

DESAIN WADAH AKTIVITAS LITERASI SEBAGAI *THIRD PLACE* DI “GUBUK PANJI ISOR KLENGKENG [GPIK]” DESA ARGOSARI, KECAMATAN JABUNG, KABUPATEN MALANG

Farida Murti

Program Studi Arsitektur, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Email: faridamurti@untag-sby.ac.id

Mufidah

Program Studi Arsitektur, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Email: mufidah@untag-sby.ac.id

Korespondensi: faridamurti@untag-sby.ac.id

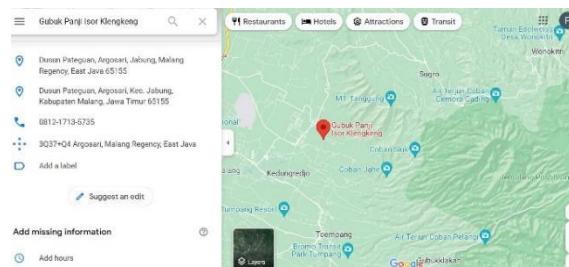
Abstrak. Pemerintah mencanangkan Gerakan Literasi Nasional [GLN] bagi masyarakat yang tidak hanya melalui pendidikan formal melainkan juga informal yang dikelola secara mandiri oleh masyarakat. Gubuk Panji Isor Klengkeng [GPIK] adalah salah satu wadah aktivitas literasi yang dikelola secara mandiri oleh masyarakat dan menempati halaman salah satu warga di Dusun Pateguhan RT03 RW 01 Desa Argosari, Kecamatan Jabung, Kabupaten Malang. Sejak tahun 2018, jenis dan jumlah kegiatan semakin berkembang tetapi tidak sejalan dengan wadah kegiatannya yang belum terencana secara optimal dengan memanfaatkan potensi tapaknya. Oleh karenanya perlu perencanaan dan perancangan secara arsitektural dengan konsep ruang aktifitas baru yang saling terintegrasi. Adapun metode yang digunakan adalah observasi kondisi eksisting melalui dokumentasi dan wawancara, membuat konsep perancangan, transformasi dan desain. Hasil kegiatan ini adalah usulan desain GPIK.

Kata Kunci: desain wadah aktivitas; literasi; GPIK Argosari Malang

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Gubuk Panji Isor Klengkeng [GPIK] berada di Dusun Pateguhan RT03 RW 01 Desa Argosari, Kecamatan Jabung, Kabupaten Malang yang diresmikan oleh Camat Jabung Kabupaten Malang Drs. Hadi Sucipto M.Ap. pada tanggal 21 Juli 2018. Berdiri di atas lahan seorang warga yang merasa peduli dan sukarela bersedia halaman rumahnya dimanfaatkan oleh warga untuk dijadikan tempat berkumpul, bermain dan sekaligus belajar, mulai anak-anak, remaja dan dewasa.



Gambar 1: Lokasi GPIK

Sumber: <https://www.google.com/maps/place/Gubuk+Panji+Isor+Klengkeng/>

Semula anak-anak sepulang dari sekolah formal datang untuk bermain bersama. Mereka bermain apa saja yang menurut mereka memberi kesenangan dan kegembiraan. Terdapat sebuah gubuk yang disediakan oleh pemilik sebagai tempat untuk menyimpan bahan bacaan ringan yang dapat dibaca oleh anak-anak disela-sela mereka bermain. Lama kelamaan anak-anak datang dengan tugas sekolahnya dan mengerjakan pekerjaan rumahnya.

GPIK memiliki beberapa pengasuh dengan beragam latar belakang seperti pemuda karang taruna, pengajar, mahasiswa yang secara bergantian datang dan membimbing baik dalam pelajaran, permainan tradisional (Munawaroh, 2017) (Tantarto & Hertoery, 2020), seni (Tantarto & Hertoery, 2020) dan kreativitas lainnya. Kegiatan GPIK sejalan dengan Gerakan Literasi Nasional (GLN) merupakan gerakan yang diiatkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai bagian dari implementasi dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti (Masfingatin et al., 2020) dan dalam buku panduan program literasi nasional (Kemendikbud, 2017).



Gambar 2: Eksisting GPIK : bermain permainan tradisional
Sumber : Dokumentasi pelaksana



Gambar 3: Eksisting GPIK : tanaman peneduh
Sumber : Dokumentasi pelaksana

Menurut (Oldenburg, 1989), tempat aktivitas seperti yang ada di GPIK dapat dikategorikan sebagai *third place*, yang memiliki arti ruang antara dimana manusia kota menghabiskan waktu selain di rumah (*first place*) dan tempat kerja (*second place*). Di tempat ini, orang-orang dapat bertukar pikiran, bertukar ide, menikmati waktu, berinteraksi, dan membangun komunitas.

Ruang ketiga memiliki prinsip:

- a. Kesamaan yang tidak terbantahkan/ *Irrefutable commonality*, dimana orang akan memilih sendiri komunitas berdasarkan pada kesamaan yang tak terbantahkan itu, atau kurangnya komunitas itu.
- b. Tempat dimana orang dapat bersosialisasi/ *Locations where people interact*, salah satu ciri khas komunitas yang berkembang adalah percakapan atau interaksi.
- c. *Unifying activity /generally low-effort or widely attractive*, membawa orang masuk dengan cara termudah untuk mendapatkan dan membantu mereka membangun rutinitas, dan memupuk rasa kebersamaan.

Sebagai respon dari *third space*, maka transformasi fungsi ruang yang semula ruang privat (rumah tinggal) berubah menjadi ruang komunal (Hartono, 2019). Pada kasus GPIK, ruang komunal direncanakan pada halaman rumah yang nantinya akan mengakomodasi semua kegiatan yang mendukung peningkatan literasi.

Rumusan Permasalahan

Berdasarkan kondisi situasi tersebut diatas, permasalahan pada mitra dapat dirumuskan sebagai berikut:

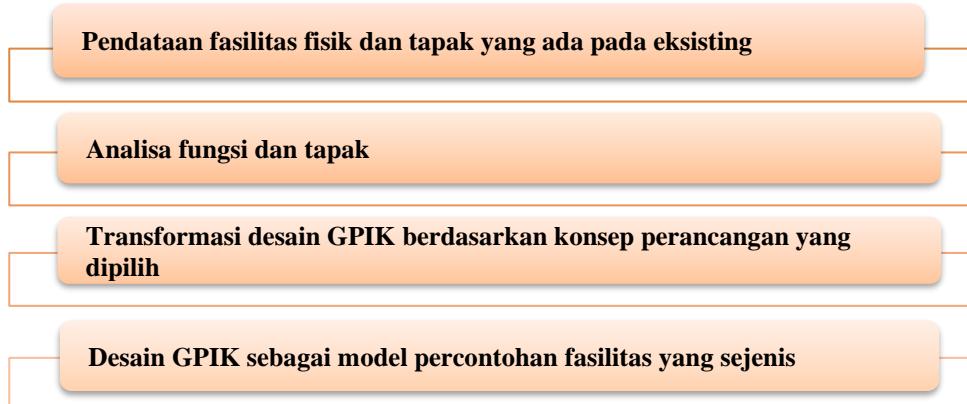
1. Bagaimana desain GPIK sebagai wadah aktivitas literasi dan kegiatan penunjang lainnya yang sesuai dengan karakter lokasi dan penggunanya
2. Bagaimana desain GPIK yang dapat diciptakan dengan mudah dan murah, dinikmati dan dimanfaatkan serta dirawat bersama-sama oleh masyarakat, serta merangsang kemandirian masyarakat yang keberlanjutannya.
3. Bagaimana memanfaatkan ruang terbuka sebagai bagian dari tempat aktivitas, dengan memanfaatkan kondisi vegetasi yang sudah ada.

Tujuan

1. Merancang desain GPIK sebagai wadah aktivitas literasi dan kegiatan penunjang lainnya yang sesuai dengan karakter lokasi dan penggunanya
2. Desain GPIK yang dapat diciptakan dengan mudah dan murah, dinikmati dan dimanfaatkan serta dirawat bersama-sama oleh masyarakat, serta merangsang kemandirian masyarakat yang keberlanjutannya.
3. Dapat memanfaatkan ruang terbuka sebagai bagian dari tempat aktivitas, dengan memanfaatkan kondisi vegetasi yang sudah ada

METODE PELAKSANAAN

Adapun tahapan pelaksanaan seperti yang digambarkan pada skema berikut:



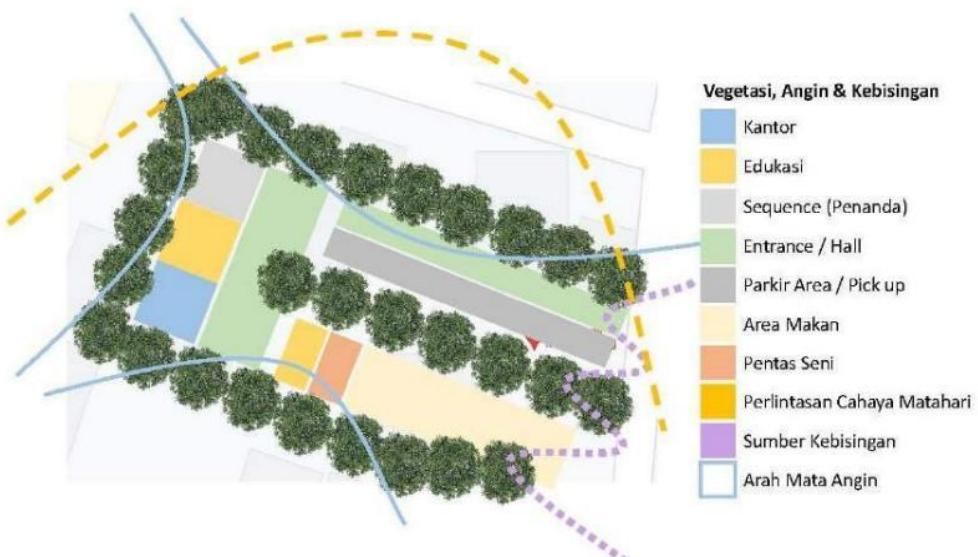
Gambar 4: Tahapan Proses Kegiatan Pengabdian Masyarakat
(Sumber : Analisis Pelaksana)

HASIL DAN PEMBAHASAN

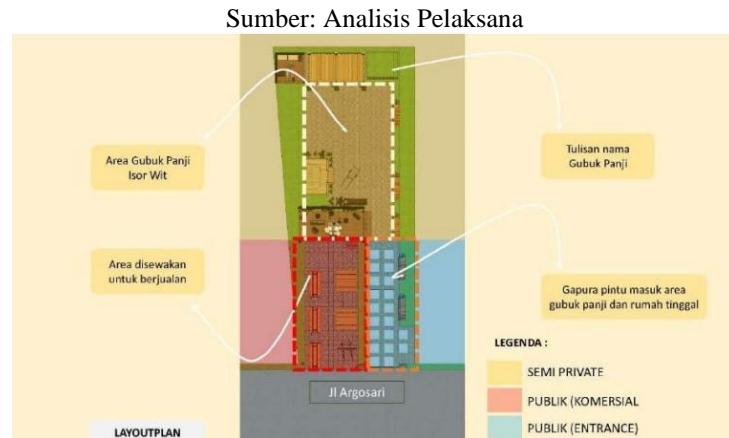
Konsep dan transformasi desain

Konsep Perancangan yang digunakan adalah “Nature” dan “Ceria” dengan gaya tradisional sebagai bentuk implementasi lingkungan yang berada di desa. Dengan konsep yang ini dapat membuat ruang aktifitas baru yang saling terintegrasi, sehingga lahan sekitar gubuk (eksisting) dapat dimanfaatkan secara maksimal baik untuk menumbuhkan keceriaan anak gubuk maupun masyarakat sekitar. Tentunya penciptaan aktifitas baru ini menjadikan lingkungan gubuk menjadi lebih hidup, berwarna dan bermanfaat serta menyatu dengan alam.

Berikut ini adalah *block plan* dan *layout plan* rencana perletakan fungsi sesuai dengan kegiatan yang sudah ada dan yang akan dikembangkan di Gubuk Panji Isor Klengkeng (GPIK).



Gambar 5:Block plan



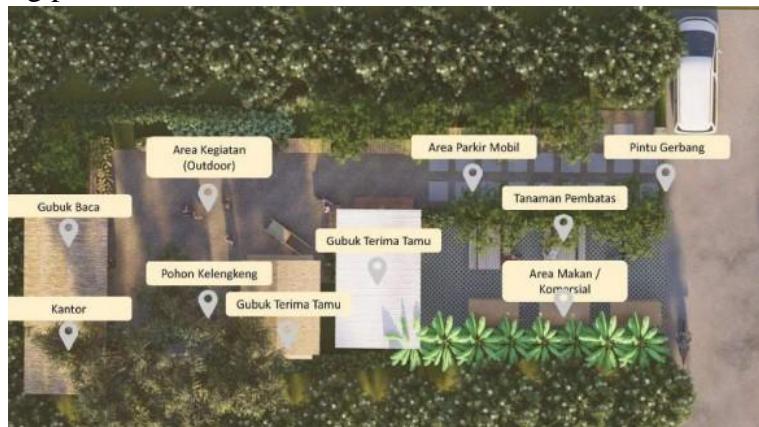
Gambar 6: *Layout plan*

Sumber: Analisis Pelaksana

Karya desain

Berdasarkan konsep dan transformasi, maka dihasilkan desain sebagai berikut :

- 1] Desain *site plan* (perencanaan site)
- 2] Desain area kegiatan *outdoor*
- 3] Desain area kegiatan *outdoor* dan gubuk baca
- 4] Desain panggung pentas



Gambar 7:Site plan
Sumber: Analisis Pelaksana



Gambar 8: View area kegiatan outdoor
Sumber: Analisis Pelaksana



Gambar 9: View area kegiatan outdoor dan gubuk baca
Sumber: Analisis Pelaksana



Gambar 10: View panggung pentas
Sumber: Analisis Pelaksana

KESIMPULAN

Sebuah kesempurnaan karya desain tidak hanya dinilai dari segi estetika semata, melainkan bagaimana desain tersebut nantinya dapat diwujudkan dengan mudah dan murah. Karena fasilitas ini adalah inisiatif warga dan dikelola juga secara mandiri. Harapannya apabila nantinya desain ini diwujudkan dalam karya nyata, dapat dinikmati dan dimanfaatkan serta dirawat bersama-sama oleh masyarakat, serta merangsang kemandirian masyarakat yang keberlanjutannya. Harapan selanjutnya, tempat aktivitas ini menjadi *third space* yang dapat memberikan nilai tambah bagi lingkungan sekitar dan menginspirasi masyarakat bahwa belajar dan beraktivitas dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang menginisiasi kegiatan Seminar Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat 2022. Para penggerak dan pengasuh GPIK yang dengan tangan terbuka menerima kami untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat. Juga kepada para mahasiswa yang sudah membantu selama proses pengabdian dan kepada Ananda Naufal Ariq

Pangarsa yang membantu mewujudkan desain yang komunikatif dan artistik.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Jurnal

Hartono, W. (2019). Transformasi ruang pada rumah tinggal penggiat komunitas reog di Pendukuhan Gunungsari Desa Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul. *ARTEKS : Jurnal Teknik Arsitektur*, 4(1), 13–24.

Munawaroh, H. (2017). Pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional engklek sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>

Tantarto, D. D., & Hertoery, D. A. (2020). The role of space in sustaining children's traditional games. *ARTEKS : Jurnal Teknik Arsitektur*, 5(3), 359–372.

<https://doi.org/10.30822/arteks.v5i3.504>

Referensi Buku

Kemendikbud. (2017). Panduan Gerakan Literasi Nasional. *Panduan Gerakan Literasi Nasional*, 50.

Masfingatin, T., Pamungkas, N. B., & Anggraini, P. (2020). *Penataan ruang pojok baca cendekia di desa sundul kecamatan parang magetan*. 19, 283–289.

Oldenburg, R. (1989). *Great Good Place Cafes, Coffe Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons and Other Hangout at the Heart of the Community*.