



PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT PADA KOMUNITAS SEKOLAH DARUSSALAM, KELURAHAN MEKAR BAKTI, KECAMATAN PANONGAN, TANGERANG

Community Development and Empowerment for Darussalam School, Mekar Bakti Village, Panongan Regency, Tangerang

Alfiansyah Zulkarnain*, Jessica Laurencia, Ellis Melini

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Banten

*Penulis Korespondensi: alfiansyah.zulkarnain@uph.edu

Sejarah Artikel

- Diterima
September 2020
- Revisi
November 2020
- Disetujui
Januari 2021
- Terbit *Online*
Februari 2021

Kata Kunci:

- desain komunikasi visual
- *design thinking*
- *participatory action research*
- Sekolah Darussalam Panongan

Sitasi artikel ini:

Zulkarnain, A., Laurencia, J., Melini, E. 2021. Pengembangan dan Pemberdayaan Masyarakat pada Komunitas Sekolah Darussalam, Kelurahan Mekar Bakti, Kecamatan Panongan, Tangerang. **Jurnal Akal : Abdimas dan Kearifan Lokal**. 2(1): 63-75. Doi : <https://dx.doi.org/10.25105/akal.v2i1.9038>

Abstrak

Sekolah Darussalam merupakan sekolah swasta yang terletak pada Kelurahan Mekar Bakti, Kecamatan Panongan, Tangerang. Kegiatan ini menggunakan metode *Design Thinking* dengan pendekatan *Participatory Action Research*, yang mana melibatkan anggota komunitas Sekolah Darussalam sebagai narasumber ahli dan pengguna. Mulai dari pengajar, administrasi, sampai dengan murid-murid, dilakukan interaksi dan wawancara untuk memahami kondisi di lingkungan sekolah. Hasil observasi pada lingkungan sekolah menunjukkan bahwa ada kebutuhan pengembangan program dan fasilitas sekolah, terutama dalam sektor kebersihan lingkungan, penghijauan, pengelolaan sampah, keterampilan, dan kesehatan anak. Setelah itu dilakukan perancangan prototipe desain dan pengukuran *pretest/posttest* untuk mengukur tingkat keberhasilan dari solusi desain yang dihasilkan. Puncak dari kegiatan ini adalah peresmian, ulasan dan laporan kegiatan kepada pemangku kepentingan melalui acara bernama "Mekar BerBakti untuk Lingkungan". Diharapkan kegiatan ini dapat berkelanjutan dan menjadi model pemberdayaan masyarakat dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking* dan *Participatory Action Research*.

Abstracts

Keywords:

- Darussalam School Panongan
- *design thinking*
- *participatory action research*
- *visual communication design*

Darussalam School is a private school located in Mekar Bakti village, Panongan regency, Tangerang city. This activity was done using Design Thinking method with Participatory Action Research approach, in which also involving the community member of Darussalam School as both its interviewees and user. From the teachers, administrators, to the students, interaction in the form of interviews was done to form an understanding of the school's condition. The result of this observation shown that there were numbers of needs in developing and empowering the school's programs and facilities, especially in the sectors of environmental hygiene, greening, waste management, craftsmanship program, and child health. As a solution, design prototypes were created to be deployed and implemented to the school's community. Pretest and posttest activity was done to gauge the level of accomplishment from the design solutions produced. This activity culminated in an event called 'Mekar BerBakti untuk Lingkungan'. This community service was hoped to be a sustainable design solution and activity, and could be a model of community service program that used Design Thinking method with Participatory Action Research approach.

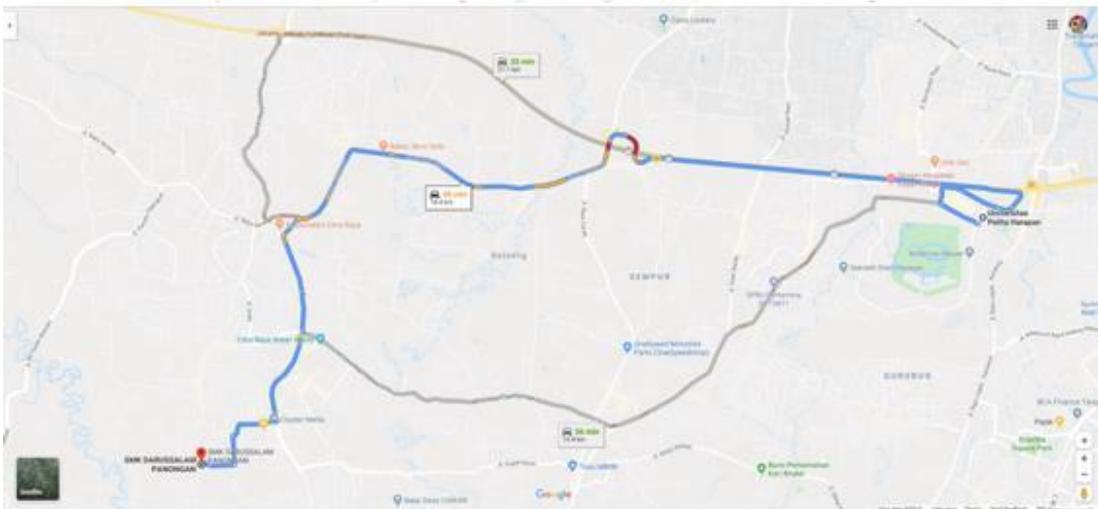


PENDAHULUAN

Sekolah Darussalam Panongan adalah sekolah swasta yang didirikan oleh Bapak H. Suharli Hasan, MA. Di bawah Yayasan Madania Darussalam (Gambar 1 dan Gambar 2). Sekolah ini menyediakan tingkat pendidikan dari PAUD/TK, SD, SMP dan SMK. Berlokasi di Jalan H. Masirun No. 32, Kelurahan Mekar Bakti, Kec. Panongan (Belakang Perum Mekar Asri II Citra Raya).



Gambar 1. Kondisi eksisting Sekolah Darussalam Panongan (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2. Peta lokasi dan jarak Universitas Pelita Harapan dengan Sekolah Darussalam Panongan (18,4 km). Sumber: *Google Maps*.



Permasalahan Mitra

Berdasarkan hasil analisis dan wawancara program sebelumnya dengan pihak Yayasan, guru, dan siswa-siswi di sekolah ini yang dilaksanakan pada bulan Oktober 2018, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi, yaitu:

1. Anak-anak memiliki kebiasaan buruk dalam mengkonsumsi makanan tanpa memperhatikan kesehatan. Kurangnya media edukasi dan informasi mengenai kesehatan kepada anak-anak. Pola makan anak-anak di Sekolah Darussalam tidak teratur.
2. Walau memiliki potensi yang cukup tinggi dalam kegiatan keterampilan (kaligrafi), SMK Darussalam dihadang dengan kekurangan dalam program keterampilan yang inovatif dan kreatif.
3. Rendahnya pengetahuan dan kesadaran dari siswa dan siswi tentang kebersihan lingkungan. Diperlukan pemahaman sejak dini untuk anak-anak sekolah Darussalam mengenai sistem pengelolaan yang mudah dipahami dari jenis atau kategori sampah, untuk merubah kebiasaan membuang sampah sembarangan di dalam lingkungan masyarakat Kecamatan Panongan.
4. Belum efektifnya Program Kurassaki (atau Program Kurangi Sampah Sekolah Kita, sebuah program kebersihan yang dijalankan di Sekolah Dasar Darussalam), yang disebabkan oleh sosialisasi yang kurang baik serta kebiasaan dan pola hidup kebersihan yang tidak dibawa sedari kecil.
5. Rendahnya kesadaran warga Panongan terhadap pentingnya penghijauan terlihat dari minimnya jumlah tumbuhan di sekitar lingkungan mereka dan tujuan menanam yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan ekonomis. Padahal, tumbuh-tumbuhan memiliki manfaat yang lebih dari sekedar segi ekonomis. Diperlukan edukasi dini kepada murid-murid sekolah, khususnya pada Sekolah Darussalam yang lebih mudah mempelajari, menerima, dan dimotivasi dengan hal baru.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut maka Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH) mencoba untuk memberikan solusi terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dalam sekolah tersebut melalui keilmuan Desain Komunikasi Visual.



Metodologi Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) bertajuk 'Pengembangan dan Pemberdayaan Komunitas Sekolah Darussalam melalui Desain Komunikasi Visual' akan menggunakan metodologi spesifik Desain sebagai Generator yang merupakan gabungan antara kegiatan meneliti dan mendesain serta melaksanakan hasilnya (action). Metode gabungan tersebut adalah metode *Participatory Design* (Berengueres, J., 2014; Brown, T., dan Wyatt, J., 2010; Dewi Ali, S., 2017; Lupton, E., 2011; Lupton, E., 2017) dan *Design Thinking-Hear, Create, Deliver* (Kattopo, dkk., 2014, 2015, 2017) memungkinkan pelaksanaannya dapat bergerak secara kolaboratif dan dinamis di antara ranah desain (kuantitatif)-yaitu inovasi eksperimental melalui aktivitas membuat prototipe (*prototyping*), pengujian dampak serta proses evaluasi aktivitas men-desain; dan ranah partisipasi mitra / warga (kualitatif)-yaitu sebagai apresiasi pengalaman dalam lingkup aktivitas partisipatoris dari setiap pemangku kepentingan selama proses penciptaan desain berlangsung (Katoppo, Martin L., 2017; Sanoff, H., 2000; Simonsen, J. dan Robertson, T., 2013).

Tujuan dan Manfaat Kegiatan

Tujuan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut: merancang media edukasi dan informasi mengenai kesehatan kepada siswa-siswi, merancang kegiatan inovatif dan kreatif untuk meningkatkan potensi keterampilan siswa-siswi SMK Darussalam, merancang media yang mampu meningkatkan pengetahuan dan kesadaran dari siswa dan siswi tentang kebersihan lingkungan, terutama tentang pemilahan sampah, merancang kampanye Program Kurassaki yang lebih efektif, merancang media edukasi dan informasi mengenai penghijauan kepada siswa-siswi.

Manfaat dari kegiatan ini adalah meningkatkan kualitas lingkungan dan kualitas pembelajaran komunitas Sekolah Darussalam, memperkenalkan solusi permasalahan dalam masyarakat melalui desain yang berkelanjutan, yang mana turut melibatkan komunitas Sekolah Darussalam dalam proses penemuan solusi desainnya, menjadi model implementasi Desain Komunikasi Visual sebagai solusi pemberdayaan dan pengembangan komunitas menggunakan metode *Design Thinking* dan pendekatan *Participatory Action Research*, mengaplikasikan tridharma perguruan tinggi khususnya kegiatan PKM dan perkuliahan secara sinergis yang turut menjadikan ini kegiatan bersama dosen dan mahasiswa.

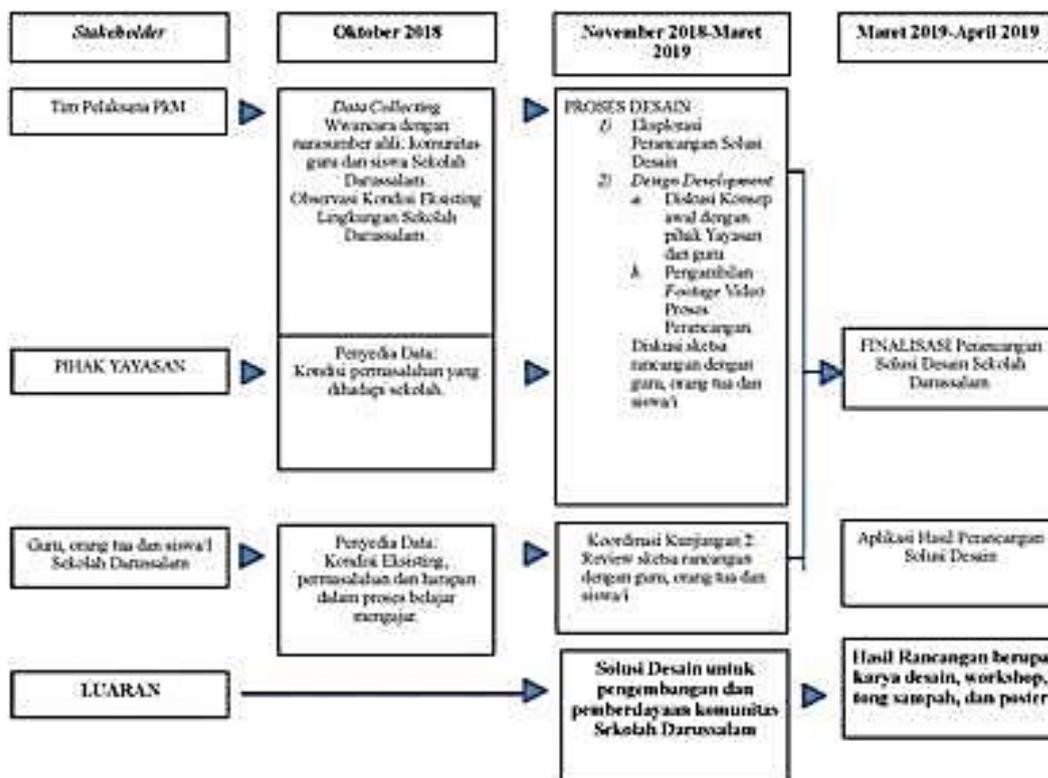


METODE PELAKSANAAN

Mengikuti metode *Design Thinking*, tahap kegiatan perancangan dilakukan melalui tiga fase. *Discovery*, *Ideation* dan *Prototype*. Dalam fase *discovery*, berdasarkan rumusan masalah yang didapat, dilakukan penelitian melalui empat metode. Metode pertama adalah dengan melakukan interaksi dengan anggota komunitas. Hasil desain akan dilakukan untuk anggota komunitas, dimana mereka merupakan tantangan utama dalam proses ini. Melalui metode ini, proses pengumpulan informasi dilakukan kepada beberapa orang yang relevan dalam perumusan masalah yang akan dibahas. Di sini dilakukan interaksi dan pengumpulan informasi melalui wawancara. Lalu metode kedua, adalah dengan melakukan interaksi dengan para ahli. Di sini peran ahli sangat penting karena mereka memberikan masukan yang dapat membantu pengembangan *output* visual yang sesuai dengan situasi dan kondisi masyarakat. Metode ketiga, adalah berbaur dengan konsep dengan mengunjungi beberapa tempat untuk melakukan penelitian terhadap lokasi dan situasi. Setelah mengumpulkan informasi yang cukup, dilakukan metode keempat, yaitu riset analogus dimana situasi dan kondisi tersebut dibayangkan secara serupa dengan konteks penelitian. Fase kedua adalah fase ide. Data-data yang sudah dikumpulkan dari fase sebelumnya kemudian diolah dan data tersebut disintesis menjadi sebuah konsep melalui diskusi kelompok. Konsep tersebut akan menjadi dasar tema untuk membentuk desain *output*. Setelah konsep didapat, *brainstorming* dilakukan dengan *How Might We* sebagai panduan untuk mendapatkan tanggapan terhadap wawasan yang sudah dikumpulkan. Melalui itu, ide mulai dihasilkan dan diolah dalam bentuk sketsa. Setelah fase ide, dilanjutkan dengan fase *prototype*. Dalam fase ini, ide-ide yang dikumpulkan direalisasikan dalam bentuk sketsa prototipe yang menjadi dasar produk final. *Prototype* juga dibuat dengan beberapa batasan, tujuannya adalah agar masyarakat nyaman dalam menggunakan produk yang dihasilkan serta bermanfaat namun melalui cara yang sederhana. *Prototype* ini dapat berbentuk produk desain fisik dan/atau digital, kegiatan kampanye, maupun pelatihan sesuai dengan kebutuhan solusi desain berdasarkan fase temukan dan fase ide. Hasil solusi desain ini diimplementasikan kepada pengguna di lapangan. Sebagai bagian dari proses implementasi, dilakukan pengukuran keberhasilan solusi desain tersebut melalui kegiatan *pretest* (pengukuran sebelum *prototype* diimplementasikan kepada pengguna) dan *posttest* (pengukuran setelah *prototype* diimplementasikan kepada pengguna). Terakhir, kegiatan ini diresmikan, diulas, dan dilaporkan melalui acara publik yang mana mengundang seluruh *stakeholder*.



Diagram alur kerja pelaksanaan kegiatan pengembangan dan pemberdayaan komunitas Sekolah Darussalam dapat dilihat pada Gambar 3. Kegiatan Pemberdayaan dan Pengembangan komunitas Sekolah Darussalam dilakukan selama 6 bulan, dari bulan Oktober 2018 sampai dengan April 2019, dengan tidak menghitung bulan Desember 2018 dikarenakan tidak ada kegiatan PKM pada bulan tersebut. Pada setiap bulannya, dilakukan kegiatan mengikuti tahapan *Design Thinking*. Pada bulan Oktober, dilakukan kegiatan pengumpulan data dan pencarian masalah (fase *discover*). Pada bulan November 2018 sampai dengan Januari 2019, dilakukan kegiatan perncangan konsep awal dan perancangan prototype solusi desain. Di bulan Februari 2019, hasil *prototype* desain dipresentasikan dan didiskusikan dengan *stakeholder* untuk mendapatkan umpan balik untuk mendapatkan rancangan final solusi desain. Di bulan Maret 2019, dilakukan kegiatan *pretest*, implementasi perancangan ke lapangan, dan *posttest*. Hasil akhir dikumpulkan dalam satu bentuk laporan kegiatan di bulan April 2019. Pada bulan yang sama, hasil laporan tersebut dilaporkan ke *stakeholder* dalam acara resmi.



Gambar 3. Diagram alur kerja pelaksanaan kegiatan pengembangan dan pemberdayaan komunitas Sekolah Darussalam.



Melihat ada enam masalah yang ingin dikerjakan, dilakukan pembagian kelompok mahasiswa menjadi enam tim di mana masing-masing tim berusaha menghadapi satu masalah. Setiap tim masing-masing melakukan kegiatan perancangan solusi desain menggunakan metode *Design Thinking* dengan pendekatan *Participatory Action Research*. Dengan pembagian ini, tiap kelompok tim mahasiswa menyusun *timeline* kerja spesifik di mana studi pustaka dan wawancara yang dilakukan disesuaikan dengan kebutuhan data yang dibutuhkan untuk merespon tiap masalah. Jadwal kunjungan, jadwal wawancara, jangka waktu spesifik yang dibutuhkan untuk merancang *prototype* dan hasil akhir solusi desain, serta jadwal implementasi desain dan *pretest/posttest* dilakukan terpisah menyesuaikan dengan konteks kondisi di lapangan dan waktu yang tersedia dari tim dan *stakeholder*. Tabel rencana waktu kegiatan menjadi acuan tiap tim mahasiswa dalam mengerjakan proyek masing-masing (Gambar 3). Metode partisipatoris melibatkan pihak sekolah (yayasan, pimpinan sekolah, guru, dan murid) dalam pengerjaan proyek ini. Pembagian peran kerja pihak sekolah dan tim pelaksana PKM secara umum dapat dilihat pada Gambar 4. Detail laporan proses dan hasil kegiatan tiap tim mahasiswa terlampir dalam bentuk poster-poster digital.

Sebagai puncak kegiatan PKM ini, dilakukan ulasan dan pelaporan kegiatan dalam acara yang bertajuk Mekar BerBakti untuk Lingkungan. Kegiatan ini diadakan di Sekolah Darussalam pada tanggal 27 April 2019, pukul 07.30 sampai dengan 08.30 WIB (Gambar 5). Kegiatan ini dihadiri oleh: Kepala Sekolah Darussalam, Ketua Yayasan Darussalam, Kepala Kelurahan Mekar Bakti, Kepala Kecamatan Panongan, Dekan Fakultas Desain Universitas Pelita Harapan, Kaprodi Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan, guru-guru Sekolah Darussalam, dosen-dosen pengampu mata kuliah Desain untuk Masyarakat, siswa-siswi Sekolah Darussalam, dan tim mahasiswa Mata Kuliah Desain untuk Masyarakat. Pada acara ini, dilakukan kegiatan tour keliling bersama ke situs-situs solusi desain, salah satunya adalah area tong sampah 'Pemilator' (Gambar 6). Setelah itu dilakukan peresmian kegiatan dan sambutan acara oleh pihak Sekolah Darussalam, pihak DKV UPH, dan pihak Kelurahan. Kemudian dilakukan proses simbolis penyerahan karya desain Buku Komik Penghijauan, Poster 'Pemilator', Booklet Kurassaki, LKS Generasi Sehat, dan karya kerajinan tas dari pihak tiap perwakilan tim mahasiswa kepada pihak Sekolah Darussalam. Sebagai timbal balik, pihak Sekolah Darussalam memberikan sertifikat sebagai bentuk apresiasi kepada perwakilan tim mahasiswa. Terakhir acara di Sekolah Darussalam ditutup dengan pembukaan pameran karya-karya tas bergambar kaligrafi para siswa-siswi Sekolah Darussalam.



Tabel 1. Tabel rencana waktu kegiatan PKM pengembangan dan pemberdayaan komunitas Sekolah Darussalam.

No	Nama Kegiatan	10/2018	11/2018	01/2019	02/2019	03/2019	04/2019
1	Pertemuan dengan pihak Yayasan Madania Darussalam dan Guru Sekolah	■					
2	Kunjungan 1: Observasi dan merekam video Kondisi Eksisting	■	■				
3	Perancangan Konsep awal solusi desain	■	■	■			
4	Diskusi Hasil Perancangan Konsep tahap awal dan Evaluasi		■	■			
5	Kunjungan 2: Diskusi hasil perbaikan rancangan bersama <i>stakeholder</i>			■	■		
6	Finalisasi Perancangan				■	■	
7	Implementasi Perancangan dan Kunjungan 3: Penyerahan Hasil Rancangan					■	■
8	Penyusunan Laporan PkM						■

HASIL KEGIATAN

Atas dasar uraian rumusan masalah yang dihadapi Sekolah Darussalam yang telah dikemukakan sebelumnya, maka solusi yang muncul dari pelaksanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilakukan menggunakan metode *Design Thinking* dan pendekatan Partisipatoris ini adalah Perancangan Komik Generasi Sehat sebagai media penyampaian informasi kesehatan anak di Sekolah Darussalam, Perancangan desain tong sampah 'Pemilator' beserta poster informasi mengenai pengelolaan sampah sebagai media *awareness* dan pembelajaran mengenai pemilahan sampah, Pelatihan kaligrafi arab dalam medium tas kepada guru dan siswa-siswi Sekolah Darussalam sebagai pengembangan keterampilan seni yang inovatif, kreatif, dan memiliki nilai jual. Hasil karya dari pelatihan ini kemudian dipamerkan dalam lingkungan sekolah. Kampanye Sosialisasi Program Kurassaki melalui perancangan desain media terpadu berupa *booklet*, *banner*, poster, stiker, dan



packaging makanan yang dirancang secara menarik dan edukatif bagi siswa-siswa Sekolah Darussalam. Perancangan Komik Edukasi mengenai Penghijauan untuk murid-murid Sekolah Darussalam sebagai media penyampaian informasi dan edukasi tentang pentingnya penghijauan.

Hasil *pretest* dan *posttest* dari tiap kegiatan tim mahasiswa memberikan bukti data yang cenderung positif. Berikut kesimpulan hasil *pretest* dan *posttest* tiap tim mahasiswa: Siswa-siswi mengalami peningkatan dalam pengetahuannya tentang kesehatan. Hanya saja anak-anak kurang dapat memahami akan pengertian kesehatan yang luas dan juga disebabkan karena anak-anak yang jarang sakit. Namun apabila anak-anak diberi pertanyaan mengenai pengetahuannya dalam pertolongan pertama, pola makan, demam, dan diare yang sesuai dengan tema yang ada di komik tersebut, mereka dapat menyerap informasi dan juga dapat menjawab pertanyaan *posttest* dengan mudah dibanding pada saat melakukan *pretest*; Adanya peningkatan pemahaman siswa-siswi SD Sekolah Darussalam di Panongan, mengenai jenis sampah serta dalam hal pengelolaan dan pemilahan sampah. Hal ini menunjukkan meningkatnya kepedulian siswa-siswi terhadap lingkungan sekitar dan terbangunnya minat untuk mau membuang sampah sesuai dengan jenisnya. Kegiatan pelatihan keterampilan yang diadakan terbukti dapat mengembangkan perilaku dan pemikiran kreatif yang sebenarnya dimiliki oleh murid-murid tersebut. Kesadaran anak terhadap kebersihan lingkungan khususnya melalui Kurassaki meningkat. Kegiatan sosialisasi yang diikuti oleh 85 murid SD Darussalam Panongan kelas 4 dan 5 tersebut diikuti dengan sangat antusias dan kompetitif. Terjadi peningkatan pemahaman mengenai isu penghijauan secara signifikan pada siswa-siswi SD Sekolah Panongan (Pengukuran dilakukan pada siswa-siswi kelas 4B).



Gambar 4. Laporan proses kegiatan, hasil solusi desain, dan hasil *pretest/posttest* yang dilakukan tiap kelompok mahasiswa untuk menyelesaikan satu permasalahan dalam Sekolah Darussalam



KESIMPULAN

Salah satu tujuan yang ingin dicapai dari program studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Pelita Harapan adalah untuk menghasilkan lulusan yang mampu memberikan dampak langsung bagi masyarakat. Selain itu, Prodi DKV UPH memiliki visi dan misi untuk menjadi penggerak budaya yang mampu menceritakan nilai dan norma yang terkandung dalam budaya lokal. Dengan adanya kegiatan pengembangan dan pemberdayaan komunitas Sekolah Darussalam, Kelurahan Mekar Bakti, Kecamatan Panongan, Kota Tangerang, kegiatan PkM ini menjadi implementasi bagaimana Prodi DKV UPH dapat melakukan kegiatan PkM bersama antara dosen dan mahasiswa, di mana tim pelaksana ini dapat bersinergi dan melakukan kegiatan yang berdampak pada masyarakat melalui keilmuan Desain Komunikasi Visual. Pendekatan partisipatoris yang melibatkan *stakeholder* pihak komunitas sekolah menjadi pegangan tim pelaksana dalam memastikan solusi desain yang diberikan mengacu pada nilai-nilai yang dianut masyarakat atau komunitas setempat (aspek kualitatif). Dukungan dari para *stakeholder* sepanjang kegiatan berjalan dan pada acara puncak menjadi bukti terjaganya aspek kualitatif tersebut. Solusi desain yang terukur memastikan keberhasilan dan seberapa besar dampak dari solusi desain yang dihasilkan dan sudah diimplementasikan (aspek kuantitatif). Hasil perbandingan *pretest* dan *posttest* yang positif menunjukkan keberhasilan solusi desain. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan PkM pengembangan dan pemberdayaan komunitas Sekolah Darussalam ini berjalan dengan baik dan sukses. Kegiatan ini juga berhasil memberikan manfaat positif sesuai dengan tujuan dan rencana awal.

Dalam aspek keberlanjutan, tim pelaksana PKM merekomendasikan untuk dilakukannya kegiatan serupa melalui mata kuliah Desain untuk Lingkungan dan Desain untuk Masyarakat pada tahun akademik 2019/2020, kembali melibatkan pembelajaran kuliah dan praktek lapangan untuk menyatukan dosen dan mahasiswa dalam kegiatan PkM ini. Disarankan untuk dilakukannya analisa hasil solusi desain yang sudah ada, melihat potensi pengembangan dan perbaikan yang dapat dilakukan, dan kemudian diteruskan dalam bentuk kegiatan PkM tahunan yang berkelanjutan. Tim pelaksana PkM berharap bahwa kegiatan yang sudah dijalankan selama beberapa bulan yang panjang ini dapat menjadi inisiator pembangunan lingkungan, dapat menjadi model bagi bagaimana desain komunikasi visual mampu berdampak kepada lingkungan, serta kegiatan ini dapat berguna bagi segenap lingkungan sekolah dan para siswanya, meningkatkan kualitas sekolah, serta kualitas pendidikan bagi para siswanya.



UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami haturkan kepada: Tuhan YME; Universitas Pelita Harapan, Yayasan Madania Darussalam, Komunitas Sekolah Darussalam, baik Pimpinan sekolah, para guru yang terlibat, serta para siswa-siswi, Pemerintah Kecamatan Panongan, Pemerintah Kelurahan Mekar Bakti, Ketua RW setempat, Organisasi *Desainer As Generators* (DAG), dan tim mahasiswa DKV UPH angkatan 2017.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonymous. 2016. *Design Thinking*. Direktorat Inovasi & Inkubator Bisnis Universitas Indonesia. Diakses 22 April 2019. <https://diib.ui.ac.id/wp-content/uploads/2016/08/>
- Berengueres, Jose. 2014. *The Brown Book of Design Thinking*. Al Ain: UAE University College. Design-Thinking2.pdf.
- Brown, T., dan Wyatt, J. 2010. *Design is Storytelling*, Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, New York.
- Dewi Ali, Sashkia. 2017. *Design Thinking*. Binus University School Of Information Systems. Diakses 22 April 2019. <https://sis.binus.ac.id/2017/12/18/design-thinking-2/>
- Ellen Lupton. 2011. *Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming*, Princeton Architectural Press Publishers, New York.
- Ellen Lupton. 2017. *Design Thinking for Social Innovation*, Stanford Social Innovation Review, Stanford School of Business.
- 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.
- Jenkins, P. 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., Triyadi, S., dan Siregar, M. J. 2017. *Memory, Hope and Sense-Design as Generator (DAG) Premises for Empowering Community*. *Advanced Science Letters* (indexed by scopus). 23(7): 6095-6101. American Scientific Publisher. Doi: 10.1166/asl.2017.9213. ISSN: 1936-6612.



- 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, Martin L. 2017. *Desain sebagai Generator Pemberdayaan Masyarakat*, Disertasi Program Doktor, Institut Teknologi Bandung.
- Sanoff, H. 2000. *Community Participation Methods in Design and Planning*, John Wiley & Sons, Inc., Canada.
- Simonsen, J. dan Robertson, T. 2013. *Routledge International Handbook of Participatory Design*, Routledge International Handbooks, New York & London.