

Pengenalan Pengetahuan Arsitektur Sejak Dini Bagi Siswa SMP Sekolah Cita Luhur di Kota Medan

Fanny Syah Fitri¹, Soraya Masthura Hassan¹, Irma Herliza Rizki², Fidyati¹, Dela Andriani¹

¹ Universitas Malikussaleh, Lhokseumawe, Aceh, 24352, Indonesia

² Universitas Battuta, Medan, Indonesia

✉ Corresponding Author: fanny.190160094@mhs.unimal.ac.id | Phone: +6285830743964

Abstrak

Estetika, adalah istilah yang sangat tepat untuk memikat masyarakat untuk mengetahui dan memahami pengetahuan arsitektur lebih dalam. Pada acara tahunan Siswa Sekolah Cita Luhur di Kota Medan yang bernama Math and Science digunakan sebagai momentum untuk memperkenalkan pengetahuan arsitektur sejak dini. Hal ini sangat penting untuk dilakukan agar para siswa memiliki referensi kolektif cita-cita yang hendak dituju dimasa depannya. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini sangat unik karena membutuhkan kinerja mental dan pikiran yang harus berpihak kepada mereka. Untuk menuju hal tersebut, kegiatan ini menggunakan metode interaktif visual yang berisikan citra desain 2D dan 3D dalam bentuk virtual, dan tampilan citra desain faktual disajikan dalam bentuk multimedia bergerak seperti video diiringi dengan musik yang menyerukan. Citra desain tersebut dikemas dalam spreadsheet visual secara presentasi setempat dan leaflet sebagai rekaman konten yang dapat siswa miliki. Dampak kembali yang dirasakan setelah menjadi narasumber bahwa terdapat adanya pertanyaan-pertanyaan baik yang bersifat praktis maupun bersifat teoritis dari para siswa. Walau gaya komunikasi mereka hadir dalam bahasa yang sederhana, disana terlihat bahwa kegiatan pengenalan pengetahuan arsitektur secara dini dapat dinilai berhasil dan perlu diperluas karena kinerja karya arsitek dapat diterima dengan mudah di hati dan pikiran mereka hingga menjemput profesi arsitek dimasa depannya.

Kata Kunci: arsitektur; perancangan; intelektual

Pendahuluan

Bagi pemikiran awam, tanpa disadari bahwa sebenarnya pengetahuan arsitektur sangat dekat dengan kehidupan kita sehari-hari. Arsitektur merupakan pengetahuan yang dikenal oleh masyarakat umum beorientasi pada kepuasan visual semata. Pada kenyataannya, pengetahuan arsitektur melingkupi sistem keruangan wadah aktivitas setiap aspek kehidupan manusia dari mulai lahir hingga mati (Deni, Fahrizal, et al., 2022). Manusia pada masa kelahirannya tentu membutuhkan ruang khusus untuk bertahan hidup dengan kondisi tertentu mendukung adaptasi kekuatan tubuhnya ditempat yang baru (Erikson & Erikson, 1978). Pada masa anak-anak, manusia juga membutuhkan ruang tertentu yang mendukung pertumbuhan positif akan tubuh, mental dan pikirannya menuju manusia yang berkualitas. Disaat remaja, manusia juga membutuhkan tempat yang mampu membentuk mental dan intelektualnya melalui aktivitas tertentu untuk menyongsong masa depan yang cerah. Ketika dewasa, manusia juga dihadapkan pada ruang yang mampu mendukung produktifitas tinggi karyanya sebagai manusia yang unggul disegala bidang. Dimasa tua, manusia juga tidak terlepas dari ruang yang mampu memberikan kebahagiaan yang ia petik disaat bekerja keras diwaktu muda. Terakhir, di masa kematian manusia juga tidak terlepas dari ruang secara kolektif sebagai petunjuk dan dikenang bagi keluarga yang ditinggalkan. Seluruh keberadaan ruang yang telah diuraikan satu persatu berdasarkan lingkaran pertumbuhan manusia tersebut tidak terbentuk secara tiba-tiba, namun ada pemikiran tertentu yang melatarbelakangi perwujudannya sesuai kegunaan dan orientasi yang terkandung di dalamnya (Syoufa, 2009).

Dengan adanya pemahaman praktis tersebut, dipikir bahwa dengan luasnya jangkauan pengetahuan arsitektur bagi kehidupan manusia diperlukan pengenalan sejak dini untuk menarik minat mereka agar dapat melahirkan generasi arsitek yang unggul dimasa yang akan datang (Anisa et al., 2022). Kegiatan Pengenalan pengetahuan arsitektur untuk remaja muda tentulah berbeda metodenya dibanding dengan kelas lingkaran manusia di atasnya. Oleh karena kehidupan masa remaja masih memiliki aktivitas bermain lebih dominan dibanding belajar serta daya dukung kemampuan berpikir sederhana, maka diperlukan metode pengenalan pengetahuan arsitektur yang lebih terorientasi dengan estetika dan ilmu dasar yang mudah mereka pahami (Lunga, 2022). Selain itu kegiatan pengenalan ini menggunakan komunikasi dengan pemakaian bahasa sederhana, mudah dicerna dan dikenal, serta contoh gambar-gambar desain arsitektur yang mampu menggugah ketertarikan mereka untuk mengecap pengetahuan arsitektur secara mental, faktual dan intelektual (Creswell & Creswell, 2014).

Kegiatan pengenalan pengetahuan arsitektur bagi siswa SMP Cita Luhur di Kota Medan ada dalam acara tahunan sekolah yang bertema "Math and Science Week SMP Cita Luhur". Pengenalan pengetahuan arsitektur sebagai salah satu bagian dalam acara tersebut bertujuan untuk menarik minat para siswa menjadi Profesi Arsitek serta meningkatkan cara berfikir arsitektur para siswa sejak dini dalam lingkup manfaat ilmu pengetahuan Math and Science pada arsitektur (Adhimastra, 2014). Dengan adanya kegiatan ini diharapkan agar pengenalan pengetahuan arsitektur mendapat tempat

di hati Siswa SMP Cita Luhur hingga menjadikan pengetahuan arsitektur sebagai orientasi mereka untuk meraih Profesi Arsitek menjadi keahlian profesi mereka dimasa yang akan datang.

Secara praktis, pengetahuan arsitektur melingkupi seluruh kegiatan seni berpikir dalam memeroduksi ruang dengan merancang dan merencanakan bangunan sebagai wadah aktivitas manusia melalui bentuk dan model yang terukur sebagai pernyataan wujud faktual (Lang, 2016). Adapun standar ruang yang terbentuk tersebut harus memenuhi kualitas tertentu terhadap aspek tubuh atau biologis, pikiran dan mental manusia sebagai pengguna. Selain memberikan dasar pengetahuan arsitektur yang melatarbelakangi keberadaannya, kegiatan ini juga mengadopsi pemikiran ilmu arsitektur yang membedakannya dengan seni (Perez-Gomez, 1996). Hal ini dicapai agar tingkat intelektual para siswa mampu menempatkan pemikiran dan orientasi dengan benar ketika dihadapkan pada suatu pilihan pendalaman akademik dimasa depan (Faucher & Roques, 2018).

Metode Pelaksanaan

Hubungan Math and Science dalam pengetahuan arsitektur sebagai tema kegiatan, pengenalan pengetahuan mengacu pada metode kualitatif interaktif (Ravitch & Carl, 2016). Yaitu metode penjelasan pengetahuan tertentu yang menitikberatkan eksplorasi pada substansi yang objektif sebagai penyebab yang melatarbelakangi perwujudannya secara visual. Sedangkan orientasi pengenalan pengetahuan sebagai narasumber disampaikan dengan cara interaktif, yaitu suatu cara dalam menampilkan objek desain gambar virtual berbentuk visual dua (2D) dan tiga dimensional (3D) (Hendra et al., 2022); sedangkan objek desain gambar faktual disajikan dalam bentuk multimedia video yang diringan dengan musik menyerukan. Perangkat instrumen ini dilakukan untuk mendekatkan lingkungan pemahaman para siswa pada proses kinerja dalam melahirkan karya arsitektur yang sesungguhnya pada saat pra desain hingga pengejawantahan objek desain di lokasi proyek. Sedangkan pengetahuan yang dilibatkan dalam kegiatan ini hanya ilmu dasar arsitektur seperti geometri, keberadaan ruang, proporsi dan keseimbangan dalam bentuk arsitektur (Hillenbrand, 1994). Keseluruhan metode pelaksanaan tersebut dipaparkan melalui instrumen *spreadsheet visual*, sedangkan rekaman kegiatan pengenalan pengetahuan arsitektur dikemas berbentuk *leaflet* yang dapat mereka bawa pulang untuk dilihat kembali kapanpun mereka inginkan.

Pelaksanaan Kegiatan

Sebelum memperkenalkan pengetahuan arsitektur sebagai dasar berpikir seorang arsitek dalam merencanakan dan merancang bentuk bangunan, komunikasi interaktif diawali dengan beberapa contoh hasil karya arsitektur yang sudah dilewati prosesnya. Contoh karya arsitektur yang disuguhkan merupakan hasil perencanaan dan perancangan bangunan yang sudah berdiri nyata saat ini, dan desain bangunan yang masih dalam proses pembentukan. Hal ini dilakukan agar kegiatan pengenalan dapat mengambil hati para siswa menjadi suatu kualitas ketertarikan tertentu terhadap mental dan pikiran mereka. Selain itu dapat juga dimaksudkan untuk menghindari proses komunikasi yang monoton dan membosankan perhatian para siswa. Berikut ini merupakan beberapa contoh bangunan yang sudah melewati proses desain dan telah berdiri atau beroperasi hingga kini.

1) Gedung Indah Kargo

Indah Kargo merupakan Perusahaan Logistik (pengiriman barang) yang berskala Nasional. Gedung Indah Kargo Medan merupakan Kantor dan Gudang Logistik setingkat cabang yang didirikan pada tahun 2017. Pembangunan Gedung memakan waktu 1 tahun dan terdiri dari 2 massa bangunan. Massa bangunan pertama berguna untuk manajerial kantor. Massa bangunan kedua berguna gudang logistik barang konsumen dan administrasi pengiriman barang. Untuk pengiriman barang, perusahaan ini memiliki mitra menjalin kerja sama dengan berbagai maskapai di Indonesia. Perusahaan ini dapat memastikan pengiriman barang ke tujuan dalam waktu yang lebih cepat dibanding kompetitornya. Sebagai faktor pertimbangan pengiriman barang yang efektif dan efisien, manajemen memutuskan untuk membuka Kantor Cabang di seluruh Indonesia hingga ditahun 2019 jumlah Kantor Cabang Indah Logistic sudah mencapai 256 cabang.

Gaya bangunan gedung kantor dan gudang logistik Indah Kargo di Medan terinspirasi dari ide arsitektur yang dikenal dengan dekonstruksi. Ide arsitektur dekonstruksi yang dikemukakan oleh Jacques Derrida menjadi pilihan perencanaan dan perancangan bentuk bangunan diilhami dengan psikologi aktivitas pengiriman barang yang terkandung didalamnya (Mouffe, 2003). Harga pengiriman bukanlah menjadi aspek utama dalam bisnis pengiriman barang, tetapi adalah *kepercayaan*; barang-barang yang dipercayakan oleh konsumen pada perusahaan untuk dikirimkan ke tujuan diinterpretasikan juga merupakan milik perusahaan sebagai tafsiran rasa memiliki yang tinggi. Dengan pemahaman ini dapat dipastikan bahwa barang-barang logistik tersebut akan dijaga keberadaannya sehingga jauh dari faktor kerusakan dan kesalahan kinerja manusia yang terlibat di dalamnya. Satu faktor yang tidak penting diadopsi dalam ide perencanaan dan perancangan adalah *tanggung jawab*; barang-barang logistik yang dikirimkan dipastikan harus sampai ke tujuan atau pemiliknya. Bila hal tersebut tidak tercapai maka perusahaan akan abertanggung jawab penuh untuk menanggulangnya dengan berbagai klausul yang tidak merugikan konsumen. Dengan adanya dua premis tersebut, maka tercetus ide pada suatu bentuk benda yang dapat mewakilinya, yaitu troli sebagai pembawa barang belanjaan. Maka secara dekonstruksi arsitektur, bentuk troli tersebut di rekayasa pada suatu rancangan tertentu dengan nilai estetika yang mampu mengejawantahkan nilai kepercayaan dan tanggung jawab terkonsentrasi pada wajah bangunan. Arsitektur dekonstruksi merupakan ide atau gagasan perencanaan dan perancangan pada masa kontemporer. Ide pemikiran arsitektur ini masih terus digunakan oleh para arsitek untuk memberikan nilai keunikan tersendiri agar menarik minat masyarakat secara visual arsitektural demi eksistensi perusahaan sebagai pemilik bangunan.

2) Pusat Perkantoran Pemerintahan Kabupaten Aceh Timur

Komplek Gedung Pusat Perkantoran Aceh Timur merupakan suatu tempat integrasi pusat pemerintahan Kabupaten Aceh Timur pada satu kawasan. Disana terdapat gedung Bupati Aceh Timur sebagai kantor kepala daerah kabupaten, gedung DPRD sebagai kantor parlemen kabupaten dan gedung-gedung unit kedinasan yang mendukung kinerja roda pemerintahan daerah. Gedung Pusat Perkantoran Aceh Timur berada diatas lahan yang berkontur cenderung bertingkat, namun kondisi lahan tersebut tidak menjadi faktor kesulitan yang berarti dalam mendirikan gedung-gedung perkantoran. Rekayasa lahan sebagai wadah bangunan mengadopsi metode *cut and fill* yaitu suatu cara penyesuaian lahan yang meminimalisasi pemotongan lahan berbukit agar ekosistem struktur lahan tetap terjaga ketahanan dan jauh dari kerusakan lingkungan.

Ide arsitektur yang digunakan dalam perencanaan dan perancangan pada Gedung Pusat Perkantoran Aceh Timur yaitu *simulacra* yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard. Ide ini diambil dengan tujuan untuk menciptakan mental kinerja para pegawai pemerintahan agar selalu mengingat dan dekat kepada Illahi. Simulacra merupakan tema gagasan arsitektur yang bersifat perwujudan pragmatis dalam membentuk kebudayaan tertentu terhadap aktivitas yang terkandung didalamnya (Baudrillard, 2010). Untuk menuju hal tersebut, perencanaan dan perancangan bentuk bangunan pusat perkantoran merujuk pada gaya arsitektur peradaban bangunan Islami. Pada harapannya akan tercipta lingkungan kinerja Islami yang dapat melahirkan karya-karya pegawai sesuai dengan ajaran Islam seutuhnya.

3) Ongoing Design Activicty

Salah satu bangunan dalam tahap proses pengerjaan adalah Gedung Kampus Universitas Battuta yang terletak Kecamatan Medan Sunggal, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Gedung kampus terdiri dari delapan lantai berdiri di atas tanah seluas 1500 m² dan luas bangunan 11.200 m². Perencanaan interior luasan bangunan memuat 48 ruang kelas, 3 ruang laboratorium komputer, ruang kreativitas mahasiswa, ruang dosen, ruang administrasi, resepsionis dan auditorium serta beberapa fasilitas umum lainnya seperti musholla, kantin dan parkir kendaraan roda empat. Perencanaan eksterior gedung kampus meliputi lahan parkir kendaraan roda dua, taman dan sirkulasi pergerakan kendaraan. Sedangkan perancangan eksterior gedung kampus memakai gaya arsitektur modern vernakular yang didukung dengan pemakaian material bangunan terkini, tahan lama terhadap cuaca dan mudah dalam perawatan. Sedangkan perancangan interior gedung kampus meliputi atmosfir ruangan bernuansa modern pula untuk mendukung kinerja intelektual pegawai yang bekerja dan kreativitas intelektual mahasiswa sebagai mahasiswa.

Ide pemikiran arsitektur diadopsi pada gaya bangunan Gedung Universitas Battuta mengacu pada gagasan *wastu citra* yang dikemukakan oleh Y. B. Mangunwijaya. Pada gagasan tersebut dijelaskan bahwa citra bangunan terinterpretasi atas kekuatan dan latarbelakang falsafah penyebab lahirnya bentuk bangunan tersebut (Mangunwijaya, 2013). Gedung Universitas Battuta secara struktural bangunan menganut grid untuk mencapai rigiditas kekuatan bangunan agar mampu bertahan sebaik mungkin oleh proses alam dimana ia berdiri. Sedangkan falsafah bentuk bangunan menganut pada esensi seorang Ibnu Battuta sebagai tokoh Islam pengembara dalam mensyiarkan ajaran agama sejauh kapalnya berlayar. Kedua ide dan gagasan tersebut dapat terlihat dari bentuk bangunan yang berdiri kokoh tanpa untuk menghapus keraguan visual kelemahan strukturasi bangunan yang siap digunakan dalam jangka waktu yang panjang, dan secara citra diharapkan mampu melahirkan paradigma yang baik bagi atas keberadaan universitas yang unggul dan diterima baik oleh seluruh lapisan masyarakat dengan visual bangunan gedung mengambang seperti perahu berlayar dengan visi misi yang jelas.

Hasil dan Pembahasan

1) Memahami Praktik Ilmu Arsitektur

Ilmu Arsitektur dikenal masyarakat luas sebagai sebuah ekspresi dan aplikasi yang berasal dari tatanan geometrikan. Kemudian objek perancangan dihadirkan melalui matematik menjadi bentuk fisik bangunan. Nyatanya arsitektur tidak sampai disitu, hasil perancangan harus dapat disesuaikan dengan tatanan struktur untuk mewujudkannya (Salingaros, n.d.). Dalam mencapai rancangan arsitektur yang dapat disebut sebagai konsep dapat dilakukan dengan berbagai cara (Roth, 2014), yaitu *physical space* dimana dengan membayangkan volume alur dinding, lantai dan langit-langit sebuah ruang. Disini ada juga *perceptual space* dimana daya interpretasi ruang terkonsep dapat dipersepsikan. Kemudian *conceptual space* yang mampu mengkondisikan ruang secara mental yang mampu diceraip oleh ingatan penggunaanya. Terakhir *behavioral space*, yaitu dimana ruang tersebut mampu memberikan tata guna pergerakan secara faktual. Secara teoritis telah dijelaskan bahwa arsitektur memiliki tatanan berpikir dalam mewujudkan sebuah bangunan (Soraya et al., 2017). Logika berpikir sangat diperlukan untuk memperkecil kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi setelah bangunan sebagai hasil rancangan arsitektur terwujud (Bryan, 2005). Keseluruhan proses berpikir ini terlingkup dalam praktik perancangan arsitektur sebagai pembentuk wujud fisik bangunan.

Sedangkan praktik berpikir arsitektur dalam mewujudkan suatu kondisi aktivitas yang akan terjadi di dalamnya sebagai aspek praktik non fisik bangunan dapat dilakukan dengan berbagai cara (Deni, Lestari, et al., 2022). Salah satu ide pemikiran yang mudah untuk dicerna dapat merujuk pada prinsip dikotomi *tempat genesis* oleh Castello. Tempat Genesis mudah diidentifikasi di sekeliling kita diantaranya *through a narrative*, yaitu tentang bagaimana ketertarikan seseorang menjelaskan suatu tempat yang ia rasakan. Pada aspek terdapat elemen tempat yang mampu mengenai sasaran orientasi pengguna. *Thorough reputation*, dengan banyaknya narasi yang dihasilkan dari ketertarikan kualitas suatu tempat akan menjadikannya tujuan utama bagi mayoritas masyarakat sehingga melahirkan identitas keberadaannya. Terakhir, *through natural assets* yaitu tempat lahir secara alami yang telah menggugah mental manusia akan ketertarikan tertentu melahirkan kesenangan, kebahagiaan dan kenyamanan (Castello, 2010). Keberadaan tempat tercipta secara natural dan buatan merupakan referensi yang baik bagi perancang untuk olah adopsi terhadap objek rancangannya (Karsono et al., 2015). Tempat yang terkonsumsi dengan baik oleh pengguna merupakan tujuan akhir dari hasil rancangan arsitektur dalam praktik

ilmu arsitektur dalam bentuk non fisik (Deni et al., 2015). Pengenalan pengetahuan arsitektur dalam aspek praktik ilmu arsitektural pada siswa SMP Cita Luhur memuat ide pemikiran fisik dan nonfisik proses perancangan pada bangunan.

2) Standar Kualitas Ruang

Bila merujuk pada awal pembentukan tempat tinggal buatan manusia modern pada tahun 3500 Sebelum Masehi (Ching et al., 2017), faktor makanan bukan menjadi penyebab utama kematian tetapi rumah merupakan tempat utama untuk bertahan hidup dari hewan buas dan gangguan lainnya yang dapat mengancam kehidupan. Rumah sebagai tempat berlindung dari dampak buruk iklim secara alami, selain kebutuhan biologis rumah juga dijadikan tempat sebagai fasilitas mendukung aktivitas kehidupan manusia. Secara tidak langsung telah menjelaskan bahwa bentuk rumah yang diwujudkan oleh penggunaannya pada waktu itu telah mampu memberikan keberlanjutan hidup bagi penghuninya baik secara biologis untuk tumbuh, secara mental dalam memberikan keyakinan hidup dan secara pikiran dalam menyelesaikan persoalan hidup (Deni et al., 2015). Dari sana dapat diambil kesimpulan bahwa keberadaan ruang yang diproduksi menjadi tempat harus mampu memberikan dampak yang baik terhadap kualitas biologis, mental dan pikiran penggunaannya.

Dalam penjelasan tersebut terdapat indikator dalam kegiatan pengenalan pengetahuan arsitektur pada siswa SMP Cita Luhur akan pentingnya kualitas ruang yang menjadi ukuran hasil perancangan bangunan. Dari penjelasan tersebut juga dapat disimpulkan bahwa dalam pengenalan tersebut telah tersampaikan identitas pengetahuan arsitektur sebagai pembeda dengan pengetahuan seni murni pada praktiknya. Sehingga akan tertanam dalam logika siswa tentang sejauh mana standar muatan kualitas ruang yang dituju untuk mewujudkan rancangan sebuah bangunan.

3) Arsitektur dan Seni

Estetika pada dasarnya terkait dengan beberapa masalah seperti: keindahan, seni, ekspresi, bentuk serta pengalaman estetis. Secara garis besar, Estetika dapat juga digolongkan menjadi dua yakni estetika (keindahan) alami dan estetika (keindahan) buatan (diwujudkan oleh manusia). Dengan demikian, estetika dapat dikatakan sebagai sesuatu yang menimbulkan rasa senang, rasa puas, rasa aman, rasa nyaman dan rasa bahagia. Pada saat perasaan itu sangat kuat, manusia yang menyaksikannya akan merasa terharu, terpaku, terpesona, serta menimbulkan keinginan untuk mengalaminya kembali perasaan itu, meskipun telah menikmatinya berulang kali (Sabaté, F., & Da Fonseca, 1983). Karya seni memiliki persyaratan ideal dalam hal bentuk dan struktur. Semakin kita mendalami pengertian bentuk dan struktur, maka akan semakin sulit untuk menerangkan dengan cara sederhana tentang konsep yang mendasarinya (Davies, 2011). Namun demikian, definisi cita rasa pada estetika tetap bersifat teoritis, karena cita rasa estetika yang abstrak terbatas pada aktivitas yang bersifat artistik.

Dalam konteks Arsitektur nilai-nilai estetika memiliki permasalahan yang lebih kompleks, hal ini disebabkan oleh banyaknya faktor yang terkait dalam mempengaruhi keberhasilan sebuah karya, seperti: faktor ekonomi, sosial, budaya, teknologi, ergonomi, antropometri termasuk faktor psikologi, keselarasan serta pelestarian lingkungan (Frampton et al., 2001). Rasa estetika yang terdapat dalam karya arsitektur, didasarkan pada elemen dan prinsip - prinsip perancangan yang dapat dijelaskan secara rasional. Persepsi visual dari elemen-elemen yang mendasari, semuanya bermuara pada prinsip-prinsip estetika dan merupakan kebutuhan emosional yang sangat vital, tetapi merupakan penentu keberhasilan sebuah karya arsitektur (Mangkuto et al., 2021). Estetika atau Keindahan bukanlah segalanya dalam arsitektur, tetapi sejauh mana kekuatan pikiran designer mampu menyentuh realitas ruang dimasa depan untuk dinyatakan sejernih mungkin disaat ini untuk menghindari kesalahan-kesalahan penciptaan ruang.

Kesimpulan

Dengan adanya kegiatan Pengenalan Pengetahuan Arsitektur Sejak Dini bagi Siswa SMP Cita Luhur di Kota Medan terdapat dua pencapaian yang diperoleh; *pertama*, dengan adanya kegiatan ini para siswa mendapatkan referensi arah minat pendalaman pengetahuan yang hendak ia tuju dari berbagai macam pengetahuan yang disajikan oleh penyedia akademisi di dunia. Dengan adanya pengenalan maka para siswa mendapatkan metode pemahaman yang dapat dijadikan referensi untuk memahami bidang pengetahuan lainnya untuk direduksi tentang segala muatan-muatan pemikiran yang terkandung di dalamnya. Kemudian dengan adanya pengenalan pengetahuan arsitektur dapat menjadi pemicu bagi mental para siswa untuk meyakinkan dirinya terhadap masa depan yang seperti apa sesuai untuknya. Ketertarikan merupakan suatu hal yang relatif karena tergantung minat dan orientasi bawaan manusia dari lahir (Alami, 2013), namun penyaji dalam kegiatan ini telah berupaya dalam pengemasan materi untuk memunculkan minat mereka terhadap arsitektur agar dapat ditindaklanjuti secara mandiri oleh para siswa sendiri dalam memperkaya intelektual akademisnya.

Kedua, kesimpulan dari sisi pemateri dalam kegiatan Pengenalan Pengetahuan Arsitektur Sejak Dini bagi Siswa SMP Cita Luhur diantaranya adalah sebagai penyemangat untuk mengembangkan syiar pengetahuan arsitektur pada para siswa sekolah lainnya agar ilmu pengetahuan arsitektur mudah dikenal. Perluasan pengenalan tersebut dipikir sangat penting karena pengetahuan arsitektur tidak didapati sewaktu pelajar menjalani pendidikan dari SD hingga SMP agar dapat menentukan sikap akademis pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Selain itu pemateri menyadari pada kegiatan ini masih banyak terdapat kekurangan oleh karena persiapan yang kurang matang ataupun adaptasi yang kurang maksimal dalam menyampaikan materi pada para siswa. Dengan adanya kesadaran ini akan menjadi refleksi perbaikan dimasa mendatang terhadap kegiatan pengabdian masyarakat stereotipe dalam ikut serta memajukan dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

Ucapan Terima Kasih

Dengan terselenggaranya kegiatan Pengenalan Pengetahuan Arsitektur Sejak Dini bagi Siswa SMP Cita Luhur di Kota Medan, pemateri mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada Ketua Yayasan Cita Luhur selaku pemilik sekolah, Kepala Sekolah SMP Cita Luhur sebagai perencana kegiatan tahunan Math and Science Siswa SMP Cita Luhur, Pada Guru SMP Cita Luhur yang telah mempersiapkan dan memberikan fasilitas yang sangat baik bagi pemateri hingga

lancarnya acara tidak kurang sesuatu apapun, serta tidak lupa kepada para Siswa SMP Cita Luhur yang sangat cerdas dan berkarakter atas segala pertanyaan dan kecakapannya dalam mengikuti kegiatan menjadi lebih hidup dan berwarna sebagai representasi ketertarikan dan pemahaman terhadap pengetahuan arsitektur yang diperkenalkan. Semoga segala proses kegiatan yang telah diberikan dapat membaerikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat.

Referensi

- Adhimastra, I. K. (2014). *Arsitektur Dan Pendidikan Arsitektur*. Jurnal Analisa, 2(1).
- Alami, M. H. (2013). *Art and architecture in the Islamic tradition: aesthetics, politics and desire in early Islam*. Bloomsbury Publishing.
- Anisa, A., Sari, Y., Nur'aini, R. D., Aqli, W., & Afgani, J. J. (2022). Penyuluhan Arsitektur Ramah Usia bagi Komunitas Ibu Hebat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 4(1), 43–48.
- Baudrillard, J. (2010). *Simulacra and Simulation* (Sheila Faria Glaser, Ed.). Ann Arbor the University of Michigan Press.
- Bryan, L. (2005). *How Designers Think: the design process demystified*. Architectural Preee and Elsevier.
- Castello, L. (2010). *Rethinking the meaning of place: conceiving place in architecture-urbanism*.
- Ching, F. D. K., Jarzombek, M. M., & Prakash, V. (2017). *A global history of architecture*. John Wiley & Sons.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Davies, C. (2011). *Thinking about architecture: An introduction to architectural theory*. Hachette UK.
- Deni, D., Fahrizal, E., Hendra, H., Olivia, S., Muliana, E., & Nasruddin, N. (2022). Penyuluhan Tentang Rumah Sehat Bagi Masyarakat Desa Ujong Blang Kota Lhokseumawe. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 2(1), 6–9.
- Deni, D., Lestari, W. H., Muliana, E., & Nasruddin, N. (2022). Identification of Public Green Open Space in The Merdeka Square Area of Binjai City: Social Reality Architecture. *International Journal of Engineering, Science and Information Technology*, 2(1), 100–109.
- Deni, D., Salwin, S., Iqbal, M., & Karsono, B. (2015). Dialectical Analysis: Housing Policy for Low-Income People in Indonesia. *AENSI Journals Advances in Environmental Biology*, 9, 197–200.
- Erikson, E. H., & Erikson, J. M. (1978). *The Life Cycle Completed* (Joan M. Erikson, Ed.; Extended). W. W. Norton & Company.
- Faucher, N., & Roques, M. (2018). *The ontology, psychology and axiology of habits (habitus) in medieval philosophy*. Springer.
- Frampton, K., Correa, C., & Robson, D. G. (2001). *Modernity and community*. THAMES AND HUDSON.
- Hendra, H., Deni, D., Karsono, B., Olivia, S., & Azhar, A. (2022). Pengenalan Peran Platform Digital Bim (Building Information Modelling) Dalam Program Autodesk Revit Bagi Masyarakat Pelajar Kota Lhokseumawe. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 2(3), 166–171.
- Hillenbrand, R. (1994). *Islamic architecture: form, function, and meaning*. Columbia University Press.
- Karsono, B., Deni, D., Nurhaiza, N., & Iqbal, M. (2015). Recognizing Level of Place Attachment in Malacca Riverfront Promenade. *AENSI Journals Advances in Environmental Biology*, 9, 201–203.
- Lang, W. M. J. (2016). *Architectural Theory and Practice and the Behavioral Sciences, First*. London: Routledge.
- Lunga, P. (2022). Community_based research with vulnerable populations_Ethical_inclusive and sustainable frameworks for knowledge generation. *Educational Research for Social Change (ERSC)*, 11(2), 124–126.
- Mangkuto, R. A., Koerniawan, M. D., Soelami, F. X. N., & others. (2021). Daylight Annual Illuminance Investigation in Elementary School Classrooms for the Tropic of Lhokseumawe, Indonesia. *Journal of Applied Science and Engineering*, 25(1), 129–139.
- Mangunwijaya, Y. B. (2013). *Wastu citra: pengantar ke ilmu budaya bentuk arsitektur, sendi-sendi filsafatnya, beserta contoh-contoh praktis*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Mouffe, C. (2003). Deconstruction, pragmatism and the politics of democracy. In *Deconstruction and pragmatism* (pp. 1–12). Routledge.
- Perez-Gomez, A. (1996). *CHORA: Intervals in the Philosophy of Architecture* (Alberto Perez-Gomez, Ed.; volume 1). McGill-Queen's University Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt19jch8m>
- Ravitch, S. M., & Carl, N. M. (2016). *Qualitative research: Bridging the conceptual, theoretical, and methodological*. Sage Publications.
- Roth, L. M. (2014). *Understanding architecture: Its elements, history, and meaning*. Westview Press, Routladge.
- Sabaté, F., & Da Fonseca, L. Â. (1983). *Architecture and Identity*. In Catalonia and Portugal. <https://doi.org/10.3726/978-3-0351-0830-9>
- Salingeros, N. A. (n.d.). *A theory of architecture*. Vajra Books.
- Soraya, M., Citra, K., Muhammad, I., & Bambang, K. (2017). Persepsi elemen arsitektural masjid terkait konsep arsitektur Islami. *Persepsi Elemen Arsitektural Masjid Terkait Konsep Arsitektur Islami*, 6(I), 101–108.
- Syoufa, Y. N. B. & A. (2009). *Pengantar Arsitektur: Teori dan Filosofi*. Penerbit Gunadarma.