru untuk memperkenalkan sikap positif.

Design Thinking & Human-Centered Design

Design Thinking (DT) adalah sebuah metode yang dikembangkan oleh Tim

Brown (Brown, 2008; Brown dan Katz, 2009). Metode ini digambarkan Brown sebagai metode cara berpikir desain yang berpusat pada manusia (*Human-Centered Design*). DT-HCD mengedepankan empati, kerja kolaboratif dan berpikir komprehensif untuk menasar pada inovasi yang berkelanjutan. Brown dan Wyatt (2010) memperlihatkan juga bahwa metode DT-HCD sangat efisien untuk mengatasi permasalahan dalam konteks sosial dan dapat secara optimal menghasilkan inovasi desain sosial.

METODOLOGI

Metode yang digunakan adalah metode *Design Thinking* melalui *Human-Centered Design* (DT-HCD) sebagaimana tertulis di *The Field Guide to Human-Centered Design* (IDEO, 2015). Metode DT-HCD terbagi menjadi tiga fase, yaitu:

1. *Inspiration*. Fase ini adalah fase 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*. Fase ini adalah fase pengembangan ide dan solusi secara bersama-sama oleh setiap pemangku kepentingan yang dibangun dari data dan informasi pada tahap sebelumnya. Pada fase ini juga dirumuskan permasalahan melalui pertanyaan *How Might We* (HMW) – ‘*Bagaimana kita bisa...*’
3. *Implementation*. Fase ini adalah pembangunan ide menjadi nyata. Fase *Implementation* atau *Prototyping* adalah dimana ide dari fase *Ideation* direalisasikan menjadi prototipe. Pada fase ini juga dilakukan pengukuran *pre-* dan *post-test* untuk melihat dampak dari prototipe yang dihasilkan serta dasar evaluasi.

HASIL & PEMBAHASAN

Inspiration

Berbaur dengan anggota komunitas atau *community engagement* dilakukan Tim dengan 8 representatif komunitas Pondok Pucung, yaitu: Bapak Ahmad (Ketua RT 05); Bapak Sopian (Ketua RT 06); Ibu Ruth (Perwakilan Ibu-ibu); Brenin (Perwakilan Anak-anak); serta *Kak Ocid, Kak Fajar, Kak Fatih, Kak Irfan, dan Kak Boay* (Perwakilan Anak muda). Berdasarkan wawancara tersebut, ditemukan tiga topik utama: permasalahan pengelolaan sampah yang kurang baik, terutama sampah plastik; potensi pengenalan dan perkembangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM); dan peran anak muda atau komunitas sebagai inisiator generasi selanjutnya.

Berbaur dengan konteks atau *immerse in context* dilakukan Tim melalui studi analisis 3 kegiatan sosial, yaitu: Festival *Ogoh-ogoh*, Kampung Bali; *Gebyuran Bustaman*, Kampung Bustaman, Semarang; dan 1000 Guru, Program *Traveling and Teaching & Smart Centre*.

Dilakukan juga *analogous research* melalui analisis 3 studi kasus dalam 3 topik yang diangkat, yaitu: QRIS (untuk topik permasalahan sampah); Mixue (untuk topik potensi UMKM); dan Sunmori (untuk topik anak muda/komunitas). Dari

keenam studi tersebut, didapatkan beberapa pembahasan yang dapat dipelajari lebih lanjut untuk mengembangkan ide sesuai topik yang sudah ada, seperti bagaimana kegiatan atau produk di atas mencerminkan identitas dan budaya dari setiap anggota komunitasnya dan mengembangkannya menjadi sebuah aktivitas yang dapat dinikmati oleh setiap kalangan.

Berdiskusi dengan ahli atau *talk to experts* dilakukan Tim dengan 3 ahli dalam 3 topik yang diangkat, yaitu: Ibu Nahdya (Co-Founder Pilah Sampah untuk topik permasalahan sampah); Kak Ica (Founder *Throwbake* untuk topik potensi UMKM); dan Kak Khairur (Anggota Mari Melihat untuk topik anak muda/komunitas).

Dari diskusi dengan ketiga ahli tersebut, dapat ditemukan beberapa permasalahan atau keprihatinan dan harapan dari setiap individu terkait bidangnya. Dapat disimpulkan bahwa aksi sosial *Ambreg 2023* harus setidaknya mencoba memperkenalkan solusi yang berkelanjutan dimana para peserta *Ambreg 2023* melanjutkan bahkan mengembangkan ide solusi yang ditawarkan. Selain itu, solusi harus memanfaatkan sumber daya yang tersedia dan menggabungkannya dengan olahan sampah yang masih layak, guna meminimalisir eksploitasi sumber daya yang berlebihan sekaligus mengurangi modal yang diperlukan secara ekonomi.

Ideation

Tema yang diangkat dalam festival *Ambreg 2023* ini adalah mengajak anak-anak muda untuk berpikir kreatif terkait penanganan permasalahan sampah serta potensi pengembangan UMKM. Rumusan permasalahan yang dihasilkan dari tema tersebut berupa sebuah pertanyaan *How Might We*, yaitu: *Bagaimana kita bisa menjadikan anak muda Pondok Pucung sebagai pelaku perubahan lingkungan dengan mengasah kreativitas mereka?*

Implementation

Rumusan masalah di atas direalisasikan melalui prototipe berupa kegiatan pembuatan *tray* atau baki bermotif *terrazzo* yang terbuat dari cacahan sampah plastik dan campuran semen. Setelah melalui revisi dan diskusi berulang kali, pemilihan prototipe final ini didasarkan atas pertimbangan untuk memperkenalkan ide menggunakan sumber daya yang mudah diakses dan terjangkau, seperti cacahan plastik yang dapat ditemukan pada sampah domestik sehari-hari, semen putih, dan cat. Kegiatan ini kemudian dinamakan “Tera-Z”.

Tanggal 28 September 2023 dilakukan diskusi bersama Karang Taruna Pondok Pucung sebagai kolaborator untuk finalisasi jadwal dan teknis acara. Setelah itu, anak-anak calon peserta festival *Ambreg 2023* dikumpulkan bersama untuk diberikan sosialisasi terkait acara ini.

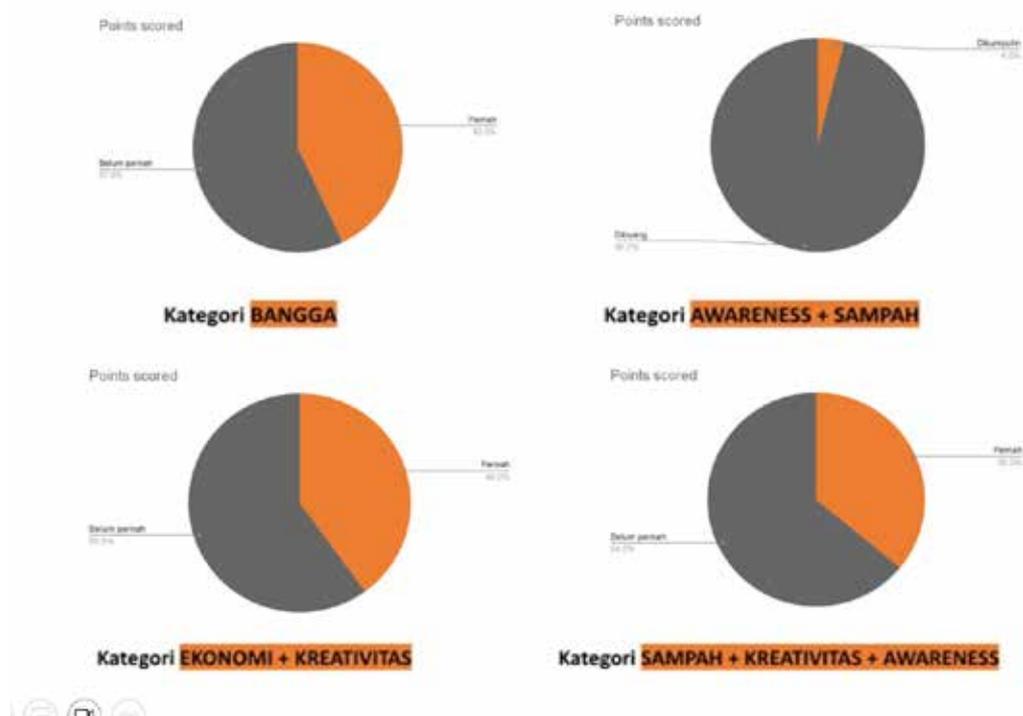


Gambar 2 Prototipe, Poster Sosialisasi dan Pelaksanaan *Workshop Tera-Z*. (Tim, 2023)

Aksi festival *Ambreg* 2023 sendiri dibagi menjadi 2 hari, yaitu 7 Oktober 2023 sebagai *workshop* dan 14 Oktober 2023 sebagai pameran. *Workshop* dimulai dengan pelaksanaan *pre-test* (Gambar 4) sesuai kategori di bawah:

1. **Kategori Bangga:** Apakah kamu pernah membuat karya sebelumnya (misalnya di sekolah) dan apakah kamu menyimpan karya tersebut?
2. **Kategori Awareness + Sampah:** Biasanya sehabis membeli minuman botol, apa yang kamu lakukan ketika minumannya sudah habis? Apakah didaur ulang atau dibuang saja?
3. **Kategori Ekonomi + Kreativitas** (untuk kolaborator): Apakah sebelumnya kamu pernah kepikiran dari sampah dibuat produk untuk dijual belikan?
4. **Kategori Sampah + Kreativitas + Awareness:** Apakah kamu pernah membuat barang (karya seni, mainan, dll.) dari sampah?
5. **Kategori Antusias:** Eksperimen jumlah peserta yang datang saat *workshop*.
6. **Kategori Kreativitas:** Eksperimen mengetes tingkat kreativitas peserta dengan ilustrasi optik. Semakin banyak jawaban yang ditulis menunjukkan peserta semakin kreatif.

Setelah *pre-test*, proses pembuatan *terrazzo tray* dimulai dengan menggunting sampah plastik dari botol plastik air mineral menjadi potongan-potongan kecil yang kemudian diwarnai dengan cat semprot sesuai keinginan peserta. Peserta kemudian memilih cetakan silikon dan menaburkan cacahan plastik yang sudah berwarna ke dalamnya. Kemudian, peserta dibantu oleh para anak-anak muda yang mengawasi untuk mengaduk campuran semen serta mewarnainya dengan warna pilihan peserta. Campuran semen dituang ke cetakan silikon yang sudah berisi cacahan plastik, ditunggu hingga mengering barulah diampelas dan diberikan *finishing*.

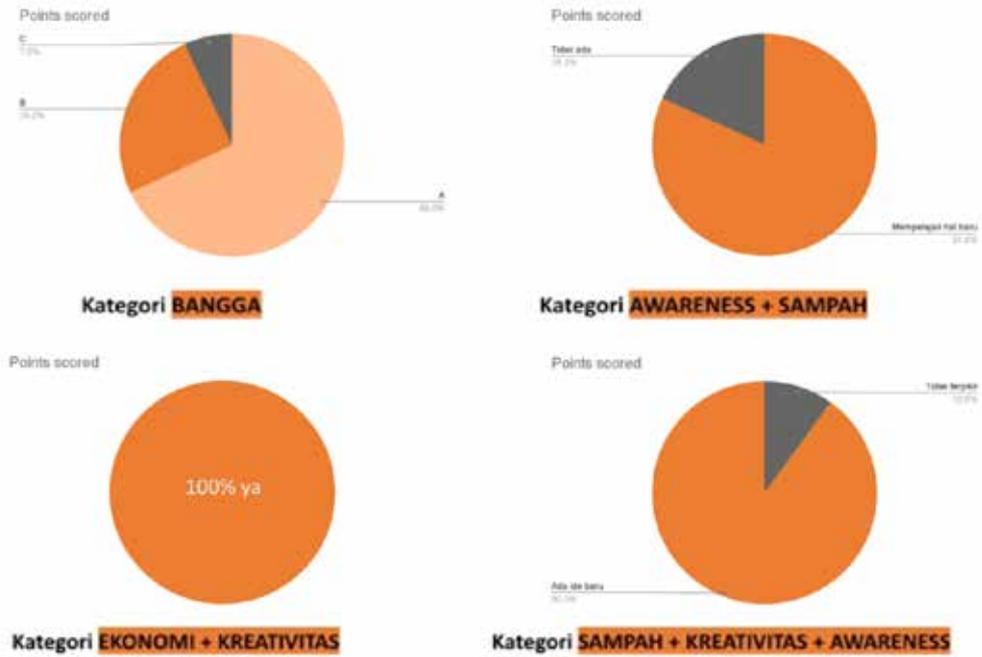


Gambar 4 Hasil *Pre-test* sesuai dengan Kategori. (Tim, 2023)

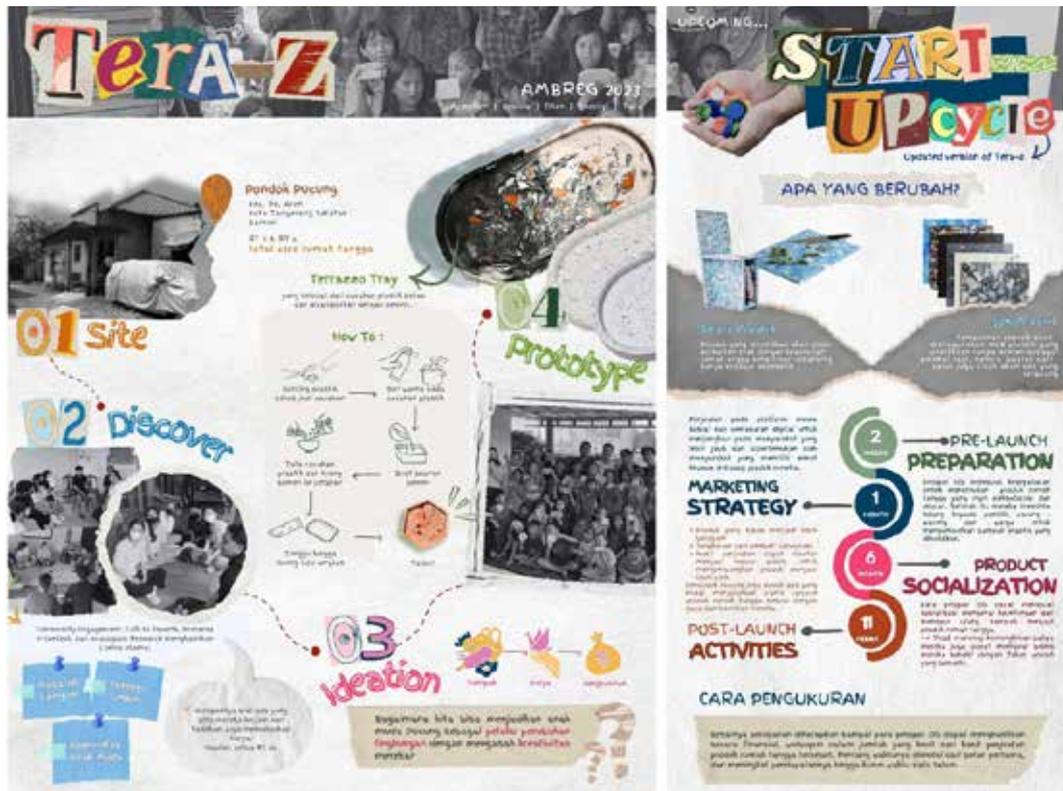
Pameran pada 14 Oktober 2023 dimulai dengan pengukuran *post-test* (Gambar 5):

1. **Kategori Bangga:** Apa yang kamu sukai dari karyamu dan apakah digunakan di rumah?
2. **Kategori Awareness + Sampah:** Setelah kita membuat terrazzo tray ini, apa yang kamu pelajari mengenai daur ulang sampah botol kamu?
3. **Kategori Ekonomi + Kreativitas** (untuk kolaborator): Apakah setelah kegiatan ada kepikiran dari sampah dibuat produk untuk dijual belikan?
4. **Kategori Sampah + Kreativitas + Awareness:** Menurut kamu, selain botol plastik ada sampah apa lagi yang bisa kamu kreasikan dan dijadikan apa?
5. **Kategori Antusias:** Eksperimen perbandingan jumlah peserta saat *workshop* dan saat pameran.
6. **Kategori Kreativitas:** Eksperimen melihat kreativitas peserta dari permainan warna dan corak dari *terrazzo tray* yang mereka buat.

Post-test diikuti dengan pameran dan sesi presentasi setiap peserta dimana mereka diberikan kesempatan untuk menjelaskan karya *tray* mereka kepada orangtua yang menonton. Pada sesi ini, peserta didorong menceritakan alasan pemilihan warna *tray* hingga apa yang mereka paling sukai dan banggakan dari hasil karya mereka.



Gambar 5 Hasil Post-test sesuai dengan Kategori. (Tim, 2023)



Gambar 6 Perbandingan Tera-Z dan Start Upcycle pada Grafik Inovasi (Tim, 2023)



Gambar 7 Festival Ambreg 2023 “Tera Z” . (Tim, 2023)

Agar inisiasi “Tera-Z” berkelanjutan maka Tim mengusulkan program “Start-UPcycle” (Gambar 6) kepada pemuda/i Pucung. Program ini mengembangkan variasi produk yang dekat dengan kebutuhan sehari-hari warga Pondok Pucung seperti talenan, meja, kursi dan lain-lain dengan bahan dasar sampah plastik yang dihasilkan oleh warga Pondok Pucung sendiri. Sistem pembuatan produk “Start-Upcycle” kurang lebih sama dengan model cetak (*moulding*) tray pada “Tera-Z”. Program “Start-Upcycle” sendiri diharapkan menjawab dua permasalahan utama Pondok Pucung: pengelolaan sampah dan peningkatan imajinasi masa depan yang lebih kreatif serta memiliki nilai ekonomis untuk generasi muda.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Festival *Ambreg* 2023 “Tera-Z” mulai dari fase *Inspiration/Discovery* hingga *Implementation/Prototyping* berhasil menjadi inspirasi dan pembelajaran kegiatan sosial yang relevan dan interaktif. Interaksi dan proses bertukar pemikiran yang dilakukan secara kolaboratif membantu terciptanya desain solusi yang dapat menyelesaikan dua permasalahan utama di Pondok Pucung: pengelolaan sampah plastik dan sikap pesimis generasi muda membayangkan masa depan yang lebih baik. Festival *Ambreg* 2023 “Tera-Z” dan program “Start-UPcycle” menjawab tujuan kegiatan meneliti-mendesain-melakukan aksi kolaboratif Tim dan anak-anak muda Pondok Pucung dengan memperlihatkan peluang pengelolaan sampah plastik secara kreatif sehingga memiliki nilai manfaat serta peluang bernilai ekonomi untuk pemuda/i Pondok Pucung mengelola sampah secara kreatif menjadi barang sehari-hari yang dibutuhkan warga Pucung.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Hamdanah & Surawan. (2022). Remaja dan Dinamika: Tinjauan Psikologi dan Pendidikan. Yogyakarta: K-Media.
- IDEO. (2015). *The Field Guide to Human-Centered Design*. Canada: IDEO.org/DesignKit.
- Katoppo, M. L. (2017): *DESAIN SEBAGAI GENERATOR PEMBERDAYAAN MASYARAKAT*, Disertasi Program Doktor, Institut Teknologi Bandung.
- Limanseto, Haryo. (2023). Potensi UMKM Menjadi Modal Dalam Ekosistem Pengembangan Ekonomi. Diambil 3 Desember 2023, dari <https://ekon.go.id/publikasi/detail/5047/menko-airlangga-potensi-umkm-menjadi-modal-dalam-ekosistem-pengembangan-ekonomi>.
- Prawira, Aditya. (2014). Sampah di Indonesia Paling Banyak Berasal dari Rumah Tangga. Diambil 14 November 2023, dari <https://www.liputan6.com/health/read/831503/sampah-di-indonesia-paling-banyak-berasal-dari-rumah-tangga>.
- 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.
- The World Bank. (2021). *Plastic Waste Discharges: From Rivers and Coastlines in Indonesia*. Washington DC: World Bank Publications.