

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka berguna untuk menjadi landasan peneliti dalam menulis penelitian. Peneliti membahas teori-teori yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah. Teori pertama yang dibahas yaitu pengertian dari RPTRA dan kriteria-kriteria dalam mendesain RPTRA. Untuk teori kedua membahas mengenai teori desain partisipatif. Setelah mengetahui desain partisipatif, peneliti membahas penerapannya dalam dunia nyata.

2.1 Pengertian RPTRA

Menurut *website* resmi Pemerintah DKI Jakarta yaitu JakGo., Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) merupakan ruang publik berupa ruang terbuka hijau ramah anak yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang mendukung perkembangan anak, kenyamanan orangtua, serta tempat berinteraksi seluruh warga dari berbagai kalangan.

RPTRA dibangun di tengah permukiman warga, agar warga sekitar dapat menggunakannya secara langsung dan merasakan manfaatnya. Fasilitas-fasilitas yang dibangun di dalam RPTRA tidak hanya ramah anak, namun juga ramah penyandang disabilitas. Material yang digunakan untuk fasilitas bermain terbuat dari bahan plastik dan metal khusus yang mengutamakan keselamatan dan keamanan anak-anak.

2.1.1. Kegiatan yang Dinaungi RPTRA

Menurut *website* resmi Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Provinsi DKI Jakarta, terdapat kegiatan yang dapat dilakukan di RPTRA diantaranya adalah:

- a. Bina Keluarga Balita Pendidikan Anak Usia Dini (BKBPAUD)
- b. Pos Pelayanan Terpadu (Posyandu)
- c. Perpustakaan anak

- d. Tempat berolah raga
- e. Tempat bermain
- f. Kegiatan kreatif anak
- g. Kegiatan 10 (sepuluh) program pokok PKK
- h. Kegiatan kesenian
- i. Layanan kebencanaan; dan/atau
- j. Kegiatan masyarakat yang tidak berpotensi mengakibatkan kerusakan taman dan/atau prasarana dan sarana yang ada.

2.1.2. Standar Kebutuhan Prasarana dan Sarana RPTRA

Standar prasarana dan sarana RPTRA diatur di dalam PERGUB NO.213 TAHUN 2016 TENTANG STANDARDISASI KEBUTUHAN RUANG PUBLIK TERPADU RAMAH ANAK pada Bab III Pasal 4, Pasal 5, Pasal 6, dan Pasal 7.

- Pada **Pasal 4** mengatur terdiri dari 2 ayat, yaitu:
 - 1) Standar Kebutuhan Prasarana RPTRA terdiri dari:
 - a. prasarana di dalam bangunan; dan
 - b. prasarana di luar bangunan.
 - 2) Prasarana di dalam bangunan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a, terdiri atas :
 - a. ruang serbaguna;
 - b. ruang perpustakaan;
 - c. ruang laktasi;
 - d. ruang pengelola;
 - e. ruang Pembinaan Kesejahteraan Keluarga (PKK)/PKK Gross Mart;
 - f. toilet;
 - g. tempat cuci tangan ramah anak dan difable;
 - h. gudang; dan
 - i. dapur bersih (pantry).

3) Prasarana di luar bangunan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b, terdiri atas :

- a. lapangan olahraga;
- b. tempat bermain anak;
- c. jalur lari/jogging track;
- d. jalur refleksi;
- e. panggung terbuka (amphitheatre);
- f. kolam gizi;
- g. taman;
- h. parkir sepeda; dan
- i. bangku taman.

- Pada **Pasal 5** mengatur mengenai sarana RPTRA, yaitu:
 - 1) Prasarana RPTRA sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4, dilengkapi dengan sarana.
 - 2) Standar kebutuhan sarana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tercantum dalam Lampiran Peraturan Gubernur ini.
- Pada **Pasal 6** mengatur mengenai “Penyediaan dan pengelolaan prasarana dan sarana RPTRA sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 dan Pasal 5 dilaksanakan oleh SKPD/UKPD sebagaimana tercantum dalam Lampiran Peraturan Gubernur ini.”
- Pada **Pasal 7** mengatur mengenai kualitas prasarana dan sarana RPTRA yang terdiri dari:
 - 1) Kualitas standar kebutuhan prasarana dan sarana RPTRA sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 dan Pasal 5 harus memenuhi aspek keamanan, keselamatan dan kesehatan, antara lain :
 - a. aman, baik bersifat fisik dan mekanik;
 - b. tidak mudah terbakar; dan
 - c. tidak mengandung unsur kimia berbahaya.

- 2) Setiap SKPD/UKPD yang akan melakukan pengadaan barang dalam rangka memenuhi kebutuhan prasarana dan sarana RPTRA sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diutamakan memilih barang dengan kualitas yang terbaik.

2.1.3. Kebutuhan Ruang Publik Terpadu Ramah Anak

No.	Prasarana	Sarana	Keterangan
1.	Ruang Serbaguna	a. Kursi	KPMP / KMPMKB
		b. Meja kerja	
		c. Filling Kabinet 4 laci	
		d. Digital Proyektor	
		e. Perangkat PC	
		f. Printer	
		g. Standing Whiteboard beroda	
		h. Papan tulis	
		i. AC/Kipas angin	
		j. Jam dinding	
		k. Kabel roll	
		l. Sound system portable	
		m. Wifi	
		n. Standing dispenser + Galon	
o. Rak Promosi Kesehatan	Dinas Penanggulangan Kebakaran dan Penyelamatan		
p. APAR			
q. Media KIE	Dinas Kesehatan		

		r. CCTV	Dinas Komunikasi, Informatika dan Kehumasan /Suku Dinas Komunikasi, Informatika dan Kehumasan Provinsi DKI Jakarta
2.	Ruang Perpustakaan	a. Rak buku	BPAD/Kantor
		b. Karpet alas duduk	Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota/ Kabupaten
		c. Buku fiksi dan non fiksi	
		d. AC	
		e. Pembatas Buku	
3.	Ruang Laktasi	a. Gorden	KPMP/KMPMKB
		b. Kulkas	
		c. AC	
		d. Sofa	
		e. Meja Bayi Pengganti Popok	
		f. Standing Dispenser	
		g. Wastafel	
		h. Sabun cuci tangan	
		i. Kabel roll	
		j. Kotak P3K	Dinas Kesehatan/ Suku Dinas Kesehatan Provinsi DKI Jakarta/ Puskesmas Kecamatan
4.	Ruang Pengelola	a. Instalasi telepon dan internet	KPMP/KMPMKB
		b. Pemasangan listrik 4.400 watt	

		c. Biaya langganan listrik	
		d. Kertas HVS	
		e. Pulpen	
		f. Spidol Whiteboard	
		g. Buku besar administrasi 10 buah	
		h. Toner tinta	
		i. Paper clip	
		j. Gunting	
		k. Headmachine	
		l. Isi Headmachine	
		m. Map file	
		n. Box file	
5.	Ruang PKK Grost Mart	a. Rak Display	Dinas Koperasi, Usaha
		b. Sistem/aplikasi PKK Gross Mart	Mikro, Kecil dan Menengah serta
		c. Tablet Smartphone	Perdagangan Provinsi DKI Jakarta/Suku Dinas Koperasi, Usaha Mikro, Kecil dan Menengah serta
			Perdagangan
6.	Toilet	a. Sapu ijuk	Kelurahan
		b. Sapu lidi	
		c. Alat pel	
		d. Ember	
		e. Sikat Lantai	
		f. Sikat Toilet	
		g. Gayung	
		h. Cairan pembersih	

		lantai	
		i. Cairan pembersih toilet	
		j. Pengharum toilet	
		k. Tissue	
		l. Tempat sampah terpilah	
7.	Tempat Cuci Tangan	a. Wastafel	Dinas Perumahan dan Gedung Pemerintah Daerah
		b. Sabun pembersih tangan	Kelurahan
8.	Gudang	Rak serbaguna	KPMP
9.	Dapur bersih	a. Bak cuci piring	KPMP
		b. Rak piring	
		c. Spons	
10.	Lapangan olahraga	a. Keranjang basket	Dinas Olahraga dan Pemuda
		b. Net volley	
		c. Gawang futsal	
		d. Bola basket	
		e. Bola volley	
		f. Bola futsal	
11.	Tempat bermain	Arena permainan anak	Dinas Pendidikan
12.	Jalur lari/jogging track		Dinas Perumahan dan Gedung Pemerintah Daerah
13.	Jalur Refleksi	a. Batu-batuan	Dinas Perumahan dan Gedung Pemerintah Daerah
		b. Besi pegangan	
14.	Panggung Terbuka		Dinas Perumahan dan

			Gedung Pemerintah Daerah
15.	Kolam Gizi	a. Ikan lele	Dinas Kelautan, Pertanian dan Ketahanan Pangan
		b. Ikan nila	
		c. Jaring pengaman	
		d. Bibit pohon/tanaman obatobat/ sayur	
16.	Taman	a. Pompa air	KPMP/KPMPKB
		b. Selang air	
		c. Pemasangan instalasi air dan perlengkapannya (apabila PDAM)	
		d. Biaya langganan air	
		e. Lampu Taman LED	
		f. Sprinkler = alat penyiram	
		g. Mesin pemotong rumput	
		h. Gunting pangkas	
		i. Cangkul	
		j. Garpu/ cangkrang	
		k. Kape	
		l. Gembok pintu pagar	
		m. Keran air	
		n. Tempat sampah terpilah	

		o. Bangku taman	
17.	Parkir Sepeda	Besi pengunci sepeda	Dinas Perumahan dan Gedung Pemerintah Daerah

Tabel 2.1 Sarana Ruang Publik Terpadu Ramah Anak

2.2 Teori Desain Partisipatif

Desain partisipatif merupakan metode desain yang melibatkan setiap elemen (pengguna, perancang, pelaksana) dalam proses mendesain untuk mencapai tujuan bersama. Menurut (Bratteteig, Bødker, Dittrich, Mogensen, & Simonsen, 2013) desain partisipatif adalah tentang melibatkan pengguna dalam desain teknologi informasi baru. Sebagian besar penelitian dalam desain partisipatif berkaitan dengan pengembangan dan peningkatan metode, teknik, dan alat yang mendukung bagaimana desain partisipatif dapat dilakukan dalam praktek.

Menurut (Velden & Mörberg, 2014) desain partisipatif adalah kumpulan praktek desain untuk melibatkan pengguna desain dimasa depan sebagai rekan desain dalam proses mendesain. Metodologi desain partisipatif didasarkan pada pengambilan keputusan dari rekan desain dan penggabungan nilai-nilai mereka dalam proses desain dan hasilnya, sering merupakan produk akhir atau layanan, atau cara baru untuk mengatur praktek kerja atau merancang ruang.

2.2.1. Panduan Desain Partisipatif

Desain partisipatif memiliki panduan-panduan yang digunakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan dari pengguna dan perancang. Menurut (Kenshing & Greenbaum, 2012) terdapat empat panduan yang menjadi acuan dari desain partisipatif, yaitu:

1. *Situation-based action*

Memperhatikan orang-orang dari aktivitas sehari-hari mereka dalam pekerjaan atau praktik lainnya.

2. *Mutual learning*

Desainer dan penggunaan saling mempelajari dan saling bertukar informasi untuk memahami satu sama lain.

3. *Tools and techniques*

Pengguna dapat memahami desain yang telah dirancang dari desainer dalam bentuk 2D (storyboard dan kartografi) dan 3D (lokakarya, maket, *mock-up*).

4. *Alternative vision about technology*

Desainer mencari alternatif teknologi merupakan solusi yang dapat mendesain ulang berdasarkan nilai dari pengguna.

2.2.2. Metode Desain Partisipatif

Menurut (Bratteteig, Bødker, Dittrich, Mogensen, & Simonsen, 2013) konsep metode dalam desain partisipatif mengacu pada seperangkat prinsip pengorganisasian dan pedoman umum yang koheren tentang bagaimana melakukan proses desain dari awal hingga akhir dalam perspektif desain partisipatif. Terdapat 4 metode desain partisipatif yang memberikan pedoman untuk pelaksanaan proyek, yaitu:

1. *STEPS*

Metode yang didasarkan pada studi empiris praktik pengembangan sistem dan dapat dianggap sebagai kerangka metodologis yang menggabungkan desain partisipatif dan perangkat lunak engineering dengan fokus pada pengembangan khusus perangkat lunak baru yang dibuat 'dari awal'. Model proses langkah didasarkan pada wawasan bahwa konstruksi teknis perangkat lunak tidak dapat dipisahkan dari kualitas penggunaannya.

2. *MUST*

Metode ini mendorong pendekatan yang berorientasi bisnis dan sensitif secara sosial yang mempertimbangkan konteks organisasi tertentu serta pengetahuan langsung tentang praktik kerja pengguna, dan memungkinkan semua pemangku kepentingan –

pengguna, manajemen, dan staf lainnya-untuk berpartisipasi dalam proses. Metode ini telah diterapkan secara komersial oleh sejumlah besar perusahaan swasta dan organisasi publik.

3. *CESD*

Metode ini didasarkan untuk pendekatan 'perspektif alat' dikembangkan sebagai visi: untuk membuat sistem yang bertindak sebagai alat yang baik untuk pekerja terampil

4. *Use-oriented design*

Metode ini didasarkan dari pendekatan bahwa pengguna dapat memperluas ruang ide-ide desain karena imajinasi mereka akan didasarkan pada pengalaman mereka, yang akan berbeda dari pengalaman desainer.

2.2.3. **Tipologi Partisipatif**

Menurut (Pretty, 1995)) terdapat tujuh tipologi partisipatif masyarakat, yaitu:

1. *Manipulative Participation*

Partisipasi merupakan perwakilan masyarakat yang tidak memiliki hak untuk terlibat.

2. *Passive Participation*

Partisipasi merupakan orang yang diberitahu apa yang telah diputuskan secara terpihak tanpa didengarkan tanggapannya.

3. *Participation by Consultation*

Partisipasi merupakan masyarakat yang diberikan konsultasi dengan menjawab pertanyaan. Desainer tidak berkewajiban untuk mengambil hasil pandangan masyarakat.

4. *Participation for Material Incentives*

Partisipasi menyumbangkan sumber daya dan menerima imbalan atas usahanya. Masyarakat tidak dilibatkan dalam proses pembelajaran dan tidak memiliki andil untuk melanjutkan kegiatan.

5. *Functional Participation*

Partisipasi merupakan kelompok yang dibentuk untuk mencapai tujuan dan keputusan bersama selalu diutamakan.

6. *Interactive Participation*

Partisipasi berpartisipasi dalam analisis bersama dan membuat lembaga lokal. Menggunakan metode interdisipliner dan masyarakat mempunyai control yang kuat dalam membuat keputusan.

7. *Self-Mobilization*

Partisipasi berpartisipasi dengan mengambil inisiatif secara mandiri. Dapat membuat kontak dengan lembaga lain untuk sumber daya dan saran teknis namun tidak dapat mengontrol jumlah yang dipakai.

2.3 Penerapan Desain Partisipatif

Desain partisipatif merupakan metode desain yang fleksibel yang dapat berubah-ubah dalam proses mendesain. Interaksi antara perancang dan pengguna menentukan arah proses desain dan berpengaruh terhadap hasil akhir. Di dalam proses mendesain, perancang melakukan riset terhadap pengguna untuk mendapatkan informasi dan keinginan pengguna.

2.3.1. Riset Desain

Menurut (Spinuzzi, 2005) terdapat 3 tahapan dasar dalam melakukan riset desain, yaitu:

1. *Initial exploration of work*

Desainer dan pengguna bertemu untuk mengetahui perilaku dan kebiasaan dalam bekerja sama. Desainer membahas mengenai alur kerja, prosedur kerja, dan aspek pekerjaan lainnya.

2. *Discovery processes*

Desainer mengklarifikasi tujuan dan hasil akhir ke pengguna untuk menyetujui hasil yang diinginkan. Pertemuan berlangsung dilokasi atau tempat tertentu dan dihadiri oleh beberapa pengguna (bersifat resmi).

3. *Prototyping*

Desainer memberikan contoh *mock-up* kepada pengguna untuk mengetahui reaksi dan masukan terhadap desain yang telah dibuat.

2.3.2. **Keterbatasan Desain Partisipatif**

Menurut (Spinuzzi, 2005) desain partisipatif memiliki banyak keunggulan namun seperti pendekatan riset yang lain, keunggulan tersebut mempunyai kekurangan. Terdapat 3 keterbatasan desain partisipatif, yaitu:

1. *Limitations of methodology*

Karena desain partisipatif bertujuan untuk mendasarkan perubahan keterampilan kerajinan tradisional sebagai cara memberdayakan pekerja, beberapa berpendapat bahwa desain partisipatif tidak cocok dengan perubahan radikal jenis yang kadang-kadang harus mencirikan sistem baru.

2. *Limitations of method*

Jika metode yang lebih ketat dapat digambarkan sebagai "Ukur dua kali, potong sekali," Metode desain partisipatif dapat digambarkan sebagai "mengeksplorasi, perkiraan, lalu persilangan." Ini pada dasarnya berbeda orientasi metodologis terkait dengan tindakan penelitian, tindakan antara peran peneliti tradisional untuk mengumpulkan dan menganalisis data versus peran aktivis untuk memulai dan mempertahankan perubahan signifikan di lokasi penelitian, cenderung mengubah metode peneliti.

3. *Practical limitations*

Selain kritik metodologis dan metodis yang praktis: penelitian desain partisipatif membutuhkan banyak waktu, sumber daya, dan komitmen kelembagaan. Komitmen kelembagaan khususnya bisa sulit didapat.

2.4 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dapat menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan mengkaji teori-teori yang telah didapatkan. Peneliti dapat melihat berbagai perspektif dari peneliti yang telah melakukan penelitian dan

menjadi pembelajaran untuk menghindari kesalahan yang sama. Peneliti mengkaji penelitian terdahulu agar menghindari penggunaan judul yang sama dengan penelitian terdahulu. Berikut adalah beberapa penelitian yang peneliti kaji berupa jurnal dengan topik yang berkaitan dengan penelitian saat ini.

Penelitian pertama yaitu Metode Desain Partisipatif Sebagai Model Pembangunan 6 RPTRA DKI Jakarta, ditulis oleh Eka Permanasari ST., PhD, Fitriyah Nurhidayah, SE., M.Si., dan Hari Nugaraha, M.Ds pada tahun 2018. Penelitian ini mengkaji pendekatan bottom up dalam tahap perencanaan, pembangunan hingga pengoperasian Ruang Publik Terpadu Ramah Anak. Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan informasi penerapan desain partisipatif di dalam proses pembangunan RPTRA. Informasi lain yang didapatkan peneliti adalah kondisi dari lingkungan dan masyarakat sekitar terhadap ruang publik. Penelitian ini membahas kegiatan – kegiatan yang sudah ada dan sudah dijalankan oleh masyarakat dan keinginan masyarakat untuk memiliki fasilitas yang dapat menampung kegiatan – kegiatan tersebut. Desain partisipatif digunakan untuk merangkul setiap elemen dalam membuat keputusan sehingga memiliki tujuan yang sama. Persamaan penelitian dengan studi kasus yang diambil adalah menggunakan metode kualitatif dan membahas penerapan desain partisipatif untuk mencapai tujuan bersama. Perbedaannya terletak di ruang lingkup banyaknya RPTRA yang diteliti. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan merangkul setiap elemen yang ada (masyarakat dan pemerintah setempat) untuk memiliki satu tujuan yang sama dapat diterapkan di dalam kehidupan bersosial. Dengan memiliki tujuan yang sama maka kegiatan sosial yang dilakukan dapat dilaksanakan..

Penelitian kedua yaitu Pendekatan Partisipatif dalam Pembangunan Proyek Infrastruktur Perdesaan di Indonesia, ditulis oleh Andi Asnudin pada tahun 2010. Penelitian ini mengkaji pembangunan infrastruktur yang melibatkan masyarakat dan keberlanjutannya di dalam sebuah desa. Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan informasi peran masyarakat dalam pembangunan dari tahap awal hingga tahap pemeliharaan. Pendekatan partisipatif digunakan untuk membangun infrastruktur yang tepat sasaran untuk setiap elemen yang terlibat dan memiliki

rasa kepunyaan. Persamaan penelitian dengan studi kasus yang diambil adalah menggunakan metode kualitatif dan membahas proses desain partisipatif untuk mencapai tujuan bersama. Perbedaannya terletak di ruang lingkup antara desa dengan RPTRA. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan melibatkan masyarakat dari tahap awal perencanaan hingga tahap pemeliharaan dapat menumbuhkan rasa memiliki. Proses pembangunan infrastruktur akan efektif dan mendorong pertumbuhan kegiatan ekonomi dan proses pemeliharaan dapat dilakukan tanpa bergantung terhadap pemerintah setempat.



2.5 Kerangka Pemikiran

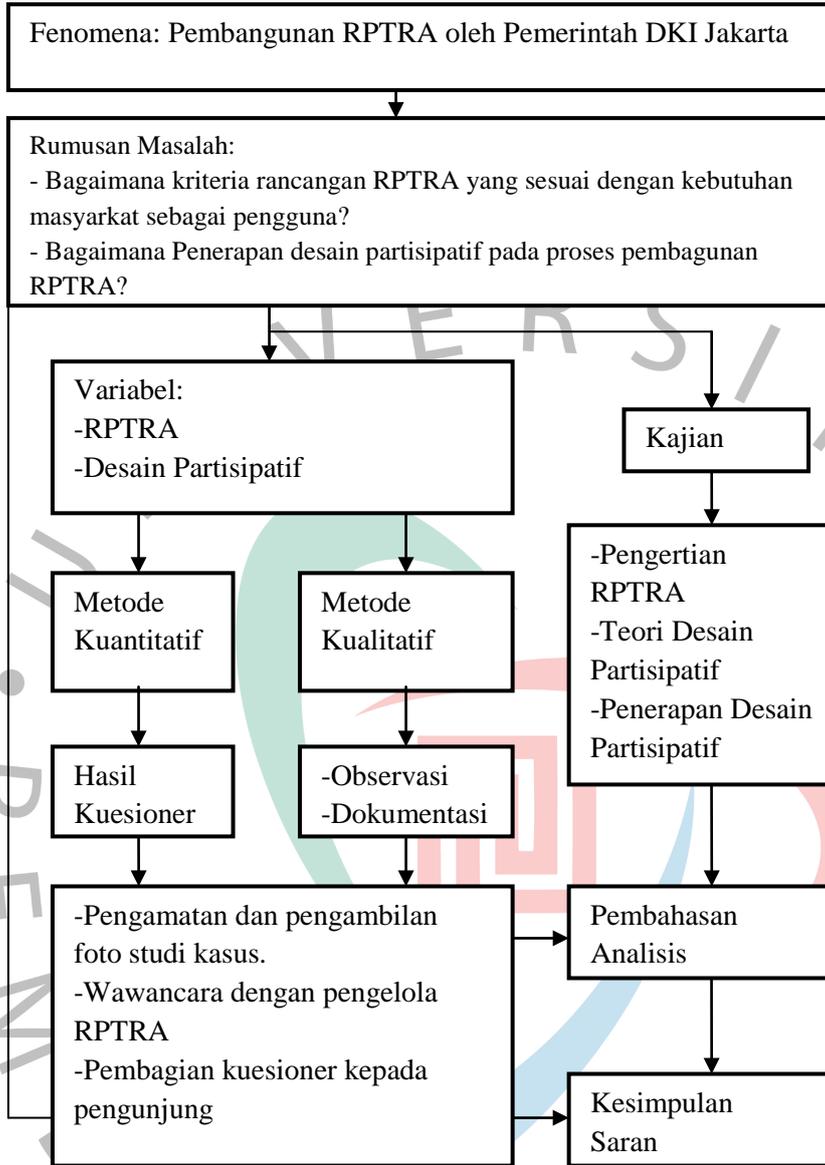


Diagram 2.1 Kerangka Pemikiran

2.6 Sintesis

Peneliti merumuskan sintesis berdasarkan tinjauan pustaka yang berisikan teori-teori dari bacaan (buku dan jurnal) dan penelitian terdahulu. Kedua hal ini digunakan peneliti untuk menjadi landasan dalam melakukan penelitian.

Pertama, peneliti mendapatkan informasi dari teori-teori yang bersumber dari buku dan jurnal. Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) merupakan ruang publik berupa ruang terbuka hijau ramah anak yang dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang mendukung perkembangan anak, kenyamanan orangtua, serta tempat berinteraksi seluruh warga dari berbagai kalangan. Fasilitas yang dibangun harus ramah anak dan ramah difabel. Material yang digunakan mengutamakan keselamatan dan keamanan anak-anak dan difabel. Desain partisipatif merupakan metode yang merangkul semua elemen (pengguna, perancang, eksternal tambahan) untuk mencapai tujuan bersama. Dalam mencapai tujuan bersama keterlibatan pengguna di dalam proses mendesain dapat mempengaruhi hasil akhir. Jika partisipan dilibatkan penuh dan didengarkan pendapatnya maka menumbuhkan rasa memiliki dan ingin menjaga serta merawat bangunan yang mereka kerjakan bersama. Proses pemeliharaan akan menjadi mudah karena peengguna tidak bergantung terhadap pemerintah setempat untuk membiayai perawatannya. Namun sebaliknya jika pengguna tidak dilibatkan atau pendapat pengguna tidak didengarkan maka pengguna tidak memiliki rasa memiliki dan hasil akhir dari desain tidak mewujudkan tujuan bersama. Pengguna yang tidak diikutsertakan dalam proses mendesain akan mempertanyakan kehadiran objek yang dibuat disekitar mereka.

Kedua, dari penelitian terdahulu peneliti mendapatkan informasi berupa cara peneliti sebelumnya mendapatkan data berupa kegiatan yang sudah berlangsung di dalam masyarakat, fasilitas-fasilitas penunjang kegiatan, pengguna yang melakukan aktivitas dan keinginan masyarakat dalam mewujudkan kegiatan yang belum dapat mereka realisasikan. Dalam mendapatkan data-data tersebut peneliti mendekati diri ke masyarakat dan berbaur dengan mereka. Cara lain yang mereka lakukan adalah berkolaborasi dengan pemerintah setempat agar memudahkan sosialisasi mengenai bangunan yang akan dibangun. Dari penelitian

terdahulu peneliti memahami pengaruh pengguna dalam menentukan hasil dari proses mendesain. Peneliti juga mendapatkan informasi mengenai kendala yang dihadapi pada saat memperoleh data-data yang diperlukan. Tidak semua masyarakat dapat mengikuti proses pembangunan karena mereka juga memiliki kegiatan lain yang harus diutamakan. Peneliti juga mendapatkan cara untuk mengatasi masalah yang akan dihadapi pada saat melakukan pencarian data di lapangan. Dengan merangkul pengguna, peneliti mendapatkan informasi dari sudut pandang yang berbeda dan dapat melihat interaksi antar pengguna dengan peneliti sebelumnya untuk mencapai tujuan bersama.

Dalam proses mendesain sebuah RPTRA diperlukannya komunikasi 2 arah antara pengguna dan desainer. Hal ini bertujuan agar kedua pihak bisa saling memahami kebutuhan dan keinginan setiap pihak dan cara untuk mewujudkannya. Hal tersebut dapat dilihat dari teori panduan desain partisipatif dimana desainer mengamati dan mendengarkan kebutuhan pengguna. Setelah mengetahui hal-hal yang diperlukan pengguna selanjutnya desainer membuat desain dalam bentuk 2D dan 3D agar pengguna memiliki bayangan bentuk dari bangunan yang akan mereka gunakan. Selain mengamati pengguna juga dapat terlibat secara langsung pada saat proses pembangunan RPTRA. Hal tersebut dapat dilihat dari tipologi partisipatif. Masyarakat sekitar diberikan konsultasi untuk mengetahui kebutuhan yang mereka inginkan. Dalam konsultasi tersebut masyarakat dibentuk menjadi kelompok yang memiliki tujuan bersama dan masyarakat juga dilibatkan dalam keorganisasian yang dapat membuat keputusan secara mandiri. Dengan memiliki kontrol untuk membuat keputusan mandiri maka masyarakat dapat menentukan jenis kegiatan yang dapat dilakukan di dalam RPTRA,