

## **Mendesain Ruang Ramah Aktivitas untuk Warga Senior di Kompleks Perumahan Samudera, Pasar Minggu, Jakarta Selatan**

**Kuntara Wiradinata, S.Sn., M.Si., Agnes Natalie, S.Sn. – Dosen Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain (School of Design) Universitas Pelita Harapan, Marcelina (NIM: 1305000472), –Mahasiswi Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain (School of Design) Universitas Pelita Harapan, Rakyantantular – Design as Generator (DAG) Co-Founder**

### **Abstrak**

Komplek perumahan Samudera, Pasar Minggu, Jakarta Selatan merupakan kompleks dengan karakter unik karena sebagian besar warganya adalah warga senior dengan usia di atas 50-an tahun. Komplek ini memiliki sebuah ruang terbuka dalam bentuk lapangan olahraga yang tak terpakai karena terutama tidak ramah untuk penggunanya yang sudah berada dalam rentang umur warga senior. Tim peneliti yang terdiri dari pengajar, mahasiswa/i dan komunitas desain yang peduli kemudian masuk untuk mencoba mendesain bersama-sama warga ruang terbuka yang ramah dan sesuai dengan kebutuhan aktivitas mereka sebagai warga senior. Penelitian ini kemudian mencoba memperlihatkan bagaimana proses desain kolaboratif dan partisipatif dapat memunculkan desain yang sesuai dengan karakter dari para penggunanya. 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*); Ruang Ramah Aktivitas u/ warga senior.

### **LATAR BELAKANG**

Warga senior dalam sebuah komunitas adalah keberadaan yang perlu diperhatikan bagi anggota masyarakat setempat atau keluarganya. Aktivitas warga senior tidak dapat terlepas dari keterbatasan yang disandang mereka manakala kemampuan fisik mulai berkurang dan kesehatan menjadi kebutuhan yang harus dipertahankan. Kesehatan warga senior akan lebih didukung apabila lingkungan hidup mereka mendukung upaya mereka untuk menjaga kesehatan mereka. Sebagaimana fungsinya untuk warga senior, maka Ruang Ramah Aktivitas ini akan dipelajari, dikaji dan diarahkan sebagai suatu pendekatan penelitian yang khas DAG (Desain sebagai Generator) dalam upaya mendesain ulang Ruang Ramah Aktivitas bagi warga senior di Kompleks Perumahan Samudera, Pasar Minggu, Jakarta Selatan. Tahapan *preliminary research* dilakukan selama dua bulan menggunakan model penelitian kombinasi (MMR). Dalam kesempatan itu akan dilakukan observasi dan interview partisipatif, melalui penelitian partisipatoris tersebut diharapkan timbul diskursus positif bagi arah pengembangan kebutuhan akan Ruang Ramah Aktivitas; melalui metode *Design Thinking* akan disasar gambaran kebutuhan keberadaan Ruang Ramah Aktivitas yang lebih terfokus dan terukur; dan melalui kajian yang berorientasi pada kebutuhan manusia (*Human Centered Design*) akan aktivitas tersebut diharapkan sasaran terhadap tindakan menjadi mudah dan benar. Metode penelitian ini akan diterapkan terhadap individu-individu yang memiliki kontribusi penting dalam upaya menemukan bentuk *preliminary research* terutama data yang valid terkait kebutuhan Ruang Ramah Aktivitas ini.

Penelitian ini secara khusus masuk ke dalam seri penelitian dan pengabdian kepada masyarakat MK. *Design, Society and Environment* (DSE) di Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain (*School of Design-SoD*), Universitas Pelita Harapan (UPH) tahun akademik 2016/2017, bekerja sama dengan tim DAG (*Design as Generator*) & Yayasan daun (Desain anak untuk Negeri) beserta warga senior kompleks perumahan Samudera, Pasar Minggu, Jakarta Selatan.

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

### ***Community Based Participatory Research (CBPR) dan Participatory Design (PD)***

Menurut Banks, dkk. (2013) CBPR (*Community Based Participatory Research*) adalah 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. CBPR adalah penelitian yang berbasis pada serangkaian nilai yang termasuk didalamnya mempromosikan kesetaraan rekan dan pembelajaran bersama (*equal partnership and co-learning*) serta komitmen eksplisit yang memastikan penelitian berjalan melalui tindakan.

Sementara itu Joan Greenbaum dan Daria Loi (2012) berargumen bahwa PD (*Participatory Design*) adalah semacam hibrida dalam dunia desain, riset dan tindakan partisipatoris. PD menyatakan bahwa penelitian dapat dilakukan oleh, untuk dan bersama masyarakat yang kemudian akan mendapatkan keuntungan dari penelitian ini. Dalam PD proses dan produk menjadi hal penting yang akan dibentuk dan dicapai. Tujuan utama PD adalah praktek desain yang demokratis dan emansipatoris, atau secara singkat desain dengan agenda keadilan sosial.

### ***Design Thinking (DT)***

*Design Thinking* (DT) menurut Brown dan Katz (2009) menggambarkan bahwa pemikiran yang komprehensif dan berpusat pada manusia (serta kebutuhannya) menuju suatu inovasi berkelanjutan adalah apa yang dibutuhkan saat ini. Seorang *Design Thinker* harus memiliki: *empathy, integrative thinking, optimism (as value), experimentalism (in heart) and (love) collaboration*.

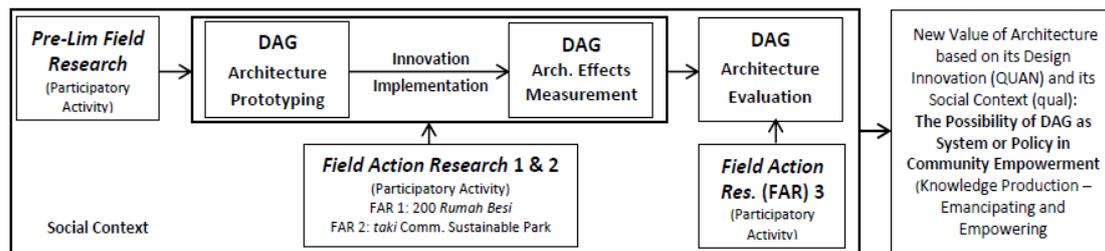
DT menurut Brown dan Wyatt (2010) juga dapat bekerja dalam ranah sosial serta mendorong terjadinya inovasi untuk perubahan situasi dan kondisi sosial masyarakat menuju arah yang lebih baik. Melalui IDEO (2013), konsultan yang dipimpin Brown, keduanya membuat *Human Centered Design (HCD) Toolkit: Design Thinking Toolkit for Social Innovation Project* yang dapat digunakan sebagai alat petunjuk (*guidelines*) perubahan sosial melalui desain. Tahapan-tahapan pelaksanaan dalam HCD *Toolkit* adalah dengan cara mendengar (**hear**) kebutuhan mendasar utamanya masyarakat menengah ke bawah, cara menciptakan (**create**) solusi-solusi yang inovatif, dan cara menyampaikan (**deliver**) inovasi-inovasi ini dengan pertimbangan keberlanjutan secara finansial.

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

Penelitian ini secara bergantian menggunakan rona penelitian kualitatif sebagai pendekatan sepanjang penelitian – dalam hal ini metode *field research* (Neuman, 2006) sebagai preliminari penelitian

lapangan untuk membuat pemahaman komprehensif peneliti terhadap fenomena yang terjadi di dalam Komplek Perumahan Samudera, Pasar Minggu, Jakarta Selatan dengan target *output* mendesain ruang ramah aktivitas untuk warga senior dalam kompleks tersebut. Untuk membantu penemuan tema, maka akan digunakan metode gabungan dari metode CBPR-PD (Banks, dkk. 2013; Greenbaum dan Loi, 2012) dan DT-HCD (Brown dan Wyatt, 2010; IDEO, 2013). Metode ini akan digunakan dalam tahap penelitian kualitatif selanjutnya, yaitu: tahap *field action research* 1 & 2, dan tahap analisis serta evaluasi penelitian. Sedangkan metode penelitian eksperimental dengan model *ex-post facto field study* – kuantitatif akan digunakan sebagai metode pengukuran injeksi dan dampak desain dalam proses pemberdayaan. Dengan demikian metodologi spesifik Desain sebagai Generator (DAG – Katoppo, 2017) masuk ke dalam model penelitian *mixed methods* Creswell dan Clark (2007) dalam tipe rancangan penelitian Berkelindan (*Embedded*) dengan model Eksperimental Berkelindan (*Embedded Experimental Model*) rangkaian berturutan (*sequential*) – lihat bagan di bawah.

**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)



### Sembilan Hal Esensial dalam Perancangan Desain Ramah untuk Warga Senior

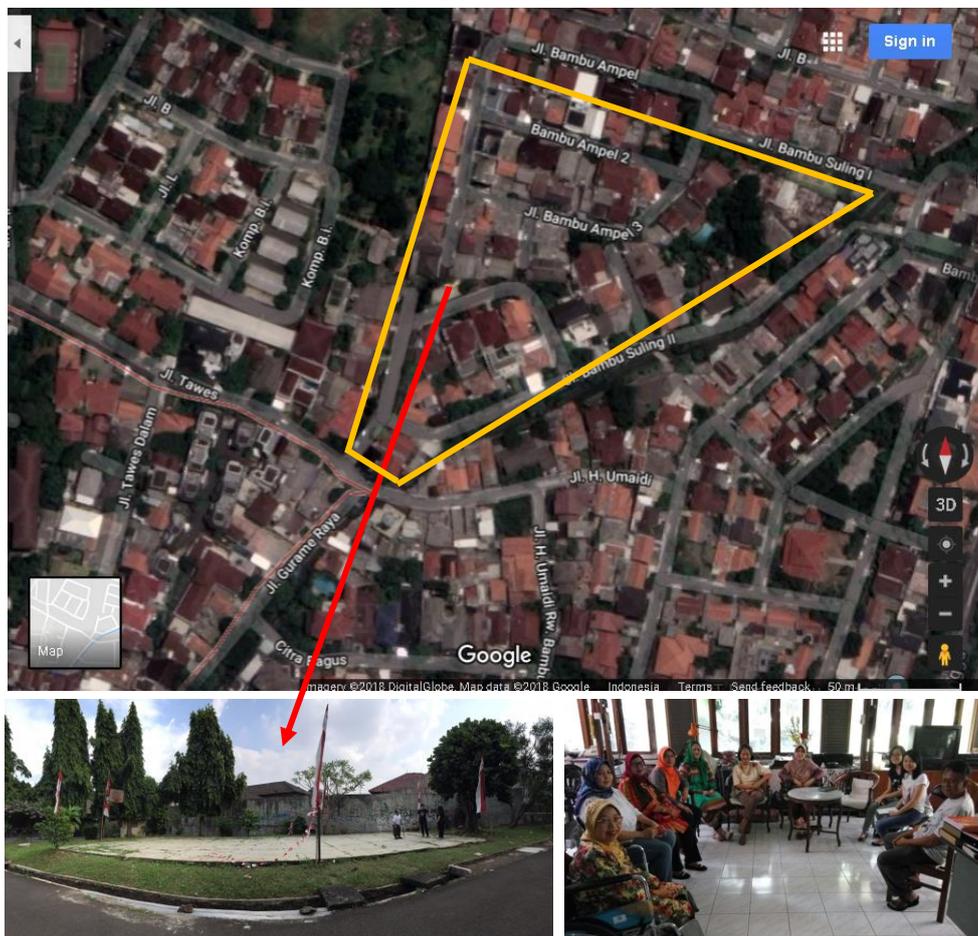
Menurut panduan WHO Global Age Friendly Cities, desain ramah untuk warga senior diperlihatkan dari hal esensial, yaitu: (1) Desain area publik harus bersih dan nyaman, (2) Laus dan jumlah ruang hijau dan area duduk *outdoor* cukup, dipelihara dengan baik dan aman, (3) Trotoar dipelihara dengan baik, tidak licin, bebas hambatan, hanya digunakan pejalan kaki, cukup lebar untuk kursi roda, dan memiliki *ramp* saat berubah ketinggian, (4) Penyeberangan untuk pejalan kaki cukup jumlahnya, aman digunakan oleh setiap tipe pengguna termasuk pengguna dengan disabilitas, anti licin, memiliki sistem audial dan visual yang baik, (5) Keamanan ruang luar didukung dengan penerangan jalan yang baik, patroli keamanan dan penyuluhan yang baik bagi komunitas bersangkutan, (6) Layanan diletakkan dalam jangkauan dan mengelompok sehingga mudah diakses, (7) Jalur layanan khusus bagi warga senior diberikan dalam setiap pemberian fasilitas layanan, (8) Bangunan atau fasilitas penunjang harus memiliki tanda yang baik, cukup dalam jumlah kursi dan toilet, *ramp*, *railing* tangga dan aksesibilitas *elevator* yang baik bila berlantai dua, anti licin, dan (9) Fasilitas toilet yang cukup dalam jumlah, bersih, aman, baik dalam aksesibilitas dan mudah digunakan oleh setiap tipe pengguna.

([http://www.who.int/ageing/publications/Global\\_age\\_friendly\\_cities\\_Guide\\_English.pdf](http://www.who.int/ageing/publications/Global_age_friendly_cities_Guide_English.pdf))

### KOMPLEK PERUMAHAN SAMUDERA, PASAR MINGGU, JAKARTA SELATAN

Komplek Perumahan Samudera, Pasar Minggu, Jakarta Selatan unik karena sebagian besar warganya adalah warga senior (berumur 50 tahun ke atas) yang masih aktif berkegiatan dan berkumpul. Berbagai aktivitas di luar ruang dan di dalam ruang dilakukan bersama-sama. Situasi ini menjadi menarik karena fasilitas pendukung pemukiman yang ada tidak menunjang kebutuhan warga senior.

Salah satunya adalah lapangan milik kompleks perumahan yang biasanya digunakan sebagai ruang berkumpul luar ruangan yang berada dalam kondisi tidak terawat. Lapangan ini misalnya dikelilingi oleh saluran air yang cukup lebar sehingga menyulitkan aksesibilitas warga senior untuk memasuki area lapangan karena harus menyeberanginya, terutama bagi warga senior yang sudah harus menggunakan alat bantu seperti kursi roda atau tongkat. Dinding lapangan ini juga kerap dicoret oleh orang dari luar kompleks perumahan. Keadaan-keadaan ini menjadikan suasana lapangan menjadi tidak menarik untuk digunakan. Berdasarkan diskusi bersama warga maka tim peneliti memfokuskan area intervensi desain kolaboratif ramah warga senior pada lapangan ini.



Gambar 1. Peta, Situasi Lapangan dan Warga Senior Komplek Samudera, Pasar Minggu.

## PEMBAHASAN & HASIL

Tujuan penelitian ini adalah mendesain ruang ramah aktivitas untuk warga senior di kompleks perumahan Samudera, Pasar Minggu, Jakarta 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 yang merupakan warga kompleks perumahan Samudera, mayoritas adalah para Ibu dan Bapak pensiunan berusia 50-68 tahun termasuk Ibu Ka.RT. Dari mereka didapatkan persoalan tentang minim fasilitas dan pilihan untuk memfokuskan pembenahan fasilitas lapangan kompleks yang dahulunya sering digunakan untuk berbagai macam aktivitas bersama maupun individual), *talk to experts* (berbicara dengan ahli 2-3 orang: dosen psikologi, perencana lansekap dan warga senior yang masih aktif. Dari mereka didapatkan pandangan-pandangan tentang pentingnya berkegiatan di usia lanjut untuk terus menyehatkan kondisi badan, sekaligus juga hal-hal penting dalam perencanaan lansekap), *immerse in context* (berkelindan dengan tempat yang sesuai dengan konteks area target penelitian seperti area aktivitas yang digunakan oleh warga senior (taman, panti jompo dan lain-lain). Dari situasi-situasi ini dipelajari bagaimana interaksi yang disukai oleh warga senior), dan *analogous research* (belajar dari hal-hal yang kontras-berkelindan untuk membuka wawasan seperti misalnya melihat beragam taman-taman dengan aktivitas khusus, seperti: taman olah raga, taman bermain untuk anak-anak dan lain-lain. Dari situasi-situasi ini dipelajari mengenai bagaimana suatu aktivitas tertentu dimasukkan ke dalam taman dan bagaimana aktivitas tersebut dapat disukai dan bekerja dengan baik) – lihat bagan di bawah.
- (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: (a) Bagaimana Ruang Ramah Aktivitas itu dapat berfungsi optimal sesuai dengan kebutuhan Warga Senior, (b) Bagaimana Warga Senior di kompleks Samudera membangun rasa memiliki untuk aktivitas kesehatan mereka, dan, (c) Bagaimana warga sekitar juga dapat menjaga keasrian Ruang Ramah Aktivitas sebagai milik mereka bersama.
- (3) Membuat prototipe berdasarkan perumusan masalah yang ditemukan (HCD-DT fase *Create 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 komplek Samudera, Pasar Minggu (HCD-DT fase *Create 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 ruang ramah aktivitas untuk warga senior di kompleks perumahan samudera, Pasar Minggu, Jakarta Selatan, melalui desain ruang dan aktivitas yang digagas, dilakukan dan dirasakan bersama-sama warga secara kolaboratif dengan tim peneliti dan komunitas yang ingin menyumbangkan sesuatu bagi warga senior, dalam hal ini komunitas Republik Mural Indonesia (lihat bagan di bawah).

- (4) Tahap *Action* atau implementasi prototipe kepada warga senior kompleks Samudera selama 4 - 6x sepanjang bulan September – Desember 2016: berkenalan dengan warga dan mencari tahu kebutuhan mereka, mendesain ruang dan aktivitas bersama-sama warga, bekerja sama dengan komunitas lain (Republik Mural), merencanakan implementasi, membangun ruang dan melaksanakan aktivitas berkelanjutan (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 menghasilkan desain ruang aktivitas baru di lapangan kompleks Samudera yang ramah bagi warga senior, dengan menyediakan akses yang mudah, menyediakan bangku-bangku sekaligus juga tempat untuk eksperimen penghijauan dan tembok serta lantai lapangan yang direspon dengan mural yang melambangkan karakter warga senior kompleks Samudera bertuliskan: ‘Ceria Pantang Pikun – Never Grow Old’ – kata-kata yang dipilih sendiri oleh warga senior. Lapangan yang sebelumnya jarang digunakan mulai diaktifkan kembali untuk berbagai macam kegiatan bersama warga senior, yang dimulai dengan kegiatan arisan tanaman yang dimulai oleh tim peneliti bersama warga hingga terus berjalan hingga kini - terutama untuk perayaan hari besar Nasional dan keagamaan. Intervensi desain ruang ini juga menghentikan aksi vandalisme di tembok lapangan yang tadinya dilakukan oleh warga luar kompleks.
- (5) Mengajukan desain ruang ramah aktivitas u/ warga senior Komp. Samudera. Ps. Minggu yang berdampak (dapat diukur) dan berkelanjutan: **DESAIN RUANG RAMAH AKTIVITAS UNTUK WARGA SENIOR, di Komplek Samudera, Pasar Minggu, Jakarta Selatan.**

Bagan 1. Penelitian-Aksi-Desain: Model Desain Ruang Ramah Aktivitas u/ Warga Senior Komplek Samudera, Pasar Minggu, Jakarta Selatan

**KONDISI EXISTING**

- Lapangan yang dapat dimanfaatkan. Jarang sekali digunakan oleh warga. Binasra hanya untuk lomba 17 Agustus.
- Laas sekitar 342m2.
- Sebagian lahan di semen (17,3mx25m) dan tekladang dimanfaatkan untuk bermain badminton atau basket. Sebagian lagi masih tanah berumput.
- Salah satu sisi lapangan ini ada tembok panjang yang membatasi perumahan Samudera dengan kampung sebelah.
- Keliling lapangan ada got tetapi sudah ditutup sehingga kering.



**INTERAKSI DENGAN WARGA DAN PENGUKURAN LAPANGAN**

**ANALOGOUS RESEARCH AND IMMERSIVE IN CONTEXT**

- Sedeh melakukan penemuan preseden, kita mendapikan bahwa ada banyak cara untuk membuat suatu fana yang aktif. Seperti adanya komunitas, pengujian, sarana dan olahraga.
- Selain itu, Jalan preseden kami juga mendapatkan bagaimana cara warga memilih jasa kepencilan. Dengan adanya tanda larangan, warga dapat merawat taman dengan baik.
- Taman yang aktif dapat dicapai dengan taman sebagai tempat penyalur hobby. Seperti memaikan alat musik, menyulakan kreativitas dalam bentuk kerajinan, dan masih banyak lagi.



**8 ANGGOTA KOMUNITAS**

- Sebagian besar menginginkan taman sebagai tempat untuk berkumpul (komunitas) maupun melakukan aktivitas (personal).
- Taman menjadi tempat berkumpul remaja nial karena tidak terawat.
- Taman harus mudah dan aman untuk di akses anak-anak maupun lansia.

**TALK TO EXPERT**

- Sebuah taman akan lebih digunakan oleh warga apabila terdapat komunitas.
- Apabila ingin mencari tanaman yang khusus untuk banyak warga, dibutuhkan tanaman yang maintenance nya mudah.
- Untuk mengepak paa warga berpartisipasi, harus berubah, dan berinteraksi dahulu. Agar kita menjadi sama seperti warga dan tidak dianggap sebagai orang asing.



**3 ALTERNATIF PROTOTYPE YANG BARU**



**PROTOTYPE BARU**

Alternatif 1: Taman Lincih, didat dengan bentuk bangunan yang disesuaikan dengan identitas kompleks pasar minggu, dan terdapat berbagai fasilitas yang menunjang warga untuk berkegiatan, makan bersama, arisan, bermain, dan masih banyak lagi.

Alternatif 2: Taring jaring sebagai atap dan penghijauan

**PROTOTYPE TERPILIH**



**TEMA 1**  
STIMULUS UNTUK BERKUMPUL  
1. Aktivitas  
2. Fasilitas  
3. UdaRta  
4. Ramah Lansia  
5. Ramah Anak

**TEMA 2**  
HAL YANG MEMACU KEGIATAN YANG SEHAT UNTUK MANUSIA  
1. Menjalani kegiatan yang dilakuk bersama...  
2. Beragam  
3. Ramah Lansia  
4. Jalan-jalan cari...  
5. Menikmati

**TEMA 3**  
HAL YANG MEMBATU ORANG TIDAK MAHU BERKUMPUL  
1. Tidak ada...  
2. Tidak ada...  
3. Tidak ada...  
4. Tidak ada...  
5. Tidak ada...

**HMW 1**  
Bagaimana meningkatkan stimulus warga untuk berkumpul dan bersosialisasi dalam suatu lingkungan?

**HMW 2**  
Bagaimana memacu kegiatan yang sehat untuk manula?

**HMW 3**  
Bagaimana cara menyiasati hal-hal yang menjadi hambatan warga pergi ke taman?

**HMW TERPILIH**  
Bagaimana cara menyiasati hal-hal yang menjadi hambatan warga pergi ke taman?

**PROTOTYPE BARU**  
Mudah dibuat, sehingga warga dapat berpartisipasi. low maintenance mudah. Terdapat berbagai aktivitas yang lincah untuk para lansia dan anak-anak

**PENGUKURAN**  
Pengukuran pertama: dilakukan sebelum prototype dibangun (melakukan kunjungan pada 10 September tanpa sepengetahuan warga) - aksi = pengukuran prototype (membuat event secara dan sarapan bersama)  
Pengukuran terakhir: melakukan kunjungan tanpa pemberitahuan warga

**TIMELINE TAMAN LANCAH**

Lokasi: Pasar Minggu, Perumahan Samudera Indonesia  
Umur: 50-68 tahun  
Pekerjaan: Mayoritas ibu rumah tangga  
Kebutuhan Khusus: Disabled dengan kursi roda



**PRE-TEST** Lapangan dilakukan selap sebelum aktivitas dengan warga tanpa pemberitahuan

**SURVEY 01** (06/09/16)

**BRAINSTORMING** (27/09/16)

**SURVEY 02** (01/10/16)

**MURAL ACTION 1** (24-31/10/16)

**POST TEST-MURAL** (11-21/11/16)

**PEMBUATAN KURSI** (16/11/16)

**PRE-TEST KURSI** (28/11/16)

**ACARA**

**FINAL DESAIN**

**ACTION 2**

**ACTION 3**

Berdasarkan survey ditemukan bahwa warga lansia perumahan ini merasa bosan dan ingin ada tempat untuk berkumpul.

Berkerja-sama dengan Republik Mural kami menyelesaikan mural taman lancah yang akan menjadi landmark taman dan kompleks perumahan ini.

Warga yang tertarik dengan mural dan taman yang bersih mulai berdarangan. Atas usulan warga yang semakin peduli pada Taman Lancah, pembuatan area duduk ditunda untuk menambah paving dan mengecat palet kayu agar

Pemasangan paving sudah selesai, tidak ada lagi warga yang membuang sampah sembarangan di area duduk. Sudah mulai banyak warga menggunakan area duduk untuk beraktivitas dan relaksasi. Bahkan ada warga yang menggunakan area sampai malam.

Pengunjung: 0

Pengunjung: 3-4 orang

Pengunjung: 5-8 orang

Oleh: Abigail Sarah, Agnes Wiana, Marcelina, Ingrid, Prika Angelina, Joanita Kusuma



## KESIMPULAN

Mendesain ruang ramah aktivitas untuk warga senior bukanlah perkara mudah terutama saat pendekatan yang digunakan adalah pendekatan desain berbasis partisipasi. Namun demikian apa yang terjadi dalam eksperimen bersama warga senior di kompleks perumahan Samudera, Pasar Minggu menunjukkan hal lain: warga secara antusias turut berpartisipasi sesuai dengan kemampuannya masing-masing: rembuk dan bertukar pikiran bersama, menyediakan konsumsi dan area istirahat bagi tim mahasiswa/i dan komunitas saat bekerja hingga secara kolektif menyumbang dana, bahan dan tenaga kerja untuk menyelesaikan pekerjaan membangun kembali lapangan kompleks mereka hingga menjadi ramah untuk aktivitas sehari-hari mereka.

Desain mampu menjadi jembatan antar generasi untuk mendorong terjadinya inovasi sosial. Hal ini juga ditunjukkan dengan ekspresi mural yang muncul di dinding lapangan kompleks perumahan Samudera, kalimat yang dipilih dan menggambarkan identitas warga senior namun muncul dengan model tulisan yang mewakili generasi muda. Desain juga mampu mengubah ruang pasif dan berantakan (penuh coretan) menjadi aktif melalui beragam kegiatan warga senior yang kembali dilaksanakan di lapangan tersebut melalui aktivitas individual (berolahraga) dan bersama (berkumpul hingga perayaan hari besar dan kegiatan bersama seperti Pemilu, dan lain-lain) serta segar dipandang mata melalui mural yang berhasil menghentikan aktivitas vandalisme corat-coret dinding dan aktivitas membakar sampah yang sebelumnya dilakukan di sana hingga penulisan makalah ini dilakukan hampir 1,5 tahun kemudian. Desain pada akhirnya adalah milik dan bagi semua orang dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup manusia.

## 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.
- 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 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. (2017): *DESAIN SEBAGAI GENERATOR PEMBERDAYAAN MASYARAKAT*, Disertasi Program Doktor, Institut Teknologi Bandung.
- 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 2<sup>nd</sup> Ed.*, Sage Publications, Thousand Oaks, California.

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

- ([http://www.who.int/ageing/publications/Global\\_age\\_friendly\\_cities\\_Guide\\_English.pdf](http://www.who.int/ageing/publications/Global_age_friendly_cities_Guide_English.pdf)): WHO Global Age - Friendly Cities: A Guide 2007, akses 25 Juni 2017, 11:30.