

***The Message - Mendesain kampanye perayaan Natal dengan Semangat Peduli Lingkungan di Lippo Village, Karawaci, Tangerang, Jawa Barat***

Elya Kurniawan Wibowo, S.Sn., MA., Julia Tan, BFA., M.S. (20120144), – Dosen Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain (*School of Design*) Universitas Pelita Harapan,  
Jessica Margaretha (NIM:1305003211), Jessica Audriana (NIM:1305002864), – Mahasiswi Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain (*School of Design*) Universitas Pelita Harapan,

**Abstrak**

Pada setiap perayaan hari besar pihak TMD (*Town Management Development*) Lippo Village Karawaci mendekorasi daerah-daerah fasilitas umum di komplek tersebut. Dekorasi untuk perayaan Natal misalnya diwujudkan dengan mendirikan pohon Natal besar di *grand boulevard* Lippo Village. Sementara itu sejak tahun lalu pihak TMD Lippo Village mulai berkomitmen untuk menunjukkan kepedulian ramah lingkungan yang ditunjukkan misalnya dengan membuat dekorasi Pohon Natal setinggi  $\pm 5$  meter dengan menggunakan botol-botol bekas. Melihat upaya ini tim peneliti yang terdiri dari pengajar, mahasiswa/i dan komunitas desain yang peduli kemudian masuk untuk mencoba membantu pihak TMD untuk bergerak lebih jauh dengan mengampanyekan perayaan Natal dengan semangat peduli lingkungan yang melibatkan warga Lippo selain juga para *retailer* di bawah naungan pihak TMD. 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 kampanye peduli lingkungan.

**LATAR BELAKANG**

Pada setiap perayaan hari besar pihak TMD (*Town Management Development*) Lippo Village Karawaci mendekorasi daerah-daerah fasilitas umum sesuai dengan semangat perayaan hari besar, termasuk untuk perayaan Natal. Sejak tahun 2015 pihak TMD Lippo Village mulai berkomitmen untuk menunjukkan sikap ramah lingkungan. Melihat potensi kedua hal tersebut maka tim peneliti yang terdiri dari pengajar, mahasiswa/i dan komunitas desain yang peduli kemudian masuk untuk mencoba membantu pihak TMD untuk bergerak lebih jauh dengan mengampanyekan perayaan Natal dengan semangat peduli lingkungan yang melibatkan warga Lippo selain juga para *retailer* di bawah naungan pihak TMD. Penelitian ini kemudian mencoba menunjukkan bahwa proses desain kampanye tersebut akan muncul sebagai suatu model kampanye kesadaran yang mengedepankan partisipasi aktif warga kota serta efektivitas kampanye dengan menggunakan berbagai media sosial (*social media*) sebagai model kampanye kiwari yang juga menarik untuk ditelaah. Harapannya adalah dengan pembangkitan kesadaran ini hadir pengetahuan di antara warga bahwa kita semua dapat melakukan

lebih bagi lingkungan dalam konteks perayaan Natal - yang sangat berarti bagi umat Kristiani, dan menunjukkan bahwa perhatian kepada lingkungan adalah juga salah satu bentuk perwujudan tanggung jawab manusia kepada alam dunia yang telah diberikan dan dipercayakan Tuhan kepadanya.

Penelitian yang masuk ke dalam seri penelitian MK. *Design, Society and Environment* (DSE) Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain (*School fo Design – SoD*), berusaha mewujudkan visi dan misi Universitas Pelita Harapan (UPH) menjadi *Christ Centered University* yang mengedepankan *True Knowledge, Faith in God and Godly Character*. MK. DSE ini juga dirancang sebagai ruang untuk penelitian dan pengabdian kepada masyarakat segenap *civitas academica* – para dosen dan mahasiswa/i bekerja sama dengan pihak eksternal: tim DAG (*Design as Generator*) & Yayasan daun (Desain anak untuk Negeri) beserta warga dan *retailer* di bawah naungan pihak TMD dan di lingkungan Lippo Village, Karawaci, Tangerang, Jawa Barat. Harapannya kegiatan ini memberi dampak positif dan memberikan pengalaman transformasional bagi semua pihak yang terlibat.

## **KAJIAN TEORI, METODOLOGI PENELITIAN & KONTEKS PERMASALAHAN**

### **Pembahasan teori & metodologi penelitian**

Hester (2010) percaya bahwa pengertian pemukiman yang sehat dan nyaman (- dengan perhatian besar terhadap tempat atau lokasi bermukim, kebiasaan hidup, transformasi budaya dan masalah ekonomi, sosial, serta psikologis) harus dipahami terlebih dahulu oleh masyarakat dan perancang lingkungan binaan, sebelum intervensi apapun dilakukan. Pemahaman ini akan membangun kesadaran masyarakat terlebih dahulu sehingga mereka akan lebih aktif untuk mau berpartisipasi dan memelihara lingkungan huniannya. Sebuah pemukiman yang sehat tidaklah dilihat dari segi fisiknya saja, tetapi haruslah berkelanjutan (*sustainable*) dari segi ekonomi, sosial-budaya dan alam lingkungannya. Menurut Lennard (2012) kesehatan atau kenyamanan sebuah pemukiman ditentukan oleh kenyamanan fisik, kenyamanan sosial, ekonomi dan kenyamanan psikologis yang dapat dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakatnya. Sebuah pemukiman memerlukan juga variasi aktivitas di sekitar pemukiman dan daya tarik/magnet kegiatan yang dapat menggerakkan aktivitas masyarakat setempat yang dapat pula berguna untuk meningkatkan ekonomi warga (Srinaga, 2010).

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.

Untuk dapat mendesain suatu situasi yang bermakna maka diperlukan pendekatan yang memungkinkan pergerakan dalam tiga dimensi aktivitas: meneliti, melakukan aksi dan mendesain. Pada penelitian ini ketiga aktivitas tersebut akan dijalankan dengan menggunakan metodologi spesifik DAG (Desain sebagai Generator – Katoppo, 2017). Metodologi ini mengombinasikan *Community Based Participatory Research* (CBPR – Banks, dkk., 2013), *Participatory Design* (PD – Greenbaum

dan Loi, 2012) dan *Design Thinking* (DT – Brown, 2008, Brown & Katz, 2009) – *Human Centered Design* (HCD – Brown & Wyatt, 2010; IDEO, 2013).

CBPR adalah model penelitian yang melibatkan semua pemangku kepentingan (*stake holders*) dalam sebuah komunitas dan secara umum beroperasi dari nilai dasar yang diturunkan dari komitmen pembagian kekuasaan dan sumber daya setara dan bekerja demi keuntungan bersama dalam komunitas tersebut. PD adalah semacam hibrida dalam dunia desain, riset dan tindakan partisipatoris dengan prinsip-prinsip sebagai berikut: (1) Menyeimbangkan hubungan kekuasaan; (2) Tindakan berbasis situasi; (3) Pembelajaran mutual; (4) Alat dan teknologi yang kontekstual; (5) Pandangan alternatif tentang penggunaan teknologi, dan; (6) Mendorong praktik demokratis.

DT merupakan cara berpikir komprehensif yang berpusat pada manusia serta kebutuhannya demi tercapainya inovasi yang berkelanjutan. Merespon situasi sosial, DT mengembangkan *Human Centered Design (HCD) Toolkit: Design Thinking Toolkit for Social Innovation Project* yang dapat digunakan sebagai alat petunjuk (*guidelines*) perubahan sosial melalui desain. Tahapan-tahapan pelaksanaan HCD *Toolkit* adalah mendengar (**hear**) kebutuhan mendasar dari masyarakat atau komunitas sasaran, menciptakan (**create**) solusi-solusi yang inovatif yang menjawab kebutuhan mendasar tersebut, dan menyampaikan (**deliver**) inovasi-inovasi ini secara berkelanjutan pada masyarakat atau komunitas sasaran.

### **Sampah Plastik di Tangerang**

Persoalan sampah adalah persoalan Nasional dengan produksi sampah sebesar 175,000 ton/hari yang bila dikumpulkan dalam 2 hari akan dapat membangun 1 candi Borobudur. Tangerang menghasilkan sampah 1500 ton/hari dan yang dapat diangkut ke TPA (Tempat Pembuangan Akhir) Rawa Kucing hanya sekitar 1000 ton, inipun juga tak dapat dikelola seluruhnya (<http://www.republika.co.id/berita/nasional/jabodetabek-nasional/14/01/09/mz4rk9-sampah-di-kota-tangerang-masih-1500-ton-per-hari>). Katoppo dan Oppusunggu (2011, 2012, 2103) menunjukkan bahwa dalam 1 unit keluarga 4 orang sampah yang dihasilkan adalah  $\pm 3$  kg/hari yang merupakan campuran  $\pm 1,2$  kg sampah organik (40%), 1,2 kg sampah anorganik (40%) dan 0,6 kg sampah yang tak dapat diuraikan (20%). Perhitungan ini menunjukkan volume sampah Tangerang/hari adalah 600 ton masing-masing sampah organik dan anorganik dan 300 ton sampah yang tak dapat diurai. Dari data tahun 2016 Dinas Kebersihan, Pertamanan, dan Pemakaman (DKPP) Kabupaten Tangerang diketahui bahwa volume sampah plastik mencapai 20% atau sekitar 300 ton/hari. (<http://bantenhits.com/2016/11/02/volume-sampah-plastik-di-kabupaten-tangerang-meningkat-0-10-persen/>).

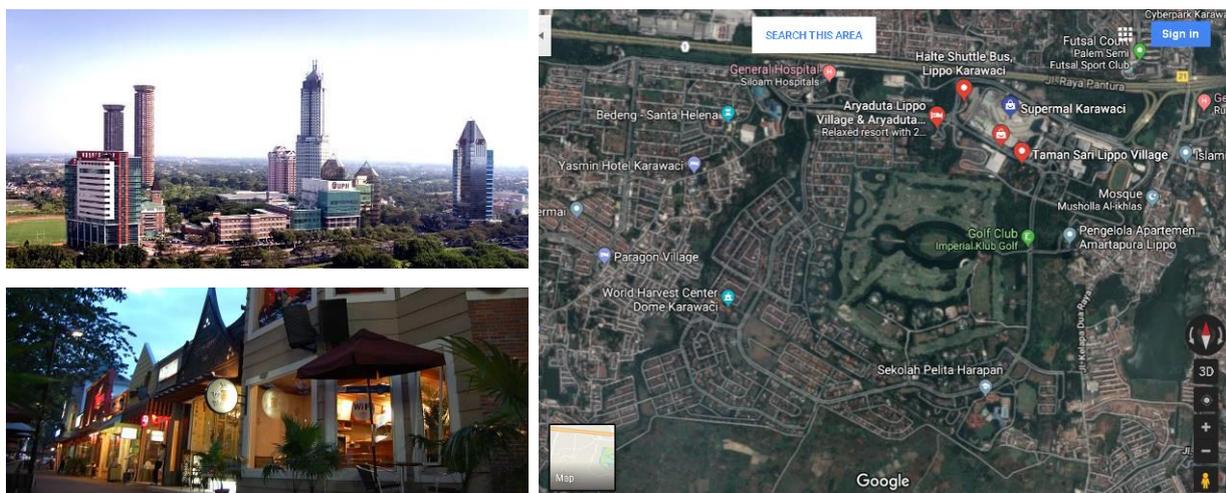
Volume ini dapat dilihat sebagai potensi, dan bila di tata kelola dengan baik tentu akan membantu beban lingkungan yang ditimbulkan dari persoalan sampah ini. TMD Lippo Village dapat berperan besar dengan mengajak warga Lippo Village memisahkan sampah mereka, termasuk juga area komersial dan perkanotran yang berada di bawah naungan pengelolaan TMD Lippo Village. Inisiatif pemisahan ini akan berpotensi untuk membantu kampanye TMD menjadikan kompleks hunian

Lippo Village ramah lingkungan. Sampah-sampah plastik yang dihasilkan dapat digunakan sebagai bahan dasar kreasi dekorasi perayaan hari besar di lingkungan Lippo Village sekaligus menunjukkan dan menguatkan semangat ramah lingkungan yang berkelanjutan.

### LIPPO VILLAGE, KARAWACI, TANGERANG, BANTEN

Lippo Village adalah sebuah kompleks perumahan modern yang dibangun sejak tahun 1993 hingga sekarang di kawasan Karawaci, Banten, Tangerang. Penghuni Lippo Village berasal dari berbagai latar belakang ras termasuk juga bagi warga negara asing dengan populasi sekitar 70,000 jiwa dengan pengunjung hingga 200,000 jiwa/hari. Lippo Village adalah hunian dengan konsep pembangunan terintegrasi dengan berbagai fasilitas hunian (rumah, apartemen, kondominium), perkantoran, sekolah dan universitas (Sekolah Pelita Harapan dan Universitas Pelita Harapan), juga fasilitas kesehatan (RS. Siloam) dan pusat perbelanjaan (Supermall Karawaci, MaxxBoss).

Seperti telah disebutkan di atas, maka sejak tahun 2015 Lippo Village melalui TMD berkomitmen untuk mengampanyekan Lippo Village sebagai pemukiman yang ramah lingkungan. Salah satunya dengan mendorong aktivitas warga yang berkaitan dengan hal itu dan membuat dekorasi-dekorasi berskala lingkungan dengan barang-barang bekas, selain juga menggalakkan sistem pemilahan sampah dalam proses pengolahan sampahnya. Jika melihat dari jumlah warga Lippo Village, maka volume sampah anorganik yang dihasilkan dalam 1 hari  $\pm$  adalah 84,000 kg dengan prakiraan sampah plastik sebanyak 42,000 kg. Jumlah ini belum ditambah dengan sampah plastik yang dihasilkan dari perkantoran dan dari sektor komersial. Potensi ini yang dilihat oleh tim peneliti untuk dimanfaatkan sebagai model intervensi desain dekorasi perayaan hari Natal tahun 2016 dan sebagai modal kampanye kesadaran warga Lippo Village untuk merayakan natal yang ramah lingkungan.



Gambar 1. Peta dan Situasi Lippo Village, Karawaci, Banten

## PEMBAHASAN & HASIL

Tujuan penelitian ini adalah mendesain kampanye perayaan Natal dengan semangat peduli lingkungan di *Lippo Village*, Karawaci, Tangerang, Jawa Barat 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 anggota TMD *Lippo Village*, *retailer Benton Junction*, awak *First Media* dan warga *Lippo Village* Karawaci. Dari mereka didapatkan bahwa perhatian terhadap aspek ramah lingkungan dan lingkungan berkelanjutan masih minim), *talk to experts* (berbicara dengan ahli 2-3 orang: Ibu Lang Fang – pakar daur ulang komunitas Tzu Chi, Bapak Junius Hardy – dosen Faculty of Liberal Arts, UPH, dan Ibu Jessica, dosen Psikologi, UPH. Dari mereka didapatkan bagaimana cara-cara menggerakkan suatu komunitas agar peduli lingkungan dan faktor-faktor yang mempengaruhinya), *immerse in context* (berkelindan dengan 2-3 tempat yang sesuai dengan konteks area target penelitian: TMD *Lippo Village*, Kantor Grup Lippo dan *retailer Benton Junction*), dan *analogous research* (belajar dari hal-hal yang kontras-berkelindan untuk membuka wawasan: area-area komersial seperti di area kantin mahasiswa/i *Food Junction* di Universitas Pelita Harapan. Dari situasi-situasi ini dipelajari mengenai bagaimana penyikapan dan pengelolaan sampah anorganik di tempat-tempat tersebut).
- (2) Menentukan tema, membuat konsep dan merumuskan permasalahan melalui pengajuan pertanyaan ‘*Bagaimana kita bisa...?*’ (*‘How Might We...?’*) (HCD-DT fase *Create //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 tim, warga dan TMD *Lippo Village* bisa memanfaatkan momen Natal akhir tahun 2016 lalu dengan mengajak masyarakat ikut dalam memikirkan ide desain yang peduli lingkungan. Tujuan khusus ini apabila didetilkkan adalah sebagai berikut:
  - *Bagaimana kita menumbuhkan kesadaran warga dan TMD secara menyeluruh untuk mengubah gaya hidup dan mengembangkan potensi diri – terutama dalam perannya menjaga dan memelihara lingkungan,*
  - *Bagaimana kita bisa membuka pandangan warga dan TMD tentang benda yang dianggap sebagai sampah yang dihasilkan dari kegiatan sehari-hari padahal sebenarnya masih memiliki potensi baik untuk lingkungan maupun diri sendiri,*
  - *Bagaimana kita bisa membangun pesan atau paradigma yang tepat bagi warga dan TMD sebelum mengajak warga dan TMD melakukan kegiatan – dengan harapan apabila kesadaran tumbuh terlebih dahulu maka kegiatan yang muncul dapat terus berkelanjutan.*

- *Bagaimana kita bisa mengubah dan mengajak warga dan TMD keluar dari zona nyaman terutama dalam hal sikap pengelolaan sampah – menggunakan semangat mulia merayakan hari besar umat Kristiani seperti Natal.*
- (3) Membuat prototipe berdasarkan perumusan masalah yang ditemukan (HCD-DT fase *Create III/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 beserta pengelola *Lippo Village* Karawaci (HCD-DT fase *Create III/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 desain kampanye perayaan Natal dengan semangat peduli lingkungan di *Lippo Village*, melalui desain pohon Natal dengan menggunakan gelas plastik Maxx Coffee (salah satu *retail* grup Lippo) dan kampanye di media sosial yang disebut ‘*The Message*’ yang mengajak warga *Lippo Village*, mahasiswa/I Universitas Pelita Harapan, Karawaci dan masyarakat sekitar kompleks perumahan tersebut untuk menciptakan pernak-pernik Natal dari bahan-bahan daur ulang (lihat bagan di bawah).
- (4) Tahap *Action* atau implementasi prototipe dilakukan selama 4 - 6x sepanjang bulan Oktober – Desember 2016: bertemu dengan pihak pengelola *Lippo Village* TMD (*Town Management Development*), bertemu dengan beberapa pihak *retailer* dan kantor dari Grup Lippo, bertemu dengan kelompok warga *Lippo Village* yang peduli dengan lingkungan, mendesain model baru penggunaan bahan daur ulang untuk pohon Natal raksasa di *Lippo Village Boulevard*, merancang kampanye ‘*The Message*’ melalui media sosial yang mengajak warga *Lippo Village*, mahasiswa/I Universitas Pelita Harapan, Karawaci dan masyarakat sekitar kompleks perumahan tersebut untuk menciptakan pernak-pernik Natal dari bahan-bahan daur ulang, mengadakan lomba dan pada akhirnya meresmikan pohon Natal raksasa bertema daur ulang bersama TMD *Lippo Village* serta merayakan Natal dengan pernak pernik daur ulang dari hasil kampanye ‘*The Message*’. (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. Dari rancangan pohon Natal hampir  $\pm$  2500 gelas plastik digunakan, sedangkan dari kampanye ‘*The Message*’, 180 menjawab tantangan dengan menggunakan berbagai materi daur ulang (plastik 46%, kertas 32%, kaca, 13% dan lain-lain 9%) dan peserta yang berasal dari Karawaci (43%), Jakarta (31%), Tangerang (17%), dan lain-lain (9%). Angka-angka ini menunjukkan bahwa model kampanye melalui intervensi fisik dan media sosial sama-sama penting dan menjadi perlu untuk meningkatkan dampak dari kegiatan dan keberlanjutan dari program semacam ini.

(5) Mengajukan desain kampanye perayaan Natal dengan semangat peduli lingkungan di Lippo Village yang berdampak (dapat diukur) dan berkelanjutan: **THE MESSAGE - DESAIN KAMPANYE PERAYAAN NATAL DENGAN SEMANGAT PEDULI LINGKUNGAN di Lippo Village, Karawaci, Tangerang, Jawa Barat.**

Bagan 1. Penelitian-Aksi-Desain: *The Message* – Desain Kampanye Perayaan Natal dengan Semangat Peduli Lingkungan, Lippo Village, Karawaci



**KESIMPULAN**

Ekspresion pengelolaan sampah – ‘*The Message*’ yang digagas dan dinisiasi oleh tim mahasiswa/i Prodi Desain Interior, *School of Design*, Universitas Pelita Harapan bersama *Town Management Development* (TMD), Lippo Village, Karawaci menunjukkan bahwa model pengelolaan sampah dapat didekati secara kreatif dan melalui pendekatan desain. ‘*The Message*’ – yang berkaitan dengan perayaan Natal di Lippo Village, menggunakan dua pendekatan intervensi: (1) melalui intervensi fisik, yaitu desain Pohon Natal yang menggunakan ± 2500 gelas dan botol plastik yang dikumpulkan dari salah satu *retailer brand* grup Lippo, dan, (2) melalui kampanye media sosial yang mengajak warga Lippo Village dan sekitarnya untuk berpartisipasi merayakan Natal dengan semangat ramah lingkungan membuat dekorasi dan pernak-pernik Natal menggunakan barang-barang bekas.

Kedua model pendekatan ini menunjukkan adanya keterhubungan semangat ramah lingkungan yang ingin digaungkan oleh Lippo Village, Karawaci dengan partisipasi aktif setiap

elemen *stakeholder* yang ada di dalamnya. Pendekatan melalui kampanye media sosial juga menunjukkan bahwa inilah gambaran dunia kiwari, partisipasi bisa jadi lebih efektif ketika dilaksanakan melalui media sosial apalagi bila yang diharapkan untuk ikut berpartisipasi adalah generasi muda yang kesehariannya lekat dengan teknologi. Kampanye media sosial juga memungkinkan jangkauan dan pada akhirnya dampak yang lebih luas.

Inilah yang menjadi temuan dari penelitian ini, intervensi untuk mendorong terjadinya inovasi sosial melalui kolaborasi aktif setiap pemangku kepentingan pada suatu situasi tertentu memerlukan kombinasi intervensi fisik sebagai contoh nyata dan intervensi yang merespon situasi kiwari yang dalam hal ini adalah intervensi melalui dunia virtual (media sosial). Temuan lainnya adalah bahwa desain berperan penting untuk dapat menciptakan intervensi yang inovatif dan peka terhadap suatu situasi sosial tertentu.

### 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.

### Referensi

- Banks, S., Armstrong, A., Carter, K., Graham, H., Hayward, P., Henry, A., Holland, T., Holmes, C., Lee, A., McNulty, A., Moore, N., Nayling, N., Stokoe, A., dan Strachan, A. (2013): Everyday ethics in community-based participatory research, *Contemporary Social Science, Journal of the Academy of Social Sciences*, DOI: 10.1080/21582041.2013.769618.
- Berg, B. L., dan Lune, H. (2012): *Qualitative research methods for the social sciences 8<sup>th</sup> Ed.*, Pearson Education, Inc., United States.
- Brown, T. (2008): Design thinking [www.unusualeading.com](http://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. (3<sup>rd</sup> ed. © 2008, 2005, 2002): *Educational research – planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*, Pearson Education. Inc, Pearson International Edition, New Jersey.
- Greenbaum, J. dan Loi, D. (2012): Participation, the camel and the elephant of design: an introduction, *CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts*, **8**, 2-3, 81-85, DOI: 10.1080/15710882.2012.690232.
- Hester, R T. (2010): *Design for ecological democracy*, MIT Press, Cambridge, MA.
- IDEO (2013): Human centered design (HCD) toolkit: design thinking toolkit for social innovation project, 2<sup>nd</sup>.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. (2011): To build and to dwell (part II) – is there such thing as sustainable architecture, *Proceeding International Conference on Creative Industry (ICCI) 2011*, Department of Industrial Design, Faculty of Civil Engineering and Planning Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS), Indonesia. ISBN: 978-979-8897-81-8

- 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. (2017): *DESAIN SEBAGAI GENERATOR PEMBERDAYAAN MASYARAKAT*, Disertasi Program Doktor, Institut Teknologi Bandung.
- Lennard, S. H. C. (2012): Healthy communities through true urbanism, *Proceedings of the 49<sup>th</sup> International Making Cities Livable Conference*, Portland, Oregon, USA.
- 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.
- Srinaga, Felia (2010). *An Inquiry to Child Friendly Neighborhood*. The 48th International Making Cities Livable Conference, Portland, OR, USA.
- Stringer, E. (1999): *Action Research 2<sup>nd</sup> Ed.*, Sage Publications, Thousand Oaks, California.
- Thackara, J. (2005): *In the bubble: designing in a complex world*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts.

**Daftar Pustaka dari Situs Internet (web site)**

- (<http://www.republika.co.id/berita/nasional/jabodetabek-nasional/14/01/09/mz4rk9-sampah-di-kota-tangerang-masih-1500-ton-per-hari>): Sampah di Kota Tangerang Masih 1.500 Ton per Hari, akses 14 Januari 2017, 11:30.
- (<http://bantenhits.com/2016/11/02/volume-sampah-plastik-di-kabupaten-tangerang-meningkat-0-10-persen/>): Volume Sampah Plastik di Kabupaten Tangerang Meningkat 10%, akses 30 Juni 2018, 20:00.