

**‘CREATIVE STORYTELLING’ – MENDESAIN AKTIVITAS UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BACA ANAK-ANAK DI KAMPUNG PONDOK
PUCUNG, TANGERANG SELATAN**

**Dr. Martin L. Katoppo, S.T., M.T., Ruth E. Oppusunggu, S.T., M.T. – Dosen Program Studi
Desain Interior, Fakultas Desain (School of Design) Universitas Pelita Harapan, Diny Veronika
(NIM: 0000000385) – Mahasiswi Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain (School of
Design) Universitas Pelita Harapan.**

Abstrak

Kampung Pondok Pucung adalah kampung asli yang ter-’sisa’berada di tengah-tengah sebuah mega kompleks perumahan modern yang terletak di Tangerang Selatan. Kampung ini secara fisik terbangun minim perencanaan dan infrastruktur yang memadai. Apabila dikaitkan dengan fasilitas untuk anak-anak, maka kampung ini memiliki fasilitas yang sangat minim. Melalui inisiasi sebelumnya oleh tim Prodi dan mahasiswa/I Desain Interior, komunitas desain dan warga yang peduli, kampung ini akhirnya memiliki ‘Rumah Baca’ – sebuah ruang teras warga yang diubah menjadi ruang bermain kreatif dan membaca untuk anak-anak. Akan tetapi sebuah ruang tak akan berarti apa-apa tanpa aktivitas. Maka tim peneliti kemudian mulai menginisiasi dan membangun aktivitas kreatif untuk meningkatkan minat baca anak-anak di kampung ini. Penelitian ini mencoba melihat kemungkinan terjadinya proses transformasional atau perubahan sikap melalui dorongan-dorongan halus (*nudge, subtle*) yang didesain secara kreatif dan kolaboratif – yang dalam hal ini melihat kemungkinan terjadinya peningkatan minat baca anak-anak di kampung ini. Metodologi yang digunakan adalah kombinasi penelitian - tindakan (pengabdian) - desain (*research-action-design*) dengan mengambil pendekatan spesifik yang disebut sebagai metode spesifik DAG (*Design as Generator*) yang merupakan kombinasi model *Participatory Action Research & Design Thinking*. Penelitian ini juga merupakan bagian integral dari MK. *Design, Society & Environment* (DSE) yang dirancang sebagai demonstrasi praktik tridharma perguruan tinggi di level *civitas academica* Fakultas **bersama para mahasiswa/i** untuk melaksanakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat secara kolaboratif dengan tujuan memberi dampak positif (pemberdayaan) dan memberikan pengalaman transformasional bagi semua pihak yang terlibat – sesuai visi misi UPH menjadi *Christ Centered University* – yang mengedepankan *True Knowledge, Faith in God and Godly Character*.

Kata Kunci: *Produksi Pengetahuan, PAR, DT, metodologi spesifik Design as Generator; Desain aktivitas u/meningkatkan minat baca anak-anak.*

LATAR BELAKANG

Pembangunan kota secara modern cenderung meninggalkan kampung dalam perkembangannya. Penelitian ini hendak melihat beragam kemungkinan pembangunan yang bersifat lebih inklusif dan kreatif yang melibatkan secara aktif warganya, dalam hal ini kampung, dan secara lebih spesifik generasi masa depan, yaitu: anak-anak. Kampung yang menjadi area penelitian adalah kampung Pondok Pucung, sebuah kampung asli yang ter-’sisa’ berada di tengah-tengah sebuah mega kompleks perumahan modern di daerah Tangerang Selatan. Kampung ini secara fisik terbangun minim perencanaan dan infrastruktur yang memadai, begitu pula dengan fasilitas untuk anak-anak. Melalui inisiasi yang telah dilakukan sebelumnya oleh tim Prodi dan mahasiswa/i Desain Interior, Fakultas Desain, UPH, komunitas desain dan warga yang peduli, kampung ini akhirnya memiliki ‘Rumah Baca’, yaitu sebuah ruang teras warga yang diubah menjadi ruang bermain kreatif dan membaca untuk anak-anak. Namun sebuah ruang tak akan berarti apa-apa tanpa aktivitas. Maka tim peneliti kemudian mulai menginisiasi dan membangun aktivitas kreatif untuk

meningkatkan minat baca anak-anak di kampung ini. Penelitian ini mencoba melihat kemungkinan terjadinya proses transformasional atau perubahan sikap melalui dorongan-dorongan halus (*nudge, subtle*) yang didesain secara kreatif dan kolaboratif yang dalam hal ini melihat kemungkinan terjadinya peningkatan minat baca anak-anak di kampung ini.

Penelitian ini juga merupakan bagian integral dari MK. *Design, Society & Environment* (DSE) tahun ajaran 2016/2017, Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain (*School of Design – SoD*), Universitas Pelita Harapan (UPH) 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, anak-anak Kampung Pondok Pucung RW 02 RT 005 dan 006, Tangerang Selatan serta bekerja sama dengan tim DAG (*Design as Generator*) dan Yayasan daun (Desain anak untuk Negeri). MK ini dirancang sesuai visi dan misi besar UPH menjadi *Christ Centered University* – yang mengedepankan *True Knowledge, Faith in God and Godly Character* yang bertujuan memberi dampak positif (pemberdayaan) dan memberikan pengalaman transformasional bagi semua pihak yang terlibat.

KAJIAN TEORI, METODOLOGI PENELITIAN & KONTEKS PERMASALAHAN

Peran Sosial Desain

Untuk memastikan terjadinya keberlanjutan dalam desain dan pembangunan lingkungan binaan, pembangunan fisik harus diselenggarakan secara partisipatif dan bersama-sama dengan pembangunan sosial, ekonomi serta nilai-nilai budaya yang ada dalam masyarakat. Parnell (Day dan Parnell, 2003:ix-xvii) menegaskan bahwa untuk mencapai kondisi komunitas yang berkelanjutan (*sustainable communities*) membangun bersama secara partisipatif menjadi jalan untuk keluar dari krisis permasalahan kota, penurunan kualitas hidup, terutama lingkungan dan terjadinya perubahan iklim global. Sedangkan Gehl (2010) berargumen bahwa untuk membangun kenyamanan fisik dalam suatu lingkungan binaan maka diperlukan juga perhatian yang seimbang dalam hal membangun kondisi sosial yang sehat. Kenyamanan sebuah pemukiman ditentukan oleh kenyamanan fisik, kenyamanan sosial, ekonomi dan kenyamanan psikologis yang dapat dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakatnya, terutama anak-anak atau kaum marginal (Lennard, 2012).

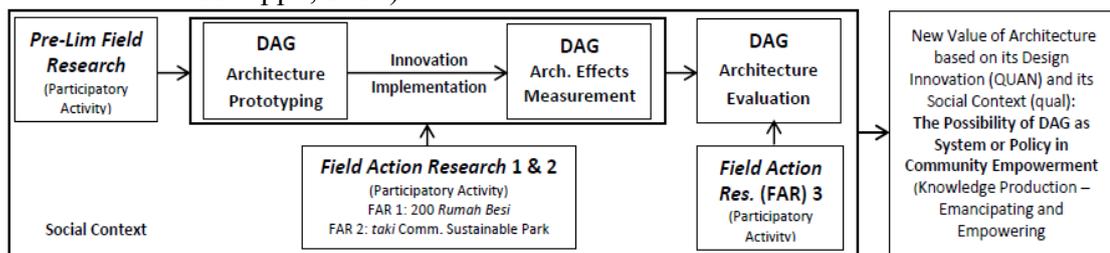
Stickells (2011) berargumen bahwa arsitektur memiliki potensi untuk memproduksi ruang aktivitas kreatif (*oeuvre*) sehingga menjadi kota yang membebaskan dan memberdayakan. Stickells melihat bahwa produksi ruang ini hanya dapat dilakukan dengan pendekatan partisipatori dan ini akan menguatkan secara signifikan fungsi sosial arsitektur. Ruang ini bagi Petrescu (dalam Jones, Petrescu dan Till, 2005) akan menjadi ruang publik yang ‘dekat’ (*public space of proximity*), menjadi ruang yang terus menjadi ruang ‘lain’ (*other spaces*) dan menjadi ruang katalis dalam skala urban. Desain/Arsitektur kemudian menjadi generator dan ia akan mendorong terjadinya ruang yang hidup (*life space*).

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

Untuk merancang dan menjadikan ‘ruang yang hidup’ ini maka dibangunlah sebuah metodologi spesifik yang menggabungkan aktivitas meneliti, melakukan aksi dan mendesain yang disebut metodologi DAG (*Design as Generator* – Katoppo, 2017). Metodologi ini mengombinasikan PAR (*Participatory Action Research* – Taggart, 2006; Stringer, 1999, Berg dan Lune, 2012) - sebuah metode penelitian yang

menggabungkan aksi dan aktivitas meneliti yang dilakukan bersama-sama bersama masyarakat untuk mencapai perubahan sosial tertentu, dengan DT (*Design Thinking* – Brown, 2008; Brown dan Katz, 2009) – sebuah cara berpikir yang menggabungkan aktivitas meneliti dan mendesain yang dapat dilakukan dalam berbagai dimensi pengetahuan, hingga menyasar pada perubahan sosial (Brown dan Wyatt, 2010; IDEO, 2013). Kombinasi ini akan memberikan nilai baru bagi desain, utamanya dalam inovasi desain serta kemampuan responsif inovasi desain tersebut ke dalam konteks sosial dimana desain itu kelak akan hadir dan akan mendorong terjadinya produksi pengetahuan yang baru dan memberdayakan (Katoppo dan Sudradjat, 2015; Katoppo dkk., 2014).

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)



Persoalan Kreativitas & Minat Baca Anak-anak

Persoalan rendahnya minat baca anak-anak di Kampung Pondok Pucung adalah permasalahan yang dimiliki oleh Indonesia secara umum. Wahyuni (2010) mengungkapkan berdasarkan data dari Laporan Bank Dunia No. 16369-IND dan Studi *International Association for the Evaluation of Education Achievement* di Asia Timur, minat baca anak-anak Indonesia berada di tingkat terendah, begitu pula hasil kajian PIRLS (*Progress in International Reading Literacy Study*) yang menunjukkan peringkat 41 dari 45 negara yang dikaji. Studi internasional mengenai literasi dari OECD (*Organization for Economic Co-operation Development*) melalui kajian PISA (*Programme for International Student Assessment*) menunjukkan 25%-34% siswa/i Indonesia berada pada tingkat literasi-1, yang berarti berada pada taraf 'belajar membaca'. Berdasarkan data yang dimiliki UNESCO persentase minat baca anak Indonesia masih sangat rendah, yaitu sebesar 0,01 persen. Fakta-fakta ini menunjukkan bahwa diperlukan pendekatan kreatif untuk dapat meningkatkan minat baca anak-anak Indonesia. Pengembangan aktivitas kreatif dilakukan misalnya dengan merancang metode membaca yang menyenangkan dan dalam hal ini melalui mendongeng (*storytelling*) dan bermain. Wahyuni (2010) misalnya mengatakan hal ini dapat dilakukan dengan mengembangkan model pembelajaran membaca yang menyenangkan, bervariasi dan mendidik.

Seto Mulyadi (dalam <http://www.langkahpembelajaran.com/2015/03/contoh-proposal-meningkatkankemampuan.html>) menegaskan bahwa memasukkan unsur bermain dalam model pembelajaran anak bukanlah sekedar mengajak anak-anak bermain-main. Bermain dalam hal ini memberi kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial, dan nalarnya. Sementara itu Diaz (dalam <http://www.langkahpembelajaran.com/2015/03/contoh-proposal-meningkatkankemampuan.html>) menyatakan bahwa dalam bermain, anak dapat belajar berinteraksi secara sosial, berlatih untuk saling berbagi dengan orang lain,

meningkatkan toleransi sosial, dan belajar berperan aktif untuk memberikan kontribusi sosial bagi kelompoknya.

Pemerintah sebenarnya sudah menyadari persoalan ini. Inisiasi-inisiasi dilakukan di tingkat pemerintahan daerah hingga kota, seperti penyediaan layanan perpustakaan keliling dan penyediaan fasilitas rumah atau taman bacaan, seperti yang terjadi di Kota Tangerang Selatan yang hingga saat ini sudah memiliki 78 Taman Bacaan yang tersebar di berbagai daerah, terutama di kampung-kampungnya.

KAMPUNG PONDOK PUCUNG, TANGERANG SELATAN

Kampung Pondok Pucung RT 005 dan sebagian RT 006, RW 02, Tangerang Selatan berada di daerah pinggir perkotaan yang sejatinya adalah kampung asli hunian masyarakat Betawi. Secara khusus kampung ini diapit oleh dua buah kompleks perumahan modern, namun kampung ini minim fasilitas dan infrastruktur yang layak (lihat gambar peta di bawah) (Katoppo dan Oppusunggu, 2012, 2013).

Anak-anak di kampung Pondok Pucung berentang usia 3 – 22 tahun, dengan dominasi terbesar anak-anak dengan rentang usia 8 – 17 tahun. Kegiatan anak-anak di Kampung Pondok Pucung adalah aktivitas bermain di luar dengan segala kegiatannya. Permainan yang dilakukan cenderung fisik bagi anak laki-laki dan terbagi sesuai jenis kelamin serta mengikuti yang lebih tua. Permainan-permainan anak-anak ini imajinatif dan sangat beragam. Kelompok anak muda-nya (18 sd/ 22 tahun) aktif berkumpul di luar dan dalam kampung melakukan aktivitas bersama seperti mengorganisir kegiatan perayaan kemerdekaan Republik Indonesia. Aktivitas lain yang juga setiap sore dilakukan adalah aktivitas mengaji. Pada tahun 2016 tim peneliti bersama-sama dengan Program Studi Desain Komunikasi Visual dan Desain Interior, SoD, UPH mencoba membangun kreatifitas dan minat baca anak-anak Kampung Pondok Pucung melalui kegiatan mengerjakan mural, permainan kreatif 2D dan 3D serta menggagas Rumah Baca, sebuah ruang kreatif dan membaca untuk anak-anak Kampung Pondok Pucung (Katoppo, dkk., 2016 dan 2017, Katoppo, 2017). Namun sebuah ruang memerlukan aktivitas untuk membuatnya menjadi ‘ruang yang hidup’. Penelitian itu kemudian berusaha merancang dan memasukkan gagasan kreatif aktivitas membaca bersama-sama anak Kampung Pondok Pucung demi keberlanjutan minat baca anak-anak di kampung ini.



Gambar 1. Peta dan Situasi Sosial Anak-Anak Kp. Pondok Pucung dan Rumah Baca

PEMBAHASAN & HASIL

Tujuan penelitian ini adalah mendesain aktivitas kreatif untuk meningkatkan minat baca anak-anak di kampung Pondok Pucung RT 005, RW 02, Tangerang Selatan yang dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

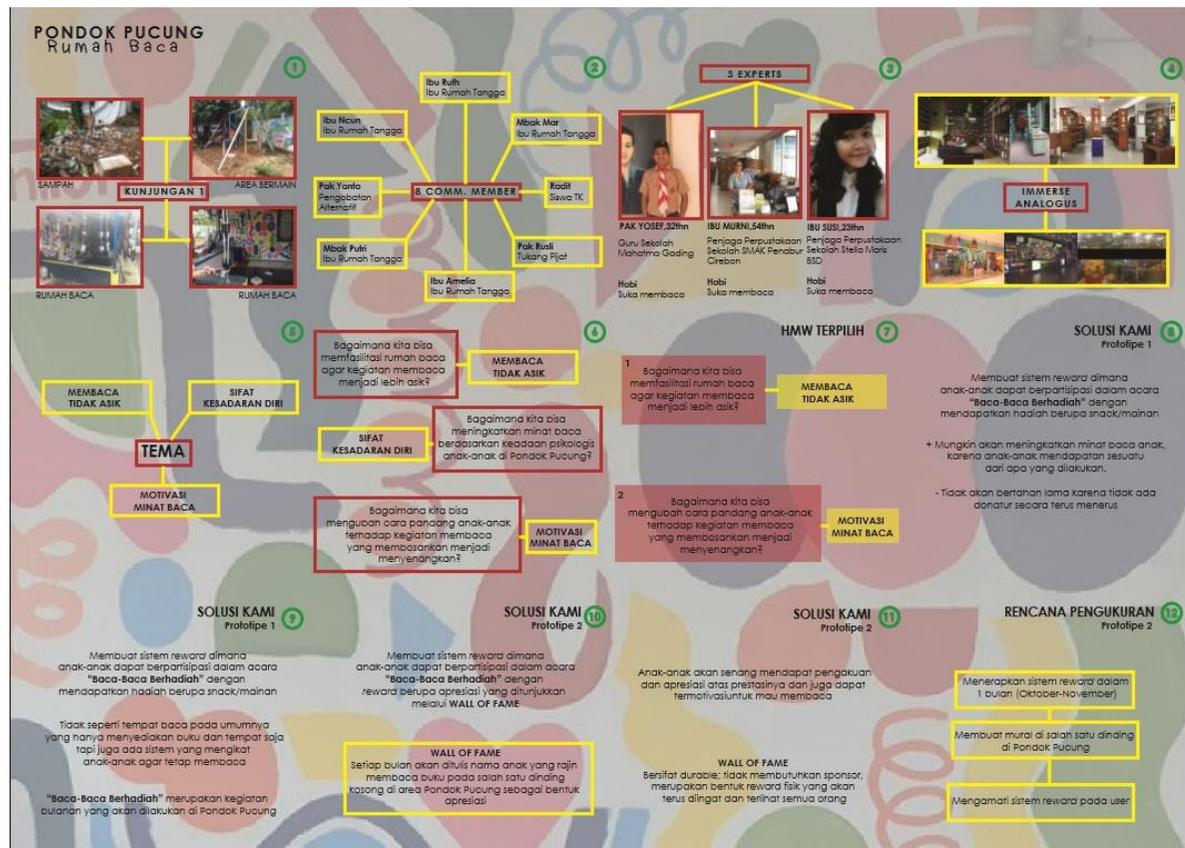
- (1) Melakukan kegiatan pengumpulan data (*data collecting*) atau dalam model HCD-DT fase *Hear/Discover* (IDEO, 2013; Brown, 2008, Brown dan Katz, 2009; Brown dan Wyatt, 2010) dan model PAR-LTA fase *Look* (Stringer, 1999; Creswell, 2008, Berg dan Lune, 2012): *community engagement* (dengan 8 orang anggota komunitas: *Mpo Cun*, Ibu Ruth, *Mba Mar*, Pak Muhammad, *Mba Putri*, Ibu Amel, Nadib (anak Ibu Amel), Pak Rusli— yang merupakan warga *klan* lokal dan dari warga *kontrakan*. Dari mereka didapatkan konteks permasalahan aktivitas anak-anak dan minat membaca anak-anak di Kampung Pondok Pucung), *talk to experts* (berbicara dengan ahli 2-3 orang: Ibu Murni – penjaga perpustakaan SMAK Penabur; Yosef Lorensius, Guru dan Pembina Pramuka; Susi – petugas perpustakaan. Dari mereka didapatkan pandangan-pandangan tentang permasalahan minat baca anak-anak dan bagaimana cara meningkatkannya), *immerse in context* (berkelindan dengan 2-3 tempat yang sesuai dengan konteks area target penelitian: Perpustakaan SMPK/SMAK Penabur, Cirebon; Toko Buku Bekas Anelinda, Serpong; *The Reading Room*, Kemang Timur. Dari situasi-situasi ini dipelajari berbagai dimensi ruang perpustakaan: sekolah, toko buku hingga ruang membaca modern *millennial*), dan *analogous research* (belajar dari hal-hal yang kontras-berkelindan untuk membuka wawasan: *Circuz Town*, area bermain anak di Mall Summarecon, Serpong; Timezone, Mall Karawaci. Dari situasi-situasi ini dipelajari mengenai bagaimana agar anak-anak betah dan tertarik membaca sembari bermain),
- (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 kita bisa meningkatkan minat baca anak-anak dengan memaksimalkan fungsi rumah baca yang telah ada di kampung Pondok Pucung melalui berbagai desain aktivitas yang kreatif. Tujuan khusus ini apabila didetilkkan adalah sebagai berikut:

- *Bagaimana kita bisa memfasilitasi aktivitas di rumah baca agar kegiatan membaca menjadi lebih menyenangkan dan mengasyikkan,*
- *Bagaimana kita bisa meningkatkan minat baca anak-anak berdasarkan keadaan psikologis anak-anak di Pondok Pucung, dan,*
- *Bagaimana kita bisa mengubah cara pandang anak-anak terhadap kegiatan membaca yang membosankan menjadi suatu hal yang menyenangkan.*

- (3) Membuat prototipe berdasarkan perumusan masalah yang ditemukan (HCD-DT fase *Create II/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 Kp. Pondok Pucung (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 aktivitas kreatif yang dapat meningkatkan minat baca anak-anak di Kampung Pondok Pucung. Model yang digunakan adalah model *storytelling*. Model ‘mendongeng’ ini dipilih sebagai pemantik minat baca anak-anak, yang awalnya dilakukan oleh fasilitator dan pada akhirnya akan dilakukan oleh anak-anak sendiri. (lihat bagan di bawah).
- (4) Tahap *Action* atau implementasi prototipe ke anak-anak Kampung Pondok Pucung selama 3-4x sepanjang bulan Oktober – November 2016: berkenalan, mendongeng menemukan teladan dan pelajaran moral dari cerita tersebut, mendongeng dengan drama, dan pada akhirnya lomba mendongeng oleh anak-anak (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 dan Clark, 2007; Creswell, 2008; Seniati, 2011) dilakukan sekaligus mencari umpan balik (*feedback*) warga yang dilakukan sebelum dan setelah intervensi. Hasilnya peserta setiap kegiatan terus bertambah, walaupun tidak linear (20-30an anak di awal, 15-an di tengah-tengah, 25-an di akhir). Peminjaman buku terjadi aktif sepanjang proses ini, sesuai jumlah peserta kegiatan. Kegiatan ini kemudian juga memunculkan kegiatan ‘mendongeng’ lain yang digagas secara mandiri oleh anak muda Kampung Pondok Pucung bekerja sama dengan salah satu perguruan tinggi swasta di sekitaran area Pondok Pucung. Selain itu kegiatan ini juga memunculkan 5-8 anak-anak yang menjadi *champion* untuk meneruskan kegiatan grup membaca secara kreatif ini sepanjang tahun 2016 dan 2017 bersama salah satu warga Pondok Pucung.
- (5) Mengajukan desain aktivitas kreatif yang dapat meningkatkan minat baca anak-anak terutama di kampung yang memiliki fasilitas minim yang berdampak (dapat diukur) dan berkelanjutan: **‘CREATIVE STORYTELLING’ - DESAIN AKTIVITAS KREATIF u/ MENINGKATKAN MINAT BACA ANAK-ANAK di Kampung Pondok Pucung.**

Bagan 1. Penelitian-Aksi-Desain: *Creative Storytelling* – DesainAktivitas Kreatif Membaca u/ Anak-Anak di Kp. Pondok Pucung



RUMAH BACA proudly present
Baca-Baca Berhadiah

Menumbuhkan minat baca anak dapat menjadi sulit jika anak merasa terpaksa untuk melakukannya. Anak-anak di Pondok Pucung memiliki kegemaran dalam bermain yang cukup tinggi, sehingga kegiatan bermain ini harus diselaraskan dengan kegiatan membaca anak. Kegiatan membaca bagi anak harus memiliki suasana yang menyenangkan dimana kegiatan tersebut dapat menjadi wadah untuk anak bermain sekaligus belajar. Koharian acara "Baca-Baca Berhadiah" yang memiliki sistem reward, yaitu Pula untuk pemenang acara membaca bulanan ini diharapkan dapat memotivasi dan mendorong minat dan semangat anak dalam membaca, khususnya di Pondok Pucung.



PRE TEST

Melakukan wawancara serta observasi untuk mengetahui minat baca anak-anak di Pondok Pucung.

> Hasil Wawancara: Dalam seminggu, anak yang mengunjungi Rumah Baca hanya berkisar 10 orang saja.

> Hasil Observasi: Anak-anak jarang membaca di Rumah Baca karena segen dengan pemilik rumah, kotor, tidak tertarik untuk membaca (lebih tertarik untuk main syarun yang bersebelahan dengan rumah baca).

BUDGETING

Expense	Qty	Amount
Pula	3	Rp. 151.000
Buku	40	Rp. 200.000
Bingkisan snack	15	Rp. 300.000
Peralatan Rumah Baca	-	Rp. 2.000.000
Biaya tak terduga	-	Rp. 500.000
Total		Rp. 3.151.000

POST TEST

Melakukan Ekspertem sebagai bentuk pengukuran keberhasilan dalam bentuk mengukur serta membandingkan jumlah pengunjung yang hadir dari kegiatan story telling 1 sampai dengan kegiatan Lomba Story Telling.

TIMELINE



RESPON SOSIALISASI

- Anak-anak memiliki waktu selang-seling di Jari Minggu.
- Setiap Berhadiah bersama teman-teman di Masjid-kom.
- Pembagian hadiahnya: Mengatakan secara langsung agar warga kampung mengetahui kegiatan sosial tersebut.
- Anak-anak senang berkumpul di pingir depan (samping) 200 Rumah (Bulu).





PROGRAM CONTINUATION: Sept 2016 - Apr 2017 (Now)



Activities Continuation & Collaboration in 'Rumah Baca' (Reading & Creative) Room, Kp. Pucung (Sept, 2016 – Now)



Generating Others: 'Rumah Baca' (Reading & Creative) Room, Kp. Tongkol (Feb, 2017 – Now)



AYO BACA!!!

Tanggal	Kegiatan	Materi Baca/Diskus
Selasa	Anak Kp. Tongkol berkenalan dengan DAG	Cerita: Burung Hantu
28 Maret	DAG bercerita	Sains: Bagaimana Terjadinya Sungai
10.00 WIB		Tertiang Kato: Buku Kota Kita
Sabtu	DAG di luar kota	
01 April	Penggal Mory Bethalangan	
Minggu	DAG memperkenalkan aturan Rumah Baca	Cerita: Zebra belang
09 April	DAG bercerita	Sains: Air
09.00 WIB	Anak Kp. Tongkol membuat tulisan & gambar	Tertiang Kato: 7 Kehebatan Kampung Kotaku
Sabtu	DAG bercerita	Cerita: Guci Emas Pelangi
15 April	Eksperimen/peraga cerita DAG	Sains: Pelangi
16.00 WIB	Anak Kp. Tongkol membuat tulisan & gambar	Tertiang Kato: 8 Hal Berbeda untuk Kampung Kotaku
Minggu	DAG bercerita	Cerita: Dogeng Rakyat
24 April	Eksperimen/peraga cerita DAG	Sains: Badan-Badan Air
09.00 WIB	Anak Kp. Tongkol membuat tulisan & gambar	Tertiang Kato: 100 Warisan Dunia
Minggu	DAG tidak bisa hadir	Cerita: Dogeng Dunia
30 April	Relawan Bhinneka Kota bercerita	Sains: Energi
09.00 WIB	Anak Kp. Tongkol membuat tulisan & gambar	Tertiang Kato: Bagaimana Kota Dibangun
Minggu	Anak Pd. Pucung datang	Cerita: Legenda Kampungku
07 Mei	Anak-anak bertukar cerita DAG bercerita	Sains: Warna
09.00 WIB	Anak Kp. Tongkol membuat tulisan & gambar	Tertiang Kato: Warna Kampung & Kotaku
Sabtu	Anak Kp. Tongkol bercerita	Cerita: Warna Kampung & Kotaku
13 Mei	Anak Kp. Tongkol & DAG merancang masa depan Rumah Baca	Sains: Pohon
14.00 WIB	Penuhup aktivitas Rumah Baca SA Bhinneka Kota	Tertiang Kato: Legenda 9 Komunitas Urbanisme Warga

Catatan: Hal yang sama juga dilakukan DAG pada Rumah Baca Pondok Pucung Tongkol setiap Jumat 16.00 WIB

Inisiasi Rumah Baca Kampung Tongkol Jakarta Kota Tua Oleh Design as Generator Untuk Bhinneka Kota – Urbanisme Warga ACUS

PC: Ruth Oppunggu +62 818 941 550

KESIMPULAN

Setiap penelitian dengan pendekatan berbasis *Participatory Action Research* dan berbasis desain sudah tentu mengetahui bahwa akhir penelitian adalah awal dari perputaran kembali untuk terus memperbaiki dan menyempurnakan (*refinement*). Pada bagan 2 terlihat bahwa ada keberlanjutan dari upaya mendesain aktivitas kreatif membaca untuk meningkatkan minat baca anak-anak, khususnya anak-anak Kampung Pondok Pucung. Premis awal bahwa sebuah ruang tak akan berarti apa-apa tanpa aktivitas terbukti dalam penelitian ini. ‘Rumah Baca’ Kampung Pondok Pucung menjadi ramai kunjungan anak-anak ketika beragam kegiatan kreatif melalui metode *creative storytelling* dilakukan sepanjang medio Oktober hingga November 2016. Kegiatan ini berlanjut dengan munculnya inisiator dari kampus lain yang bekerja sama dengan organisasi pemuda Pondok Pucung untuk mengadakan acara serupa di awal tahun 2017.

Kegiatan membaca dengan berbagai macam aktivitas kreatif juga dilakukan oleh salah satu anggota peneliti yang juga bermukim di kampung ini sepanjang tahun 2017 hingga sekarang. Kegiatan ini membuahkan hasil kelompok anak-anak (5-8 orang dengan rentang usia 7 sd 12 tahun) yang terus giat melakukan aktivitas membaca dengan berbagai macam aktivitas kreatif, seperti melakukan eksperimen sains, membuat video, memasak bersama, hingga membuat rancangan kegiatan mencapai cita-cita. Tak hanya di Kampung Pondok Pucung, desain aktivitas kreatif membaca yang dirancang oleh tim peneliti juga diperkenalkan ke tempat lain dan juga membentuk kelompok membaca di Kampung Tongkol, Jakarta Pusat pada tahun 2017.

Mengikuti apa yang dikatakan Papanek (1995) ‘...bahwa kita harus melihat kembali kepada masing-masing dari diri kita, apakah yang dapat dikontribusikan melalui peran-peran spesifik (keahlian) kita kepada masyarakat...’ dan bersama dengan semangat itu mencerdaskan anak bangsa dengan mendesain aktivitas kreatif demi meningkatkan minat baca anak-anak Indonesia.

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

- 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 dan Clark, V. L. P. (2007): *Designing and conducting mixed methods research*, Sage Publication, London – New Delhi.

- 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.
- Day, C. dan Parnell, R. (2003): *Consensus design – socially inclusive process*, Architectural Press, Oxford-Tokyo.
- Gehl J. (2010): *Cities for people*, Island Press, Washington D.C., USA.
- 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.*
- 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. (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. 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., Triyadi, S., dan Siregar, M. J. (2016): Redefine architecture as social innovation for empowering community, *Sriwijaya International Conference on Engineering, Science and Technology (SICEST) 2016, hosted by Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia, Bangka Island, 9th-10th, November 2016*, presented in poster publication and accepted to be published in the seminar proceeding with ISBN No. 979-587-621-1. Awarded as Best Research Poster.
- Katoppo, M. L., Triyadi, S., dan Siregar, M. J. (2017): Memory, hope and ssense - Design as Generator (DAG) premises for empowering community, *Advanced Science Letters(indexed by scopus), Vol.23, No.7*, American Scientific Publisher, 6095-6101, 2017, doi:10.1166/asl.2017.9213, ISSN: 1936-6612.
- 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 49th 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.
- Papanek, V. (1995): *The green imperative – ecology and ethics in design and architecture*, Thames & Hudson, London.
- 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.
- Wahyuni, Sri (2010) *Menumbuhkembangkan Minat Baca Menuju Masyarakat Literat*, Jurnal diksi, Vol.: 17 No. 1, Januari 2010.

Daftar Pustaka dari Situs Internet (*web site*)

- “Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Melalui Teknik Permainan Bahasa Melengkapi Cerita Di Sekolah Dasar” (Universitas Pendidikan Indonesia, 2016), <http://www.langkahpembelajaran.com/2015/03/contoh-proposal-meningkatkankemampuan> (diakses 12 Januari 2018, jam 17:45).