

## **SENTRA LITERASI *EDUTAINMENT* DI KABUPATEN KENDAL sebagai Wadah Pengembangan 6 Komponen Dasar Literasi yang Edukatif dan Rekreatif**

**Raveena Monavshita, Mohamad Muqoffa, Ummul Mustaqimah**  
Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta  
raveenamonavshita@student.uns.ac.id

### **Abstrak**

*Membaca merupakan pondasi awal dari berbagai kegiatan literasi yang harus dimiliki masyarakat. Budaya membaca dapat meningkatkan mutu pendidikan, sehingga akan tercapai kualitas hidup SDM yang baik. Minat baca yang rendah, menjadi salah satu faktor penurunan regenerasi bangsa yang cinta terhadap literasi. Menurut Dinarpus Kendal, Kabupaten Kendal menjadi salah satu wilayah di Indonesia yang memiliki minat baca rendah, yaitu 2,5% dari 725.632 penduduk. Fasilitas baca publik yang menarik dan memberi manfaat dapat meningkatkan perhatian masyarakat untuk mengembangkan kegiatan literasi. Dari permasalahan tersebut, dibutuhkan perancangan sentra literasi yang mampu mewadahi kegiatan literasi dengan mengembangkan 6 komponen dasar literasi, berdasarkan dua karakteristik ruang, yaitu edukasi dan entertainment. Konsep edutainment pada perancangan sentra literasi menjadi strategi desain untuk menarik perhatian masyarakat, sehingga dapat meningkatkan minat baca. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif, seperti perumusan masalah, penentuan gagasan ide dasar, pengumpulan data, penganalisisan data, perumusan konsep desain dan pembuatan desain akhir. Analisis yang dilakukan menghasilkan penerapan konsep edutainment yang dimunculkan dalam perancangan tata letak ruang, tapak, tampilan, struktur dan utilitas. Hasil dari penelitian ini yaitu, menghasilkan desain Sentra Literasi Edutainment di Kabupaten Kendal yang dapat mewadahi kegiatan literasi berdasarkan dua karakteristik ruang, yaitu edukasi dan entertainment agar masyarakat mendapatkan pengalaman ruang yang edukatif dan rekreatif.*

**Kata kunci:** *sentra literasi, edukasi, entertainment, edukatif, rekreatif.*

### **1. PENDAHULUAN**

Rendahnya minat baca masyarakat Indonesia yang tercatat pada tahun 2012 dalam data UNESCO, menyebutkan bahwa indeks minat baca masyarakat di Indonesia sebesar 0,001. Hal ini berarti dari 1.000 penduduk di Indonesia, hanya satu orang yang memiliki minat membaca (Ditjen PAUD dan Dikmas, 2017). Minat baca yang rendah, menjadi salah satu faktor penurunan regenerasi bangsa yang cinta terhadap literasi. Data yang dilihat dari PISA 2015, tercatat indeks literasi Indonesia berada pada urutan ke-64 dari 72 negara. Menurut Sekretaris Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kendal, Alfebian Yolando (2019), Kabupaten Kendal menjadi salah satu daerah yang memiliki minat baca cukup rendah. Berdasarkan data yang dilansir dari Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kendal tahun 2018, tercatat 2,5% dari 725.632 penduduk Kendal yang memiliki minat baca.

Oleh karena itu, Pemerintah Kendal mengupayakan beberapa program dalam meningkatkan minat baca Kota Kendal hingga ke seluruh lapisan masyarakat. Koordinator relawan pendiri Kampung Literasi, Munawar (2017) mengatakan jika keberhasilan program pemerintah Kampung Literasi, menunjukkan bahwa masyarakat antusias membaca buku, ketika terfasilitasi layanan baca publik disertai dengan kegiatan yang menarik serta memberi manfaat. Hal ini harus dilakukan pemerataan di wilayah Kendal, sehingga diperlukan adanya pusat literasi di Kendal yang tidak hanya mewadahi kegiatan minat baca, namun juga pusat kegiatan literasi lain yang mendukung pengetahuan dan mencakup keenam komponen dasar literasi. (Ditjen PAUD dan Dikmas, 2017).

Wilayah Kendal menjadi sasaran untuk dibangunnya pusat literasi yang dapat menarik minat warganya, karena wilayah ini memiliki potensi budaya yang kental dan bersejarah, diantaranya budaya *Syawalan, Weh-wehan, Pawai, Bari'an, Haul, dan Dugderan*. Potensi budaya yang dimiliki

daerah ini dapat dimanfaatkan sebagai daya tarik warga untuk mengembangkan 6 komponen dasar literasi. Namun sayangnya, potensi daerah yang melimpah tersebut tidak difasilitasi dengan baik, bahkan Kota Kendal tidak memiliki fasilitas publik khusus untuk menggelar acara peringatan budaya daerah dan menampung kegiatan pengembangan keterampilan masyarakatnya.

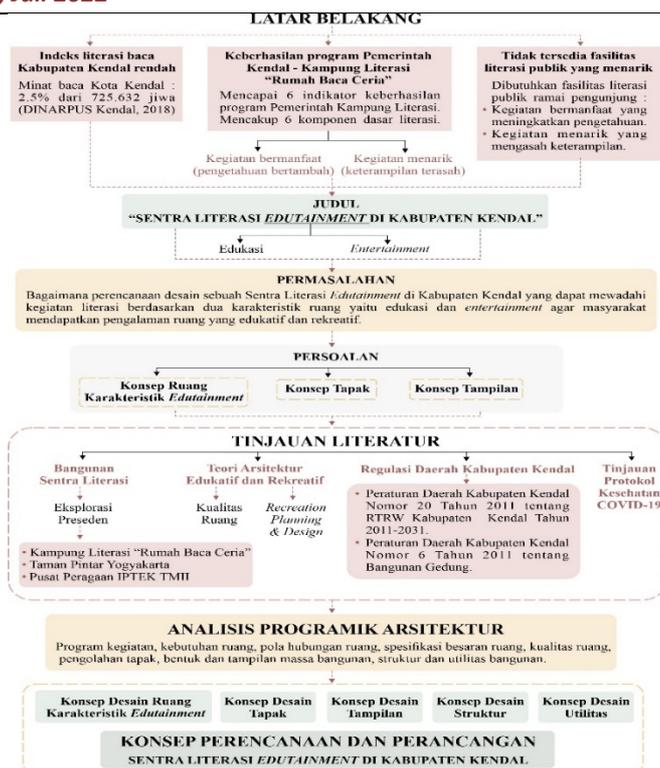
Sentra Literasi *Edutainment* di Kabupaten Kendal diharapkan dapat menjadi wadah pengembangan 6 komponen dasar literasi, yang dapat meningkatkan minat baca, pengetahuan, keterampilan, potensi budaya daerah dan sikap positif, sehingga tercipta kualitas hidup yang baik. Perancangan sentra literasi direncanakan menggunakan karakteristik ruang *edutainment*. Konsep ini akan menarik daya pikat kedatangan masyarakat untuk mengunjungi tempat ini. Karakteristik ruang *edutainment* merupakan perpaduan konsep edukasi dan *entertainment*. Komponen dasar literasi, dibagi menjadi dua karakteristik ruang berdasarkan fungsi dari kegiatannya. Komponen literasi baca tulis, berhitung, sains, teknologi informasi dan komunikasi, keuangan, serta kewarganegaraan dirancang dengan konsep ruang edukasi, sedangkan literasi budaya dirancang dengan konsep ruang *entertainment*. Kedua karakteristik ruang tersebut menghasilkan suasana ruang yang edukatif dan rekreatif.

## 2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif yang dibagi menjadi beberapa tahapan. Tahapan pertama adalah merumuskan masalah, yaitu dengan melihat fenomena yang terjadi di Kabupaten Kendal tentang kebutuhan bangunan yang direncanakan terkait indeks literasi masyarakat. Tahapan kedua yaitu menentukan gagasan ide dasar untuk mendapatkan solusi dan strategi desain dari permasalahan yang dirumuskan. Gagasan atau ide dasar yang ditentukan, akan didukung dengan pemahaman terhadap beberapa teori arsitektur sebagai dasar konsep *edutainment* yang digunakan. Tahapan ketiga yaitu, mengumpulkan data untuk mendukung gagasan yang akan diambil. Dalam kondisi pandemi, pencarian data dilakukan secara *online*, berupa kajian kepustakaan yang diperoleh dari studi literatur dengan topik bahasan terkait. Data dan teori yang didapatkan berasal dari studi literatur yaitu, buku, jurnal, artikel, laporan penelitian, dan peraturan-peraturan yang berkaitan dengan tinjauan mengenai bangunan sentra literasi, bahasan terkait serta studi preseden yang mendukung. Pencarian data terkait dengan objek bangunan sejenis yang akan dijadikan sebagai preseden, yaitu Kampung Literasi “Rumah Baca Ceria”, Taman Pintar Yogyakarta, dan Pusat Peragaan IPTEK TMII, Jakarta.

Tahapan keempat yaitu, menganalisis data yang dilakukan setelah semua data primer terkait yang dibutuhkan telah didapatkan. Analisis dilakukan pada data yang berkaitan dengan aspek arsitektural, yaitu analisis kegiatan pengguna, analisis peruangan, analisis lokasi dan tapak, analisis tampilan bangunan, analisis struktur dan analisis utilitas. Analisis data dilakukan dengan pertimbangan Teori Kualitas Ruang, Teori Organisasi Ruang dan Teori Sirkulasi Ruang oleh Francis D.K.Ching (2008), Teori Arsitektur Edukatif oleh George E. Hein (1998), Teori Arsitektur Rekreatif oleh Seymour M. Gold (1980) dan standar perhitungan besaran ruang yang bersumber dari Data Arsitek oleh Ernest Eufert, *Time Saver Standards for Building Type* oleh Joseph de Chiara & John Callender serta standar protokol kesehatan COVID-19 oleh dr. Muhamad Fajri Adda’i. Tahapan kelima yaitu merumuskan konsep desain yang menjadi solusi dan pedoman untuk menjawab permasalahan dan persoalan. Konsep desain yang dihasilkan meliputi konsep perencanaan pengguna dan kegiatan, konsep perancangan ruang, konsep penzonangan tapak, konsep tampilan bangunan, konsep struktur dan konsep utilitas. Konsep yang telah dihasilkan pada tahap ini akan menjadi *guidelines* proses desain Sentra Literasi *Edutainment* di Kabupaten Kendal. Tahapan terakhir yaitu, membuat desain akhir yang didapatkan dari kriteria desain berupa gambar kerja tiga dimensi atau visualisasi dari Sentra Literasi *Edutainment* di Kendal.

Proses tahapan metode penelitian ini dapat dilihat pada skema pola pikir dari Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Pola Pikir Sentra Literasi *Edutainment* di Kabupaten Kendal

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sentra Literasi *Edutainment* di Kabupaten Kendal merupakan wadah yang menjadi pusat kegiatan orang untuk belajar, mencari informasi, dan mengembangkan keterampilan di luar pendidikan formal yang mencakup 6 komponen literasi dengan dua karakteristik ruang *edutainment* (edukasi dan *entertainment*) di Kabupaten Kendal. Penggunaan teori arsitektur kualitas ruang bertujuan untuk mendukung penyelesaian persoalan mengenai tata letak ruang yang sesuai dengan dua karakteristik ruang *edutainment*, sedangkan penggunaan teori arsitektur organisasi dan sirkulasi ruang bertujuan untuk mendukung penyelesaian pengolahan tapak yang sesuai dengan sistem zonasi tata letak ruang. Teori arsitektur edukatif dan rekreatif diaplikasikan untuk mendukung penyelesaian tampilan eksterior dan interior Sentra Literasi *Edutainment* yang merepresentasikan karakteristik *edutainment*, sehingga memberi kesan edukatif dan rekreatif, agar menarik masyarakat untuk datang.

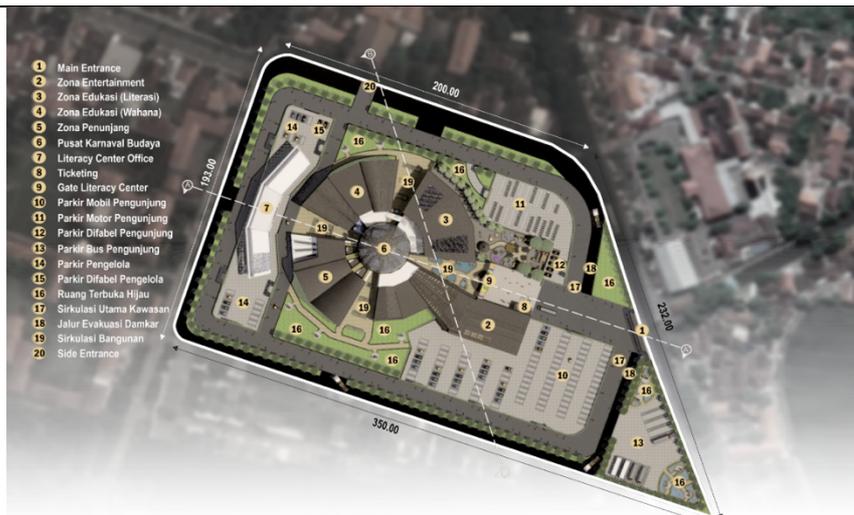
Hasil dari penelitian Sentra Literasi *Edutainment* di Kabupaten Kendal akan dibahas sebagai berikut.

#### a. Pelaku dan Aktivitas Pengguna

Bangunan sentra literasi membutuhkan ruang dengan fungsi sesuai kebutuhan kegiatan pengguna. Agar terciptanya efisiensi kegiatan, maka diperlukan penggabungan ruang dengan aktivitas sama, sehingga ruang dibagi berdasarkan kelompok alur kegiatan 6 komponen dasar literasinya. Kelompok kegiatan tersebut dibagi menjadi 5 kelompok, yaitu kelompok kegiatan edukasi, kegiatan *entertainment*, kegiatan pengelola, kegiatan penunjang dan kegiatan servis.

#### b. Konteks Tapak

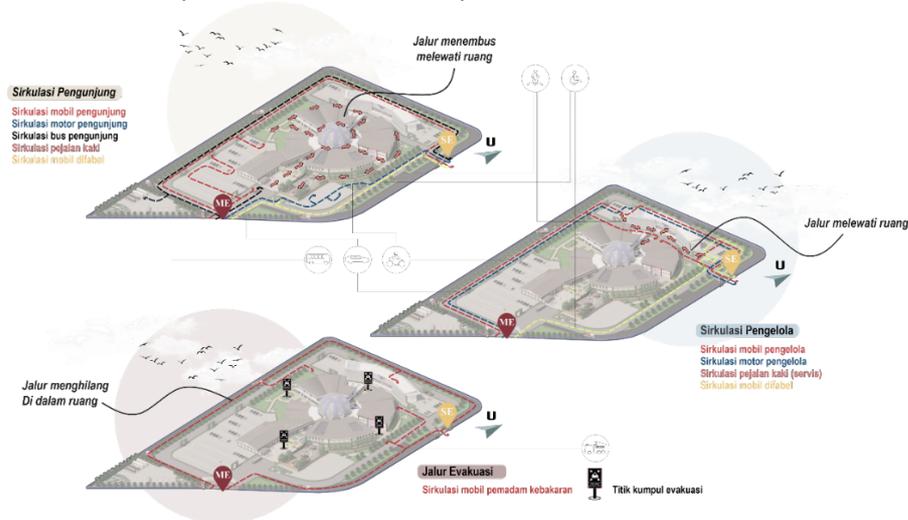
Lokasi tapak yang dipilih berada di Jalan Raya Soekarno-Hatta, Desa Kersan, Kecamatan Kebondalem, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah. Luas tapak yang dipilih 50.000 m<sup>2</sup>. Tapak terpilih merupakan jantung kota dan kawasan strategis untuk pengembangan pendidikan. Area tapak terpilih dikelilingi fasilitas publik yang mendukung perancangan tapak Sentra Literasi. *Main entrance* terletak pada sisi timur yang berbatasan dengan Jalan Raya Soekarno-Hatta, sedangkan *side entrance* berada pada sisi utara yang berbatasan dengan Jalan Pemuda.



Gambar 2.

**Situasi Tapak Sentra Literasi Edutainment di Kabupaten Kendal**

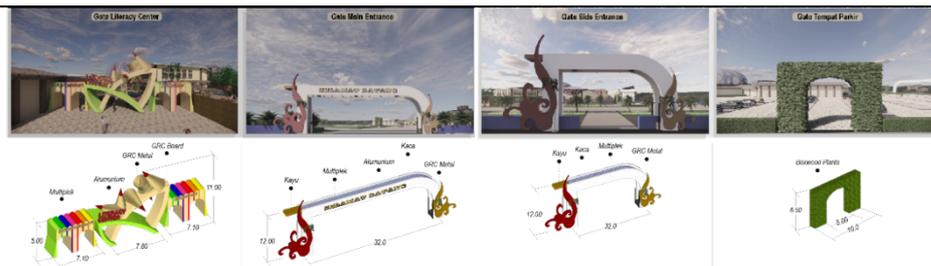
Sirkulasi tapak sentra literasi *edutainment* diorganisasikan berdasarkan teori arsitektur organisasi dan sirkulasi ruang. Terdapat tiga jenis sirkulasi yang diterapkan untuk mendukung alur kegiatan yang memusat di ruang karnaval budaya, yaitu sirkulasi pengunjung, sirkulasi pengelola dan sirkulasi jalur evakuasi. Sirkulasi pengunjung menerapkan jenis sirkulasi ruang dengan jalur menembus melewati ruang karnaval budaya yang menjadi pusat dari alur kegiatan. Sirkulasi pengelola menerapkan jenis sirkulasi ruang dengan jalur melewati ruang. Gedung penunjang dan gedung wahana menjadi perantara untuk menghubungkan jalur menuju gedung pengelola. Sirkulasi jalur evakuasi yang dilewati mobil pemadam kebakaran, menerapkan sirkulasi ruang dengan jalur menghilang di dalam ruang. Hubungan jalur ini, dilakukan untuk mencapai dan memasuki titik pemberhentian evakuasi.



Gambar 3.

**Sirkulasi pada Tapak Sentra Literasi Edutainment di Kabupaten Kendal**

Terdapat 4 jenis *entrance* yang mengaplikasikan arsitektur rekreatif pada Kawasan Sentra Literasi *Edutainment* di Kabupaten Kendal, yaitu *gate literacy center*, *main entrance*, *side entrance*, dan parkir. Keempat *gate* tersebut menerapkan teori arsitektur rekreatif yang ekspresif dan dinamis. *Literacy center gate* merupakan *gate* utama yang menjadi ikon sentra literasi *edutainment*, karena bentuknya yang ekspresif, dinamis dan pemilihan warna yang beragam. Bentuk buku yang tersusun dengan ritme berulang menjadi simbol "literasi" yang identik dengan membaca. Terdapat 6 buah kerucut yang membentuk sebuah pensil dengan warna merah dan emas, sebagai simbol 6 komponen dasar literasi yang terwadahi.



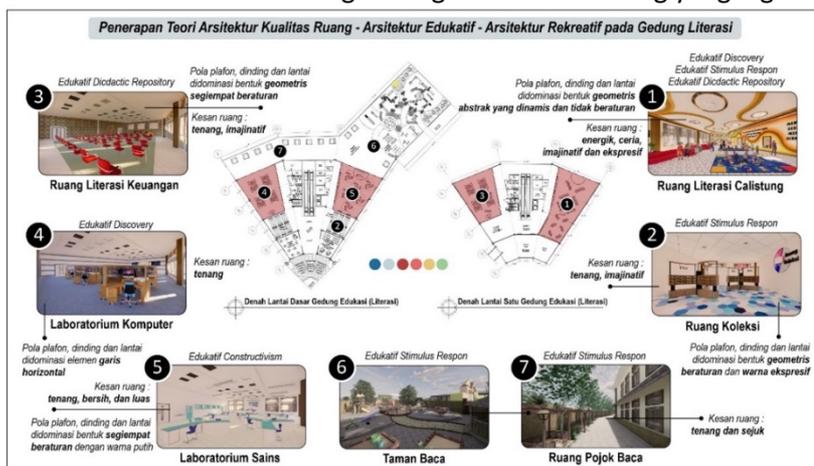
Gambar 4.

**Jenis Entrance pada Literasi Edutainment di Kabupaten Kendal**

Gate main entrance dan side entrance didesain sama agar terlihat selaras dan menyatu. Gate berbentuk kubus dengan aksesoris motif batik menunjukkan simbol kebudayaan, sedangkan warna merah emas memberi kesan megah dan energik. Gate parkir didesain dari tanaman *boxwood* dengan daun lebat dan hijau, untuk mereduksi polusi udara yang timbul di area parkir. Gate ini terletak menyebar pada beberapa titik sesuai entrance menuju parkir.

**c. Gedung Edukasi (Literasi)**

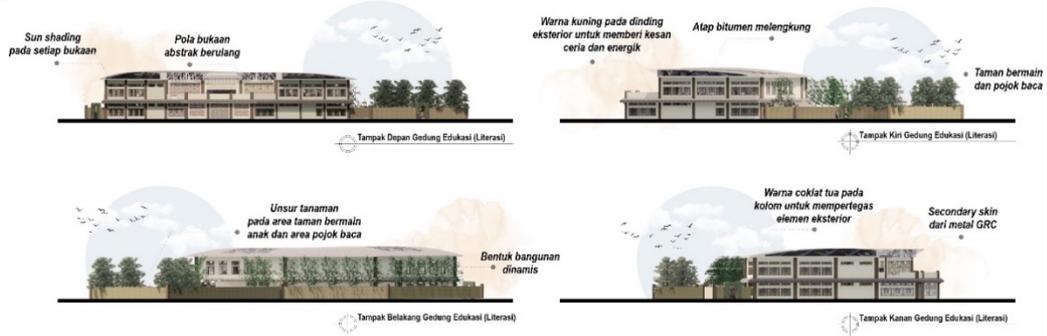
Gedung literasi merupakan gedung yang mewadahi kegiatan utama 6 komponen dasar literasi dengan dilengkapi fasilitas pendukung kegiatan belajar dan pengembangan literasi. Bangunan ini memiliki luas 4.636,5 m<sup>2</sup> dengan 9 program ruang, yaitu ruang literasi calistung, laboratorium komputer, ruang seminar keuangan dan kewarganegaraan, laboratorium sains, ruang koleksi, ruang digital informasi, ruang pojok baca dan taman bermain. Penerapan warna, pola dan tekstur disesuaikan dengan fungsi dan kesan ruang yang ingin dimunculkan.



Gambar 5.

**Konsep Teori Arsitektur pada Interior Gedung Literasi**

Ruang laboratorium komputer menerapkan konsep edukatif *discovery* yang melibatkan pemateri dengan audiens melalui kegiatan praktik materi secara langsung. Penerapan kualitas ruang dan teori rekreatif dapat dilihat dari pola lantai, dinding dan plafon dengan bentuk geometris segi empat yang memberi kesan ruang tenang. Ruang laboratorium sains menerapkan konsep edukatif *constructivism* yang melibatkan kemampuan pengguna ruang dalam bereksperimen tentang fenomena ilmu pengetahuan. Penerapan kualitas ruang dan teori rekreatif dapat dilihat dari desain pola lantai, dinding dan plafon dengan bentuk geometris segi empat yang memberi kesan tenang, bersih dan luas.



Gambar 6.

**Konsep Teori Arsitektur Edukatif-Rekreatif pada Eksterior Gedung Literasi**

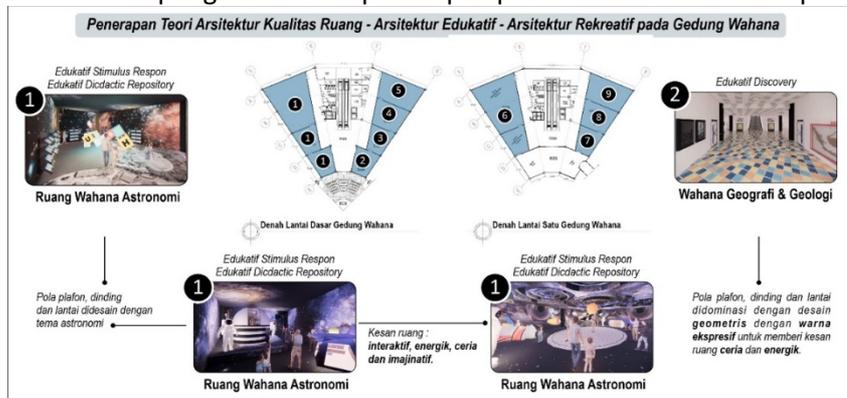
Pengaplikasian arsitektur edukatif pada tampilan eksterior gedung ini dilihat dari penggunaan atap *skylight* untuk memaksimalkan cahaya sehingga pengguna ruang nyaman saat melakukan kegiatan di dalamnya. Pengaplikasian arsitektur rekreatif pada tampilan gedung literasi dilihat dari desain *sun shading* fasad setiap bukaan yang membentuk pola bayangan abstrak secara berulang. Penggunaan atap bitumen yang melengkung serta desain bentuk dan warna bangunan yang ekspresif menunjukkan unsur dinamis.

Struktur gedung literasi terdiri dari struktur pondasi tiang pancang dan pondasi *footplat* sebagai struktur bawah. Struktur grid yang digunakan, yaitu grid melingkar dengan jari-jari 10 meter serta kolom beton yang terdiri dari 100x100 cm dan 80x80 cm. Dinding yang digunakan yaitu dinding bata ringan dilengkapi bukaan kaca *double glass*. Struktur atas gedung ini, menggunakan struktur *truss frame* yang ditopang oleh balok induk berukuran 40/80 dan dilengkapi pelindung atap dari bitumen.

**d. Gedung Edukasi (Wahana)**

Gedung edukasi wahana merupakan gedung yang mewadahi kegiatan literasi sains dengan fasilitas wahana sesuai cabang ilmunya. Setiap wahana menggunakan teknologi digital dan alat peraga interaktif sehingga mampu memunculkan imajinasi pengunjung. Bangunan ini memiliki luas 3.282 m<sup>2</sup> dengan 10 program ruang, yaitu wahana zona astronomi, geologi dan geografi, kimia, biologi, fisika, transportasi, telekomunikasi, robotic, ilusi, dan area servis.

Teori arsitektur kualitas ruang yang didesain pada ruang wahana astronomi memberi kesan ruang yang interaktif, energik, ceria dan imajinatif. Penerapan arsitektur rekreatif dapat dilihat dari susunan pola lantai, dinding, dan plafon yang didesain. Penerapan arsitektur edukatif pada ruang ini dapat dilihat dari dengan tema astronomi. Konsep edukatif yang diterapkan yaitu *konstruktivisme* dan *stimulus respon*. Hal ini dapat dilihat dari desain wahana yang digunakan dapat memunculkan imajinasi dan interaksi pengguna. Setiap wahana yang difasilitasi memberikan pengalaman dan penerapan praktik ilmu astronomi kepada pengguna.



Gambar 7.

**Konsep Teori Arsitektur pada Interior Gedung Wahana**

Penerapan teori arsitektur rekreatif dan kualitas ruang pada eksterior gedung wahana dapat dilihat dari pola, warna dan tekstur pada dinding yang memberi kesan ekspresif, dinamis dan rekreatif. Bentuk atap bitumen yang melengkung menunjukkan unsur dinamis dari arsitektur rekreatif.



Gambar 8.

**Konsep Arsitektur Edukatif-Rekreatif pada Eksterior Gedung Wahana**

Struktur gedung wahana terdiri dari struktur pondasi tiang pancang dan pondasi *footplat* sebagai struktur bawah. Struktur kolom yang digunakan, yaitu grid melingkar berjari-jari 10 meter dengan kolom beton yang terdiri dari 100x100 cm dan 80x80 cm. Material dinding yang digunakan, yaitu dinding multiplek. Struktur atas gedung ini, menggunakan struktur *truss frame* dari baja ringan yang ditopang oleh balok induk berukuran 40/80 dan dilengkapi pelindung atap dari bitumen.

**e. Gedung Entertainment**

Gedung *entertainment* merupakan gedung yang memwadahi kegiatan literasi budaya dengan dilengkapi ruang pertunjukkan dan pameran seni. Bangunan ini memiliki luas 2.217,5 m<sup>2</sup> dengan 7 program ruang, yaitu ruang pentas seni, galeri seni, ruang pelatihan karnaval budaya, ruang properti, ruang ganti, *sound stage*, area servis. Teori kualitas ruang dapat dilihat dari desain warna, pola, tekstur pada lantai, dinding dan plafon setiap ruang yang memberi kesan ruang megah, elegan dan interaktif. Ruang pentas seni menerapkan konsep edukatif *discovery* yang menampilkan pertunjukkan seni edukatif.



Gambar 9.

**Konsep Teori Arsitektur pada Interior Gedung Entertainment**

Konsep teori arsitektur rekreatif dan edukatif pada eksterior gedung *entertainment* dapat dilihat dari pola atap *skylight* yang membentuk geometris segitiga sepanjang lorong hingga menuju ruang galeri seni. Penggunaan atap bitumen dengan bentuk yang melengkung dinamis juga menekankan unsur rekreatif pada tampilan gedung.



Gambar 10.

**Konsep Arsitektur Edukatif-Rekreatif pada Eksterior Gedung Entertainment**

Struktur bawah yang diterapkan yaitu, pondasi *footplat* dan tiang pancang yang dapat menyalurkan beban yang merata hingga ke tanah. Struktur tengah atau badan bangunan, menggunakan struktur rangka kaku yang terdiri dari balok 40/80, kolom grid berjari-jari 10 meter, kolom grid 4x4 meter dan pelat lantai. Struktur atas yang akan dirancang yaitu struktur *truss frame* dan beton bertulang pada atap dak beton.

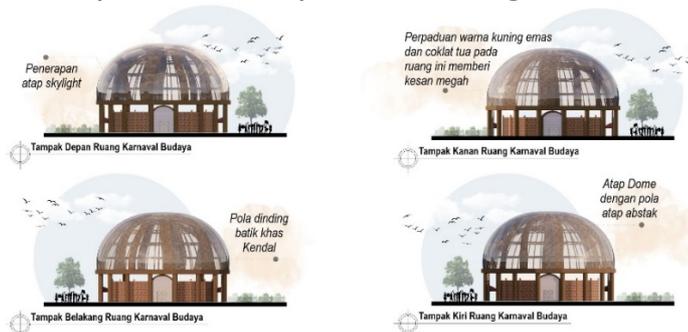
**f. Ruang Karnaval Budaya**

Ruang karnaval budaya adalah ruang yang mewadahi kegiatan karnaval budaya Kendal dan menjadi pusat seluruh kegiatan literasi. Bangunan ini memiliki luas 2.464 m<sup>2</sup> dengan satu ruang yang menjadi pusat orientasi seluruh kegiatan literasi.



Gambar 11.

**Konsep Teori Arsitektur pada Interior Ruang Karnaval Budaya**



Gambar 12.

**Konsep Arsitektur Rekreatif pada Eksterior Ruang Karnaval Budaya**

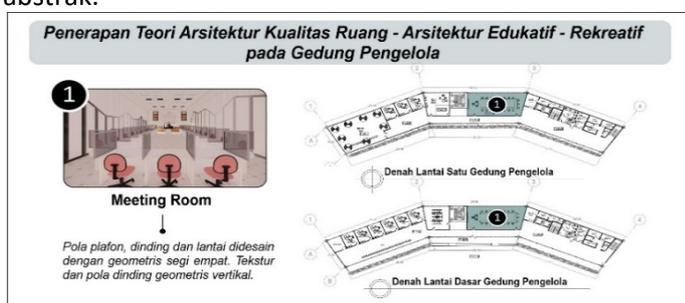
Penerapan teori arsitektur kualitas ruang dapat dilihat dari pola lantai dan dinding yang didesain dengan motif batik, serta pola *skylight* atap yang membentuk pola geometris segitiga untuk memberi kesan interaktif dan rekreatif pada ruang. Penerapan arsitektur edukatif dapat dilihat dari konsep edukatif *discovery* dan *stimulus respon* yang melibatkan seni karnaval budaya, sehingga memicu interaksi penonton. Struktur ruang karnaval budaya terdiri dari *sub structure*, *super structure*, dan *upper structure*. Struktur bawah yang diterapkan yaitu, pondasi tiang pancang dan pondasi batu kali. Struktur tengah bangunan, menggunakan struktur rangka

kaku yang terdiri dari kolom 100x100 cm dan 30x30 cm serta pelat lantai. Struktur atas yang dirancang yaitu struktur atap *space truss frame* pada atap berbentuk *dome*.

#### g. Gedung Pengelola

Gedung pengelola merupakan gedung yang mewadahi kegiatan seluruh pengelola sentra literasi. Gedung ini terletak memisah dari gedung lainnya, karena membutuhkan privasi paling tinggi, namun tetap berorientasi pada pusat sentra literasi. Bangunan ini memiliki luas 813,75 m<sup>2</sup> dengan 16 program ruang, di antaranya ruang kepala sentra literasi, ruang sekretaris, ruang kepala bidang, ruang kordinator, ruang arsip, ruang rapat dan ruang tamu.

Penerapan teori kualitas ruang gedung pengelola terlihat dari desain warna, pola, tekstur pada lantai, dinding dan plafon setiap ruang yang memberi kesan ruang tenang, nyaman dan stabil. Contoh dari penerapanteori kualitas ruang, yaitu ruang rapat besar, seperti pola lantai dan plafon dengan bentuk mozaik segi empat ukuran 40x40 cm untuk memberi kesan ruang formal. Tekstur dan pola dinding didesain dengan bentuk geometris vertikal untuk memberi kesan ruang yang tinggi dan rekreatif. Penerapan arsitektur rekreatif pada eksterior gedung ini dapat dilihat dari pola desain *secondary skin* dinding dan jendela fasad yang membentuk linear abstrak.



Gambar 13.

#### Konsep Teori Arsitektur pada Interior Gedung Pengelola

Struktur gedung pengelola terdiri dari *sub structure*, *super structure*, dan *upper structure*. Struktur bawah yang diterapkan yaitu, pondasi *footplat*. Struktur tengah bangunan, menggunakan struktur rangka kaku yang terdiri dari kolom 80x80 cm dengan grid melingkar 10x10 meter dan pelat lantai 12 cm, sedangkan material dindingnya terbuat dari bata ringan. Struktur atas yang dirancang yaitu struktur *truss frame* dengan pelindung atap miring dari material beton.



Gambar 14.

#### Konsep Arsitektur Rekreatif pada Eksterior Gedung Pengelola

#### h. Gedung Penunjang

Gedung penunjang adalah gedung yang berfungsi menunjang kegiatan pada sentra literasi. Gedung ini didesain semi terbuka karena menampung kapasitas besar sehingga membutuhkan penghawaan tinggi. Bangunan ini memiliki luas 6.560 m<sup>2</sup> dengan 20 program ruang, di antaranya tempat parkir penunjang, tempat parkir pengelola, *food court*, musholla, kios *souvenir* dan *coffee shop*. Teori kualitas ruang dapat dilihat dari desain warna, pola, tekstur pada lantai, dinding dan plafon setiap ruang yang memberi kesan ruang tenang, nyaman dan

santai. Hal ini dapat dilihat pada ruang *coffee shop* yang didesain dengan pola lantai dan plafon berbentuk geometris segiempat, serta pola dinding dengan desain berbentuk geometris abstrak.



Gambar 15.

**Konsep Teori Arsitektur pada Interior Gedung Penunjang**

Ruang musholla didesain untuk memberi kesan lebih intim. Penerapan atap *skylight*, jendela dan pintu dengan pola geometris abstrak dapat menghadirkan suasana spiritual.

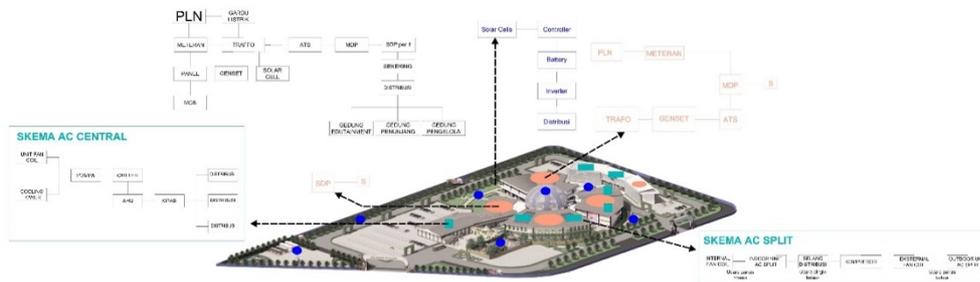


Gambar 16. Konsep Arsitektur Rekreatif pada Eksterior Gedung Penunjang

Struktur pada gedung wahana terdiri dari struktur pondasi tiang pancang dan pondasi *footplat* sebagai struktur bawah. Struktur grid melingkar yang digunakan memiliki jari-jari 10 meter dengan kolom beton yang terdiri dari 100x100 cm dan 80x80 cm. Material dinding yang digunakan yaitu dinding multiplek dan dinding kaca. Struktur atas gedung ini, menggunakan struktur *truss frame* dari baja ringan yang ditopang oleh balok induk berukuran 40/80 dan dilengkapi pelindung atap dari bitumen.

**i. Utilitas Kawasan**

Konsep utilitas Kawasan pada Sentra Literasi *Edutainment* terdiri dari utilitas jaringan listrik, utilitas pendistribusian air bersih, utilitas pembuangan air kotor, utilitas pemadaman kebakaran, utilitas penghawaan, utilitas pembuangan sampah, utilitas komunikasi, utilitas keamanan CCTV, utilitas perawatan dan pemeliharaan bangunan.



Gambar 17.

**Sistem Jaringan Listrik dan Penghawaan Buatan (AC) pada Kawasan**

Sumber aliran listrik utama pada sistem jaringan gedung sentra literasi ini, berasal dari PLN dengan sumber energi listrik cadangan genset dan panel surya. Jenis lampu yang digunakan disesuaikan dengan kebutuhan ruang berdasarkan konsep kualitas ruang. Utilitas penghawaan gedung ini menggunakan penghawaan alami, yaitu *AC central* dan *AC split*. Penggunaan *AC central* berada di ruang dengan kapasitas besar, seperti ruang literasi, ruang wahana dan ruang

pentas seni, sedangkan penggunaan AC *split* digunakan untuk ruang yang menampung kapasitas lebih kecil, yaitu ruang pengelola.



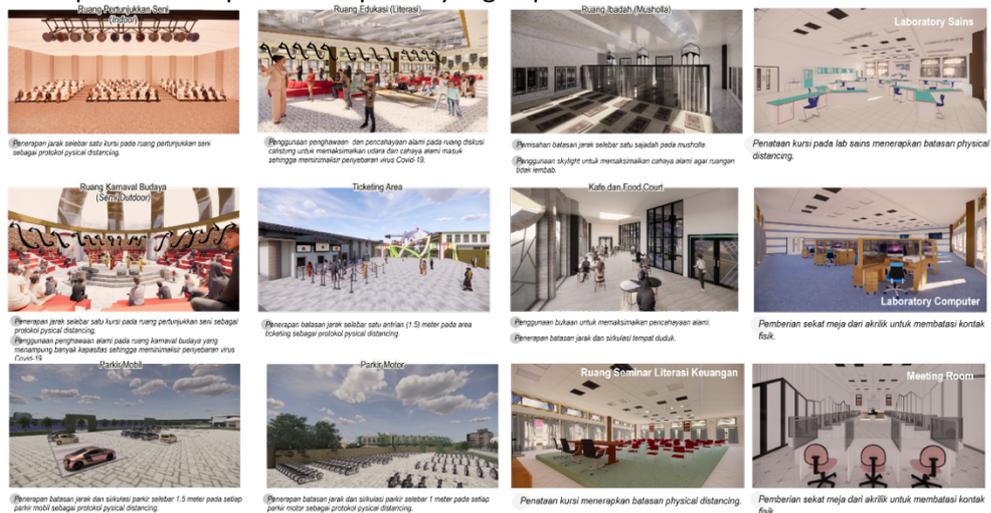
Gambar 18. Sistem Air Bersih dan Sistem Air Kotor pada Kawasan

Sistem pembangunan air kotor pada Sentra Literasi *Edutainment* dikelompokkan sesuai sumbernya. Air kotor dari sumber air hujan disalurkan melalui pipa menuju area resapan ke riol kota. Air kotor yang berasal dari limbah *pantry* dialirkan ke bak penangkap lemak dan disalurkan menuju sumur resapan, kemudian dialirkan ke riol kota. Sistem pemadaman kebakaran *outdoor* gedung ini, menggunakan instalasi rumah pompa yang dilengkapi *hydrant outdoor* dan *hydrant pillar*. Pada sistem kebakaran *indoor*, menggunakan APAR dan *hydrant indoor*.

Konsep sistem telekomunikasi pada Sentra Literasi menggunakan *intercom* antar ruang, *announcer system* dan radio komunikasi. Sistem penangkal petir yang digunakan adalah sistem *Faraday*, sedangkan sistem keamanan menggunakan CCTV. Sistem ini ditunjang dengan adanya *cleaning service* yang bertugas membersihkan dalam dan luar bangunan secara berkala. Saat jadwal pengangkutan, sampah diambil oleh petugas pada hari sesuai kebijakan pengelola.

j. Respon Desain Covid-19

Pemerintah Indonesia telah menerapkan kebijakan terhadap *new normal* sejak Juni 2020. Merespon kebijakan pemerintahan Indonesia mengenai *The New Normal* yang mengijinkan beberapa tempat umum terbuka, maka dibutuhkan respon desain secara arsitektural pada beberapa fasilitas publik yang dapat meminimalkan virus Covid-19.



Gambar 19. Respon Desain Arsitektural terkait Pandemi Covid-19

Sentra Literasi *Edutainment* di Kabupaten Kendal menerapkan respon desain Covid-19 sesuai dengan protokol kesehatan yang bersumber pada webinar “Adaptasi Kebiasaan Baru Pandemi Covid-19” oleh dr. Muhamad Fajri Addai (2020). Respon desain Covid-19 menyeluruh ke semua gedung sentra literasi, di antaranya dengan meminimalkan penggunaan penghawaan buatan, memaksimalkan bukaan dan *outdoor room*, menerapkan jarak dan batasan sirkulasi, mengurangi kapasitas dan penggunaan furnitur ruang.

### k. Universal Design

Prinsip *universal design* dapat diterapkan bagi penyandang disabilitas fisik (pengguna kursi roda) sesuai standar regulasi Permen PUPR No 14/PRT/M/2017 tentang persyaratan kemudahan bangunan gedung. Prinsip *universal design* sentra literasi dapat diakses menyeluruh ke area gedung, seperti penerapan *ramp*, parkir khusus difabel, *lift* tangga dan toilet difabel.



Gambar 20.

### Konsep Universal Design pada Sentra Literasi Edutainment

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Sentra Literasi *Edutainment* di Kabupaten Kendal merupakan paradigma baru desain pengembangan 6 komponen dasar literasi yang menerapkan konsep *edutainment* (edukasi dan *entertainment*) pada ruang, tapak dan tampilan bangunan yang dapat memberi kesan edukatif dan rekreatif kepada pengunjung. Desain sentra literasi *edutainment* ini disesuaikan dengan protokol kesehatan Covid-19 dan desain universal yang merata ke seluruh bangunan.

Permasalahan rendahnya literasi baca, terutama di Kabupaten Kendal seharusnya lebih diperhatikan oleh pemerintah, apabila suatu daerah yang ditinggali ingin maju. Sentra literasi dengan konsep *edutainment* menjadi salah satu upaya yang dapat mewujudkan wadah pusat pengembangan literasi dasar yang dapat meningkatkan minat baca, potensi budaya daerah, pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif pada masyarakat.

Sentra literasi dengan tata letak ruang dan sirkulasi memusat dibutuhkan untuk menarik kedatangan masyarakat dan memaksimalkan alur kelompok kegiatan penggunaannya. Massa dan tampilan bangunan dibentuk dinamis dengan warna gradasi untuk memunculkan kesan rekreatif. Bentuk geometris abstrak pada atap *skylight* disarankan untuk memunculkan pola bayangan yang dapat menghidupkan suasana rekreatif dan memaksimalkan kenyamanan edukasi di ruang literasi.

## REFERENSI

- Ditjen PAUD dan Dikmas. (2017). *Panduan Penyelenggaraan Kampung Literasi*. 1–14.
- dr. Muhamad Fajri Adda'i. (2020). *Adaptasi Kebiasaan Baru Pandemi COVID-19*.
- Francis D.K.Ching. (2008). *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan Edisi Ketiga*.
- Lubis, A. R. (2012). *Discovery World Medan (Arsitektur Rekreatif Edukatif)*. Medan : Universitas Sumatera Utara.
- Munawar Alma. (2021). *Kampung Literasi dan Taman Kelinci Patean*. <https://web.facebook.com/kampungliterasidantamankelinci>.
- OECD, S. G. (2018). PISA 2015 Result in Focus. In *PISA 2015 Result in Focus (Result in)*. Secretary General OECD.
- Pamuji, Kukuh. (2010). *Komunikasi dan Edukasi di Museum Istana Kepresidenan Jakarta*. Jakarta : Universitas Indonesia.
- RI, J. B. (2013). *Peraturan Daerah Kabupaten Kendal Nomor 20 Tahun 2011 tentang RTRW Kendal Tahun 2011-2031 (Vol. 4)*.
- Ul-fath, I. D., & Marlina, E. (2019). *Rekreatif – Edukatif : Strategi Peningkatan Daya Tarik Rancangan Museum Komik*. 03, 31–38.