

**LAPORAN AKHIR  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT YANG DIAJUKAN  
KE LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**PEMBANGUNAN FASILITAS RUANG PUBLIK TERAPUNG  
DI KAMPUNG APUNG**

**Disusun oleh:**

**Dr. Ir. Fermanto Lianto, M.T. (0305076401)**

**Petra Yonathan (315180156)**

**Gerald Alexander (315180151)**

**Damicia Tangyong (31711002)**

**PROGRAM STUDI SARJANA  
FAKULTAS TEKNIK JURUSAN ARSITEKTUR DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS TARUMANAGARA  
JAKARTA  
JUNI 2022**

## HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL PKM

Periode 1/Tahun 2022

1. Judul PKM : Pembangunan Fasilitas Ruang Publik Terapung di Kampung Apung
2. Nama Mitra PKM : Ketua RW. 01, Kelurahan Kapuk, Kecamatan Cengkareng, Jakarta Barat
3. Dosen Pelaksana
  - A. Nama dan Gelar : Dr. Ir. Fermanto Lianto, M.T.
  - B. NIDN/NIK : 0305076401
  - C. Jabatan/Gol. : Lektor Kepala/IVa
  - D. Program Studi : S2 Arsitektur
  - E. Fakultas : Teknik
  - F. Bidang Keahlian : Teknologi Arsitektur
  - H. Nomor HP/Tlp : 08510080337/fermantol@ft.untar.ac.id
4. Mahasiswa yang Terlibat
  - A. Jumlah Anggota : 3 Orang  
(Mahasiswa)
  - B. Nama & NIM Mahasiswa 1 : Petra Yonathan, 315180156
  - C. Nama & NIM Mahasiswa 2 : Gerald Alexander, 315180151
  - D. Nama & NIM Mahasiswa 3 : Damicia Tangyong, 31711002
5. Lokasi Kegiatan Mitra : Kampung Apung
  - A. Wilayah Mitra : Jaka
  - B. Kabupaten/Kota : Jakarta Barat
  - C. Provinsi : DKI Jakarta
6. Metode Pelaksanaan : Luring/Daring/Hybrid
7. Luaran yang dihasilkan : HKI, Prosiding, Karya Desain terbangun
8. Jangka Waktu Pelaksanaan : Januari-Juni/~~Juli-Desember~~
9. Pendanaan : Rp. 11.000.000,-  
Biaya yang disetujui

Jakarta, 17 Juni 2022

Menyetujui,  
Ketua LPPM

Ir. Jap Tji Beng, Ph.D.  
NIK:10381047

Pelaksana



Dr. Ir. Fermanto Lianto, M.T.  
NIDN/NIDK: 0305076401

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL PKM.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iii
RINGKASAN.....	1
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Analisis Situasi.....	1
1.2 Permasalahan Mitra.....	2
1.3 Uraian Hasil Penelitian dan PKM Terkait .....	2
BAB 2 SOLUSI PERMASALAHAN DAN LUARAN.....	3
2.1 Solusi Permasalahan.....	3
2.2 Luaran Kegiatan PKM.....	5
BAB 3 METODE PELAKSANAAN.....	5
3.1 Langkah-Langkah/Tahapan Pelaksanaan.....	5
3.2 Partisipasi Mitra dalam Kegiatan PKM.....	6
3.3 Kepakaran dan Pembagian Tugas TIM.....	7
BAB 4 HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI.....	7
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN.....	16
5.1 Kesimpulan.....	16
5.2 Saran.....	16
DAFTAR PUSTAKA.....	16
LAMPIRAN .....	17
Lampiran 1. Materi yang disampaikan ke Mitra: Bangunan (fisik) Fasilitas Ruang Publik Terapung di Kampung Apung	
Lampiran 2. Foto-foto dan Video (link video)	
Lampiran 3. Luaran wajib (HKI)	
Lampiran 4. Luaran tambahan:	
1. Model/Prototype dari Desain/Karya Desain Seni, dengan skala 1:1	
2. Draft Jurnal	

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1</b> Penjabaran Tapak Kampung Apung .....	3
<b>Gambar 2</b> Panel Diagram Desain.....	4
<b>Gambar 3</b> <i>Diafeam Axonometri Explode</i> Rancangan yang akan dibangun.....	4
<b>Gambar 4</b> <i>Brainstorming</i> secara <i>online</i> terhadap site setelah melakukan <i>survey</i> .....	7
<b>Gambar 5</b> Membuat maket studi dengan skala 1:10.....	8
<b>Gambar 6</b> Melakukan pendetilan terhadap gambar kerja, perencanaan Anggaran.....	8
<b>Gambar 7</b> Mengecek barang yang datang ke site dan melakukan koordinasi dengan perwakilan pelaksana dari warga.....	9
<b>Gambar 8</b> Perakitan modul apung oleh perwakilan warga dan tim pengabdian masyarakat....	9
<b>Gambar 9</b> Pemasangan <i>flooring</i> dari rangkaian bambu untuk pijakan.....	9
<b>Gambar 10</b> Perapihan instalasi setelah <i>flooring</i> .....	10
<b>Gambar 11</b> Pemasangan rangka <i>barrel</i> apung dan struktur bawah.....	10
<b>Gambar 12</b> Pemasangan rangka <i>flooring</i> dengan serutan bambu yang diperhalus.....	11
<b>Gambar 13</b> Pemasangan reling dari susunan bambu pada area <i>flooring</i> .....	12
<b>Gambar 14</b> Bangunan mulai dipindahkan secara terapung di air.....	12
<b>Gambar 15</b> Membuat rangka penutup atap.....	13
<b>Gambar 16</b> Pembuatan rangka jembatan penghubung dari darat ke bangunan yang terapung sudah selesai.....	13
<b>Gambar 17</b> Tahap pengecekan akhir dan <i>finishing</i> .....	14
<b>Gambar 18</b> Proses sosialisasi dan anak-anak Kampung Apung bermain di bangunan yang sudah jadi.....	15

## **RINGKASAN**

Kondisi genangan air di Kampung Apung mengakibatkan keterbatasan lahan untuk fasilitas publik tempat belajar dan bermain bagi anak-anak. Dalam kesehariannya, anak-anak di Kampung Apung memanfaatkan jalanan selebar 1,5 meter yang ada di kampung sebagai area bermain, namun tidak memiliki fasilitas keamanan yang menunjang proses bermain anak. Selain itu jalanan sebagai ruang publik yang multifungsi menyebabkan anak-anak seringkali mengalah untuk mobilitas dan ekonom. Sehingga tempat berkumpul dan bermain anak seketika menghilang atau berpindah ke area lain. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini dilakukan dengan *Participatory Action Research* (PAR) yang melibatkan secara aktif semua pihak yang relevan, baik peserta, panitia, serta warga Kampung Apung itu sendiri. Hal ini bertujuan untuk menghadirkan ruang untuk anak-anak berkumpul, bermain, dan belajar melalui pembangunan sekaligus mengenalkan kepada warga Kampung Apung tentang pentingnya pembangunan di atas air, mengingat 70% dari luas lahan kampung merupakan air.

**Kata kunci:** Fasilitas; Kampung Apung; Ruang Publik; Terapung

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **1.1 Analisis Situasi**

Kondisi genangan air di Kampung Apung mengakibatkan keterbatasan lahan untuk fasilitas publik tempat belajar dan bermain bagi anak-anak. Dalam kesehariannya, anak-anak di Kampung Apung memanfaatkan jalanan selebar 1,5 meter yang ada di kampung sebagai area bermain. Berdasarkan teori *Event Space* yang dikemukakan Bernard Tschumi, ruang publik yang tercipta secara spontan seringkali tidak ditunjang oleh faktor keamanan dan keselamatan yang memadai (Primadella, Iskandar, & Ardani, 2020). Hal yang serupa terjadi di Kampung Apung, dimana jalan tempat anak-anak bermain hampir seluruhnya dikelilingi air, namun tidak memiliki fasilitas keamanan yang menunjang proses bermain anak. Selain itu jalanan sebagai ruang publik yang multifungsi menyebabkan anak-anak seringkali mengalah untuk mobilitas dan ekonomi (Rachmad, 2019). Sehingga tempat berkumpul dan bermain anak seketika menghilang atau berpindah ke area lain. Berangkat dari teori Bernard Tschumi, kondisi genangan air, dan keterbatasan lahan di Kampung Apung. Hal ini bertujuan untuk menghadirkan ruang untuk anak-anak berkumpul, bermain, dan belajar melalui pembangunan sekaligus mengenalkan kepada warga Kampung Apung tentang pentingnya pembangunan di atas air, mengingat 70% dari luas lahan kampung merupakan air (BEM UI & Geografi UI, 2020; Putri, 2020). Harapannya, proses riset dan pengembangan yang akan dijalankan bermanfaat bagi aktivitas warga Kampung Apung dan dapat menjadi panduan

perencanaan untuk Kampung Apung dan kampung nelayan di Indonesia yang dikenal sebagai negara maritim (Wahid, 2018).

## **1.2 Permasalahan Mitra**

Kampung Apung terletak di Kelurahan Kapuk merupakan kawasan permukiman padat, industri, dan niaga. Meskipun gersang, minimnya daerah resapan membuatnya rawan banjir saat hujan. Dahulu, keberadaan makan nenek moyang masih terlibat di Kampung Apung. Anak anak bisa bermain di lapangan bola yang luas dengan pepohonan yang rindang (Yuliati, 2014). Tambak lele menjadi salah satu mata pencaharian unggul bagi warga. Namun, sekarang Kampung Apung digenangi air dengan kedalaman 1,5 – 2 m yang menjadi keunikan tersendiri. Kolam atau perairan mempengaruhi segala aspek kehidupan warga, mulai dari tipologi kampung, ketukangan, ritme kehidupan warga, hingga mobilitas warga kampung.

## **1.3 Uraian Hasil Penelitian dan PKM Terkait**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini dilakukan dengan *Participatory Action Research* (PAR) yang melibatkan secara aktif semua pihak yang relevan, baik peserta, panitia (Primadella, Iskandar, & Ardani, 2020), serta warga Kampung Apung itu sendiri. PAR adalah “penelitian oleh, dengan, dan untuk orang orang” bukan “penelitian terhadap orang.” Artinya bahwa penelitian ini memiliki peran di masyarakat melalui informasi yang relevan tentang sistem sosial (komunitas) yang tengah berada di bawah pengkajian, dan bahwa mereka berpartisipasi secara aktif dalam rancangan dan implementasi rencana aksi itu didasarkan pada hasil penelitian.

Kampung Apung terletak di daerah Kapuk yang merupakan kawasan permukiman padat, industri, dan niaga. Meskipun gersang, minimnya daerah resapan membuatnya rawan banjir saat hujan. Dahulu keberadaan makam nenek moyang masih terlihat di Kampung Apung. Anak anak bisa bermain di lapangan bola yang luas dengan pepohonan yang rindang. Tambak lele menjadi salah satu mata pencaharia unggul bagi warga. Namun, sekarang Kampung Apung digenangi air dengan kedalaman 1,5-2m yang menjadi keunikan tersendiri. Kolam atau perairan mempengaruhi segala aspek kehidupan warga mulai dari tipologi kampung, ketukangan, ritem kehidupan warga, hingga mobilitas warga Kampung Apung.

Dari penjabaran mengenai tapak tersebut, kami membagi menjadi 3 kelompok utama untuk memulai proses mendesain. Analisis- analisis yang dilakukan oleh setiap kelompok dijadikan landasan utama solusi intervensi desain pada tapak (Gambar 1).

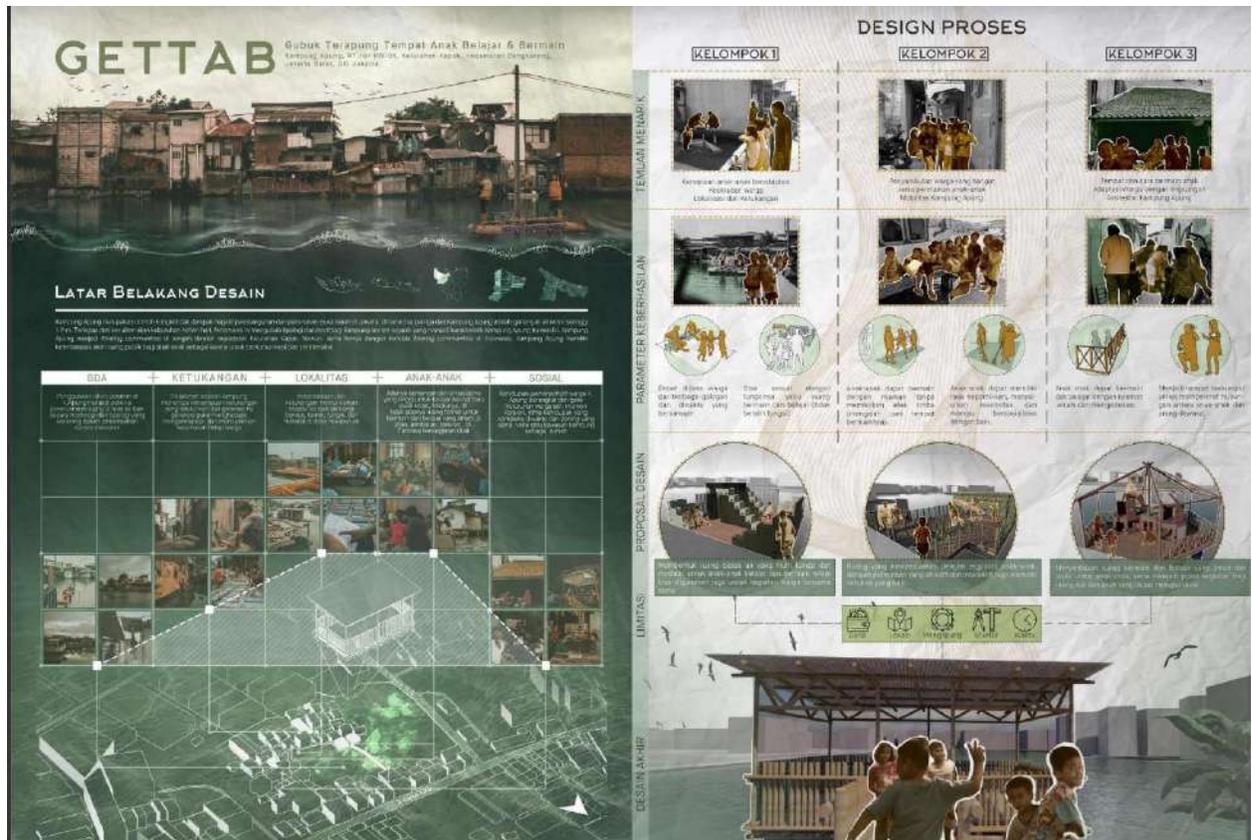


**Gambar 1** Penjabaran Tapak Kampung Apung

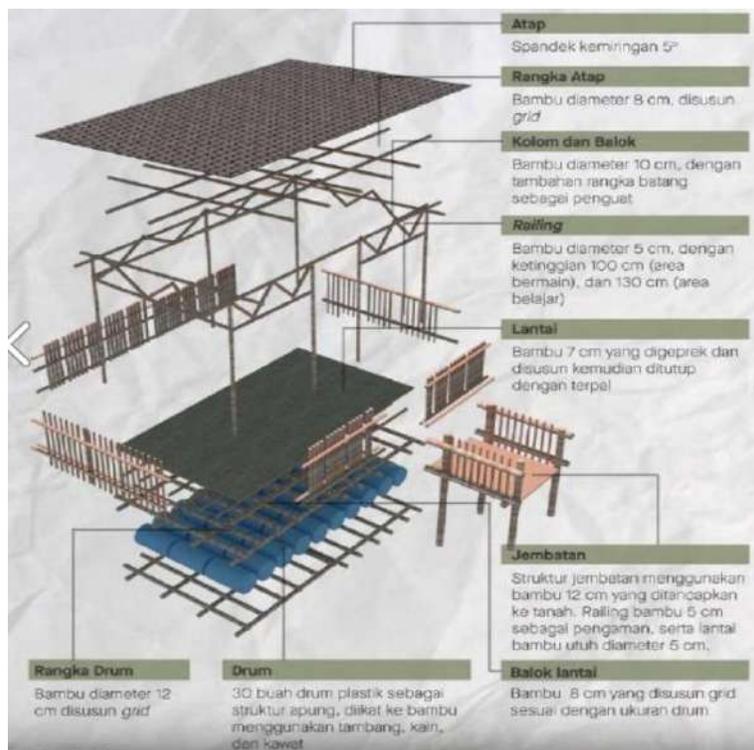
## **BAB 2 SOLUSI PERMASALAHAN DAN LUARAN**

### **2.1 Solusi Permasalahan**

Melalui penjabaran metodologi dan analisis terhadap kawasan yang ada di dalam lingkungan Kampung Apung sendiri, solusi dari permasalahan yang ingin kami capai adalah menghadirkan sebuah wadah arsitektural yang memiliki dampak secara langsung terhadap warga (Karana & Suprihardjo, 2013). Pembangunan rumah belajar terapung ini diharapkan dapat berperan sebagai potensi keruangan yang aktif bagi warga Kampung Apung khususnya anak-anak berinteraksi, bercengkrama, dan meningkatkan komunikasi antar sesama warga. Melalui pendekatan desain Arsitektur terapung ini kami memiliki tujuan yang jelas untuk mau menghadirkan Arsitektur yang memiliki dampak secara langsung untuk warga Kampung Apung itu sendiri. Setelah melakukan beberapa penyusunan tapak, kami membuat referensi desain untuk membuat sebuah Ruang Komunal Terapung yang akan dibangun di lokasi (Gambar 2,3)



Gambar 2 Panel Diagram Desain



Gambar 3 Diafem Axonometri Explode Rancangan yang akan dibangun

## 2.2 Rencana Luaran Kegiatan

No.	Jenis Luaran	Keterangan
<b>Luaran Wajib</b>		
1	Publikasi ilmiah pada jurnal ber ISSN atau	<i>Accepted</i>
2	Prosiding dalam temu ilmiah	
<b>Luaran Tambahan (wajib ada)</b>		
1	Publikasi di media massa	-
2	Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	<i>Granted</i>
3	Teknologi Tepat Guna (TTG)	-
4	Model/purwarupa/karya desain	Terbangun
5	Buku ber ISBN	-

## BAB 3 METODE PELAKSANAAN

### 3.1 Langkah-langkah/Tahapan pelaksanaan

Metode penelitian di Kampung Apung ini dilakukan secara manual dan digital mengikuti peraturan Covid – 19. Metode penelitian yang digunakan adalah *Participatory Action Research* (PAR) yang melibatkan secara aktif semua pihak yang relevan, baik peserta, panitia, serta warga Kampung Apung itu sendiri. Bentuk Komunikasi dan respon dari warga masyarakat Kampung Apung dilakukan secara langsung dari warga Kampung Apung itu sendiri. Dengan berdiskusi, bertukar pikiran dan pendapat apa yang sebetulnya kita butuhkan untuk melihat kebutuhan Kampung Apung itu sendiri. Selain itu dari tim peneliti sendiri mempersiapkan secara pengetahuan dengan berdiskusi untuk mendapat beberapa masukan agar bisa membuat sesuatu yang lebih tepat guna.

Tahapan Pelaksanaan:

- a. Melakukan penelusuran terhadap Kampung Apung

Metode ini seperti layaknya napak tilas, yaitu di mana kami peneliti, berserta beberapa koresponden Pengabdian Masyarakat menelusuri dan mempelajari sejarah serta struktur sosial Kampung Apung.

b. Diskusi dan Komunikasi

Merupakan tahapan rapat dan wawancara terbuka dengan beberapa warga Kampung untuk memahami apa yang sebetulnya masalah dan hal hal yang ingin dicapai. Selain itu kami juga melakukan pekerjaan kelompok dengan melakukan tahapan desain terhadap respon desain yang akan dilakukan.

c. Presentasi dan Pelatihan

Pelatihan dimulai dengan presentasi langsung terhadap warga Kampung Apung mengenai tahapan desain yang akan dilakukan, kemudian kami juga mengajak beberapa warga sebagai koresponden untuk melakukan pembangunan

d. Pembangunan

Pembangunan pada tahap ini merupakan pelaksanaan perwujudan desain yang sudah disetujui oleh warga. Pembangunan merupakan bentuk perwujudan kami untuk menjadi dampak bagi kawasan Kampung Apung.

### **3.2 Partisipasi mitra dalam kegiatan PKM**

Kemitraan yang paling diutamakan adalah Warga dari Kampung Apung itu sendiri. Bagaimana seluruh warga dapat melihat etikat baik dari kami selaku tim Pengabdian Masyarakat mencoba melakukan perbaikan skala kecil untuk daerah tersebut.

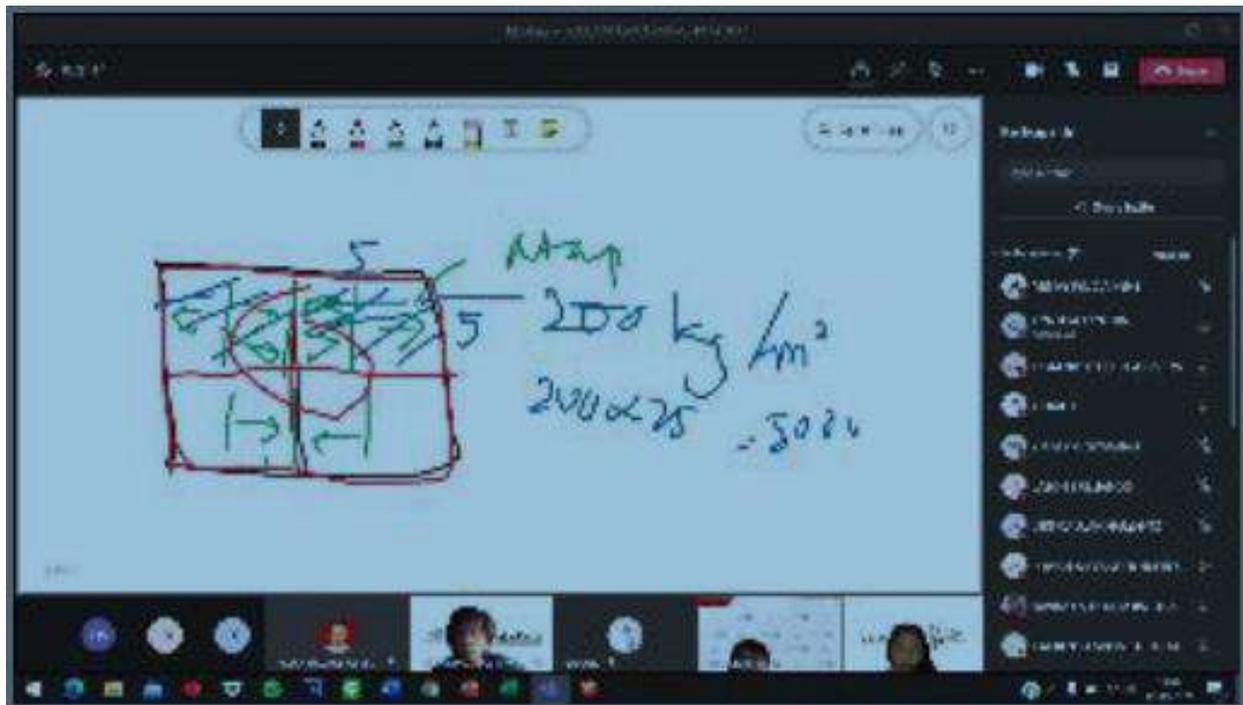
Mitra adalah warga RW 01 Kelurahan Kapuk, Kecamatan Cengkareng, Jakarta Barat, dan Ketua RW 16 sebagai wakil warga, akan menyediakan informasi tentang kondisi warga dan lingkungannya, data tapak jenis kegiatan yang dibutuhkan, serta informasi lain yang sekiranya akan dibutuhkan untuk perancangan fasilitas publik ini. Mitra dalam hal ini warga Kampung Apung sendiri secara keseluruhan, akan diajak untuk berpartisipasi aktif, sebagai subjek target utama desain berpartisipasi memberikan arahan dan masukan terhadap proyek pembangunan ruang belajar terapung ini.

### 3.3 Uraian kepakaran dan tugas masing-masing anggota tim.

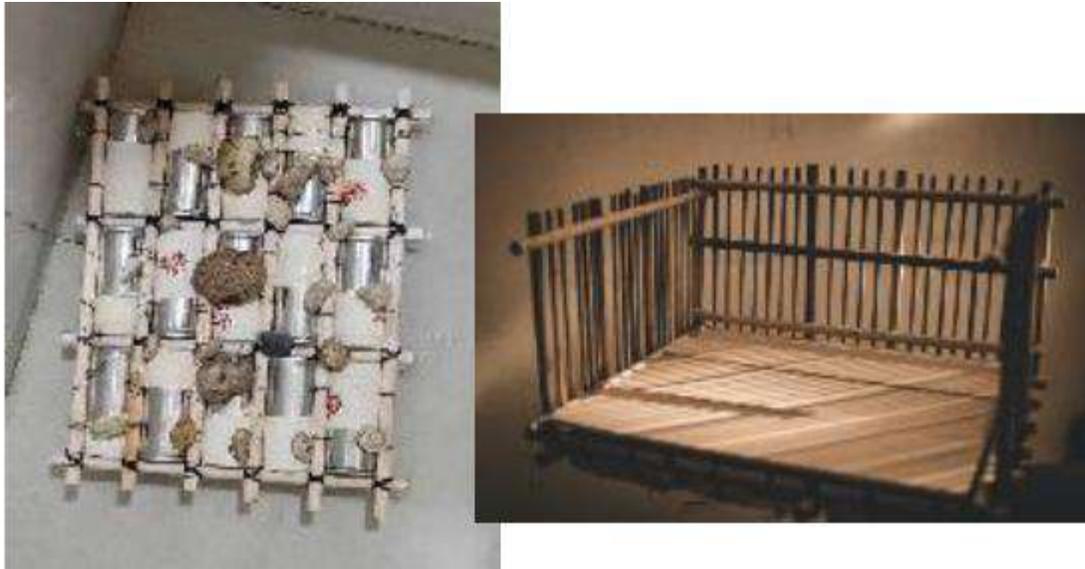
Nama	NIDN/NIK	Fakultas/ Prodi	Uraian Kepakaran	Tugas	Waktu
Dr. Ir. Fermanto Lianto M.T.	0305076401	Teknik Arsitektur	Teknologi Arsitektur	Koordinasi	3 jam / minggu
Gerald Alexander	315180151	Teknik Arsitektur	Perancangan Arsitektur	Ketua Tim Konsep Konteks Data, Dokumentasi	6 jam / minggu
Petra Yonathan	315180156	Teknik Arsitektur	Perancangan Arsitektur	Pengawasan di Lapangan	6 jam / minggu
Damicia Tangyong,	31711002	Teknik Arsitektur	Perancangan Arsitektur	Metode Teori Penyusunan Laporan	6 jam / minggu

## BAB 4 HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

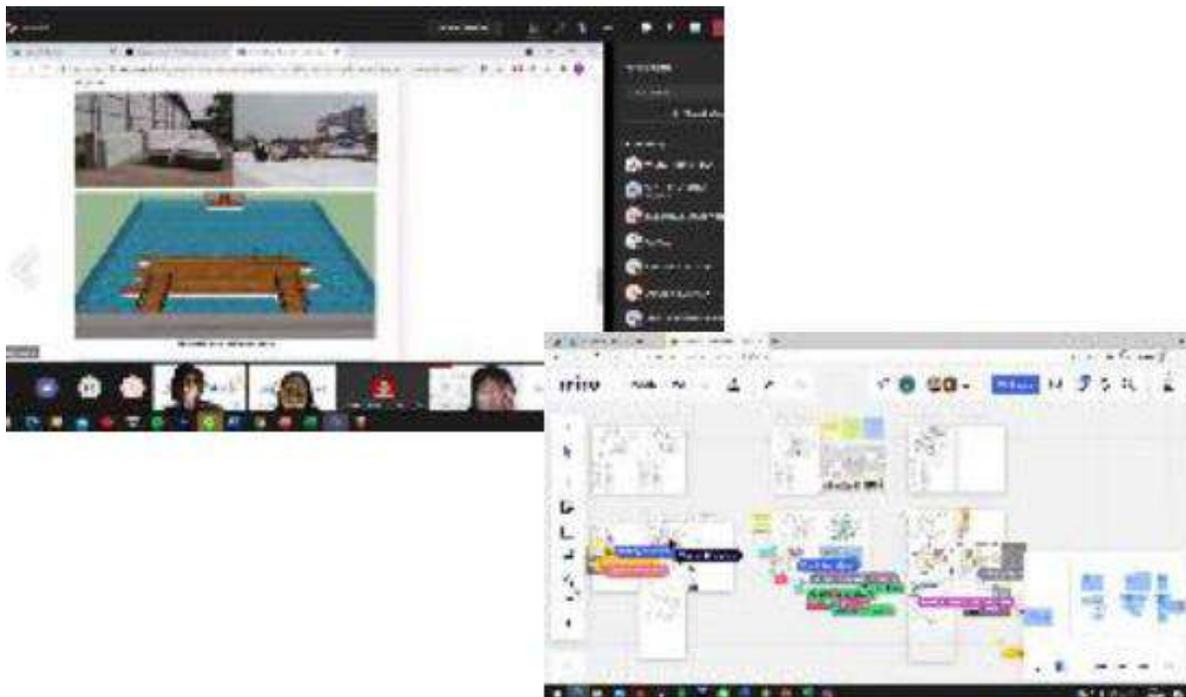
Proses Pembangunan diawali dengan tahap persiapan desain yaitu melakukan *Brainstorming* secara *online* terhadap site setelah melakukan survei (gambar 4), dan membuat maket studi dengan skala 1:10 (gambar 5), Kemudian melakukan pendetilan terhadap gambar kerja, perencanaan Anggaran dan berkoordinasi dengan pihak warga (gambar 6).



Gambar 4 *Brainstorming* secara online terhadap site setelah melakukan survei



**Gambar 5** Membuat maket studi dengan skala 1:10



**Gambar 6** Melakukan pendetilan terhadap gambar kerja, perencanaan Anggaran

Kemudian dilanjutkan dengan tahap pembangunan yaitu dilakukan pemesanan barang sesuai kebutuhan, mengecek barang yang datang ke site dan melakukan koordinasi dengan perwakilan pelaksana dari warga (gambar 7). Perakitan modul apung oleh perwakilan warga dan tim pengabdian masyarakat (gambar 8). Pemasangan *flooring* dari rangkaian bambu untuk pijakan, dilaksanakan pada sore menuju malam hari (gambar 9). Perapihan instalasi setelah *flooring*, termasuk pengecekan perkuatan susunan barrel awal dan kesesuaian dengan rancangan (gambar 10).



**Gambar 7** Mengecek barang yang datang ke site dan melakukan koordinasi dengan perwakilan pelaksana dari warga



**Gambar 8** Perakitan modul apung oleh perwakilan warga dan tim pengabdian masyarakat



**Gambar 9** Pemasangan *flooring* dari rangkaian bambu untuk pijakan



**Gambar 10** Perapihan instalasi setelah *flooring*

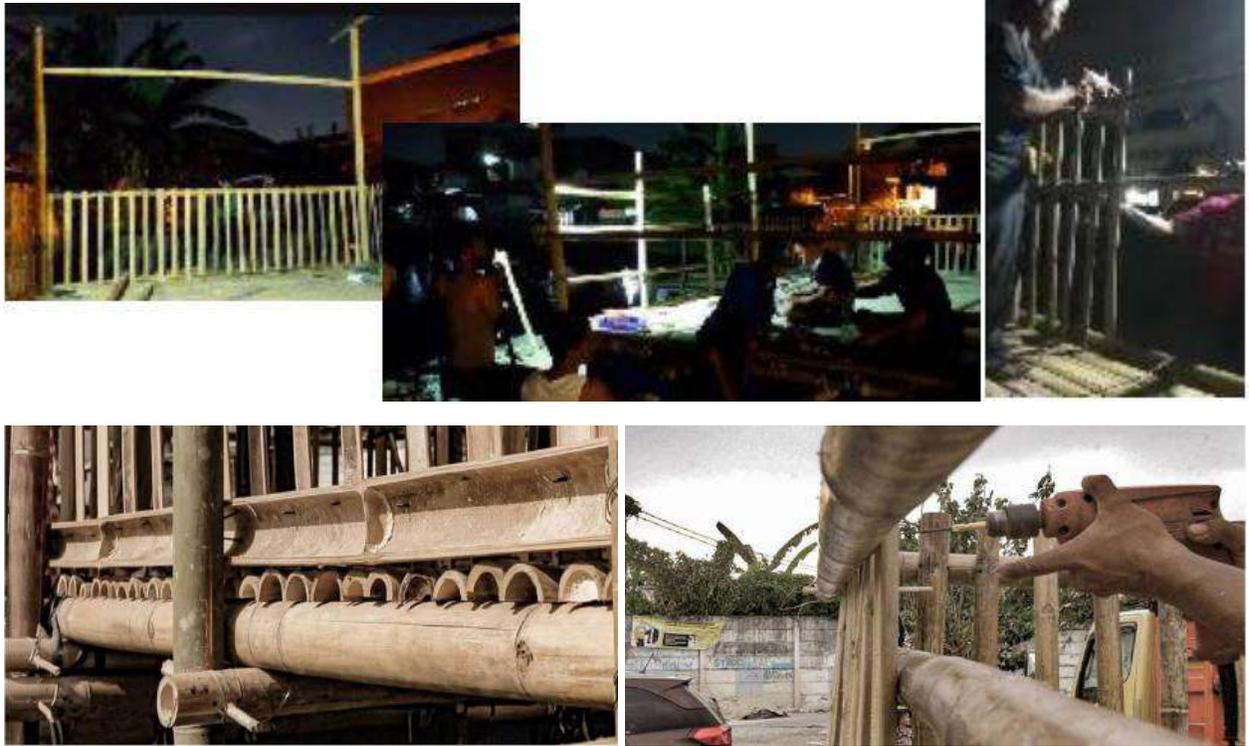
Setelah pemasangan rangka barrel apung dan struktur bawah selesai (gambar 11), dilakukan Pemasangan rangka *flooring* dengan serutan bambu yang diperhalus (gambar 12), Kemudian dilanjutkan dengan pemasangan struktur untuk *roofing* atap bagian atas. Dilanjutkan dengan pemasangan reling dari susunan bambu pada area *flooring* (gambar 13).



**Gambar 11** Pemasangan rangka barrel apung dan struktur bawah



**Gambar 12** Pemasangan rangka *flooring* dengan serutan bambu yang diperhalus



**Gambar 13** Pemasangan reling dari susunan bambu pada area *flooring*

Tahap selanjutnya adalah melakukan proses pengecekan lapangan dan supervisi terhadap progres yang sudah ada. Bangunan mulai dipindahkan secara terapung di air (gambar 14). Pembangunan diteruskan dengan membuat rangka penutup atap (gambar 15).



**Gambar 14** Bangunan mulai dipindahkan secara terapung di air



**Gambar 15** Membuat rangka penutup atap

Pembuatan rangka jembatan penghubung dari darat ke bangunan yang terapung sudah selesai (gambar 16) yang dilanjutkan dengan pemasangan penutup. Bangunan selesai dan mulai memasuki tahap pengecekan akhir dan finishing (gambar 17). Proses sosialisasi dan anak-anak Kampung Apung bermain di bangunan yang sudah jadi (Gambar 18).



**Gambar 16** Pembuatan rangka jembatan penghubung dari darat ke bangunan yang terapung sudah selesai



**Gambar 17** Tahap pengecekan akhir dan *finishing*



**Gambar 18** Proses sosialisasi dan anak-anak Kampung Apung bermain di bangunan yang sudah jadi

## BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 KESIMPULAN

Ruang Publik Terapung menjadi contoh bagaimana ruang air yang menjadi ruang pasif Kampung Apung dapat dimanfaatkan untuk ruang bermain dan belajar anak-anak. Ruang Publik Terapung mengeksplorasi ilmu konstruksi sederhana di atas air melalui gabungan desain arsitektur dan ketukangan lokal warga setempat. Dibangun dengan cara yang kolaboratif dan partisipatif dengan banyak pihak sehingga dapat secara bersama-sama belajar serta menumbuhkan rasa kepemilikan akan hasil yang diperjuangkan. Setelah terbangunnya Ruang Publik Terapung, dilibatkan pihak-pihak lain untuk berpartisipasi dalam pengajaran dan edukasi kepada anak-anak. Dengan harapan program-program edukasi dapat bermunculan dari internal maupun eksternal kampung pada ruang baru di atas air yaitu Ruang Publik Terapung.

### 5.2 SARAN

Kegiatan PKM seperti ini sangat dibutuhkan agar Masyarakat dapat merasakan manfaat dan peran serta Perguruan Tinggi, sebagai perwujudan Tri Dharma Dosen dan menjadikan ajang praktik bagi Mahasiswa untuk melakukan uji coba terhadap teori yang didapat, serta merupakan wujud kepedulian terhadap Masyarakat.

Kegiatan PKM seperti ini perlu sering dilakukan dan mendapat dukungan dari berbagai pihak terutama dukungan penuh dari penyandang dana.

## DAFTAR PUSTAKA

- BEM UI, D. L., & Geografi UI, D. S. (2020, September 8). *green.ui.ac.id*. Dipetik Desember 15, 2021, dari Banjir di Jakarta, Apakah Sebatas Fenomena Alam?: <http://green.ui.ac.id/banjir-di-jakarta-apakah-sebatas-fenomena-alam/>
- Karana, R. C., & Suprihardjo, R. (2013). Mitigasi Bencana Banjir Rob di Jakarta Utara. *Jurnal Teknik POMITS*, 2(1), C 25 - C 30. doi:10.12962/j23373539.v2i1.2465
- Primadella, P., Iskandar, I., & Ardani, A. (2020). Rumah Rakit Sebagai Penunjang Pariwisata Sungai Musi. *Jurnal Arsitektur ARSIR*, 4(2), 105-112. doi:10.32502/arsir.v4i2.1688
- Putri, R. H. (2020, Januari 17). *historia.id*. Dipetik Desember 12, 2021, dari Banjir di Kerajaan Tarumanegara: <https://historia.id/kuno/articles/banjir-di-kerajaan-tarumanegara-v22Kd>
- Rachmad, Y. (2019). Budaya Bahari Masyarakat Sriwijaya pada Masa Pra-Modern. *JASMERAH: Journal of Education and Historical Studies*, 1(2), 23-30. doi:10.24114/jasmerah.v1i2.13075
- Wahid, A. (2018). Pusaka Sejarah Maritim Di Indonesia: Khasanah, Tantangan, dan Strategi Perlindungannya. *Patrawidya*, 19(1), 19-34. doi:10.52829/pw.92
- Yuliati, Y. (2014). Kejayaan Indonesia sebagai Negara Maritim (Jalesveva Jayamahe). *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 27(2), 129-134. doi:10.17977/jppkn.v27i2.5523

## LAMPIRAN

### Lampiran 1.

Materi yang disampaikan ke Mitra: Bangunan (fisik) Fasilitas Ruang Publik Terapung di Kampung Apung



### Lampiran 2.

Foto-foto dan Video ([link video](#))

### Lampiran 3.

Luaran wajib ([HKI](#))

#### Lampiran 4.

Luaran tambahan:

1. Model/Prototype dari Desain/Karya Desain Seni, dengan skala 1:1



2. Jurnal/Prosiding (Draft)

## RUANG PUBLIK DARAT DI KAMPUNG APUNG, JAKARTA BARAT

Petra Yonathan<sup>1</sup>, Gerald Alexander<sup>2</sup>, Damicia Tangyong<sup>3</sup>, Fermanto Lianto<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Sarjana Arsitektur, Universitas Tarumanagara Jakarta  
Email: yonathan.petra@gmail.com

<sup>2</sup> Program Studi Sarjana Arsitektur, Universitas Tarumanagara Jakarta  
Email: geraldalexander15@gmail.com

<sup>3</sup>Program Studi Magister Arsitektur, Universitas Tarumanagara Jakarta  
Email: tangyongdamicia@gmail.com

<sup>4</sup>Program Studi Magister Arsitektur, Universitas Tarumanagara Jakarta  
Email: fermantol@ft.untar.ac.id

### ABSTRACT

*From the past until now, urban kampong is often ignored and neglected from the landscape of a city. When viewed physically, the urban kampong is generally known as a settlement that grows in an urban area without any infrastructure planning and urban economic network. Even so, the urban kampong is a residential area in urban areas. The identity of the urban kampong is determined mainly by the activities carried out by its residents. Similar conditions were found in Kampung Apung, Jakarta. A long history, from the construction of warehousing and industry to the elevation of the road as high as 2m, has resulted in the surface of Kampung Apung being lower than Jalan Kapuk Raya. This is supported by the record of land subsidence in Kapuk Village which can reach 3m in 2025. This condition causes the floating village to be inundated with dirty water as high as 1.5 m – 2 m throughout the year. Forcing residents to live in high density, but on the one hand, it is difficult to meet their daily needs to the lack of facilities and public spaces for the community. The Public Space is an example of how the water space, which is the passive space of Kampung Apung can be used for children's play and study space. The Public Space explores the science of simple construction on water through a combination of architectural design and local craftsmanship. Built-in a collaborative and participatory way with many parties so they can learn together and foster a sense of ownership of the results being fought for. Through Participatory Action Research methods, it is hoped that the results of a Public Space Development project can impact the people of Kampung Apung, especially as a place for children to play now and in the future.*

**Keywords:** Public Space, Adaptive Architecture, Urban Kampong, Kampung Apung

### ABSTRAK

Dari dulu hingga kini, kampung kota sering kali tidak dianggap dan terabaikan dari lanskap sebuah kota. Jika dilihat secara fisik, kampung kota secara umum diketahui sebagai suatu permukiman yang tumbuh di kawasan urban tanpa adanya perencanaan infrastruktur dan jaringan ekonomi kota. Meskipun begitu, Kampung kota yang merupakan kawasan permukiman di perkotaan, identitas yang dimiliki kampung kota sangat ditentukan oleh aktivitas yang dilakukan penghuninya. Kondisi serupa ditemukan di Kampung Apung Jakarta. Sejarah yang panjang mulai dari pembangunan pergudangan dan industri sampai dengan peninggian jalan setinggi 2m, mengakibatkan permukaan Kampung Apung menjadi lebih rendah daripada Jalan Kapuk Raya. Hal ini didukung dengan rekor penurunan muka tanah di Kelurahan Kapuk yang dapat mencapai 3m pada tahun 2025. Kondisi tersebut mengakibatkan Kampung Apung tergenang air kotor setinggi 1,5 m – 2 m sepanjang tahunnya. Memaksa warga untuk tinggal dengan kepadatan tinggi namun di satu sisi kesulitan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, hingga minimnya fasilitas dan ruang publik masyarakatnya. Ruang Publik Darat menjadi contoh bagaimana ruang air yang menjadi ruang pasif Kampung Apung dapat dimanfaatkan untuk ruang bermain dan belajar anak-anak. Ruang Publik Darat mengeksplorasi ilmu konstruksi sederhana di atas air melalui gabungan desain arsitektur dan ketukangan lokal warga setempat. Dibangun dengan cara yang kolaboratif dan partisipatif dengan banyak pihak sehingga dapat secara bersama-sama belajar serta menumbuhkan rasa kepemilikan akan hasil yang diperjuangkan. Melalui metode Participatory Action Research diharapkan hasil dari sebuah proyek Pembangunan Ruang Publik Darat dapat memberikan dampak bagi masyarakat Kampung Apung, terutama sebagai tempat bermain anak-anak di masa sekarang dan yang akan datang.

**Kata Kunci:** Ruang Publik Darat, Arsitektur Adaptif, Kampung Kota, Kampung Apung

## 1. PENDAHULUAN



Kondisi genangan air di Kampung Apung mengakibatkan keterbatasan lahan untuk fasilitas publik tempat belajar dan bermain bagi anak-anak. Dalam kesehariannya, anak-anak di Kampung Apung memanfaatkan jalanan selebar 1,5 meter yang ada di kampung sebagai area bermain. Berdasarkan teori Event Space yang dikemukakan Bernard Tschumi, ruang publik yang tercipta secara spontan seringkali tidak ditunjang oleh faktor keamanan dan keselamatan yang memadai (Primadella, Iskandar, & Ahmad, 2020). Hal yang serupa terjadi di Kampung Apung, dimana jalan tempat anak-anak bermain hampir seluruhnya dikelilingi air, namun tidak memiliki fasilitas keamanan yang menunjang proses bermain anak. Selain itu jalanan sebagai ruang publik yang multifungsi menyebabkan anak-anak seringkali mengalah untuk mobilitas dan ekonomi (Rachmad, 2019). Sehingga tempat berkumpul dan bermain anak seketika menghilang atau berpindah ke area lain. Berangkat dari teori Bernard Tschumi, kondisi genangan air, dan keterbatasan lahan di Kampung Apung, Pengabdian Masyarakat IMARTA 2020/2021 mengangkat tema *Floating Communities* dengan fokus ruang publik untuk anak-anak. Hal ini bertujuan untuk menghadirkan ruang untuk anak-anak berkumpul, bermain, dan belajar melalui pembangunan sekaligus mengenalkan kepada warga Kampung Apung tentang pentingnya pembangunan di atas air, mengingat 70% dari luas lahan kampung merupakan air (UI, 2020; Putri, 2020). Harapannya, proses riset dan pengembangan yang akan dijalankan bermanfaat bagi aktivitas warga Kampung Apung dan dapat menjadi panduan perencanaan untuk Kampung Apung dan kampung nelayan di Indonesia yang dikenal sebagai negara maritim (Wahid, 2018).

Kampung Apung terletak di Kelurahan Kapuk merupakan kawasan permukiman padat, industri, dan niaga. Meskipun gersang, minimnya daerah resapan membuatnya rawan banjir saat hujan. Dahulu, keberadaan makan nenek moyang masih terlibat di Kampung Apung. Anak-anak bisa bermain di lapangan bola yang luas dengan pepohonan yang rindang (Yuliati, 2014). Tambak lele menjadi salah satu mata pencaharian unggul bagi warga. Namun, sekarang Kampung Apung digenangi air dengan kedalaman 1,5 – 2 m yang menjadi keunikan tersendiri. Kolam atau perairan mempengaruhi segala aspek kehidupan warga, mulai dari tipologi kampung, ketukangan, ritme kehidupan warga, hingga mobilitas warga kampung. Ruang publik yang terbentuk dapat menciptakan sebuah katalisator yang memantik aktivitas-aktivitas baru dalam perkampungan kampung Apung.

## 2. METODE PELAKSANAAN PKM

Metode pelaksanaan yang dilakukan adalah *Participatory Action Research* (PAR) (Afandi, 2020) yang melibatkan secara aktif semua pihak yang relevan, baik peserta, panitia, serta warga Kampung Apung itu sendiri. PAR adalah “metode pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh, dengan, dan untuk orang-orang” bukan “penelitian terhadap orang-orang.” Artinya bahwa pengabdian masyarakat ini memiliki peran di masyarakat melalui informasi yang relevan tentang sistem sosial (komunitas) yang tengah berada di bawah pengkajian, dan bahwa mereka berpartisipasi secara aktif dalam rancangan dan implementasi rencana aksi itu didasarkan dari hasil penelitian sebelumnya.

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat di Kampung Apung ini secara manual dan digital mengikuti protokol kesehatan Covid-19. Bentuk Komunikasi dan respon dari warga masyarakat Kampung Apung dilakukan secara langsung dari warga Kampung Apung itu sendiri. Dengan berdiskusi, bertukar pikiran dan pendapat apa yang sebetulnya kita butuhkan untuk kebutuhan Kampung Apung itu sendiri. Selain itu dari tim peneliti sendiri mempersiapkan secara pengetahuan

dengan berdiskusi kepada Arsitek dan dosen-dosen untuk mendapat beberapa masukan dari mereka agar bisa membuat sesuatu yang lebih tepat guna.

Tahapan Pelaksanaan Kegiatan sebagai berikut:

1. Melakukan penelusuran terhadap Kampung Apung  
Metode ini seperti layaknya napak tilas, yaitu dimana kami peneliti, beserta beberapa koresponden Pengabdian Masyarakat menelusuri dan mempelajari sejarah serta struktur sosial Kampung Apung.
2. Diskusi dan Komunikasi  
Merupakan tahapan rapat dan wawancara terbuka dengan beberapa warga Kampung untuk memahami apa yang sebetulnya masalah dan hal-hal yang ingin dicapai. Selain itu kami juga melakukan pekerjaan kelompok dengan melakukan tahapan desain terhadap respon desain yang akan dilakukan.
3. Presentasi dan Pelatihan  
Pelatihan dimulai dengan presentasi langsung terhadap warga Kampung Apung mengenai tahapan desain yang akan dilakukan, kemudian kami juga mengajak beberapa warga sebagai koresponden untuk melakukan pembangunan
4. Pembangunan  
Pembangunan pada tahap ini merupakan pelaksanaan perwujudan desain yang sudah disetujui oleh warga. Pembangunan merupakan bentuk perwujudan kami untuk menjadi dampak bagi kawasan Kampung Apung.

Partisipasi kemitraan pada kegiatan pelatihan ini secara umum terbagi menjadi 3:

1. Partisipasi Utama  
Mitra dalam hal ini adalah kelompok anggota tim Pengabdian Masyarakat yang berperan sebagai partisipan pelatihan sekaligus pelaku produksi prototipe yang akan dibuat
2. Partisipasi Pendamping  
Melibatkan warga Kampung Apung sendiri sebagai subjek target utama desain berpartisipasi memberikan arahan dan masukan terhadap proyek pembangunan ruang belajar terapung ini.
3. Partisipasi Pendukung  
Pendukung lain dari proses pembangunan ini adalah arsitek dan dosen yang memberikan arahan dari luar kepada tim Pengabdian Masyarakat untuk dapat mengerti dan membuat sebuah karya desain yang tepat sasaran dan tepat guna.

Kemitraan yang paling diutamakan adalah Warga dari Kampung Apung itu sendiri. Bagaimana seluruh warga dapat melihat itikad baik dari kami selaku tim Pengabdian Masyarakat mencoba melakukan perbaikan skala kecil untuk daerah tersebut.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kampung Apung terletak di daerah Kapuk yang merupakan kawasan permukiman padat, industry, dan niaga (Gambar 1). Meskipun gersang, minimnya daerah resapan membuatnya rawan banjir saat hujan. Dahulu keberadaan makam nenek moyang masih terlihat di Kampung Apung. Anak-anak bisa bermain di lapangan bola yang luas dengan pepohonan yang rindang. Tambak lele menjadi salah satu mata pencaharian unggul bagi warga. Namun, sekarang Kampung Apung digenangi air dengan kedalaman 1,5-2m yang menjadi keunikan tersendiri. Kolam atau perairan mempengaruhi segala aspek kehidupan warga mulai dari tipologi kampung, ketukangan, ritme kehidupan warga, hingga mobilitas warga Kampung Apung.

#### **Gambar 1**

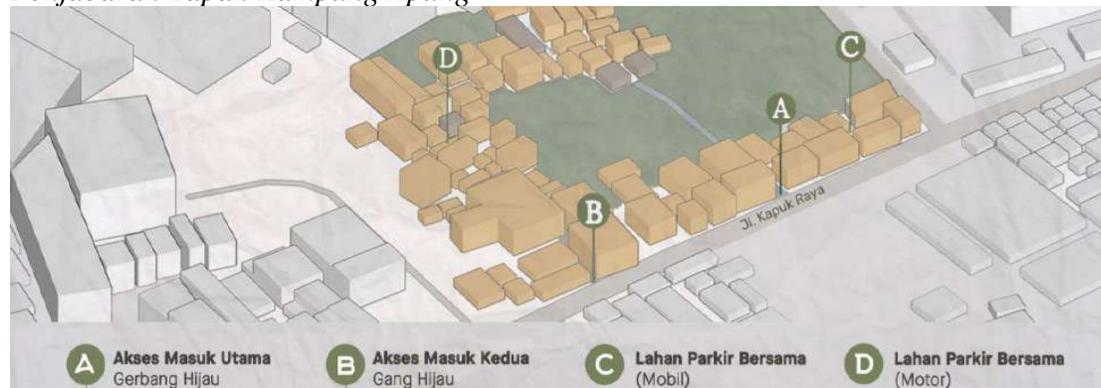
### Penjabaran Tapak Kampung Apung



Melalui analisis terhadap kawasan yang ada di dalam lingkungan Kampung Apung sendiri, solusi dari permasalahan yang ingin dicapai adalah menghadirkan sebuah wadah arsitektural yang memiliki dampak secara langsung terhadap warga (Karana & Suprihardjo, 2013) yaitu Ruang Publik Darat. Pembangunan Ruang Publik Darat ini diharapkan dapat berperan sebagai potensi keruangan yang aktif bagi warga Kampung Apung khususnya anak-anak berinteraksi, bercengkrama, dan meningkatkan komunikasi antar sesama warga. Melalui pendekatan desain Arsitektur terapung ini kami memiliki tujuan yang jelas untuk mau menghadirkan Arsitektur yang memiliki dampak secara langsung untuk warga Kampung Apung itu sendiri. Setelah melakukan beberapa penyusuran tapak, kami membuat referensi desain untuk membuat sebuah Ruang Komunal Terapung yang akan dibangun di lokasi tapak tersebut, kami membagi menjadi 3 kelompok utama untuk memulai proses mendesain. Analisis-analisis yang dilakukan oleh setiap kelompok dijadikan landasan utama solusi intervensi desain pada tapak (Gambar 2).

### Gambar 2

#### Penjabaran Tapak Kampung Apung



Setelah melakukan beberapa penyusuran tapak, kami membuat referensi desain untuk membuat sebuah Ruang Komunal Terapung (Gambar 3,4).

**Gambar 3**  
*Diafeam Axonometri Explode Rancangan*

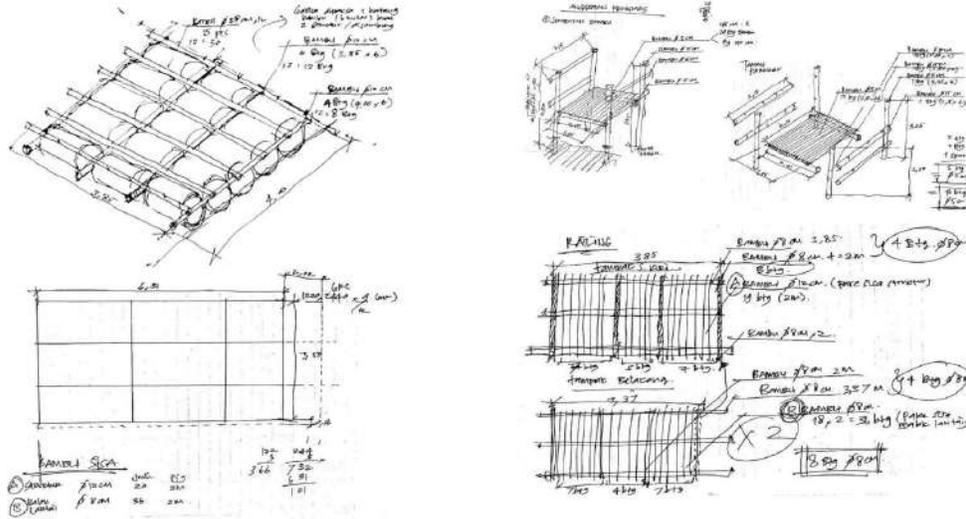


**Gambar 4**  
*Panel Diagram Desain*



Kawasan (Gambar 5,6). Gambaran besar akan kawasan merupakan langkah-langkah Sintesis Desain yang dilakukan sangat kontekstual merespon banyaknya material yang ada dan bagaimana Ruang yang terbentuk dapat mengapung di perairan Kampung Apung sendiri.

**Gambar 5**  
*Proses Sketsa Konsep Pembangunan*



**Gambar 6**  
*Proses Ketukangan dan Material Join pada Pembangunan*

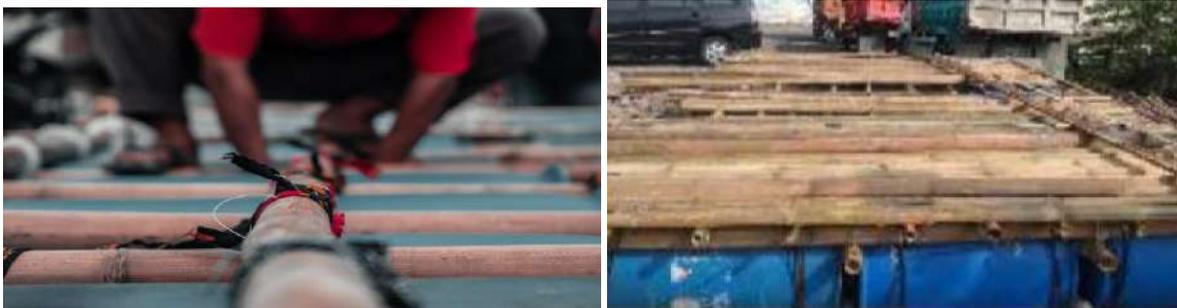


Dokumentasi Pengerjaan Ruang Belajar Darat (Gambar 7,8,9,10) dan suasana anak-anak Kampung Apung bermain dengan gembira di bangunan yang sudah jadi (Gambar 11).

**Gambar 7**  
*Proses Pembangunan Oleh Warga Kampung Apung*



**Gambar 8**  
*Proses Penyusunan Bambu pada Area Desain*



**Gambar 9**  
*Proses Pembangunan oleh Warga Kampung Apung melibatkan Anak-anak di Kampung Apung*



**Gambar 10**  
*Ruang Publik Darat yang sudah selesai dibangun*



**Gambar 11.**  
*Proses Sosialisasi dan Anak-anak Kampung Apung Bermain di Bangunan yang sudah selesai dibangun*



#### 4. KESIMPULAN

Ruang Publik Darat menjadi contoh bagaimana ruang air yang menjadi ruang pasif Kampung Apung dapat dimanfaatkan untuk ruang bermain dan belajar anak-anak. Ruang Publik Darat mengeksplorasi ilmu konstruksi sederhana di atas air melalui gabungan desain arsitektur dan ketukangan lokal warga setempat. Dibangun dengan cara yang kolaboratif dan partisipatif dengan banyak pihak sehingga dapat secara bersama-sama belajar serta menumbuhkan rasa kepemilikan akan hasil yang diperjuangkan. Setelah terbangunnya Ruang Publik Darat, dilibatkan pihak-pihak lain untuk berpartisipasi dalam pengajaran dan edukasi kepada anak-anak. Dengan harapan program-program edukasi dapat bermunculan dari internal maupun eksternal kampung pada ruang baru di atas air yaitu Ruang Publik Darat.

Kegiatan PKM seperti ini sangat dibutuhkan agar Masyarakat dapat merasakan manfaat dan peran serta Perguruan Tinggi, sebagai perwujudan Tri Dharma Dosen dan menjadikan ajang praktik bagi Mahasiswa untuk melakukan uji coba terhadap teori yang didapat, serta merupakan wujud kepedulian terhadap Masyarakat. Kegiatan PKM seperti ini perlu sering dilakukan dan mendapat dukungan dari berbagai pihak terutama dukungan penuh dari penyandang dana.

### Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kami ucapkan kepada seluruh warga Kampung Apung yang telah membantu terselesaikannya Ruang Publik Darat ini dan kepada LPPM Universitas Tarumanagara yang telah memberikan bantuan berupa pendanaan.

### REFERENSI

- Afandi, A. (2020). Participatory Action Research (PAR), Metodologi Alternatif Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat Transformatif. *Workshop Pengabdian Berbasis Riset di LP2M UIN Maulana Malik Ibrahim Malang* (pp. 1-11). Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Retrieved from <https://lp2m.uin-malang.ac.id/wp-content/uploads/2020/02/Materi-PAR-P.-Agus.pdf>
- Karana, R. C., & Suprihardjo, R. D. (2013). itigasi Bencana banjir Rob di Jakarta Utara. *Jurnal Teknik POMITS*, 2(1), C 25 - C 30. Retrieved from <https://ejurnal.its.ac.id/index.php/teknik/article/view/2465/792>
- Primadella, P., Iskandar, I., & Ahmad, A. (2020). Rumah Rakit Sebagai Penunjang Pariwisata Sungai Musi. *Jurnal Arsitektur ARSIR*, 4(2), 105 - 112. Retrieved from <https://jurnal.um-palembang.ac.id/arsir/article/view/1688/2204>
- Putri, R. H. (2020, Januari 17). <https://historia.id>. Retrieved Mei 17, 2022, from Banjir di Kerajaan Tarumanegara: <https://historia.id/kuno/articles/banjir-di-kerajaan-tarumanegara-v22Kd>
- Rachmad, Y. (2019). Budaya Bahari Masyarakat Sriwijaya pada Masa Pra-Modern. *JASMERAH: Journal of Education and Historical Studies*, 1(2), 23-30. Retrieved from <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jasmerah/article/view/13075/12033>
- UI, D. L. (2020, September 8). <http://green.ui.ac.id>. Retrieved Mei 8, 2022, from Banjir di Jakarta, Apakah Sebatas Fenomena Alam?: <http://green.ui.ac.id/banjir-di-jakarta-apakah-sebatas-fenomena-alam/>
- Wahid, A. (2018). Pusaka Sejarah Maritim di Indonesia: Khasanah, Tantangan, dan Strategi Perlindungan. *Lawatan Sejarah Regional 2016, Balai Pelestarian Nilai Budaya Daerah Istimewa Yogyakarta*, 19, pp. 19-33. Pemalang. Retrieved from <http://patrawidya.kemdikbud.go.id/index.php/patrawidya/article/view/92>



Yuliati. (2014). Kejayaan Indonesia Sebagai Negara Maritim (Jalesya Jayamahe). *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*(2), 129-134. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jppk/article/view/5523>



REPUBLIK INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

# SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202239477, 24 Juni 2022

## Pencipta

Nama : **Petra Yonathan, Gerald Alexander dkk**

Alamat : Jl Prima Indah Utama No.5, Grogol, Jakarta Barat, DKI JAKARTA, 1150

Kewarganegaraan : Indonesia

## Pemegang Hak Cipta

Nama : **Petra Yonathan, Gerald Alexander dkk**

Alamat : Jl Prima Indah Utama No.5, Grogol, Jakarta Barat, DKI JAKARTA, 1150

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Arsitektur**

Judul Ciptaan : **GETTAB (Gubuk Terapung Tempat Anak Belajar Dan Bermain)**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 15 Juni 2022, di Jakarta

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000355103

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia  
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual  
u.b.  
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Anggoro Dasananto  
NIP.196412081991031002

## Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

**LAMPIRAN PENCIPTA**

No	Nama	Alamat
1	Petra Yonathan	Jl Prima Indah Utama No.5, Grogol
2	Gerald Alexander	Vila Melati Mas Blok SR 31 No 12
3	Damicia Tangyong	Perumahan Villa Delima, Jl. Delima Barat II, Blok M No.3, Lebak Bulus
4	Fermanto Lianto	Taman Surya 2, Blok D1-2, Pegadungan, Kalideres

**LAMPIRAN PEMEGANG**

No	Nama	Alamat
1	Petra Yonathan	Jl Prima Indah Utama No.5, Grogol
2	Gerald Alexander	Vila Melati Mas Blok SR 31 No 12
3	Damicia Tangyong	Perumahan Villa Delima, Jl. Delima Barat II, Blok M No.3, Lebak Bulus
4	Fermanto Lianto	Taman Surya 2, Blok D1-2, Pegadungan, Kalideres



# “GETTAB” (Gubuk Terapung Tempat Anak Belajar & Bermain)

## GETTAB

Gubuk Terapung Tempat Anak Belajar & Bermain  
Kampung Apung, RT.10/ RW.01, Kelurahan Kapuk, Kecamatan Cengkareng, Jakarta Barat, DKI Jakarta

### LATAR BELAKANG DESAIN

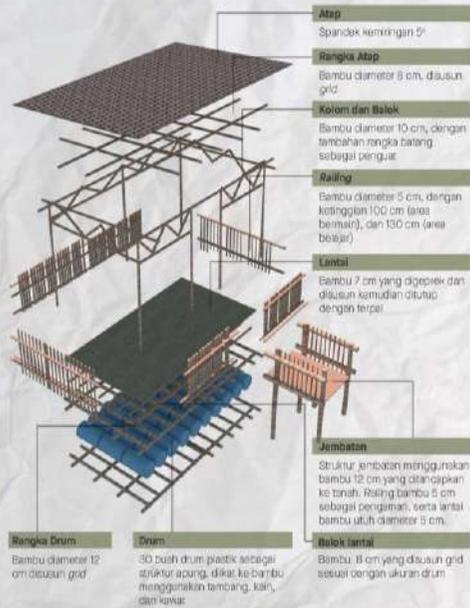
Kampung apung merupakan bentuk kota yang terjadi perkembangan dari perkotaan kota tanah di Jakarta, dimana di pinggir dari Kampung Apung adalah daerah di sekitar sungai Cengkareng. Terdapat dua kawasan yang berbatasan dengan sungai yaitu kawasan perumahan yang berada di sisi utara, Kampung Apung berada di bagian komunitas di bagian selatan kawasan perumahan Kapuk. Namun, sama halnya dengan kota-kota komunitas di Indonesia, Kampung Apung memiliki keterbatasan akan ruang publik bagi anak-anak sebagai sarana untuk berkomunikasi dan berinteraksi.

SDA	KETUKANGAN	LOKALITAS	ANAK-ANAK	SOSIAL
Penggunaan lahan sebagian di Kampung Apung memiliki potensi sebagai kawasan yang hijau dan baik secara morfologi dan sosial yang sedang terjadi di kampung apung.	Perubahan bentuk kampung apung merupakan kawasan yang kawatir karena di sisi utara dan selatan kampung apung memiliki potensi sebagai kawasan yang hijau dan baik secara morfologi dan sosial yang sedang terjadi di kampung apung.	Keterbatasan dan ketukangan merupakan masalah yang dihadapi oleh masyarakat kampung apung karena di sisi utara dan selatan kampung apung memiliki potensi sebagai kawasan yang hijau dan baik secara morfologi dan sosial yang sedang terjadi di kampung apung.	Adanya kesempatan dan aksesibilitas yang tinggi untuk belajar dan bermain di kampung apung karena di sisi utara dan selatan kampung apung memiliki potensi sebagai kawasan yang hijau dan baik secara morfologi dan sosial yang sedang terjadi di kampung apung.	Keterbatasan aksesibilitas kampung apung merupakan masalah yang dihadapi oleh masyarakat kampung apung karena di sisi utara dan selatan kampung apung memiliki potensi sebagai kawasan yang hijau dan baik secara morfologi dan sosial yang sedang terjadi di kampung apung.

## DESIGN PROSES

	KELOMPOK 1	KELOMPOK 2	KELOMPOK 3
TEMUAN MENARIK	<p>Kemampuan anak-anak beradaptasi Keakraban warga Lokalisasi dan Ketukangan</p>	<p>Penyambutan warga yang hangat Jenis permainan anak-anak Mobilitas Kampung Apung</p>	<p>Tempat dan cara bermain anak Adaptasi Warga dengan lingkungan Arsitektur Kampung Apung</p>
PARAMETER KEBERHASILAN	<p>Dapat dipakai warga dan berbagai golongan dan di waktu yang bersamaan</p>	<p>Bisa sesuai dengan fungsinya yaitu ruang bermain dan belajar (tidak berah fungsi)</p>	<p>Anak-anak dapat bermain dengan nyaman tanpa memerlukan efek rimba (mengalah dari tempat bermainnya)</p>
PROPOSAL DESAIN	<p>Membentuk ruang diatas air yang multi fungsi dan modular untuk anak-anak belajar dan bermain tetapi bisa digunakan juga untuk kegiatan warga bersama-sama</p>	<p>Ruang yang memisahkan dengan dengan anak-anak dengan permainan yang atraktif dan interaktif juga memiliki sirkulasi yang baik</p>	<p>Mengedukasi ruang bermain dan belajar yang aman dan layak untuk anak-anak, serta menjadi pusat kegiatan bagi orang tua dan anak yang dapat mengedukasi</p>
LIMITASI			
DESAIN AKHIR			

## STRUKTUR DAN MATERIAL



**Struktur Floating**  
Struktur apung/rafting mengikuti tapak yang berada di atas air. Dalam hal ini digunakan 30 drum plastik bekas untuk mengapungkan platform. Struktur dapat menampung kurang lebih sebanyak 30 orang.



**Ikatan antar Drum**  
30 batang bambu saling dikaitkan menggunakan kawat, tali tambang, dan kain bekas. Kemudian digunakan tambang yang distangkan untuk mengkaitkan drum pada rangka bambu.



**Railing**  
Antar bambu diacak menggunakan bambu berbentuk silinder dan paku serta kawat.



**Struktur Menyesuaikan Level Air**  
Struktur apung dapat naik turun sesuai ketinggian air, sedangkan jembatan ditancapkan pada tanah makin sehingga kaku. Digunakan tali tambang yang dikait ke batang bambu pada parkirin untuk menegakkan platform bergerak secara horizontal.

## FITUR DI SEKITAR TAPAK

**Pemandangan**  
Daerah air yang terbuka, dekat rumah, dan pepohonan menjadi pemandangan yang menyenangkan dan indah GETTAB.

**Bale**  
Tempat berkumpul dan bersantai bagi warga dan pemuda. Memiliki akses visual ke GETTAB dan dapat menjadi titik penantunan aktivitas bermain anak-anak serta penunjang kestrukturan.

**Parkiran**  
Akses parkir mobil, truk, dan motor yang berada di samping Vihara. Memenuhi kebutuhan akses menuju GETTAB sekaligus menjadi tempat bermain untuk anak-anak.

**Jembatan bambu**  
Jembatan bambu dibangun oleh warga, menghubungkan kampung, MCK, dan parkirin mobil, mempercepat akses ke GETTAB.

**MCK Umum**  
Listrik untuk penerangan GETTAB di ambil dari MCK. Selain itu akses ke MCK mempermudah anak-anak atau warga untuk keperluan buang air.



## KETUKANGAN

**Pantulan Air**  
Dengan lokasi yang dikelilingi oleh air dan bukaan sekeliling bangunan, dapat menghamburkan banyangan air yang terpancut pada langit-langit bangunan.



**Keterampilan Memotong**  
Bambu setinggi ingkisan dan bambu geprek dibelah sendiri oleh tangan tukang dengan menggunakan golok yang dipukul oleh betu saat golok diposisikan pada diameter lingkerannya.



**Bambu Pada Lantai**  
Bangunan ini didominasi oleh penggunaan bambu, tidak terkecuali dengan lantai. Lantai menggunakan bambu 8 cm yang dibelah menjadi beberapa bagian.



**Ikut Bambu**  
Sambungan sambungan antar bambu menggunakan kawat dan diperkuat dengan tali tambang. Namun, dengan keterbatasan bahan, tukang menggunakan tali kain sisa produksi baju sebagai pengganti tali tambang. Tanpa disangka, tali kain sama kuatnya dengan menggunakan tali tambang.



**Railing**  
Penempatan railing diusahakan untuk tidak memosisikan bambu horizontal di dalam agar tidak dipanasi anak-anak. Untuk bambu dengan posisi vertikal menggunakan setengah diameter bambu yang dibelah oleh tukang.

## AKTIVITAS



**Berbincang**  
Jembatan selain sebagai penghubung, juga digunakan anak-anak untuk duduk, ngobrol sambil makan jajanan di pinggir.



**Ronda Malam**  
Pada malam hari ketika anak-anak istirahat, bapak-bapak dan pemuda menggunakan platform untuk pos jaga.



**Bermain**  
A n a k - a n a k menggunakan platform untuk bermain sambil memanfaatkan fasilitas yang ada seperti bermain di resting, dll.



**Belajar**  
Belajar untuk anak-anak oleh anak-anak kampung Apung bersama pemuda yang dibantu untuk mengajar. Serta membuka peluang lukainya bagi anak-anak maupun keluarga.





LAPORAN AKHIR  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT YANG DIAJUKAN KE LEMBAGA  
PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



**DESAIN LOGO PAPAN NAMA GAKUSHUDO**

Disusun oleh:

**Ketua Tim:**

Dr. Ir. Fermanto Lianto, M.T.  
0305076401

**Anggota:**

Damicia Tangyong  
317211002

PRODI MAGISTER ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS TARUMANAGARA  
JAKARTA  
DESEMBER 2022

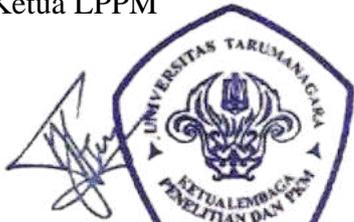
**Halaman Pengesahan**  
**Laporan Pengabdian kepada Masyarakat**

1. Judul PKM : Desain Logo Papan Nama Gakushudo
2. Nama Mitra PKM : Gakushudo
3. Ketua Tim Pelaksana
  - A. Nama dan Gelar : Dr. Ir. Fermanto Lianto, M.T.
  - B. NIDN/NIK : 0305076401
  - C. Jabatan/Gol. : IVa
  - D. Program Studi : Magister Arsitektur
  - E. Fakultas : Teknik
  - F. Bidang Keahlian : Perancangan Arsitektur
  - G. Alamat Kantor : Jl. S. Parman No. 1, Jakarta Barat.
  - H. Nomor HP/Tlp : 085100800337
4. Anggota Tim PKM
  - A. Jumlah Anggota (Dosen) : 0 orang
  - B. Nama Anggota/Keahlian :
  - C. Jumlah Mahasiswa : 1 orang
  - D. Nama & NIM Mahasiswa 1 : Damicia Tangyong (317211002)
  - E. Nama & NIM Mahasiswa 2 :
  - F. Nama & NIM Mahasiswa 3 :
5. Lokasi Kegiatan Mitra : Jalan Taman Mandiri Indah, Blok M4D #11
  - A. Wilayah Mitra : Kelapa Gading
  - B. Kabupaten/Kota : Jakarta Utara
  - C. Provinsi : DKI Jakarta 14240
6. Metode Pelaksanaan : Luring/Daring
7. Luaran yang dihasilkan : Desain Logo Papan Nama Gakushudo
8. Jangka Waktu Pelaksanaan : ~~Januari-Juni~~ Juli-Desember
9. Pendanaan  
Biaya yang disetujui : Rp. 3.000.000,-

Jakarta, 15 Desember 2022

Menyetujui,  
Ketua LPPM

Ketua Pelaksana



Ir. Jap Tji Beng, MMSI, M.Psi., Ph.D.  
NIK:10381047

Dr. Ir. Fermanto Lianto, M.T.  
NIDN/NIDK: 8899260017

# LAPORAN AKHIR PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

## BAB I Pendahuluan

*Branding* suatu perusahaan sangat penting untuk diingat oleh pelanggan, karena itu haruslah *branding* sering diekspresikan dalam setiap kegiatan agar masyarakat dapat mengetahui. *Branding* haruslah mempunyai nilai yang positif terhadap produknya, karena dengan mengexpose *branding* yang mutunya baik akan lebih cepat berkembangnya. *Branding* dapat dilakukan pada setiap kegiatan baik media sosial maupun media lain seperti; papan reklame, souvenir barang dll.

Permasalahan dari kemajuan teknologi informasi harus sejalan dengan eranya, sehingga upgrade *branding* ini efisien dan efektif. Hal ini sejalan dengan filosofi dari Heidegger (2010) yaitu "*Being and Time*" mendiskripsikan tentang keberadaan (*being*) harus disesuaikan waktu dimana sat ini kita berada (*time*).

Pekembangan jaman pada era industry 4.0 banyak sekali terjadi perubahan ke arah efisiensi, sehingga informasi-informasi di era digital ini sudah sangat mudah didapatkan, di era ini merupakan suatu era terjadi *shifting* yang sangat cepat dan juga merupakan era digitalisasi informasi yang disebut sebagai *information and communication technology* (ICT) (Priyomarsono & Trisno, 2020).

Era industry 4.0 ini disikapi oleh pemerintah Jepang dengan dikeluarkan society 5.0 hal ini disebabkan karena beberapa tahun ini perkembangan *information and communication technology* bergerak dengan sangat cepat, yang memberikan dampak informasi yang nyata kepada masyarakat, organisasi, *logistic*, dan *financial* yang dapat memberikan informasi yang sangat jelas, hampir semuanya informasi dan komunikasi ini secara mudah terhubung baik pada tingkat local dan global, yang akhirnya akan memberikan pengaruh satu sama lainnya. Adapun tujuan akhir dari society 5.0 adalah untuk memberikan kesejahteraan bagi umat manusia dengan memanfaatkan *big data* untuk dikelola oleh *artificial intelligent* (AI), robot, dan *internet of things* (IoT) (Japan, 2016).

*Information and communication technology* ini didominasi oleh generasi Y yang dilahirkan 1977-1995 dan generasi Z yang lahir tahun 1996-2000, serta sedikit pada generasi *Baby Boomers* yang dilahirkan tahun 1946-1964 dan generasi X yang dilahirkan tahun 1965-1976. Di Indonesia generasi Z pada tahun 2010 mencapai 68 juta orang, hampir dua kali lipat generasi X (Dwifatma, 2017). Kelompok usia paling tua sampai dengan tahun 2019 berumur 23 tahun, artinya anak generasi Y dan Z lebih mendominasi *era Information and communication technology*, mereka menganggap *internet of things* (IoT) adalah bagian dari kehidupan sehari-hari bagi generasi ini.

Berdasarkan uraian diatas maka isu ini sangat menarik untuk dibahas dalam kaitannya dengan *branding* merek Gakushudo, berupa logo perusahaan dipasang di depan bangunan agar mudah dilihat oleh pengguna baik siang maupun malam hari.

## Bab II Pelaksanaan

Metode yang dipergunakan untuk membuat papan nama ini adalah metode kualitatif dengan melakukan survey ke lokasi dan wawancara dengan pemilik Gakushudo untuk mengetahui kebutuhan perusahaan tersebut.

Pembuatan *Neon box* merek Gakushudo akan diletakan pada bangunan, *Neon Box* ini dapat dilihat tegak lurus arah jalan, dan bukan arah sejajar jalan dengan maksud agar bisa dilihat pada saat menelurusi jalan. Merek Gakushudo dibuat dua sisi dengan ukuran 1.00 M X 1.20 M dengan latar belakang plastik akreligh putih susu yang didalamnya terdapat lampu TL LED 2 x 8 Watt. Tulisan disesuaikan dengan warna logo dari perusahaan agar tidak membingungkan pengguna dari mitra. Dalam merek dituliskan deskripsi dari mitra apa yang dikerjakan tidak hanya branding saja, karena hal ini diharapkan juga untuk pengguna lain apa yang ingin mencoba menjadi pengguna mitra (Lihat gambar 1).



Gambar 1. Rancangan Merek Gakushudo.

Tulisan “Program Pendidikan Bahasa Jepang” mengikuti warna dari logo Gakushudo, dalam rancangan merek ini dimasukan nomor telpon agar bisa dihubungi tanpa harus datang ke tempat.

Luaran yang dihasilkan adalah Hak Cipta papan nama Gakushudo yang diterbitkan (*Granted*) sertifikatnya.

### Bab III Kesimpulan

Berdasarkan analisis kajian pelaksanaan maka dibuatlah rancangan merek Gakushudo pada tampak depan bangunan agar dapat mudah dilihat oleh pengguna dengan menggunakan stuktur baja siku *Neo Box* ini, digantung pada teras beton bangunan, selain itu juga dipikirkan untuk mengganti lampu LED jika suatu saat tidak berfungsi (Gambar 2).



Gambar 2. Rancangan *Neo Box* dengan merek perusahaan

## Daftar Pustaka

- Priyomarsono, N. W., & Trisno, R. (2020). The Design Method Follows Finance in Architecture. *International Journal of Engineering Research and Technology*, 4318-4326. Diambil kembali dari <http://www.irphouse.com>
- Dwifatma, A. (2017, Oktober 31). <http://theconversation.com/apakah-generasi-z-lebih-tahan-hoaks-ketimbang-gen-x-dan-gen-y-85729>.
- Government of Japan. (2016). *The 5th Science and Technology Basic Plan*. Japan: <https://www8.cao.go.jp/cstp/english/basic/5thbasicplan.pdf>.
- Heidegger, M. (2010). *Being and Time*. New York: State University of New York Press.

## Lampiran

### 1. Surat tugas.



No: 101022-1

Jakarta, 10 Oktober 2022

Kepada Yth,  
Program Studi Magister Arsitektur  
Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara  
Di Jakarta

Perihal: Bantuan Desain Logo Gakushudo

Dengan Hormat,

Bersama ini kami selaku Pimpinan perusahaan Gakushudo bermaksud memohon bantuan kepada program studi Magister Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara untuk membuat desain Logo Gakushudo

Demikian surat ini kami sampaikan, besar harapan kami agar pihak Program Studi Magister Arsitektur dapat memenuhi permohonan kami. Atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami

(Tihin Thian Shiang)  
Direktur

---

Jl.Pulit Selatan I No.31  
Jakarta14450  
Telp.: 6695602,6695033  
Fax.:66602412,6600867

Grand Wijaya Center Blok F No.60  
Jl.Wijaya II,Kebayoran Baru  
Jakarta12160Telp.:7206641,7267069

Kelapa Gading Permai  
Blok RMD No.11Jakarta 14240  
Telp.:4520793,45843809

Jl.Kencana Indah I,Ruko Puri Niaga II  
BlokJ-1No.1-F.Jakarta11610  
Telp.:5824818,5824980

E-mail :[info@gakushudo.com](mailto:info@gakushudo.com)  
Http :[www.gakushudo.com](http://www.gakushudo.com)

## PERJANJIAN

### PELAKSANAAN KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT PROGRAM PKM100 PLUS 2022 – Periode 2 Nomor: PKM100Plus-2022-2-213-SPK-KLPPM/UNTAR/XI/2022

1. Pada hari Senin tanggal 21 bulan November Tahun 2022, yang bertanda tangan di bawah ini:

I Nama : Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D.  
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat  
Universitas Tarumanagara

Selanjutnya disebut sebagai **Pihak Pertama.**

II Nama : Dr. Ir. Fermanto Lianto, M.T.  
NIDN/NIDK : 0305076401  
Fakultas : Fakultas Teknik

Bertindak untuk diri sendiri dan Anggota Tim Pengusul:

1. Nama : Damicia Tangyong  
NIM : 317211002  
2. Nama : -  
NIM : -  
3. Nama : -  
NIM : -

Selanjutnya disebut sebagai **Pihak Kedua.**

2. Pihak Pertama menugaskan Pihak Kedua untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat atas nama Universitas Tarumanagara dengan:

Judul kegiatan : Desain Logo Papan Nama Gakushudo

Nama mitra : Gakushudo

Tanggal kegiatan : 11 Desember 2022

dengan biaya Rp3,000,000 (Tiga Juta Rupiah) dibebankan kepada anggaran Universitas Tarumanagara.

3. Lingkup pekerjaan dalam tugas ini adalah kegiatan sesuai dengan yang tertera dalam usulan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang diajukan oleh Pihak Kedua, dan telah disetujui oleh Pihak Pertama yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam surat tugas ini.

4. Pihak Kedua wajib menyerahkan laporan kegiatan dan luaran kegiatan selambat-lambatnya tanggal 31 Desember 2022, sesuai prosedur dan peraturan yang berlaku dengan format sesuai ketentuan.

Pihak Pertama



Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D.

Pihak Kedua



Dr. Ir. Fermanto Lianto, M.T.

#### Lembaga

- Pembelajaran
- Kemahasiswaan dan Alumni
- Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat
- Penjaminan Mutu dan Sumber Daya
- Sistem Informasi dan Database

#### Fakultas

- Ekonomi dan Bisnis
- Hukum
- Teknik
- Kedokteran
- Psikologi
- Teknologi Informasi
- Seni Rupa dan Desain
- Ilmu Komunikasi
- Program Pascasarjana

2. Foto kegiatan dan Bukti Kegiatan.



**Gakushudo**  
**ガクシュウドウ**

**PROGRAM PENDIDIKAN**  
**BAHASA JEPANG**

**TELP 4520793 / 45843809**



### 3. Sertifikat HKI

 <b>REPUBLIK INDONESIA</b> <b>KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA</b>	
<b>SURAT PENCATATAN</b> <b>CIPTAAN</b>	
Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:	
Nomor dan tanggal permohonan	: EG002022105341, 14 Desember 2022
<b>Pencipta</b>	
Nama	: <b>Fermanto Lianto dan Damicia Tangyong</b>
Alamat	: Taman Surya 2, Blok D1 No 2, Pegadungan, Kalideres, Jakarta Barat, DKI JAKARTA, 11830
Kewarganegaraan	: Indonesia
<b>Pemegang Hak Cipta</b>	
Nama	: <b>Fermanto Lianto dan Damicia Tangyong</b>
Alamat	: Taman Surya 2, Blok D1 No 2, Pegadungan, Kalideres, Jakarta Barat, DKI JAKARTA, 11830
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: <b>Seni Terapan</b>
Judul Ciptaan	: <b>Papan Nama Gakushudo</b>
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 12 Desember 2022, di Jakarta
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama 25 (dua puluh lima) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor pencatatan	: 000421085
adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon. Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.	
	a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual u.b. Direktur Hak Cipta dan Desain Industri
	 Anggoro Dasananto NIP.196412081991031002
Disclaimer: Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.	

LAPORAN AKHIR  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT YANG DIAJUKAN KE LEMBAGA  
PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



**DESAIN BANNER KEGIATAN GAKUSHUDO**

Disusun oleh:

**Ketua Tim:**

Dr. Ir. Fermanto Lianto, M.T.  
0305076401

**Anggota:**

Damicia Tangyong  
317211002

PRODI MAGISTER ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS TARUMANAGARA  
JAKARTA  
DESEMBER 2022

**Halaman Pengesahan**  
**Laporan Pengabdian kepada Masyarakat**

1. Judul PKM : Desain Banner Kegiatan Gakushudo  
2. Nama Mitra PKM : Gakushudo  
3. Ketua Tim Pelaksana  
A. Nama dan Gelar : Dr. Ir. Fermanto Lianto, M.T.  
B. NIDN/NIK : 0305076401  
C. Jabatan/Gol. : IVa  
D. Program Studi : Magister Arsitektur  
E. Fakultas : Teknik  
F. Bidang Keahlian : Perancangan Arsitektur  
G. Alamat Kantor : Jl. S. Parman No. 1, Jakarta Barat.  
H. Nomor HP/Tlp : 085100800337  
4. Anggota Tim PKM  
A. Jumlah Anggota (Dosen) : 0 orang  
B. Nama Anggota/Keahlian :  
C. Jumlah Mahasiswa : 1 orang  
D. Nama & NIM Mahasiswa 1 : Damicia Tangyong (317211002)  
E. Nama & NIM Mahasiswa 2 :  
F. Nama & NIM Mahasiswa 3 :  
5. Lokasi Kegiatan Mitra : Jalan Taman Mandiri Indah, Blok M4D #11  
A. Wilayah Mitra : Kelapa Gading  
B. Kabupaten/Kota : Jakarta Utara  
C. Provinsi : DKI Jakarta 14240  
6. Metode Pelaksanaan : Luring/Daring  
7. Luaran yang dihasilkan : Desain Banner Kegiatan Gakushudo  
8. Jangka Waktu Pelaksanaan : ~~Januari-Juni~~/Juli-Desember  
9. Pendanaan  
Biaya yang disetujui : Rp. 3.000.000,-

Jakarta, 15 Desember 2022

Menyetujui,  
Ketua LPPM



Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D.  
NIK:10381047

Ketua Pelaksana

Dr. Ir. Fermanto Lianto, M.T.  
NIDN/NIDK: 8899260017

# LAPORAN AKHIR PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

## BAB I Pendahuluan

Permasalahan dari kemajuan teknologi informasi harus sejalan dengan eranya, sehingga *upgrade branding* ini efisien dan efektif. Baru-baru ini google telah mengeluarkan pencarian melalui gambar tentu saja hal ini sangat memudahkan bagi pemakaian untuk menggunakan media gambar untuk media promosi. Hal ini sejalan dengan filosofi dari Heidegger (2010) yaitu "*Being and Time*" mendiskripsikan tentang keberadaan (*being*) harus disesuaikan waktu dimana saat ini kita berada (*time*).

Saat ini generasi Z yang mendominasi target pasar atau yang biasa dikenal dengan generasi pascamilenial lahir pada tahun 1996-2010. Generasi Z tumbuh berdampingan dengan kemajuan teknologi, hal ini membuat mereka terbiasa memanfaatkan teknologi untuk memudahkan berbagai kegiatan di hidup mereka. Dikarenakan hal tersebut mereka cenderung mahir dalam menggunakan teknologi dan mudah beradaptasi pada teknologi keluaran terbaru. Kelebihan yang dimiliki generasi Z tersebut dapat menunjang mereka dalam hal pekerjaan (Lianto, Trisno, & Husien, 2019).

Generasi Z adalah generasi termuda Mereka yang baru saja bergabung dengan dunia kerja. Generasi ini biasa disebut dengan Generasi Internet atau *Internet Generation*. Generasi Z lebih terhubung secara sosial melalui dunia maya. *Tech-savvy* dan *smart-phone savvy* sejak kecil, generasi ini termasuk dalam generasi kreatif. Ciri-ciri dari generasi Z adalah Lebih menyukai kegiatan sosial dibandingkan generasi sebelumnya, lebih suka berada di perusahaan *start-up*, lebih suka multitask, menyukai teknologi, dan ahli teknik operasi, orang ini tertarik juga pada lingkungan, peka terhadap pengaruh lingkungan terkait produk dan merek, cerdas, dan mampu menangkap informasi dengan cepat (Trisno, Lianto, & Choandi, 2020).

Generasi Y dikenal dengan sebutan Milenial atau Milenial. Generasi Y menggunakan banyak teknologi komunikasi instan seperti email, SMS dan pesan instan. Hal ini karena Generasi Y tumbuh di era pertumbuhan internet yang pesat. Tidak hanya itu, Generasi Y lebih terbuka tentang pandangan politik dan ekonomi mereka, sehingga mereka tampaknya jauh lebih responsif terhadap perubahan lingkungan yang mengelilinginya. Ciri-ciri dari generasi Y adalah lebih terlibat dalam perusahaan, bekerja di latar depan tetapi tidak di latar belakang, lebih menyukai aturan sederhana, lebih menyukai keterbukaan dan transparansi. Di tempat kerja, orientasi tim adalah yang terpenting. Mereka suka umpan balik dan juga suka tantangan baru yang mendorong untuk melakukan yang terbaik (Trisno, Lianto, & Choandi, 2019).

Jadi berdasarkan isu yang berkembang saat ini maka media promosi harus disesuaikan dengan keberadaan dimana kita berada, tentunya hal ini sesuai dengan pandangan dari filosofi Heidegger yang diharapkan agar media promosi ini terus berkembang sesuai dengan perilaku dari generasi yang berada pada saat itu (*Being and Time*).

Berdasarkan isu ini maka permintaan dari mitra adalah bagaimana membuat *Banner* yang mengikuti kondisi saat ini, selain itu juga bagaimana membuat *Banner* untuk pameran di Jepang. Dalam pembuatan *Banner* banyak informasi yang ingin disampaikan, dengan ada

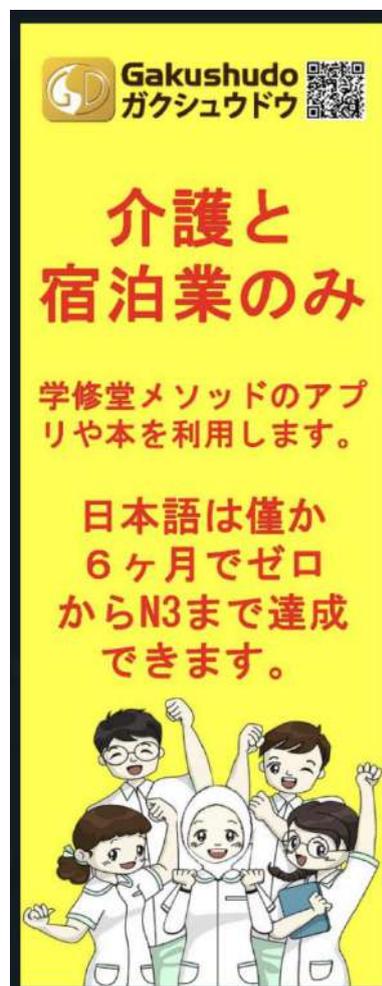
*barcode* semua informasi dapat diatasi, pada *Banner* hanya ditampilkan pesan utama saja yang akan disampaikan yaitu; di dalam *Banner* tersirat pesan utama sesuai dengan topik pameran yaitu untuk mencari para pekerja Indonesia di Jepang untuk perawat pada rumah jompo dan akademi perhotelan pada industri hotel, yang telah lulus sertifikat bahasa jepang JLPT N3 (jika JLPT N3 telah lulus maka dapat berbicara, menulis dan membaca sehari-hari), Gakushudo adalah Lembaga Pelatihan Kerja bahasa Jepang untuk Perawat dan Akademi Perhotelan, dengan metode belajar bahasa Jepang secara *digital learning* dan buku-buku Gakushudo maka akan dapat lulus hanya dalam waktu enam bulan.

## Bab II Pelaksanaan

Berdasarkan permintaan mitra maka perlu dipikirkan bagaimana membuat *Banner* dengan lengkap dan bisa mudah dimengerti pada saat pameran berlangsung.

Metode yang dipergunakan untuk membuat banner kegiatan ini adalah metode kualitatif dengan melakukan wawancara dengan panitia kegiatan untuk mengetahui tema kegiatan, dan isi tulisan dan gambar yang akan ditampilkan dalam banner tersebut.

Berdasarkan hal ini maka dibuatlah *Banner* dengan uraian terlihat dalam Gambar 1.



Gambar1. Banner untuk pameran di Jepang dengan menambahkan *barcode*

Luaran yang dihasilkan adalah Hak Cipta Banner kegiatan Gakushudo yang telah diterbitkan (*Granted*) sertifikatnya.

### Bab III Kesimpulan

Pembuatan *Banner* ini harus diberikan warna dasar kuning dan tulisan warna merah agar menjadi titik tangkap pada saat pameran berlangsung, *Banner* ini harus ringan serta dapat mudah dibawa dan dipasang pada lokasi (Gambar 2).



Gambar 2. Banner pada saat pameran berlangsung

## Daftar Pustaka

- Heidegger, M. (2010). *Being and Time*. New York: State University of New York Press.
- Lianto, F., Trisno, R., & Husien, D. (2019). A Portable Architecture with an Interior Fashion Concept. *International Journal of Engineering Research and Technology*, 12(12), 2126-2132.
- Trisno, R., Lianto, F., & Choandi, M. (2019). Re-Defining Fashion Architecture: An Etymological Investigation Towards the Hybrid of Fashion Architecture. *International Journal of Civil Engineering and Technology (IJCIET)*, 10(10), 259-268. Diambil kembali dari [http://repository.untar.ac.id/12994/1/IJCIET\\_10\\_10\\_026.pdf](http://repository.untar.ac.id/12994/1/IJCIET_10_10_026.pdf)
- Trisno, R., Lianto, R., & Choandi, M. (2020). An Interior-Architecture Concept for Fashion-Accessory-Interior: Transforming Space from Body to Transformable Fashion Interior. *International Journal of Engineering Research and Technology*, 13(11), 3262-3265. Diambil kembali dari [://www.irphouse.com](http://www.irphouse.com)

## Lampiran

### 1. Surat tugas.



No: 101022-2

Jakarta, 10 Oktober 2022

Kepada Yth,  
Program Studi Magister Arsitektur  
Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara  
Di Jakarta

Perihal: Bantuan Desain *Banner*

Dengan Hormat,

Bersama ini kami selaku Pimpinan perusahaan Gakushudo bermaksud memohon bantuan kepada program studi Magister Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara untuk membuat desain *Banner* Kegiatan kami.

Demikian surat ini kami sampaikan, besar harapan kami agar pihak Program Studi Magister Arsitektur dapat memenuhi permohonan kami. Atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami

(Tihin Thian Shiang)  
Direktur

---

Jl.Piuit Selatan I No.31  
Jakarta 14450  
Telp.: 6695602,6695033  
Fax.:66602412,6600867

Grand Wijaya Center Blok F No.60  
Jl.Wijaya II, Kebayoran Baru  
Jakarta 12160 Telp.: 7206641, 7267069

Kelapa Gading Permai  
Blok MMD No.11 Jakarta 14240  
Telp.: 4520793, 45843809

Jl.Kencana Indah I, Ruko Puri Niaga II  
Blok J-1 No. 1-F Jakarta 11610  
Telp.: 5824818, 5824980

E-mail : [info@gakushudo.com](mailto:info@gakushudo.com)  
Http : [www.gakushudo.com](http://www.gakushudo.com)

## PERJANJIAN

### PELAKSANAAN KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT PROGRAM PKM100 PLUS 2022 – Periode 2 Nomor: PKM100Plus-2022-2-215-SPK-KLPPM/UNTAR/XI/2022

1. Pada hari Senin tanggal 21 bulan November Tahun 2022, yang bertanda tangan di bawah ini:

I Nama : Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D.  
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat  
Universitas Tarumanagara

Selanjutnya disebut sebagai **Pihak Pertama.**

II Nama : Dr. Ir. Fermanto Lianto, M.T.  
NIDN/NIDK : 0305076401  
Fakultas : Fakultas Teknik

Bertindak untuk diri sendiri dan Anggota Tim Pengusul:

1. Nama : Damicia Tangyong  
NIM : 317211002  
2. Nama : -  
NIM : -  
3. Nama : -  
NIM : -

Selanjutnya disebut sebagai **Pihak Kedua.**

2. Pihak Pertama menugaskan Pihak Kedua untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat atas nama Universitas Tarumanagara dengan:  
Judul kegiatan : Pembuatan Banner Kegiatan  
Nama mitra : Gakushudo  
Tanggal kegiatan : 6 November 2022  
dengan biaya Rp3,000,000 (Tiga Juta Rupiah) dibebankan kepada anggaran Universitas Tarumanagara.
3. Lingkup pekerjaan dalam tugas ini adalah kegiatan sesuai dengan yang tertera dalam usulan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang diajukan oleh Pihak Kedua, dan telah disetujui oleh Pihak Pertama yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam surat tugas ini.
4. Pihak Kedua wajib menyerahkan laporan kegiatan dan luaran kegiatan selambat-lambatnya tanggal 31 Desember 2022, sesuai prosedur dan peraturan yang berlaku dengan format sesuai ketentuan.

Pihak Pertama



Ir. Jap Tji Beng, MMSI., M.Psi., Ph.D.

Pihak Kedua



Dr. Ir. Fermanto Lianto, M.T.

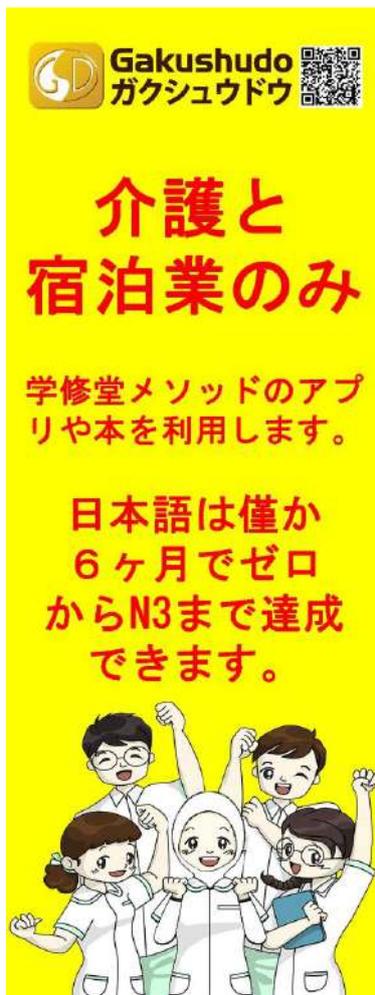
#### Lembaga

- Pembelajaran
- Kemahasiswaan dan Alumni
- Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat
- Penjaminan Mutu dan Sumber Daya
- Sistem Informasi dan Database

#### Fakultas

- Ekonomi dan Bisnis
- Hukum
- Teknik
- Kedokteran
- Psikologi
- Teknologi Informasi
- Seni Rupa dan Desain
- Ilmu Komunikasi
- Program Pascasarjana

2. Foto kegiatan dan Bukti Kegiatan.



### 3. Sertifikat HKI

 <b>REPUBLIK INDONESIA</b> <b>KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA</b>	
<b>SURAT PENCATATAN</b> <b>CIPTAAN</b>	
Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:	
Nomor dan tanggal permohonan	: EC002022106297, 14 Desember 2022
<b>Pencipta</b>	
Nama	: <b>Fermanto Lianto dan Damicia Tangyong</b>
Alamat	: Taman Surya 2, Blok D1 No 2, Pegadungan, Kalideres, Jakarta Barat, DKI JAKARTA, 11830
Kewarganegaraan	: <b>Indonesia</b>
<b>Pemegang Hak Cipta</b>	
Nama	: <b>Fermanto Lianto dan Damicia Tangyong</b>
Alamat	: Taman Surya 2, Blok D1 No 2, Pegadungan, Kalideres, Jakarta Barat, DKI JAKARTA, 11830
Kewarganegaraan	: <b>Indonesia</b>
Jenis Ciptaan	: <b>Banner</b>
Judul Ciptaan	: <b>Banner Kegiatan Gakushudo Di Jepang</b>
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 12 Desember 2022, di Tokyo
Jangka waktu perlindungan	: Bertaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pencatatan	: 000422041
adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon. Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.	
	a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual u.b. Direktur Hak Cipta dan Desain Industri
 Anggoro Dasananto NIP.196412081991031002	
Disclaimer: Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.	