



---

## PROSES DESAIN BERBASIS PARTISIPASI KOMUNITAS DALAM PEMBELAJARAN KULIAH KERJA NYATA UNIVERSITAS PRADITA

Imaniar Sofia Asharhani<sup>1(\*)</sup>, Marchelia Gupita Sari<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Arsitektur, Universitas Pradita, Tangerang

<sup>2</sup>Program Studi Arsitektur, Universitas Pradita, Tangerang

---

### Abstract

Communities living in a certain location need power to design their space, buildings and environment. This is to support the formation of a healthy community. From a planning point of view, the participation of users in the design process is also needed so that the plans are suitable and successful. One of the lessons applied at Pradita University is community participation-based design. This learning was accommodated in the Community Service (KKN) which were held in several locations in Tangerang Regency, namely Kampung Rancagong, Kampung Hijrah, and Kampung Mengalir. The participation process that occurs during KKN is very diverse. A qualitative descriptive research method with a focus on Community Service activities that produce designs by students, field supervisors, communities, and users. The results of the study show that community participation achieves involvement in the Kampung Hijrah and Rancagong locations. Based on the study of this research, resistance barriers occur at every level, both during discussions, consultations, and design. This condition is motivated by several factors, including: the number of actors who play a role in participation and external product prototypes in participation design.

---

### Abstrak

Komunitas yang tinggal pada suatu lokasi tertentu membutuhkan kuasa atas penentuan desain ruang, bangunan, dan lingkungan mereka. Hal ini untuk mendukung pembentukan komunitas yang sehat. Pada sudut pandang perencana, partisipasi pengguna ruang dalam proses perancangan juga dibutuhkan agar kesesuaian dan keberhasilan rancangan tercapai. Salah satu pembelajaran yang diterapkan di Universitas Pradita, ialah Perancangan berbasis partisipasi masyarakat. Pembelajaran tersebut diwadahi dalam Kuliah Kerja Nyata yang dilaksanakan pada beberapa lokasi di Kabupaten Tangerang, yaitu Rancagong, Panungganan Utara Kampung Hijrah dan Kampung Mengalir. Proses partisipasi yang terjadi selama kegiatan KKN sangat beragam. Metode penelitian adalah deskriptif kualitatif dengan fokus kegiatan Kuliah Kerja Nyata yang menghasilkan desain oleh mahasiswa, dosen pembimbing lapangan, komunitas, dan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

---

(\*) Korespondensi: [imaniar.sofia@pradita.ac.id](mailto:imaniar.sofia@pradita.ac.id) (Imaniar Sofia Asharhani),  
[marchelia.gupita@pradita.ac.id](mailto:marchelia.gupita@pradita.ac.id) (Marchelia Gupita Sari)

---

*partisipasi masyarakat mencapai keterlibatan pada lokasi KKN Panunggan Utara (Kampung Hijrah) dan Rancagong. Berdasarkan kajian terhadap penelitian ini, hambatan partisipasi terjadi pada setiap tingkatan, baik pada saat diskusi, konsultasi, maupun perancangan. Kondisi tersebut dilatarbelakangi oleh beberapa faktor, antara lain: jumlah aktor yang berperan dalam partisipasi dan prototype produk luaran pada desain partisipasi.*

---

**Kata Kunci:** *Desain partisipatif, Kuliah Kerja Nyata, Komunitas.*

*Informasi Artikel:*

Dikirim : 30 November 2022  
Ditelaah : 9 Desember 2022  
Diterima : 21 Desember 2022  
Publikasi : 28 Desember 2022

Januari – Juni 2023, Vol 3 (1): hlm 46-58  
©2023 Institut Teknologi dan Bisnis Ahmad Dahlan.  
All rights reserved.

## PENDAHULUAN

Proses perancangan suatu ruang bersama yang melibatkan pihak pengguna seringkali dianggap lebih berhasil dibandingkan dengan perancangan tanpa melibatkan masyarakat pengguna. Pada praktiknya, pelibatan komunitas sebagai pengguna ruang tidaklah selalu dilakukan karena perancang dapat memperoleh gagasan rancangan berdasarkan standar besaran kebutuhan ruangan dari studi literatur dan arahan pemerintah daerah setempat. Perancangan tanpa melibatkan masyarakat pengguna memiliki risiko tidak berhasil digunakan sebagaimana mestinya, sebab masyarakat merasa kurang memiliki dan keberadaannya dinilai kurang sesuai kebutuhan. Berbeda dengan desain yang melibatkan masyarakat pengguna secara langsung akan menimbulkan rasa kepemilikan dan kesesuaian pengguna. Perancangan ruang yang melibatkan partisipasi pengguna seringkali disebut dengan istilah desain berbasis partisipatif. Meskipun demikian, tingkat keterlibatan pengguna dalam mengambil keputusan perancangan dapat beragam untuk setiap proses perancangan.

Bentuk dan karakter dari suatu bangunan dan lingkungannya tercipta dari berbagai jenis situasi seperti kondisi ekonomi, sosial, dan ekologis, kultur, kondisi geografi dan iklim pada masa lampau. Hal ini seringkali membuat ketidaksesuaian dengan kondisi saat ini dengan kondisi situasi yang berbeda. Menurut Day (2003) Manusia di dalam komunitas cenderung menjalani kehidupan sehari-hari dengan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Perencana sebagai orang di luar komunitas dapat memberikan usulan bagi penataan lingkungan suatu komunitas, tetapi mereka tidak akan pernah bisa membuat desain yang relevan secara sosial, inklusif, dan penuh hormat tanpa adanya masukan dari orang-orang yang tinggal dan bekerja di sana.

Sebagian besar tempat terbentuk tanpa kontrol dari penghuninya. Banyak orang yang tinggal di suatu tempat tidak merasakan koneksi terhadap tempat tersebut. Mereka tidak merasakan bahwa tempat di mana mereka tinggal tidak mengkonfirmasi nilai pribadi penghuni. Sehingga terjadi timbal balik sikap penghuni juga tidak memberikan nilai untuk tempat tersebut. Komunitas sebaiknya memiliki kuasa untuk mengubah lokasi tinggalnya menjadi lebih baik agar menimbulkan rasa kepemilikan terhadap lokasi yang ditinggali. Betapapun buruknya suatu lingkungan, koneksi kita dengan tempat tersebut dapat berubah, jika kita diberi keleluasaan untuk mengubahnya.

Perancangan berbasis partisipasi masyarakat menjadi salah satu materi pembelajaran kepada Mahasiswa Arsitektur Universitas Pradita. Pembelajaran tersebut diwadahi dalam Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang dilaksanakan pada beberapa lokasi di Tangerang Raya, yaitu Rancagong, Panunggangan Utara pada Kampung Hijrah, dan Panunggangan Utara pada Rumah Pengangguran. Mahasiswa diharapkan dapat berperan sebagai arsitek yang terjun langsung ke masyarakat dengan pendampingan dosen pembimbing lapangan yang berperan sebagai konsultan. Masyarakat yang sudah tercipta komunitas di dalamnya berperan sebagai pengguna (user). Sedangkan pengurus RT maupun ketua perkumpulan dianggap sebagai klien yang meminta jasa arsitek untuk membantu proses perancangan. Hasil kegiatan

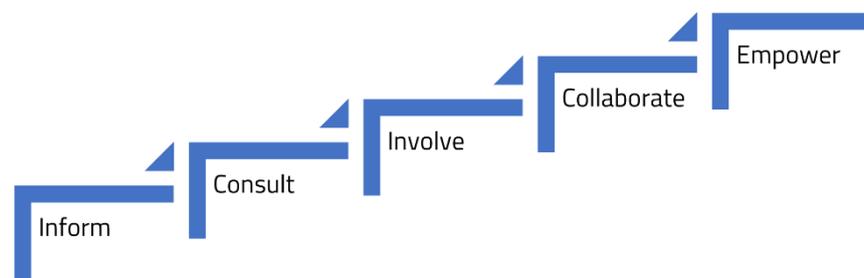
mahasiswa akan diteliti untuk mengetahui sejauh mana tingkat partisipasi pada alur perancangan di lokasi KKN.

## TINJAUAN METODE PARTISIPATIF

Metode Participatory Action Research (PAR) atau metode partisipatif adalah alat untuk menganalisis permasalahan-permasalahan yang ada di tengah masyarakat dengan melibatkan masyarakat setempat dalam pengamatan, analisis, dan interpretasi mengenai masalah lingkungan binaan mereka (Radliyatullah dan Andayani 2022). Selengar (1997) dalam Radliyatullah (2022) mengidentifikasi komponen dalam proses metode PAR, salah satunya adalah masalah berasal dari masyarakat itu sendiri kemudian didefinisikan, dianalisis, dan diselesaikan oleh masyarakat. Tujuan akhirnya adalah transformasi sosial dan peningkatan kualitas hidup masyarakat setempat sebagai penerima manfaat utama.

Pengertian PAR menurut (Heslop, 2016) merupakan suatu bentuk pengetahuan dalam kerjasama untuk memproduksi sesuatu yang melibatkan mitra yang bekerja sama untuk mengkaji suatu masalah dengan tujuan memperbaikinya menjadi lebih baik. PAR melibatkan komitmen politik dan etika untuk menantang hierarki sosial - baik dalam cara penelitian dilakukan, dan dalam memastikan bahwa hasil yang bermanfaat menghasilkan bagi mereka yang memiliki kekuasaan paling rendah dalam masyarakat.

Conyers (1991) dalam (Andriany, 2018) menyebutkan tiga alasan mengapa partisipasi masyarakat mempunyai sifat sangat penting. Pertama partisipasi masyarakat merupakan suatu alat guna memperoleh informasi mengenai kondisi, kebutuhan, dan sikap masyarakat, tanpa kehadirannya program pembangunan serta proyek-proyek akan gagal, alasan kedua adalah bahwa masyarakat akan lebih mempercayai proyek atau program pembangunan jika merasa dilibatkan dalam proses persiapan dan perencanaannya, karena mereka akan mengetahui seluk beluk proyek tersebut dan akan mempunyai rasa memiliki terhadap proyek tersebut. Alasan ketiga yang mendorong adanya partisipasi umum di banyak negara karena timbul anggapan bahwa merupakan suatu hak demokrasi bila masyarakat dilibatkan dalam pembangunan masyarakat mereka sendiri. Hal ini selaras dengan konsep man centered development yaitu pembangunan yang diarahkan demi perbaikan nasib.



*Sumber: Storm pada Manshor, 2014*

Gambar 1. Alur Kegiatan Desain dan Tingkat Partisipasi Komunitas berdasarkan Storm pada Manshor (2014)

Mendorong agar masyarakat berpartisipasi dalam pembangunan itu sendiri merupakan masalah yang masih perlu dicari permasalahannya. Mendorong dalam arti bukan memaksakan partisipasi masyarakat seperti halnya mendorong masyarakat itu untuk berkorban. Pemerintah sekarang ini telah meyakini bahwa partisipasi masyarakat dalam pembangunan adalah merupakan salah satu persyaratan untuk mendukung keberhasilan pembangunan. (Andriany, 2018)

Berdasarkan keterlibatan komunitas, mengutip Ström dalam (Ramachandra, Mansor, & Anvari, 2013), pada dasarnya terdapat beberapa tingkatan dalam sebuah program yang dirancang oleh universitas. Pada dasarnya adalah *informing*, Pada tahap pertama adalah 1) *informing*, kemudian 2) *consulting*, 3) *involving*, 4) *collaborating*, dan sampai pada level 5) *empowering*. Setiap level memiliki tingkat keterlibatan atau partisipasi komunitas. Tahap *Informing* adalah memberikan informasi-informasi yang relevan terhadap program kepada masyarakat yang berlangsung secara satu arah. Pada tahap *Consultation*, umpan balik tentang analisis, alternatif dan/atau keputusan yang akan dibuat melibatkan komunitas. Tahap *Involving*, adalah bekerja secara langsung dengan komunitas untuk memastikan bahwa kebutuhannya secara konsisten terpahami dan selalu dipertimbangkan. Tahap *Collaborating* adalah untuk bermitra dengan komunitas dalam setiap aspek keputusan, termasuk pengembangan alternatif dan identifikasi solusi yang disukai. Tahap *Empowering* adalah menempatkan pengambilan keputusan tangan dan mampu berdaya untuk pengambilan keputusan. Keterlibatan komunitas dari pasif sampai aktif dengan keberlanjutan memerlukan *shared leadership* memerlukan waktu lama sehingga pelaksanaan program diharapkan dapat bertahap. (Ramachandra, Mansor, & Anvari, 2013) menuliskan bahwa diagram tersebut adalah suatu kontinum yang berlangsung terus-menerus. Evaluasi dengan pendekatan pemangku kepentingan dan komunitas tidak hanya akan menciptakan proses evaluasi yang holistik, tetapi juga akan membantu menumbuhkan rasa kepemilikan terhadap program pelibatan masyarakat.

Salah satu proses desain partisipatif yang dapat dipelajari telah terlaksana di tahun 2014 yang lalu, sehubungan dengan program unggulan Pemprov DKI Jakarta. Pemerintah DKI Jakarta bekerjasama dengan BPMPKB (Badan Pengelolaan Pemberdayaan Masyarakat dan Perempuan dan Keluarga Berencana) dan PKK Provinsi DKI Jakarta peduli terhadap isu-isu anak yang semakin berkembang dan penanganannya secara cerdas dan efektif. Fasilitas Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) menjadi bagian dari strategi pembangunan kota dalam upaya penyediaan fasilitas dan sarana penunjang kebutuhan masyarakat. Ruang publik ini akan dimanfaatkan oleh seluruh golongan masyarakat di seluruh wilayah DKI Jakarta. Bila dilihat dari proses dan mekanisme perumusan program pembangunan masyarakat, pendekatan pemberdayaan cenderung mengutamakan alur dari bawah ke atas atau lebih dikenal pendekatan *bottom-up*. Pendekatan ini merupakan upaya melibatkan semua pihak sejak awal, sehingga setiap keputusan yang diambil dalam perencanaan adalah keputusan mereka bersama, dan mendorong keterlibatan dan komitmen sepenuhnya untuk melaksanakannya. Pendekatan *bottom up* telah dilaksanakan dalam tahap perencanaan pembangunan hingga pengoperasian Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (Permanasari, Nugraha, & Nurhidayah, 2018).

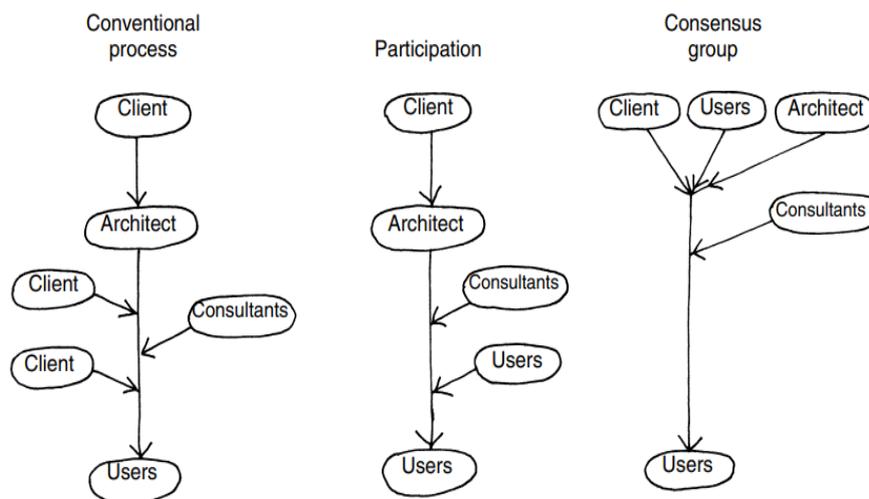
Desain awal perancangan salah satu RPTRA dihasilkan dari analisis lokasi yang sudah dilakukan oleh tim Arsitek dan tim Sosial Masyarakat. Jika diperhatikan, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa lahan tidak terurus dan adanya beberapa bangunan existing di lahan milik pemerintah seperti pos RW dan PAUD. Untuk ruang-ruang yang ada dikelompokkan sesuai dengan fungsi dan kebutuhan yang sudah diidentifikasi pada proses pemetaan sosial. Gambaran desain ini dipresentasikan dan didiskusikan dengan masyarakat untuk mendapat umpan balik sehingga dapat menampung keinginan masyarakat. Dari FGD ini menghasilkan desain final yang disepakati oleh warga. Dalam proses desain setelah FGD desain awal, tim dari Arsitek memberikan perbaikan pada desain sesuai dengan masukan masyarakat. Di sini negosiasi dimungkinkan namun pemberi keputusan tetap di tangan pemerintah. Pelaksanaan gotong royong diawali dengan pembongkaran Taman Kanak-kanak. Aset disimpan dan diamankan dalam Balai RW. Setelahnya baru dilaksanakan pembongkaran. Diskusi dilanjutkan dengan menyempurnakan matrik program yang telah tersusun sebelumnya. Pada diskusi kali ini masyarakat membuat matrik berdasarkan lapisan umur, penanggung jawab dan sarana. Matriks berdasarkan bentuk kegiatan apa dan dikaitkan dengan siapa yang akan mengisi kegiatan tersebut apakah peran masyarakat sendiri, swasta atau pemerintah.

Meskipun demikian, hasil desain berbasis partisipatif, terkadang tidak berkelanjutan digunakan masyarakat sebagaimana mestinya, karena adanya fungsi lain yang mendesak harus dipenuhi pada kondisi tertentu. Menurut (Bustomi, 2022) dalam artikelnya menjelaskan bahwa dalam rangka mendukung percepatan vaksinasi booster, pemerintah Kota Jakarta Selatan menyiapkan 60 RPTRA (Ruang Publik Terpadu Ramah Anak) di Jakarta Selatan dijadikan salah satu lokasi sentra vaksinasi. Perubahan fungsi sebagai mandat dari pemerintah, menyebabkan masyarakat kehilangan kontrol atas ruang mereka. Selain itu fungsi ruang publik menjadi tidak terawat diperkirakan dikarenakan mudahnya rasa memiliki masyarakat setempat. Menurut (Abimanyu, 2022), Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA), Kemanggisan, Jakarta Barat dalam kondisi memprihatinkan. Sejumlah fasilitas permainan anak seperti jungkat-jungkit rusak. Ditambah lagi bangunan aula lapuk di bagian atap bangunan. Hal ini dikarenakan pemerintah setempat mengubah fokus pengelolaan RPTRA tidak seperti periode sebelumnya.

Kendala perancangan partisipatif ini terletak pada keikutsertaan pengguna rancangan baru dilakukan setelah klien (pemerintah) menyampaikan keinginannya kepada perancang. Sehingga pada saat klien memberikan arahan, tidak sepenuhnya berdasarkan kebutuhan dan keinginan pengguna rancangan. Metode partisipatif perlu dikoreksi lebih lanjut, yaitu dengan cara pendekatan konsensus. Teknik konsensus berkaitan erat dengan mendengarkan kontribusi semua orang. Ketika setiap orang dapat memberikan pendapatnya, maka kepercayaan diri akan tumbuh seiring hak berpendapat dapat diakomodasi. Hal tersebut mempengaruhi proses pengembangan diri seseorang dan berdampak terhadap solidaritas komunitas yang terbangun (Day, 2003).

Desain awal perancangan pada salah satu RPTRA dihasilkan dari analisis lokasi yang sudah dilakukan oleh tim Arsitek dan tim sosial. Jika diperhatikan, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa lahan tidak terurus dan adanya beberapa bangunan existing di lahan milik pemerintah seperti pos RW dan PAUD. Untuk ruang-ruang yang ada dikelompokkan sesuai dengan fungsi dan kebutuhan yang sudah

diidentifikasi pada proses pemetaan sosial. Gambaran desain dipresentasikan dan didiskusikan dengan masyarakat untuk mendapat umpan balik sehingga dapat menampung keinginan masyarakat. Dari Focus Group Discussion ini menghasilkan desain final yang disepakati oleh warga. Dalam proses desain setelah Focus Group Discussion desain awal, tim Arsitek memberikan perbaikan pada desain sesuai dengan masukan masyarakat. Negosiasi dimungkinkan pada tahap ini, meskipun pemberi keputusan tetap di tangan pemerintah. Pelaksanaan gotong royong diawali dengan pembongkaran. Kegiatan partisipatif dilanjutkan dengan menyempurnakan program kegiatan reguler mingguan. Masyarakat menyusun program kegiatan berdasarkan bentuk kegiatan apa yang dikaitkan dengan siapa yang akan mengisi kegiatan tersebut, apakah peran masyarakat sendiri, swasta atau pemerintah.



Sumber: Christopher Day, 2003

Gambar 2. Perbandingan Alur proses Desain

Kendala desain partisipatif ini terletak pada keikutsertaan pengguna rancangan baru dilakukan setelah klien (pemerintah) menyampaikan keinginannya kepada perancang. Sehingga pada saat klien memberikan arahan, tidak sepenuhnya berdasarkan kebutuhan dan keinginan pengguna rancangan. Metode partisipatif perlu dikoreksi lebih lanjut, yaitu dengan cara pendekatan konsensus. Teknik konsensus berkaitan erat dengan mendengarkan kontribusi semua orang. Ketika setiap orang dapat memberikan pendapatnya, maka kepercayaan diri akan tumbuh seiring hak berpendapat dapat diakomodasi. Hal tersebut mempengaruhi proses pengembangan diri seseorang dan berdampak terhadap solidaritas komunitas yang terbangun (Day, 2003).

## METODE

Metode penelitian adalah deskriptif kualitatif dengan fokus kegiatan Kuliah Kerja Nyata yang menghasilkan desain oleh mahasiswa, dosen pembimbing lapangan, komunitas, dan pengguna. Pengumpulan data diperoleh melalui analisis laporan, wawancara terhadap mahasiswa, dan presentasi mahasiswa. Secara umum kegiatan KKN sudah melibatkan partisipasi masyarakat. Kasus yang dipilih dalam

penelitian ini berdasarkan kriteria adanya proses desain, diduga adanya tingkat keterlibatan komunitas di lokasi, dan memberikan dampak pada aspek keruangan. Pada tahap ini dipilih 3 (tiga) lokasi KKN yang teridentifikasi memiliki keterlibatan tinggi hingga *involving*, yaitu Rumah Pengangguran di Panunggangan Utara, Kampung Hijrah di Panunggangan Utara, dan Rancagong.

Analisis data berdasarkan parameter tingkat keterlibatan komunitas dan alur proses desain partisipasi komunitas. Terdapat interpretasi penulis dalam mengidentifikasi tingkat partisipasi komunitas berdasarkan analisis data yang dirunut dari proses desain. Penelitian ini memberikan kesimpulan sejauh mana partisipasi komunitas pada program yang telah dilakukan oleh mahasiswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui sejauh mana partisipasi masyarakat dilakukan, maka terlebih dahulu dilakukan identifikasi tingkat partisipasi komunitas yang ada pada masyarakat di lokasi masing-masing. Berdasarkan hasil pengamatan, dapat diidentifikasi tingkat partisipasi masyarakat berdasarkan parameter durasi pertemuan, peserta dari masyarakat, *feedback* dari masyarakat. Tingkat partisipasi masyarakat pada kegiatan KKN dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Tingkat Partisipasi Masyarakat

<b>Program Kuliah Kerja Nyata (KKN)</b>	<b>Program Kerja Klaster Teknik - Desain</b>		
	<b>Panunggangan Utara (Kampung Mengalir)</b>	<b>Panunggangan Utara (Rumah Peng'Anggur'an)</b>	<b>Rancagong</b>
1 Durasi Pertemuan/ Forum	60-90 menit	60 – 120 menit	60 menit – 90 menit
2 <b>Peserta dari Warga per pertemuan Pembahasan Desain</b>			
- Pertemuan I	4-6 orang perwakilan komunitas	2-4 orang perwakilan komunitas	8 orang perwakilan komunitas
- Pertemuan II	4-6 orang perwakilan komunitas	2-4 orang perwakilan komunitas	8 orang perwakilan komunitas
- Pertemuan III	6-8 orang perwakilan komunitas	2-4 orang perwakilan komunitas	8 orang perwakilan komunitas
3 Tingkat <i>Feedback</i> / Masukan dari peserta yang terlibat	<b>Tinggi</b>	<b>Rendah</b>	<b>Sedang</b> Hanya sedikit masukan dari masyarakat
4 Tingkat Peran Serta Masyarakat dalam Pengambilan Keputusan Desain	Peran Serta Keputusan Desain Tinggi  masyarakat ikut terlibat dalam diskusi proses rancangan, memberikan	Masyarakat memberikan gambaran utama fungsi seperti dalam kasus ini adalah untuk tujuan UMKM, namun dalam proses desain dan	Masyarakat sedikit memberikan masukan dalam proses pemikiran konsep desain, dan langsung menyetujui hasil desain untuk langsung dilaksanakan

	masuk selama tahap proses, memberikan <i>approval</i> saat tahap finalisasi	pengambilan keputusan, masyarakat menanyakan progres dan kabar.	
5 Peran Serta Masyarakat	<b>Tinggi</b> Memberikan masukan saat pelaksanaan penyusunan fisik	<b>Rendah</b> Masyarakat menyetujui hasil desain dan mendengarkan presentasi dengan antusias sembari menanyakan mengenai hasil perancangan.	<b>Tinggi</b> 1. Memberikan masukan saat penyusunan fisik 2. Berpartisipasi pada saat pelaksanaan penyusunan fisik

Dari tabel 1 di atas, maka dapat diambil generalisasi bahwa pada komunitas Kampung Hijrah Panunggangan Utara sudah pada tahap *Involve*, komunitas Rumah Peng'Anggur'-an adalah *Consultation*, dan komunitas Desa Rancagong adalah *Involvement*.

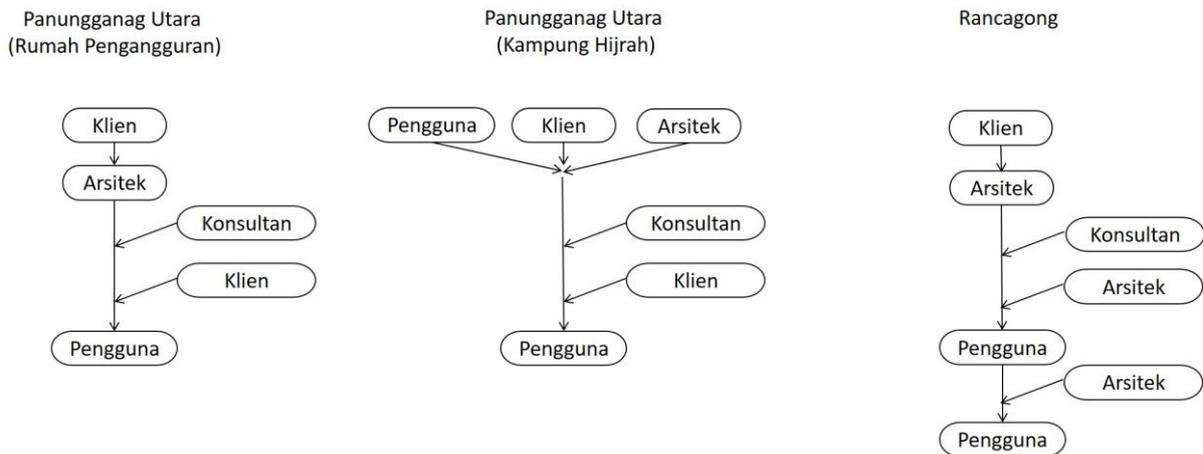
Lokasi KKN	<i>Inform</i>	<i>Consult</i>	<i>Involve</i>	<i>Collaborate</i>	<i>Empower</i>
Panunggangan Utara (Kampung Hijrah)			√		
Panunggangan Utara (Rumah Peng'Anggur'an)		√			
Rancagong			√		

Sumber: analisis penulis, 2022

Dari tabel di atas, pada Kasus Panunggangan Utara (Kampung Hijrah), mahasiswa merancang sebuah *event* bertajuk *Culinary Night* berdasarkan diskusi dengan Ketua RT, Ketua RW, komunitas Pengurus Kampung Hijrah, dan beberapa warga. Terjadi kesepakatan untuk format pelaksanaan *event*. Setelah itu, terjadi diskusi desain apa saja yang dibutuhkan untuk mendukung acara. Setelah terjadi diskusi desain dan mendapat masukan atau *feedback* dari komunitas, mahasiswa mengerjakan hal fisik berupa *signage* dan tempat sampah bersama dengan komunitas. Dalam hal ini, komunitas terlibat dalam diskusi desain sampai mendapatkan hasil desain sebagai inventaris untuk dipakai pada periode acara berikutnya sesuai dengan kebutuhan.

Hal yang mirip terjadi pada kelompok di Desa Rancagong, yaitu komunitas memiliki partisipasi hingga membuat alterasi atau perubahan desain yang sekiranya mampu mengakomodasi kebutuhan mereka. Mahasiswa beserta komunitas kebun tanaman herbal, pedagang sudah merancang boks serbaguna yang modular. Dalam

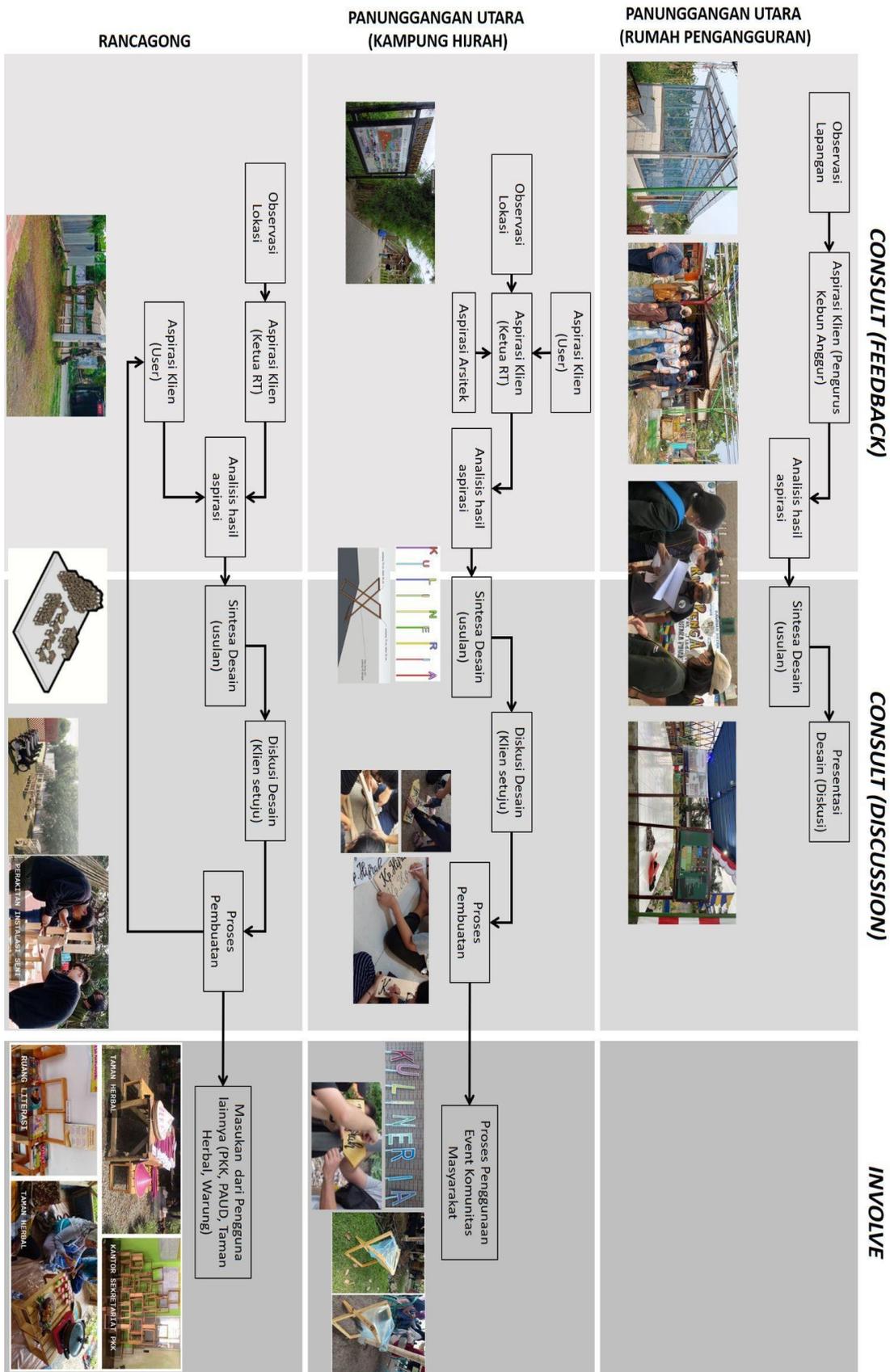
proses peletakkannya, terdapat modifikasi dan perubahan-perubahan desain. Dapat disimpulkan bahwa komunitas dapat memastikan kebutuhannya telah terpahami dan selalu dipertimbangkan. Kondisi yang berbeda terjadi pada Panungganag Utara (Rumah Peng'Anggur'an) di mana mahasiswa dengan komunitas mendiskusikan desain lokasi UMKM warga. Kurang tercapai *involvement* komunitas karena proses diseminasi output disetujui dengan *feedback* yang tidak mempengaruhi desain.



Sumber: analisis data, 2022

Gambar 3. Perbandingan Alur Proses Desain pada Lokasi KKN

Setelah mengetahui bahwa terdapat tingkat partisipasi yang beragam, maka selanjutnya melakukan analisis terhadap alur proses desain, untuk mengetahui peranan masing-masing kontributor pada setiap proses. Aktor yang terlibat antara lain klien, pengguna, arsitek/ perancang, dan konsultan. Peranan klien dilakukan oleh Ketua RT atau Ketua Pengurus Organisasi di dalam komunitas masyarakat. Sedangkan pengguna (*user*) lebih luas lagi adalah masyarakat pada usia dan golongan manapun yang tergabung di komunitas. Pada penelitian ini misalnya adalah kelompok PKK (Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga), kelompok pengajar PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini), Anggota pengurus Kebun Anggur, Anggota pengurus Kebun Tanaman Herbal, Pedagang UMKM (Usaha Masyarakat Kecil Menengah). Termasuk pula masyarakat yang tidak tergabung khusus dalam suatu kelompok, yaitu anak-anak, remaja, orang tua, dan lansia.



Sumber: analisis data, 2022

Gambar 4. Perbandingan Tingkatan Keterlibatan Komunitas pada Proses Desain di Lokasi KKN

## KESIMPULAN

Partisipasi dalam perancangan dapat terjadi dengan tingkat keterlibatan yang beragam, pada lokasi dan masyarakat yang berbeda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa partisipasi masyarakat mencapai keterlibatan pada lokasi KKN Panunggangan Utara (Kampung Hijrah) dan Rancagong. Berdasarkan kajian terhadap penelitian ini, hambatan partisipasi terjadi pada setiap tingkatan, baik pada saat diskusi, konsultasi, maupun perancangan. Kondisi tersebut dilatarbelakangi oleh beberapa faktor, antara lain: jumlah aktor yang berperan dalam partisipasi dan prototype produk luaran pada desain partisipasi.

### 1. Jumlah aktor yang berperan dalam partisipasi

Aktor yang terlibat antara lain klien, pengguna, arsitek/perancang, dan konsultan. Peranan klien dilakukan oleh Ketua RT atau Ketua Pengurus Organisasi di dalam komunitas masyarakat. Pada saat konsultasi awal di Lokasi Rancagong, konsultasi yang terjadi hanyalah antara ketua RT dan tim Arsitek, atau mahasiswa KKN. Namun pada penghujung kegiatan konsultasi, diskusi muncul dengan keterlibatan dari berbagai komunitas maupun organisasi lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa ketika jumlah aktor yang terlibat sedikit, maka keterlibatan masyarakat tidak maksimal. Sebaliknya, yang terjadi di Panunggangan Utara Rumah Peng'Angguran, diskusi tidak terjadi justru karena forum diskusi dihadiri oleh publik yang ramai, sehingga terjadi kecenderungan bahwa pengguna tidak mau berpendapat. Sementara jumlah keterlibatan aktor di Panunggangan Utara Kampung Hijrah sudah ideal, yakni terdiri atas 4 kepala organisasi yaitu Ketua RT, Ketua RW, Pengurus Kampung Hijrah, dan Kepala Lingkungan, serta beberapa warga lain. Dengan jumlah 7-10 orang, maka setiap individu dapat menyalurkan aspirasinya.

### 2. Prototype produk luaran pada desain partisipasi

Proses diskusi dengan warga membutuhkan sarana komunikasi agar dapat terjadi umpan balik yang positif. Pada kegiatan KKN di Panunggangan Utara Kampung Hijrah, produk yang sudah direncanakan telah dibuat sehingga warga dapat menggunakan sesuai dengan kesepakatan bersama. Sementara yang terjadi di Rancagong, prototype produk yang sudah direncanakan diperlihatkan kepada komunitas, hal tersebut justru menimbulkan aspirasi baru karena para komunitas (Pengurus PKK, Guru PAUD, Pengurus Taman Herbal, dan UMKM) memiliki gambaran untuk menggunakan prototype produk yang telah dibuat. Sehingga alur kegiatan diskusi terulang dilaksanakan. Berbeda dengan Panunggangan Utara Rumah Peng'Angguran, kegiatan diskusi cenderung berjalan satu arah saja, karena warga tidak melibatkan diri untuk memberi aspirasi. Hal ini karena media komunikasi hanya berupa Poster Infografis dari desain, tidak sampai kepada prototype.

Proses partisipasi akan dapat memaksimalkan keterlibatan komunitas apabila diperlihatkan prototype produk perancangan. Pada sampel kegiatan desain partisipatif yang disebutkan, belum terjadi kolaborasi pada setiap pengambilan keputusan. Timbal balik manfaat antara berbagai stakeholder masih belum terwujud. Pemberdayaan komunitas belum terpenuhi, apalagi tercapai kemandirian masyarakat. Saran yang diberikan ialah kegiatan desain partisipatif merupakan program jangka panjang yang perlu dilakukan secara bertahap.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, Y. (2022, 11 01). *Koran Jakarta*. Retrieved from <https://koran-jakarta.com/sejumlah-fasilitas-rptra-merana-tak-terawat>
- Andriany, D. (2018). Pengembangan Model Pendekatan Partisipatif Dalam Memberdayakan Masyarakat Miskin Kota Medan Untuk Memperbaiki Taraf Hidup. *Jurnal Umsu*.
- Bustomi, M. I. (2022, 1 25). Retrieved from [megapolitan.kompas.com: megapolitan.kompas.com/read/2022/01/25/19332771/pemkot-siapkan-60-rptra-di-jakarta-selatan-sebagai-sentra-vaksinasi](https://megapolitan.kompas.com/megapolitan.kompas.com/read/2022/01/25/19332771/pemkot-siapkan-60-rptra-di-jakarta-selatan-sebagai-sentra-vaksinasi)
- Day, C. (2003). *Consensus Design Socially Inclusive Process*. Burlington: Gray Publishing.
- Heslop, J. (2016). *Protohome: Rethinking home through co-production on Self-Build Homes Social Discourse Experiences and Directions*. In M. Benson, & I. Hamiduddin. London: UCL Press.
- Permanasari, E., Nugraha, H., & Nurhidayah, F. (2018). *Metode Desain Partisipatif Sebagai Model Pembangunan 6 Rptra Dki Jakarta*. Universitas Pembangunan Jaya.
- Ramachandra, A., Mansor, N. N., & Anvari, R. R. (2013). Sustainance of Community Engagement – Is it a Feasible Feat? *Procedia - Social and Behavioral Sciences*.