

KECIL-KECIL NANEM – AKTIVITAS KREATIF UNTUK MEMBANGKITKAN KESADARAN LINGKUNGAN UNTUK ANAK-ANAK DI KAMPUNG LODAN, JAKARTA PUSAT

Marshella P. U.¹ Silvia E.², Phebe Valencia^{3,*}

^{1,2,3}Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

*phebe.valencia@uph.edu

ABSTRAK. MK. Design, Society & Environment (DSE) dirancang oleh Fakultas Desain sebagai demonstrasi praktik tridharma perguruan tinggi di level civitas academica Fakultas bersama para mahasiswa/i untuk melaksanakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat secara kolaboratif dan berdampak langsung kepada masyarakat melalui desain. Untuk mengombinasikan kegiatan penelitian-mendesain-aksi ini digunakan metodologi khusus pemberdayaan melalui desain: Desain sebagai Generator yang merupakan gabungan dari Participatory Action Research (PAR) dan Design Thinking (DT). Kegiatan MK. DSE penelitian-mendesain-aksi (PkM) di Prodi Desain Interior, SoD, UPH pada semester ganjil tahun akademik 2017/2018 adalah kegiatan para dosen dan mahasiswa/i bekerja sama dengan warga Kampung Lodan, Jakarta, khususnya para anak-anaknya untuk membangkitkan kesadaran terhadap lingkungan yang baik melalui aktivitas kreatif dan interaktif: 'Kecil-Kecil Nanem'.

Kata kunci: Design, Society & Environment, Aktivitas Kreatif, Kesadaran Lingkungan, Anak-anak.

ABSTRACT. A subject called Design, Society and Environment (DSE) is specifically developed by School of Design to demonstrate how research, design and action in a form of community service should be comprehensively practice by the civitas academica (lecturers and students) and made direct impacts for the society through design. A specific methodology called Design as Generator was developed to merge research, design and action activities, in which it combines Participatory Action Research (PAR) and Design Thinking (DT). In this odd semester, academic year of 2017/2018, the DSE in Interior Design Department took form as collaboration between the lecturers, students and the community of Kampong Lodan, Central Jakarta, especially the children. The collaboration aimed to generate environmental awareness among the children through creative and interactive activity called: 'Kecil-Kecil Nanem'.

Keywords: Design, Society & Environment; Creative Activity; Environmental Awareness, the Children.

PENDAHULUAN

Mata kuliah Design, Society & Environment (DSE) dirancang oleh Fakultas Desain sebagai demonstrasi praktik tridharma perguruan tinggi di level civitas academica Fakultas bersama para mahasiswa/i untuk melaksanakan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat secara kolaboratif yang mensinergikan model sinergis penelitian, tindakan (dalam bentuk pengabdian) dan desain langsung ke dalam situasi dan konteks masyarakat tertentu dengan tujuan memberi dampak pemulihan dan pemberdayaan. Model ini dikembangkan ke dalam metodologi khusus pemberdayaan melalui desain: Desain sebagai Generator [1],[2],[3].

Pada kegiatan penelitian-mendesain-aksi (Pengabdian kepada Masyarakat) kali ini para dosen dan mahasiswa/i bekerja sama dengan warga Kampung Lodan, Jakarta Pusat khususnya para anak-anak-nya dengan tujuan

membangkitkan kesadaran terhadap lingkungan yang baik melalui aktivitas kreatif dan interaktif: 'Kecil-Kecil Nanem'. Kampung Lodan, Jakarta Pusat sendiri adalah perkampungan warga yang berada di bantaran kali, namun secara sadar membenahi kampungnya sendiri agar sejalan dengan peraturan Pemerintah Kota DKI Jakarta. Tim pelaksana PkM sendiri juga bekerja sama dengan LabTanya, komunitas yang peduli terhadap persoalan sampah dan masa depan lingkungan yang lestari serta sudah terlebih dulu bekerja sama dengan warga Kampung Lodan. Kegiatan 'Kecil-Kecil Nanem' sendiri akan berjalan bersama dengan acara besar warga Kampung Lodan: 'Jogo Kali'.

Tim pelaksana kegiatan percaya bahwa pengetahuan yang didampingi pengabdian akan menjadi lengkap, sebuah keilmuan yang melayani, arif dan bijaksana dan sesuai visi dan misi besar UPH menjadi Christ Centered University. Harapannya model kegiatan ini akan

menjadi pengalaman transformasional bagi setiap insan yang terlibat di dalamnya.

METODE PENELITIAN

Kegiatan penelitian-mendesain-aksi ini dilakukan dengan metode penelitian:

1. *Preliminary research* menggunakan model kombinasi metode PAR (Participatory Action Research) [4],[5],[6] & DT (Design Thinking) [7],[8],[9],[10],[11],[12] melalui tahapan Discover-Look terhadap: min 8 anggota kelompok warga dan anak-anak Kampung Lodan, Jakarta Pusat, 3 orang ahli (inisiator internal komunitas, LabTanya) 3 situasi dan lokasi serupa yang inspiratif membangkitkan kesadaran anak-anak terhadap lingkungan yang lebih baik dalam suatu area/kampung.
2. Riung Desain (RD) dalam tahapan Ideate-Think untuk merumuskan permasalahan yang tepat. Hasil RD ini didiskusikan kembali bersama warga Kampung Lodan, Jakarta Pusat khususnya anak-anak. [7],[8],[9],[10],[11],[12].
3. Perancangan dan pengujian prototipe desain dilakukan bersama warga Kampung Lodan, Jakarta Pusat khususnya anak-anak. Pelaksanaan Pre-Test, Action dan PostTest dilaksanakan selama + 1 bulan [1],[2],[3],[7],[8],[9],[10],[11],[12].
4. Penyusunan laporan, refleksi, evaluasi dan rencana keberlanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan kegiatan penelitian-mendesain-aksi ini adalah membangkitkan kesadaran anak-anak Kampung Lodan, Jakarta Pusat terhadap lingkungan yang baik melalui aktivitas kreatif dan interaktif: 'Kecil-Kecil Nanem'. Strategi yang digunakan untuk mengembangkan aktivitas kreatif dan interaktif ini adalah melalui penghijauan lingkungan. Strategi ini dipilih karena 2 hal: (a) Penghijauan lingkungan adalah strategi yang paling mudah dipahami dan masuk ke dalam keseharian masyarakat, dan, (b) Warga Kampung Lodan khususnya para Ibu sudah memulai inisiasi serupa.



Gambar 1. Situasi Kp. Lodan, Jakarta Pusat (Sumber: Dokumentasi Tim, 2017)

Tahapan kegiatan ini dilaksanakan sebagai berikut:

1. Melakukan kegiatan pengumpulan data (data collecting) atau dalam model DT-PAR fase Discover-Look [5],[7],[8],[9],[10],[11],[12].:

a. *Community engagement* dengan 8 orang anggota komunitas: Ibu Pur, Ibu Sukaeda, Ibu Handi, Ibu Rusmina, Ibu Nani, Ibu Ning, Ibu Yayuk, dan Ibu Ida. Para Ibu ini dapat dikatakan sebagai warga yang peduli dengan penghijauan di kampung ini. Mereka menceritakan bagaimana kesulitan mereka sendiri untuk memulai dan kemudian mengajak warga untuk menjaga lingkungan di kampung ini dengan melakukan kegiatan penghijauan.

b. *Talk to experts* dengan berbicara kepada 2-3 orang ahli, yang seluruhnya diambil dari komunitas LabTanya, yang berperan dan sudah sejak beberapa saat bekerja bersama warga Kampung Lodan melakukan beragam inisiasi. Ketiga orang ahli tersebut adalah: Ign. Susiadi Wibowo dan Wilma Chrisanti sebagai *founder* LabTanya dan Amelia sebagai peneliti di LabTanya. Dari mereka didapatkan pandangan-pandangan tentang pentingnya memikirkan keseluruhan siklus dari kegiatan apapun yang sedang dilakukan. Kegiatan pemberdayaan warga, maupun kegiatan yang bertujuan menanamkan kesadaran memerlukan pemikiran yang komprehensif dari sejak awal dilakukan hingga intervensi dan pada akhirnya bagaimana rencana berkelanjutannya.

c. *Immerse in context* dilakukan dengan mengikuti kegiatan LabTanya bersama para Ibu, Kampung Lodan. Kegiatan ini mencoba mengangkat kembali hasil sayur dan buah-buahan, termasuk makanan yang dahulunya ada di kampung tersebut dan menyajikannya dalam suatu acara festival bersama.

2. Menentukan tema, membuat konsep dan merumuskan permasalahan melalui pengajuan pertanyaan 'Bagaimana kita bisa...?' ('How Might We...?') (DT-PAR fase Ideate-Think [5],[7],[8],[9],[10],[11],[12],[13]. Tema yang dihasilkan ada tiga, yaitu: pengetahuan bercocok tanam, perilaku komunitas dan bagaimana menjaga keberlanjutan dari suatu inisiasi yang dilakukan. Ketiga tema tersebut menghasilkan rumusan permasalahan: 'Bagaimana kita bisa meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam merawat tanaman?'. Rumusan ini dihasilkan dari diskusi intensif tentang siapa sebenarnya yang menjadi sasaran dari kegiatan penghijauan yang akan diinisiasi oleh tim dengan warga.

Anak-anak kemudian dipilih menjadi aktor utama karena melihat adanya permasalahan keberlanjutan. Anak-anak dianggap sebagai investasi jangka panjang karena merupakan bagian dari masa depan.

3. Membuat prototipe berdasarkan perumusan masalah yang ditemukan dan mencari umpan balik (*feedback*) prototipe dari warga Kampung Lodan, Kota Tua, Jakarta Pusat, khususnya anak-anak (DT-PAR fase Prototype-Act [5],[7],[8],[9],[10],[11],[12],[14]). Usulan solusi yang dihasilkan adalah: media tanam yang menggunakan barang bekas (*re-use*) dan dihias serta permainan interaktif yang mengajak anak bermain di seluruh kampung untuk mengenali tanaman. Kedua solusi ini kemudian dipadukan untuk menjadi prototipe yang disebut: 'Kecil-Kecil Nanem' - kegiatan yang bertujuan untuk mempererat interaksi antar kampung, dan meningkatkan pengetahuan anak-anak Kampung Lodan, Kota Tua, Jakarta Pusat mengenai cara bertanam, serta kesadaran akan pemanfaatan dan pengolahan barang bekas (*re-use*).

Tahap Action atau implementasi prototipe dilakukan secara bertahap oleh tim pelaksana PKM ke warga Kampung Lodan, terutama para Ibu dan anak-anak selama 4 - 6x sepanjang bulan Oktober – Desember 2017: melakukan penyuluhan dan sosialisasi lomba, mempersiapkan acara dan membuat *rules of the game*, dan akhirnya melakukan kegiatan bersama anak-anak 'Kecil-Kecil Nanem' sebagai bagian dari Festival 'Jogo Kali' acara besar kampung yang menunjukkan inisiasi warga menjaga lingkungan dan Kali Ciliwung dimana mereka bertinggal (DT-PAR fase Deliver/Prototype/Act:[5],[7],[8],[9],[10],[11],[12],[14]).

Kegiatan 'Kecil-Kecil Nanem' diikuti dengan sangat antusias oleh anak-anak, karena kegiatan ini tidak hanya sekedar mengajak anak-anak melakukan kegiatan bertanam. Kegiatan ini mengajak anak-anak untuk bermain berkeliling kampung yang dibagi menjadi beberapa pos permainan, hingga akhirnya mencapai pos akhir dimana anak-anak kemudian menghias media tanam dan melakukan kegiatan menanam menggunakan barang-barang yang ditemukan di sepanjang pos yang mereka lalui.

Untuk melihat efektifitas kegiatan 'Kecil-Kecil Nanem' tim pelaksana PkM menggunakan strategi meminta anak-anak menjaga dan

memelihara tanaman yang mereka temukan dan akhirnya ditanam pada saat itu untuk dilihat perkembangannya beberapa minggu kemudian. Selain itu tim juga melakukan pengukuran PreTest dan PostTest [5],[15] untuk mencari tahu apakah ada perbedaan wawasan anak-anak sebelum melakukan kegiatan ini dan sesudahnya. Tim menggunakan kuesioner untuk mengukur terjadinya perubahan tersebut. Hasilnya anak-anak sangat senang dengan acara tersebut dan merasa menjadi mengetahui cara bertanam (100%). Mereka senang memiliki tanggung jawab memelihara tanaman (75%) dan berharap bahwa akan ada kelanjutan dari acara semacam ini (100%). Anak-anak juga melihat adanya kegunaan lain dari barang-barang bekas untuk dapat menjadi media tanam yang baik (50%). Pengamatan tim pelaksana kegiatan juga memperlihatkan hampir 80% anak-anak merawat tanamannya setelah acara 'Kecil-Kecil Nanem' selesai (lihat Bagian 1 di bawah).



Gambar 2. Proses Pengerjaan Prototipe (Sumber: Dokumentasi Tim, 2017)

Bagan 1. Penelitian-Aksi-Desain: 'Kecil-Kecil Nanem' untuk Anak-anak di Kampung Lodan, Kota Tua, Jakarta Pusat

PARARA

PARARA

JO GO

PRE-TEST

KALAU

HMW

Bagaimana kita dapat meningkatkan keterlibatan anak-anak dalam merawat tanaman?

TRIAL 0.1

FESTIVAL PANEN RAYA NUSANTARA (PARARA) 2017. MERUPAKAN FESTIVAL 2 TAHUNAN DISELENGGARAKAN DI TAMAN MENTENG. PADA FESTIVAL PARARA INI, KAMI MENGISI ACARA YAITU 'ICIP-ICIP' YANG TUJUANNYA Mencari potensi dari kampung anak kali cilitung dan kampung Pondok Jaya. Di acara 'ICIP-ICIP' hasil yang dihasilkan berupa makanan-makanan yang dimasak oleh warga dari tanaman yang ditanam di kampung mereka.

TUJUAN KEGIATAN.

MENGETAHUI LEBIH SPESIFIK MENGENAI DETIL RUNDOWN ACARA DAN PRAKTEK LAPANGANNYA. MENGETAHUI TENTANG BAGAIMANA CARA PENDEKATAN KE TIAP KAMPUNG, SEPERTI CARA BERKOMUNIKASI DAN SEBAGAINYA.

TRIAL 0.2

BENTUK KEGIATAN. BERUPA GAMES YANG TERBAGI KEDALAM 4 POS. MASING-MASING POS TERDAPAT GAMES YANG PERLU DISELESAIKAN UNTUK MENDAPATKAN BAHAN DALAM PEMBUATAN PRAKARYA DAUR ULANG BERUPA TEMPAT PENSIL, CELENGAN ATAU DOMPET KOIN.

TUJUAN KEGIATAN.

MEMPERERAT INTERAKSI DAN HUBUNGAN ANTAR KAMPUNG MELALUI AKTIVITAS YANG DILAKUKAN OLEH ANAK-ANAK. MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK-ANAK TENTANG PEMANFAATAN BARANG BEKAS. MENGAJARKAN PEMAHAMAN PENANAMAN DAN PERAWATAN TANAMAN.

TANAMAN

1. PERNAHKAH KAMU MEMBANTU ORANGTUA MENYIRAM TANAMAN?
15 ANAK PERNAH MEMBANTU ORANGTUA

2. TAHUKAH KAMU CARA MENANAM TANAMAN?
15 ANAK TAHU CARA MENANAM

3. TAHUKAH KAMU MANFAAT DARI MENANAM TANAMAN DI RUMAH?
10 A. : MAKAN ; 5 A. HEMAT BIAYA

4. APA SAJAKAH JENIS TANAMAN YANG KAMU TANAM DI RUMAH?
CABE, KACANG HIJAU, KACANG PANJANG, BUNGA KEMBANG SEPATU

PLASTIK

1. APAKAH KAMU SERING JAJAN?
15 ANAK SERING JAJAN

2. APA YANG KAMU LAKUKAN DENGAN SAMPAH JAJANANMU?
15 ANAK MEMBUANG LANGSUNG SAMPAH JAJANAN

3. MENURUT KAMU SAMPAH BOTOL PLASTIK BISA DIBUAT APA?
3 A. : MAINAN ; 12 A. : DIBUAT POT TANAMAN

ACARA

KAMPUNG KALIAN KAN SEBENTAR LAGI ULTAH NTH. BIASANYA ACARA APA AJA YANG DIADAIN?
LOMBA MAKAN KERUPUK, BALAP KARUNG, BALAP SAMPAN, NARI, NGEBAND

2. KALAU ADA ACARA MENANAM BERSAMA, APAKAH KALIAN TERTARIK?
15 ANAK TERTARIK UNTUK IKUT

@TAMAN MENTENG 15 OCTOBER 09 00 - 14 00

UPH SoD intuh DAQ daun

5 NOVEMBER 11 00 - 15 00 @KAKC

POST 1
Tebak Tanaman
Menebak jenis-jenis tanaman
R : Cat dan Kuas

POST 2
Mencari Biji-bijian
Mencari biji-bijian dalam tanah
R : Tanah dan bibit

POST 3
Bi Ji Berjalan
Memindahkan biji dengan sumpit
R : Hias-hiasan

POST 4
BunTol
Memasukkan buncis ke dalam botol
R : Botol dan flannel

FINAL

POST-TEST

QUESTION	ANSWER
1. BAGAIMANA KESAN-KESAN ACARA KEMARIN?	SENANG 100%
2. BELAJAR APA AJA DARI ACARA KEMARIN?	CARA MENANAM TUMBUHAN 100%
3. APA SAJA YANG KALIAN LAKUKAN DALAM MERAWAT TANAMAN KALIAN? APAKAH ADA KESULITAN?	DISIRAM 15% DISIRAM DAN DIJEMUR MATAHARI 70% DIBIARKAN 15%
4. JIKA ACARA KEMARIN DIADAKAN LAGI, APAKAH KALIAN TERTARIK UNTUK IKUT LAGI?	TERTARIK 100%
5. SETELAH ACARA INI, APAKAH KALIAN INGIN INISIATIF UNTUK MEMBUAT POT DARI PLASTIK SENDIRI LAGI?	YA 50% TIDAK 50%
6. APAKAH KALIAN SENANG MEMILIKI TANAMAN SENDIRI?	SENANG 100%

SoD **UPH** **DAQ**

KESIMPULAN

Kegiatan kreatif dan interaktif ‘Kecil-Kecil Nanem’ adalah kegiatan khusus bagi anak-anak yang merupakan bagian dari sebuah acara besar di Kampung Lodan, Jakarta Pusat bertajuk: ‘Jogo Kali’. Acara besar ini adalah acara rutin warga Kampung Lodan untuk membersihkan sampah di Kali Lodan yang berada tepat di depan hunian mereka yang telah dilakukan sejak tahun 2015. Selain membersihkan sampah di Kali Lodan, warga juga mengarak berkeliling kampung dan kota sekitar kampung mereka hasil kebun tanam produktif yang dipanen dari depan rumah warga dan ditanam dengan memanfaatkan lahan-lahan sisa terbatas. Acara ini dilaksanakan oleh warga Kampung Lodan dan LabTanya.

Tim merespon acara ini dengan membuat acara kreatif dan interaktif bagi warga masa depan kampung, anak-anak Kampung Lodan, agar mereka kelak juga memiliki kesadaran untuk menjaga lingkungan hunian mereka. Melihat tujuan kegiatan jelas upaya dan niatan berkelanjutan dari kegiatan ini. Selain itu harapannya adalah kelak kegiatan ini diharapkan dapat menjadi inisiasi dari kegiatan-kegiatan kreatif dan interaktif yang bertujuan untuk membangkitkan kesadaran anak-anak terhadap lingkungan yang lebih baik yang lebih berkelanjutan karena lebih sesuai dengan permasalahan dan potensi lokal lingkungan Kampung Lodan sendiri.



Gambar 3. Anak-anak Kp. Lodan dan hasil tanaman dari kegiatan ‘Kecil-Kecil Nanem’
(Sumber: Dokumentasi Tim, 2017)

Rekomendasi yang dapat diberikan dari hasil kegiatan ‘Kecil-Kecil Nanem’ adalah:

1. Kegiatan pemberdayaan selalu efektif ketika dilaksanakan bersama dengan aktor-aktor masa depan, atau anak-anak.
2. Konsistensi kelindan (*engagement*) dari semua pemangku kepentingan (*stakeholder*) adalah hal yang sangat penting, terutama untuk menjamin keberlanjutan dan efektivitas pemberdayaan.
3. Desan memberikan ruang interpretasi baru karena mengedepankan kreativitas dalam hal mendorong terjadinya inovasi sosial.

UCAPAN TERIMA KASIH

Komunitas Desain as Generator (DAG) – daun (desain anak untuk negeri), LabTanya, Fakultas Desain, UPH dan LPPM UPH, Warga Kampung Lodan, Jakarta Pusat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Katoppo, M. L., dkk. (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** 2:41: 85-94.
- [2] 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** 184 C (2015): 118-125.
- [3] 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 proceeding with ISBN No. 979-587-621-1**.
- [4] Taggart, R. Mc. (2006). **Participatory action research: issues in theory and practice. Educational Action Research**. 2:3: 313-337.
- [5] Creswell, J. W. (3rd ed. © 2008, 2005, 2002): **Educational research – planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research**. New Jersey: Pearson Education. Inc, Pearson International Edition.
- [6] Reason, P. dan Bradbury, H. (2001). **Handbook of Action Research – Participative Inquiry and Practice**. London – New Delhi: Sage Pub., Inc.
- [7] Brown, T. (2008). **Design thinking www.unusualeading.com**. Harvard Business Review: 1-9.
- [8] Brown, T. dan Katz, B. (2009). **Change by design: how design thinking transforms**

organizations and inspires innovations.

New York: HarperCollins Publishers.

[9] Brown, T., dan Wyatt, J. (2010). **Design thinking for social innovation. Stanford Social Innovation Review**, Stanford School of Business: 29-35.

[10] Berg, B. L., dan Lune, H. (2012). **Qualitative research methods for the social sciences 8th Ed.** United States: Pearson Education, Inc..

[11] Stringer, E. (1999). **Action Research 2nd Ed.** Thousand Oaks, California: Sage Publications.

[12] 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.

[13] Jenkins, P. dan Forsyth, L. (2010). **Architecture, Participation and Society.** New York: Routledge.

[14] Jones, P. B., Petrescu, D., dan Till, J. (2005). **Architecture and Participation.** New York: Spon Publishing.

[15] Neuman, L. W. (2006). **Social research methods – qualitative and quantitative approaches.** Boston, NY, SF: Pearson Education, Inc..