

MEMPERKENALKAN DUNIA DESAIN DAN MINAT PADA BIDANG ARSITEKTUR PADA ANAK-ANAK DI DESA ALUE NAGA - BANDA ACEH

INTRODUCING THE WORLD OF DESIGN AND INTEREST IN ARCHITECTURE TO CHILDREN IN ALUE NAGA VILLAGE - BANDA ACEH

Armia¹, Herawati², Shaibanur Rezeki³, Periska Dina Kalikulla⁴,

Universitas Ubudiyah Indonesia, Jalan Alue Naga Tibang Kecamatan Syiah Kuala, Banda Aceh

Korespondensi Penulis: armia.nasri@uui.ac.id albar@uui.ac.id periskila@uui.ac.id

Abstrak

Salah satu Tri Dharma dari Perguruan Tinggi adalah melaksanakan pengabdian kepada masyarakat selain melakukan pengajaran dan penelitian. Program pengabdian kepada masyarakat juga dilaksanakan oleh Universitas Ubudiyah Indonesia secara berkala dalam satu semester atau pun pertahun akademik. Sebagai salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat yang dapat dilakukan oleh Universitas Ubudiyah Indonesia adalah: “*Memperkenalkan Dunia Desain Dan Minat Pada Bidang Arsitektur Pada Anak-Anak Di Desa Alue Naga - Banda Aceh..*” Dalam rangka untuk menumbuhkan minat dalam dunia desain (Arsitektur) dan membantu mengarahkan minat dan bakat untuk para siswa Pentingnya untuk mengenalkan tentang dunia desain dan peluang profesi sebagai Arsitek sejak dini untuk para siswa tingkat SMP dan SMA supaya mereka bisa lebih dini mengetahui tentang bakat dan minat yang tertarik dalam dunia desain atau Arsitektur. Kemampuan berimajinasi dengan melahirkan konsep-konsep bentuk desain baru sangat di perlukan sejak dini, terutama untuk para siswa di sekolah menengah atas untuk memantapkan pilihannya untuk menjadi seorang Arsitek. Oleh karena itu, pelaksanaan pengabdian masyarakat guna membantu para siswa agar memiliki pengetahuan dalam menumbuhkan bakat minat untuk mengenal cita-cita mereka.

Kata Kunci: *Minat Bakat, Sosialisasi, Arsitek, Desain, Arsitektur.*

Abstract

One of the Tri Dharmas of Higher Education is carrying out community service in addition to conducting teaching and research. Community service programs are also carried out by Ubudiyah University Indonesia periodically in one semester or per academic year. As a form of community service that Ubudiyah University Indonesia can carry out is: "Introducing The World Of Design And Interest In Architecture To Children In Alue Naga Village - Banda Aceh". In order to foster interest in the world of design (Architecture) and help direct students' interests and talents. It is important to introduce the world of design and professional opportunities as an Architect from an early age for high school level students so that they can find out more about the talents and interests they are interested in. in the world of design or architecture. The ability to imagine by generating new design concepts is needed from an early age, especially for high school students to solidify their choice to become an architect. Therefore, the implementation of community service is to help students have knowledge in cultivating talents, interests and getting to know their dreams.

Keywords: *Interest and talent, Architect, Design, Architectur*

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia desain dalam ilmu Arsitektur yang semakin berkembang pesat di era sekarang yang menuntut kreatifitas dan imajinasi yang maksimal. Berdasarkan fenomena tersebut maka dibutuhkan para Arsitek-arsitek yang handal untuk era sekarang dan di masa yang akan datang. Profesi Arsitek yang semakin di minati dan menjadi salah satu profesi yang menjadi cita-cita oleh para generasi sekarang. Untuk mewujudkan dan mempersiapkan bibit-bibit unggul arsitek di masa yang akan datang untuk terus menjadi regenerasi diperlukan persiapan dari sekarang dengan salah satu cara membantu menumbuhkan minat terhadap dunia desain dan mensosialisasikan untuk mensosialisasikan bagaimana profesi Arsitek di masa sekarang dan masa depan dan segala bentuk potensinya kepada para siswa yang akan masuk jenjang ke perguruan tinggi.

Tuntutan dalam dunia desain bangunan (Arsitektur) saat ini yang memerlukan inovasi dan kreativitas bagi seorang arsitek dalam mendesain apapun objek rancangan supaya tetap bisa bertahan dalam menghasilkan karya, ditambah dengan adanya beberapa peraturan yang bersifat mengikat. Building codes (peraturan bangunan) tersebut memiliki beberapa efek dalam dunia desain dan arsitektur dan faktor-faktor lainnya.

Dalam dunia desain bangunan (Arsitektur) saat ini, inovasi dan kreativitas arsitek dalam mendesain bangunan maupun kota menemui tantangan baru, dengan adanya beberapa peraturan yang bersifat mengikat. Building codes (peraturan bangunan) tersebut memiliki beberapa efek dalam dunia desain dan arsitektur.

Perancangan berkelanjutan pada skala kota saat ini, menjadi salah satu

aspek yang mulai diperhatikan oleh beberapa kota di Indonesia. Hal tersebut lantaran urban design turut berpengaruh pada aspek lain seperti ekonomi, sosial, pendidikan, dan lain-lain. Arsitek dan desainer harus dapat menciptakan solusi desain yang mampu mengakomodasi kebutuhan manusia. Dengan memperhatikan hal-hal penting diatas maka bisa dipastikan minat untuk menjadi seorang Arsitek akan semakin bertambah dimasa yang akan datang yang mempunyai keahlian yang di butuhkan untuk menjadi seorang Arsitek handal.

PERBEDAAN PEMAHAMAN DEFINISI ARSITEKTUR DAN ARSITEK

Arsitektur Arsitektur adalah seni atau praktik perancangan dan pembangunan struktur dan konstruksi bangunan. Dalam arti yang lebih luas, arsitektur dapat mencakup merancang dan membangun keseluruhan lingkungan binaan level makro, misalnya perencanaan kota, tidak hanya satu bangunan dan pelengkapannya saja.

Mangunwijaya dan Wastu Citra (1995, hlm. 12) mengungkapkan bahwa arsitektur berasal dari bahasa Yunani "archee" dan "tectoon". Archee berarti yang asli, yang utama, yang awal. Sementara Tectoon berarti kokoh, tidak roboh atau stabil. Maka archeetectoon berarti orisinal dan kokoh. Dari pengertian etimologi tersebut kita dapat menarik kesimpulan bahwa arsitektur setidaknya harus memenuhi dua kriteria, yaitu harus unik atau indah dan kuat.

Berbicara mengenai kriteria, Vitruvius (31 SM – 14 M) seorang old master arsitek dalam buku *Ten Books of Architecture* mengatakan hal senada, bahwa ada tiga kriteria yang harus

dipenuhi sebuah bangunan, yaitu: Firmitas (ketahanan), Utilitas (fungsi), Venustas (keindahan).

PERKEMBANGAN ARSITEKTUR 4.0

Arsitektur 4.0 adalah suatu rancangan yang sudah berbasis dengan data dan informasi yang semuanya sudah terkoneksi dengan internet sehingga memberikan nilai kepraktisan dan efisiensi dalam proses pengerjaannya. Penerapan arsitektur 4.0 dinilai lebih efisien dalam waktu pengerjaannya. Bila dibandingkan dengan cara konvensional, hasilnya akan jauh sekitar 50% lebih cepat untuk pembangunan yang sesuai dengan desain yang diinginkan.

Sementara dari segi konstruksi, Yayat menjelaskan, adanya era arsitektur 4.0 mampu mempercepat pembangunan dan juga mengurangi penggunaan sumber daya alam hingga 70%. Di samping itu, pola arsitektur 4.0 sudah bisa diterapkan untuk tempat tinggal. Baik dalam segi bahan material maupun penggunaan fitur di dalam hunian yang mampu membuat para penghuninya merasa nyaman. “Sudah banyak pengembang khususnya yang berada di kota-kota mandiri menerapkan pola arsitektur 4.0 untuk hunian.

ARSITEK

Arsitek adalah seorang profesional yang bertugas untuk merencanakan dan juga merancang sebuah desain bangunan, seorang arsitek adalah orang yang sangat terlatih di bidang seni serta desain dan juga umumnya akan memainkan peran kunci dalam membuat sebuah konstruksi dan menjadi seorang pemimpin bagi pekerja yang lain.

Selain itu dikarenakan seorang arsitek bertanggung jawab atas keselamatan

penghuni bangunan maka arsitek harus memiliki lisensi profesional terlebih dahulu, arsitek memiliki kaitan erat dengan dunia seni rupa dan juga teknik dan juga berhubungan dengan seni karena harus membuat struktur bangunan yang tampak unik serta memiliki unsur estetika di dalamnya.

Kesiapan Arsitek di Era Revolusi Industri 4.0

Para Arsitek profesional harus serius dan bersiap beralih menuju era komputerisasi. Meningkatkan Kualitas dari segi Sumber Daya Manusia. Arsitek wajib memiliki kemampuan literasi data dan skill dalam mengolah dan menganalisis big data. Literasi teknologi menunjukkan kemampuan untuk memanfaatkan teknologi digital guna mengolah data dan informasi.

Adapun literasi manusia wajib dikuasai karena menunjukkan elemen soft skill atau pengembangan karakter individu untuk bisa berkolaborasi, adaptif, dan menjadi arif di era “banjir” informasi ini.

.Hal ini yang menjadi alasan mengapa Menumbuhkan Minat Desain di bidang Arsitektur dan menjelaskan bagaimana potensi dan peluang profesi Arsitek di masa sekarang dan masa depan pada siswa SMA Kartika XIV-1 Banda Aceh ini perlu dilaksanakan untuk tetap memberikan motivasi dan menumbuhkan minat desain terutama bagi siswa yang sudah mempunyai minat sejak dini dalam desain bangunan (Arsitektur) dan sekaligus memberi arah dalam menghadapi tantangan desain arsitektur di era revolusi industri 4.0.

METODE

Metode pelaksanaan PKM adalah sebagai berikut:

1. Survei PKM dan Pengurusan

Perizinan Kegiatan. Tahap ini Tim PKM menentukan tema dan melakukan izin pelaksanaan pada masyarakat di desa Alue Naga Tibang dalam kelompok belajar khusus untuk anak-anak sekolah dasar dan Sekolah Menengah Pertama (SMP).

2. Pelaksanaan PKM ini Sesuai dengan tanggal yang telah ditentukan oleh tim PKM dengan tema kegiatan “*Memperkenalkan Dunia Desain Dan Minat Pada Bidang Arsitektur Pada Anak-Anak Di Desa Alue Naga - Banda Aceh*”. Kegiatan ini difokuskan bagi anak-anak siswa SD dan SMP.
3. Diskusi Penyusunan Laporan Akhir Setelah semua kegiatan telah dilaksanakan, tim PKM mulai menyusun pembagian tugas laporan akhir. Selain itu dilakukan penentuan tanggal batas pengumpulan penyusunan laporan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari PKM ini memfokuskan pada bagaimana para siswa dapat memahami dan mengetahui lebih mendalam bagaimana profesi seorang Arsitek dan peluang dalam dunia arsitektur di masa yang akan datang dan juga apa yang dibutuhkan dan harus dipersiapkan oleh seorang Arsitek.

Beberapa dokumentasi pelaksanaan PKM yang berjudul “*Memperkenalkan Dunia Desain Dan Minat Pada Bidang Arsitektur Pada Anak-Anak Di Desa Alue Naga - Banda Aceh*” dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 1. Foto saat kegiatan berlangsung



Gambar 2. Diskusi dan persiapan sebelum acara bersama mahasiswa

Pelaksanaan PKM ini tidak hanya membuka wawasan kepada siswa Menumbuhkan Minat Dan Bakat Dalam Bidang Desain (Arsitektur) Dan Sosialisasi Tentang Profesi Arsitek Pada kelompok belajar anak-anak di desa tibang ini tetapi juga kepada guru pengajar yang mengikuti kegiatan sosialisasi ini yang bisa menambah pengetahuan para guru dalam mengarahkan minat siswa kelompok belajar nya.

Ringkasan Kegiatan

Pembukaan kegiatan ini dimulai pada Pukul 14.00 WIB dengan diawali diskusi dengan para guru pembimbing kelompok belajar siswa di desa Tibang tentang arahan dan masukan apa yang harus disampaikan dalam program sosialisasi dengan para siswa ini. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan *ice breaker* guna memfokuskan siswa dalam penyajian materi. Kegiatan sosialisasi berlangsung selama 270 menit; yang diawali dengan proses pembukaan dan mengarahkan mahasiswa untuk membagikan modul sosialisasi dan dilanjutkan dengan penyajian materi yang dibagi ke dalam 4 (empat) bagian bersama dengan para pemateri lain dengan tema/topik masing-masing.

Terlihat animo siswa yang luarbiasa dalam mengikuti kegiatan sosialisasi ini. Hal ini mengindikasikan respon positif siswa terhadap kegiatan PKM yang dilakukan dengan banyaknya pertanyaan keingintahuan siswa tentang seluk beluk dan perkembangan dunia desain arsitektur sekarang dan dunia digital di era sekarang dan di masa yang akan datang.

KESIMPULAN

Pelaksanaan PKM bertema Menumbuhkan Minat Desain Arsitektur Dengan Pengenalan Perkembangan Arsitektur Di Masa Depan Pada Siswa Menumbuhkan Minat Dan Bakat Dalam Bidang Desain (Arsitektur) Dan Sosialisasi Tentang Profesi Arsitek Pada anak-anak kelompok belajar siswa di desa tibang ini menghasilkan simpulan diantaranya adalah :

1. Kegiatan Pengabmas ini membuka dan menambah wawasan kepada para siswa dalam memperdalam minat untuk bisa mempersiapkan sejak dini untuk menumbuhkan ide-ide kreatif yang dibutuhkan dalam dunia Arsitektur.

2. Membantu para siswa untuk terus bisa belajar mandiri dengan mengikuti perkembangan-perkembangan ilmu-ilmu desain baru melalui referensi-referensi website-website desain, buku bacaan dan mencari referensi-referensi desain-desain terbaru yang juga disesuaikan dengan tingkat pemahaman mereka.
3. Upaya meningkatkan Kreativitas (Desain) dengan melakukan ; berimajinasi, kreatif, mencari referensi, latihan dan selalu mengupdate ilmu.

DAFTAR PUSTAKA

Sida Pengestu Anjarwulan (2019). Sains dan teknologi Banguna Dekonstruksi *Jurnal of Architecture Built Environment Volume 1 Nomor 1*, Juni 2019 ISSN:2685-0400.

Kalay Yehuda E. (2006). *The Impact of Information on Technology Design Methods and Practices*, *Design Studies Vol 27 No. 35*, 357-380, University of California, Berkeley, 2006.

Debagus Nandang (2020). *Persepsi Tren Arsitektur Bangunan Minimalis Pada Desain Arsitektural Perumahan*, *jurnal UNISFAT*,

Mangunwijaya dan Wastu Citra (1995), *Pengantar Ke Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur*, Gramedia Jakarta.

Vitruvius (1960) *Ten Books of Architecture*, Copyright, Harvard University Press.