

Pengembangan Ruang Interaksi Sosial Di Gereja Kristus Ketapang-Jakarta

Felia Srinaga¹, Jacky Thiodore², Alvar P.Mensana³

^{1,2,3} Program Studi Arsitektur, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan

Email: felia.srinaga@uph.edu , jacky.thiodore@uph.edu , alvar.mensana@uph.edu

Abstrak

Kegiatan formal dalam sebuah komunitas tidak terlepas dari kegiatan interaksi sosial. Hal ini dijumpai pula pada kegiatan bergereja di Gereja Kristus Ketapang (GKK), Jakarta. Permasalahan kebutuhan ruang interaksi sosial yang ada adalah tidak tersedianya tempat berkumpul, belajar, bercengkerama, maupun bekerja yang nyaman bagi remaja, pemuda pemudi di tempat ini dan lingkungan sekitarnya yang digunakan sebelum/sesudah kegiatan formal gereja, dan di luar hari Minggu. Sebagai salah satu perwujudan misi GKK yang melaksanakan tanggung jawab sosial, khususnya bagi remaja dan anak-anak muda, maka tujuan dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini adalah membantu penyediaan tempat/wadah bagi anak-anak muda untuk berkumpul, bekerja, bersosialisasi, dan melakukan berbagai aktifitas lain, berupa pengembangan ruang interaksi *co-working space* dan *café* yang menjadi salah satu “*third place*” anak-anak muda saat ini. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan PkM adalah mengadakan sesi diskusi grup, pengamatan, pengukuran lapangan, dan penyebaran kuesioner. Hasil kegiatan berupa desain *co-working space* dan *café* yang diharapkan dapat meningkatkan interaksi sosial, khususnya bagi anak-anak muda baik jemaat maupun lingkungan sekitarnya. Selain untuk memecahkan permasalahan ruang yang terbatas, hasil desain ini diharapkan dapat menjadi contoh pelaksanaan PkM serupa di area lain untuk mencapai kebutuhan ruang interaksi sosial yang nyaman dan sehat, khususnya bagi anak muda.

Kata Kunci : Interaksi sosial, aktifitas, *co-working spaces*, *café*, *third-place*.

PENDAHULUAN

Ruang interaksi sosial diperlukan dalam sebuah komunitas yang melakukan berbagai kegiatannya, baik setelah ataupun sebelum kegiatan formal dilakukan. Kebutuhan akan ruang interaksi sosial ini dijumpai pula di Gereja Kristus Ketapang (GKK) yang terletak di JL. KH Zainul Arifin 9, Jakarta Pusat. Permasalahan ruang interaksi sosial di GKK adalah hanya tersedianya ruang semi terbuka dan koridor sempit tempat berkumpul komunitas gereja sebelum atau setelah kegiatan formal gereja. Ruang ini sehari-harinya dijadikan

tempat bersosialisasi, berkumpul, hingga sebagai tempat kerja hingga malam hari dan di luar hari Minggu (gambar 1).

Dalam bergereja, jemaat atau tamu yang hadir juga memerlukan tempat berkumpul dan berinteraksi secara non formal dan dalam suasana yang santai, selain ruang-ruang rapat yang lebih bersifat formal. Permasalahan lain di lokasi mitra adalah tidak tersedianya tempat berkumpul, belajar, bercengkerama yang nyaman bagi remaja, pemuda pemudi di tempat ini dan lingkungan sekitarnya. Selain permasalahan tersebut, sebagai salah satu perwujudan misi GKK yaitu *Youth@purpose*, yang

dalam melaksanakan tanggung jawab sosial khususnya bagi remaja dan anak-anak muda generasi penerus, perlu menyediakan wadah/ tempat interaksi sosial atau penyediaan tempat “ketiga” (*third place*) bagi anak-anak muda untuk berkumpul/bersosialisasi, belajar dan bekerja. Tempat interaksi sosial ini digunakan pada saat sebelum, sesudah kegiatan ibadah, setiap hari dari pagi hingga malam.

Tujuan dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini adalah membantu penyediaan tempat/wadah bagi anak-anak muda untuk berkumpul, bekerja, bersosialisasi, dan melakukan berbagai aktifitas lain di gereja baik untuk anak-anak muda jemaat atau non jemaat. Namun demikian penyediaan tempat interaksi sosial ini juga dapat dimanfaatkan oleh generasi lain (yang lebih tua atau lebih muda), dan bahkan dapat merupakan tempat antar generasi untuk bersosialisasi.

Generasi muda yang termasuk dalam generasi Y (atau generasi millennial, yang lahir tahun 1980-1994) dan generasi Z (lahir tahun 1995-2010) merupakan generasi penerus yang perlu diarahkan pada kegiatan yang positif (Scholz, 2019; Solis, 2012) dan di tempat yang tepat. Generasi anak-anak muda/remaja/ generasi milenial, umumnya adalah generasi yang paham teknologi dan memiliki karakteristik generasi yang *creative, connected, consumtif, dan communicated* (Solis, 2012), namun juga merupakan generasi yang mudah menjadi bosan, sehingga perlu diarahkan pada kegiatan-kegiatan positif sehingga mereka dapat menjadi generasi penerus yang produktif dan berkontribusi (Scholz, 2019; Hardey, 2011, Fishman, 2016)). Dalam kegiatan keseharian generasi ini khususnya bagi generasi muda di perkotaan, mereka selain berkegiatan di rumah sebagai “tempat pertama” (*first place*), atau di sekolah/tempat kerja/tempat kuliah/ dan atau tempat melakukan aktifitas dominan di luar tempat tinggal sebagai “tempat kedua” (*second place*), sering kali mereka mencari “tempat ketiga” (*third place*) untuk menghilangkan kejenuhan dalam melakukan berbagai kegiatan, baik untuk bekerja, berkumpul atau sekedar rileks dan bersosialisasi (Moore, 2012; Oldenburg, 1999 dan 2002).

Manusia dalam kehidupan kesehariannya yang sehat senantiasa membutuhkan kontak dan interaksi sosial antar satu sama lain. Kontak atau interaksi ini tidak cukup dilakukan hanya melalui *online* saja, namun interaksi yang sehat membutuhkan wadah dimana manusia dapat bertemu, bercakap, bersosialisasi, dan melakukan banyak kegiatan baik di “tempat pertama”, “kedua” maupun “ketiga” (Gehl, 2010, Oldenburg, 1999). Gereja sebagai tempat pertama, dan lebih banyak sebagai tempat kedua atau ketiga bagi sebagian komunitasnya, membutuhkan tempat interaksi tersebut untuk melakukan berbagai aktifitas di luar dari waktu ibadah. Tanpa disadari, tempat ketiga banyak sekali bermunculan disekitar kita. Begitupun dengan kondisi di sekitar Gereja Kristus Ketapang, banyak “tempat ketiga” di sekitar gereja yang banyak dikunjungi anak muda, orang dewasa, atau keluarga-keluarga setelah atau sebelum kebaktian ibadah.

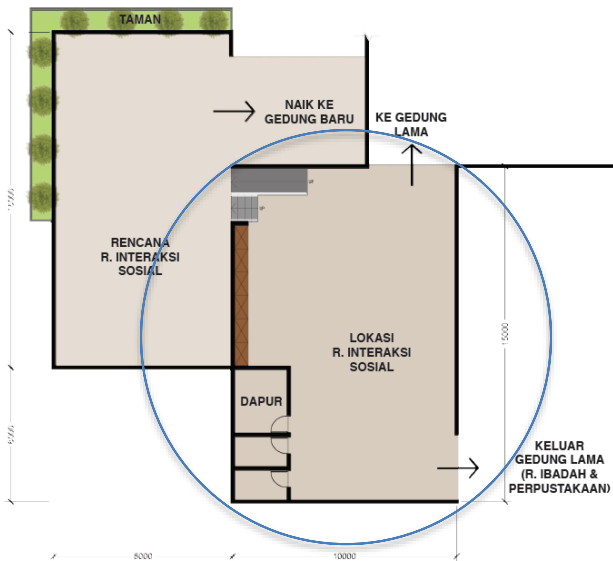
Salah satu contoh “tempat ketiga” yang paling umum dan mudah dijumpai dewasa ini adalah cafe dan restoran, terlebih lagi bila tempat-tempat ini dilengkapi dengan jaringan internet untuk bekerja (Oldenburg, 2002; Floridi, 20114). Namun ada berbagai “tempat ketiga” selain café dan restoran. Tempat olah raga, taman bermain dan masih banyak tempat serupa dapat juga menjadi “tempat ketiga”, bahkan tempat transit seperti *rest area*, stasiun, dan terminal pun dapat menjadi sebuah “tempat ketiga” bagi sebagian orang (Dolley & Bosman, 2019). Bagi beberapa orang, terutama generasi muda dan produktif, “tempat ketiga” bukan sekedar sebagai tempat bersosialisasi/bersantai, saat ini banyak tempat ketiga menjadi tempat untuk bekerja/*working space* juga (Brown et.al., 2009; Butcher, 2016; Ivaldi et.al., 2018; Nashihuddin et.al., 2019).

Dalam merancang “tempat ketiga”, keberadaannya perlu bersifat netral, mudah dilihat, harus dapat memenuhi kebutuhan pengguna, dan menjadi pusat bersosialisasi (Dolley & Bosman, 2019). Dengan memperhatikan beberapa syarat dari perancangan tempat ketiga, tempat ini akan dapat menjadi tempat yang disukai, menciptakan suasana kepemilikan yang lebih kental dengan menghadirkan perasaan *sense of place*, dan secara

tidak langsung akan tercipta juga *sense of community* (Moore, 2012). Sebagai sebuah komunitas, gereja memerlukan tempat interaksi sosial untuk mendukung kebersamaan komunitas ketika melakukan kegiatan bersama. Hal ini dijumpai pula pada situasi di Gereja Kristus Ketapang (GKK) yang membutuhkan tempat interaksi sosial.

ANALISIS SITUASI

Dalam pengembangan pembangunan GKK, telah dilakukan perbaikan bagian gedung lama dan mengembangkan kegiatan ke bagian lahan pengembangan gedung yang baru. Situasi pengembangan bagian gedung yang lama dan yang baru, menimbulkan permasalahan pengolahan ruang peralihan yang dapat menunjukkan kontinuitas dari kegiatan di ruang bagian gedung lama dan baru (lihat gambar 1).



Gambar 1. Denah ruang interaksi sosial

Selain dari ruang kebaktian utama, ruang-ruang lain dalam gereja ini bertujuan untuk menampung kegiatan yang sangat beragam, baik kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh orang tua, komisi wanita, anak-anak, remaja, pemuda, ruang-ruang administrasi dan ruang rapat, ruang Majelis dan pendeta, dan juga ruang penunjang lain seperti dapur, pantri, gudang dan lainnya. Dalam perkembangannya, tempat berkumpul dan

bersosialisasi jemaat adalah menggunakan ruang-ruang antara atau di depan ruang-ruang tersebut (gambar 2).



Gambar 2. Penggunaan ruang antara sebagai tempat berinteraksi sosial

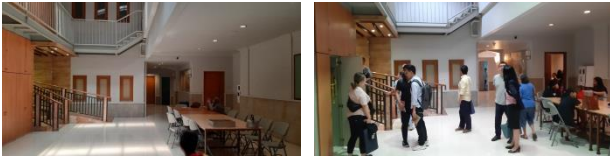
Situasi kondisi di ruang antara ini dalam perkembangan jemaat dengan aktifitas yang beragam, mengakibatkan *furniture* dan perabot yang tidak/belum terpakai diletakkan menumpuk di area publik, sehingga mengganggu kenyamanan ruang yang seharusnya dapat digunakan untuk bersosialisasi/berkumpul (lihat gambar 3).



Gambar 3. Kondisi tempat interaksi sosial di area yang baru dan lama

Situasi keberadaan ruang-ruang yang sudah diperbaiki dengan ruang yang sudah lama, membutuhkan penataan ulang ruang yang nyaman bagi jemaat untuk melakukan kegiatannya (lihat gambar 4). Perkembangan aktifitas jemaat dengan kebutuhan ruang untuk berinteraksi sosial dan

kebutuhan tempat kumpul khususnya bagi remaja/pemuda, mengakibatkan kebutuhan perancangan ruang untuk berinteraksi yang nyaman menjadi esensial (Hester, 2010; Brown, 2009).



Gambar 4. Kondisi ruang yang perlu diintegrasikan sebagai ruang interaksi sosial

Keberadaan ruang antara yang saat ini kondisinya tidak terencana dengan baik diisi dengan beragam aktifitas. Ruang ini digunakan selain untuk berbagai kegiatan kerja, juga untuk bersosialisasi, makan, minum, sementara ruang ini juga sebagai lalu lalang orang dari bangunan lama dan baru. Perkembangan aktivitas remaja/pemuda yang sering berkumpul hingga malam hari dan di luar hari Minggu, membuat majelis/pengurus gereja untuk memikirkan ruang berkumpul (*co-working space*) bagi mereka dalam usaha memberdayakan anak-anak muda sebagai generasi penerus. Keberadaan *café* juga dipertimbangkan sebagai tempat ketiga para anak muda saat ini.

Sesuai dengan fungsi *co-working space*, keberadaan *co-working space* di GKK dapat digunakan sebagai ruang kerja bersama hingga malam hari dan untuk tempat berkumpul, berdiskusi, dan bersosialisasi oleh grup diskusi/kelompok maupun individu, dan juga komunitas lainnya (Sari dkk, 2018). *Co-working space* dengan ruang *café* dapat juga bertujuan untuk mengurangi rasa “kebosanan” pengguna ruang rapat formal yang ada dalam GKK, khususnya bagi pengguna anak muda yang menghendaki suasana yang tidak terlalu formal dan terkesan berat/formal.

Berdasarkan analisis kajian kemanfaatan keberadaan *café* dan *co-working space* sebagai *third place*, dan melihat kondisi, situasi dan permasalahan di GKK, maka keberadaan *café* dan *co-working space* merupakan tempat yang baik dan tepat sebagai solusi pemecahan permasalahan mitra. Keberadaan *café* dan *co-working space* dapat digunakan sebagai tempat bersosialisasi, berkumpul, dan bekerja baik untuk melakukan

kegiatan bergereja maupun kegiatan lainnya, pada hari Minggu atau hari-hari lain, pada pagi, siang, ataupun malam hari. Tempat interaksi sosial ini dapat menjadi tempat ketiga bagi semua kalangan dan digunakan oleh semua generasi/jemaat yang membutuhkannya, khususnya bagi tempat berkumpulnya anak-anak muda/remaja yang sering bekerja hingga malam hari setelah selesainya aktifitas sekolah/kuliah/kerja mereka. Tempat interaksi sosial (*café* dan *co-working space*) yang diputuskan dirancang di GKK ini bukan merupakan keputusan dari majelis semata-mata, namun telah melalui serangkaian diskusi/rapat yang panjang dan hasil kuesioner yang dibagikan dalam pelaksanaan PKM ini.

METODE

Dalam melaksanakan PKM di GKK, kami melakukan serangkaian proses yang mengintegrasikan penelitian dan kemampuan perancangan dari bidang arsitektur dalam memberikan solusi bagi permasalahan dan kebutuhan mitra. Dalam seluruh proses pelaksanaan PKM ini, kami melibatkan mitra sejak awal hingga akhir, termasuk dalam penentuan konsep dan desain arsitekturnya. Rangkaian proses dan langkah-langkah sistematis dalam kegiatan PKM dapat dilihat dalam diagram di bawah ini (gambar 5):

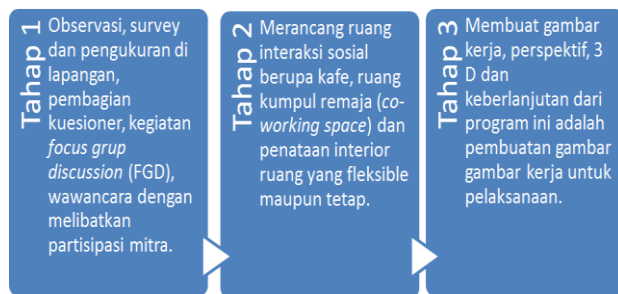


Gambar 5. Diagram proses kegiatan PKM

Pelaksanaan kegiatan PkM ini menggunakan metode observasi dan pengukuran lapangan, pembagian kuesioner, dan melakukan kegiatan *focus grup discussion* (FGD) dengan melibatkan partisipasi mitra (Simonsen, 2013) dengan tahapan sebagai berikut (gambar 6): 1) melakukan survey dan

pengukuran di lapangan, juga dilakukan wawancara dan kegiatan diskusi untuk mendapatkan suasana yang dikehendaki oleh mitra pengguna. Dalam kegiatan diskusi ini, partisipasi dari pengguna dalam hal ini

diwakili oleh beberapa jemaat (orang tua dan muda/remaja) yang diharapkan dapat memberikan gambaran perancangan yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan aktifitas mitra; 2) merancang ruang interaksi sosial berupa kafe, ruang kumpul remaja (*co working space*) dan penataan interior ruang yang *fleksible* maupun tetap; 3) Membuat gambar kerja, 3 D, perspektif dengan melakukan presentasi akhir kegiatan PKM dan keberlanjutan dari program ini adalah pembangunan ruang interaksi sosial tersebut.



Gambar 6. Tahapan metode pelaksanaan PKM

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Kuesioner

Dari hasil penyebaran kuesioner diperoleh jawaban dari 72 orang responden. Kuesioner disebarkan melalui *on-line* kepada jemaat tua maupun muda, laki-laki dan perempuan. Penyebaran kuesioner ini dilakukan selama 1 minggu dengan menanyakan 11 pertanyaan *multiple choice* dan 1 pertanyaan terbuka dengan pengisian jawaban bebas. Dari 11 pertanyaan ini, terdapat dua (2) pertanyaan tentang “tempat ketiga” yang mereka sering kunjungi sebelum pandemi dan harapan untuk dikunjungi setelah pandemi berlalu.

Berdasarkan hasil kuesioner dari 72 orang responden ini diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

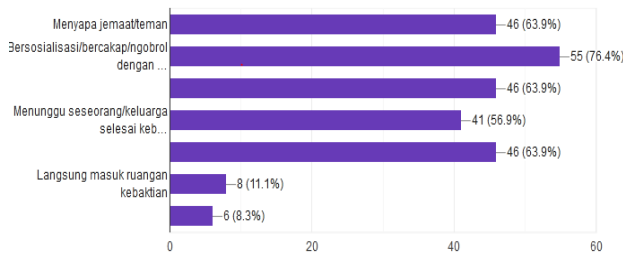
Tabel 1. Hasil Kuesioner Data Responden

Data responden berdasarkan	Hasil kuesioner
Jenis Kelamin	<ul style="list-style-type: none"> ● Laki-laki (68.1%) ● Wanita (31.9%)
Usia	<ul style="list-style-type: none"> ● <15 tahun (25%) ● 15-19 tahun (29.2%) ● >19-24 tahun (12.5%) ● >24-34 tahun (15.3%) ● >34-44 tahun (11.1%) ● >44-54 tahun (11.1%) ● >54 tahun (11.1%)
Lama bergereja di GKK	<ul style="list-style-type: none"> ● <1 tahun (91.7%) ● >1-3 tahun ● >3-5 tahun ● >5-10 tahun ● >10 tahun
Rata-rata datang ke gereja di luar jadwal ibadah reguler	<ul style="list-style-type: none"> ● ± 2-3x per minggu (34.7%) ● ± 1x per minggu (30.6%) ● 1x per 2 minggu (11.1%) ● 1x per bulan (16.7%) ● Hampir tidak pernah, kecuali mengikuti jadwal ibadah atau acara khusus

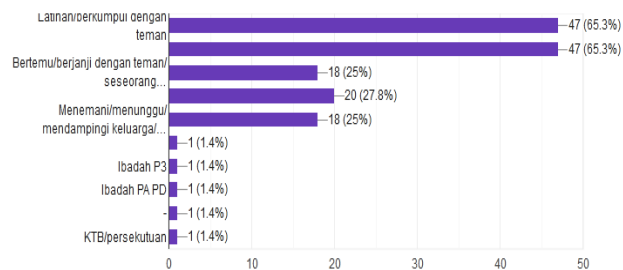
Hasil dari pertanyaan kegiatan yang sering dilakukan di dalam Gereja, waktu penggunaan ruang untuk berinteraksi sosial, dan harapan jenis

ruang interaksi sosial yang mungkin ada sebagai pelengkap fasilitas di Gereja dapat dilihat pada grafik-grafik di bawah ini:

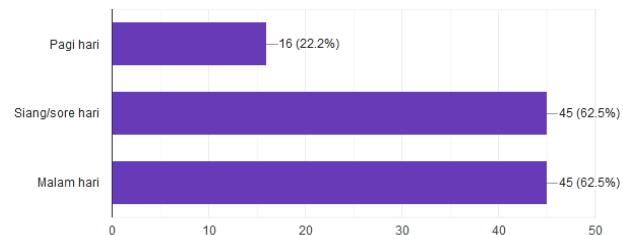
Pertanyaan: Kegiatan yang sering anda lakukan sesudah/sebelum ibadah (jawaban boleh lebih dari 1)



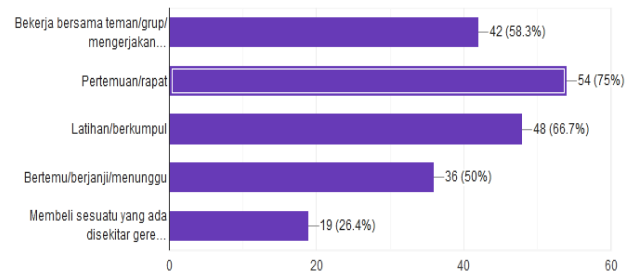
Pertanyaan: Bila anda datang di luar waktu kebaktian, umumnya untuk kegiatan apa anda datang: (jawaban boleh lebih dari 1)



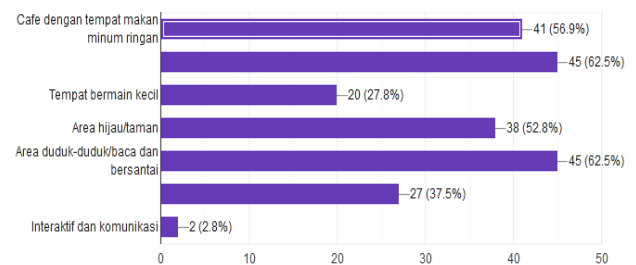
Pertanyaan: Bila anda datang di luar waktu kebaktian, anda datang pada: (jawaban boleh lebih dari 1)



Pertanyaan: Apakah menurut anda, di lingkungan gereja (dalam ruang/ruang luar atau di luar ruang-ruang yang tersedia) dapat dijadikan tempat yang nyaman untuk: (jawaban boleh lebih dari 1)



Pertanyaan: Selain kegiatan ibadah, menurut anda lingkungan gereja dapat juga dijadikan tempat yang nyaman untuk “pilihan-pilihan“ di bawah ini: (jawaban boleh lebih dari 1)



Dari kelima pertanyaan ini dapat disimpulkan kegiatan, maksud/tujuan, waktu yang banyak dijawab dari 72 orang responden adalah seperti tabel di bawah ini:

Tabel 2. Urutan hasil jawaban responden

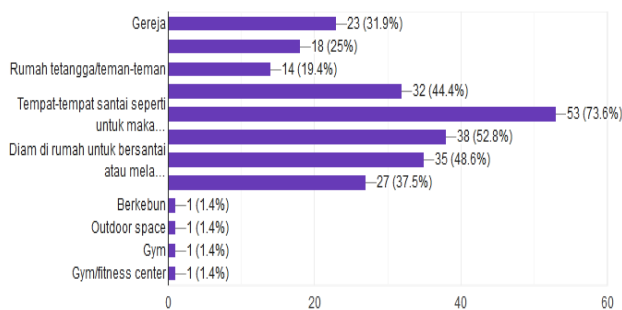
Pertanyaan	Urutan Hasil Jawaban
Kegiatan yang sering anda lakukan sesudah/sebelum ibadah:	1) Bersosialisasi/bercakap/ mengobrol (76.4%); 2) Makan/minum, menyapa jemaat lain/teman, membeli sesuatu di dalam maupun di luar/sekitar Gereja (63.9%); 3) Menunggu seseorang/keluarga (56.9%).
Maksud kegiatan datang di luar jadwal rutin bergereja	1) Latihan/berkumpul, rapat/pertemuan (65.3%); 2) Mengerjakan/menyelesaikan sesuatu bersama teman (27.8%) 3) Bertemu/berjanji dengan teman, dan menunggu teman/saudara (25%)
Waktu kedatangan di luar waktu Ibadah	1) Sore dan malam hari (62.5%) 2) Pagi hari (22.2%)
Penggunaan ruang yang ada di Gereja	1) Pertemuan/rapat (75%) 2) Latihan/berkumpul diskusi dan lain-lain (66.7%)

(diluar ruang formal yang tersedia)	3) Bekerja/mengerjakan sesuatu bersama teman/grup (58.3%)
Pemanfaatan ruang di lingkungan Gereja agar menambah suasana kenyamanan.	1) Co-working space untuk bekerja, area duduk-duduk/baca yang santai dan nyaman (62.5%) 2) Café dengan makan dan minum ringan (56.9%) 3) Area hijau/taman kecil (52.8%).

Hasil dari pertanyaan terbuka adalah sebagai konfirmasi dari pilihan responden terhadap ruang interaksi sosial yang diinginkan, yang berturut-turut adalah: 1) Co-working space untuk bekerja (62.5%), dan area duduk-duduk/baca yang santai dan nyaman (62.5 %); 2) Café dengan makan dan minum ringan (56.9%); 3) Area hijau/taman kecil (52.8%).

Sedangkan hasil dari dua pertanyaan tambahan adalah untuk mengetahui “tempat ketiga” yang sering dan akan dikunjungi sebelum dan setelah Pandemi, dapat terlihat dari grafik sebagai berikut:

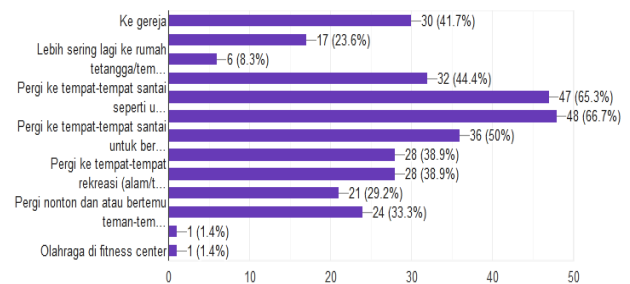
Pertanyaan: Di luar anda pergi ke tempat kerja/sekolah/kampus/pasar sebagai tempat yang rutin anda kunjungi, tempat seperti apa yang anda merasa lebih nyaman dan banyak untuk kunjungi di waktu senggang/luang anda (Kondisi sebelum pandemi), seperti ke-: (jawaban boleh lebih dari 1)



Tiga jawaban terbanyak dari pertanyaan ini berturut-turut adalah: 1) Pergi ke tempat-tempat santai seperti untuk makan dan minum (72.6%); 2). Ke tempat-tempat santai untuk berekreasi dalam waktu yang singkat (bersama teman atau keluarga) (52.8%); 3) Diam di rumah untuk bersantai dan melakukan hobby lain (48.6%). Hal ini menunjukkan tempat-tempat yang santai untuk makan minum

masih merupakan tempat ketiga yang sering dikunjungi dalam waktu luang responden.

Pertanyaan: Tempat-tempat seperti apa yang anda sangat harapkan untuk anda kunjungi diluar/selain tempat kerja/sekolah/kampus/pasar (bila kondisi memungkinkan setelah pandemi), seperti: (jawaban boleh lebih dari 1)



Untuk pertanyaan ini, tiga jawaban terbanyak dari responden adalah: 1) Pergi ke tempat-tempat santai untuk berekreasi di alam terbuka (66.7%); 2) Pergi ke tempat-tempat santai untuk berekreasi di alam terbuka (65.3%); 3) Pergi ke tempat-tempat santai untuk berekreasi (50%).

2. Hasil Pelaksanaan Kegiatan PKM

Pelaksanaan kegiatan dimulai dari pra pelaksanaan kegiatan PKM dengan survey awal di lokasi. Kemudian pelaksanaan kegiatan dilakukan sejak Januari hingga Agustus 2020. Beberapa foto pelaksanaan PKM ini meliputi kegiatan survey lapangan, diskusi dan presentasi adalah sebagai berikut (gambar 7 dan 8):



Gambar 7. Kondisi lantai 2 untuk melihat kondisi dan ketinggian ruang yang akan dirancang



Gambar 8. Tinjauan, diskusi lapangan, dan ketika Presentasi dan diskusi.

Hasil rancangan dalam proses pelaksanaan PKM ini mengalami beberapa kali perubahan desain. Hasil Kegiatan adalah berupa konsep perancangan (gambar 9), gambar alternatif, denah tampak, potongan, perspektif 3D, dan detail perancangan lainnya (gambar 10, 11, 12).

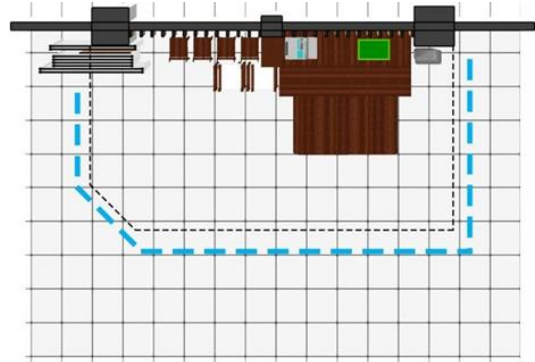
Konsep perancangan adalah: Kehangatan/warmth

Atmosfir hangat disebabkan oleh permainan palette warna yang konsisten, membawakan rasa ramah, menerima, kebersamaan, hidup, simpati dan keantusiasan. Penggunaan ornamen lilin sebagai simbol dari manifestasi kata "hangat" yang berupa objek asal api kecil yang menjadi salah satu atribut peribadatan dan simbol terang, menjadi pengingat bahwasannya seluruhnya dari dan untuk Tuhan. dengan menjadi terang sebagai pengabdian kepada Tuhan. Tuhan memberikan kita berkat-NYA yang salah satunya adalah kehangatan.

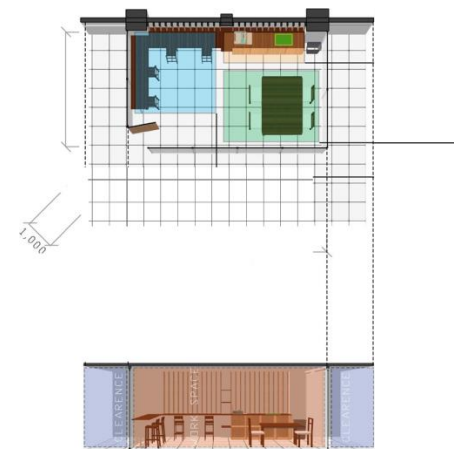


Gambar 9: Konsep perancangan nuansa dan warna ruang

Co- working space area: yang digunakan untuk bekerja, berdiskusi bagi anak muda/remaja, berukuran : 4m x 7m = 28m²



Gambar 10. Denah awal *co- working space*



Gambar 11. Denah alternatif dan potongan *co- working space*



Gambar 12: Suasana Co-Working Space area

Area Café :

Area Cafe menempati ruangan di belakang aula Gereja Kristus Ketapang. Area yang diplot menjadi tempat cafe sebesar 137 m², yang bisa memiliki lantai mezzanine. Cafe ini bertujuan merangkul kaum muda muda gereja sebagai langkah mewujudkan visi pelayanan **YOUTH @ Purpose**. Kehadiran cafe ini akan mewadahi pemuda pemudi untuk berkumpul, belajar, bercengkrama dengan lebih nyaman sehingga bisa bertumbuh dalam komunitas gereja.

Konsep Cafe

Umumnya perancangan sebuah cafe berusaha mewujudkan ruang yang nyaman dan atraktif bagi pengunjungnya. Selain hal tersebut, dalam rancangan kami juga memperhatikan interaksi jemaat Gereja Kristus Ketapang yang multi-generasi. Cafe ini dirancang untuk memperkuat Interaksi tersebut sehingga pemuda pemudi dapat merasakan *sense of belonging* dan *sense of mission*.

Arah rancangan cafe menyesuaikan rupa kerja pemuda pemudi saat ini, yaitu *cafe+co-working space*. Artinya sebuah ruang yang dapat menghadirkan suasana yang akrab saat ngobrol, makan, belajar dan bekerja. Cafe secara garis besar terbagi ke dalam dua bagian: 1).Area pelayanan; 2). Area duduk. Area pelayanan tersusun dari aktivitas *Come, Order, Wait, Serve*. Area duduk menyediakan tempat untuk bercengkrama bersama teman, mendengarkan bimbingan senior, konsentrasi mengerjakan tugas, maupun diskusi dan kolaborasi (Watson, 1997; Ching, 2015)...

Nuansa *cafe* yang dibawakan adalah harmoni antara kehangatan dan energik. Kehangatan diwujudkan dengan pemakaian warna, material dan lampu. Sementara energik diwujudkan dalam bentuk ritme dan fleksibilitas. Perpaduan tersebut menjadikan area cafe ini dapat membawa energi positif seperti keakraban, semangat, kreativitas bagi pertumbuhan jemaat gereja.

Area Pelayanan

Come, Order, Wait, Serve menjadi aktivitas yang perlu dipertimbangkan dalam mendesain Cafe ini. Area pelayanan ini mencakup luas sebesar 45 m².

Come:

Pintu masuk dan signage cafe ditempatkan tidak di posisi barista melainkan pada lorong kiri gereja, supaya terlihat jelas dari depan gereja. Pintu masuk ini didesain terlihat ringan mempertimbangkan lorong yang sempit, sehingga tidak menghalangi sirkulasi ketika ada banyak

orang berlalu langang. Singage berlampu untuk menarik perhatian orang untuk mengunjungi cafe.

Order:

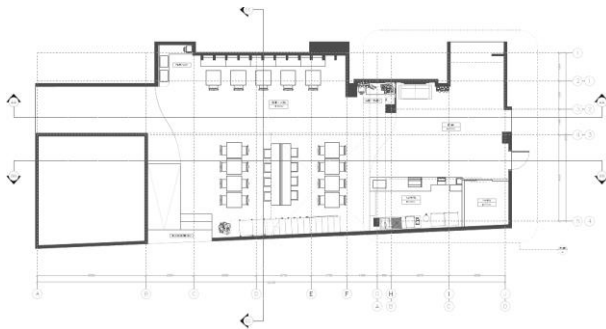
Posisi meja pemesanan dapat terlihat ketika memasuki area foyer. Area foyer membuat ruang pemesanan terlihat lebih luas dan memasuki nuansa hangat dan energik. Pemesanan dilakukan di meja pelayanan dengan pilihan menu (kopi/teh) yang terlihat di sisi kiri meja.

Wait:

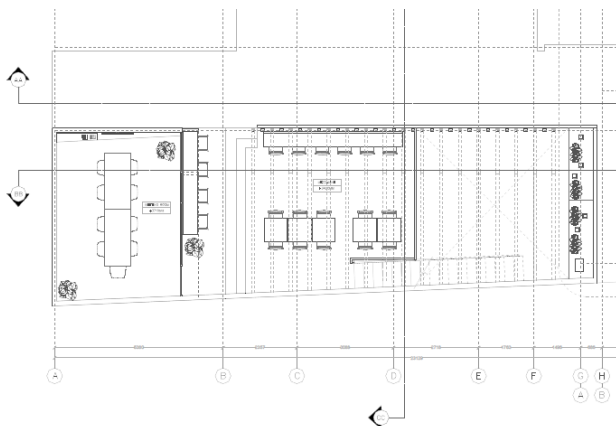
Setelah memesan, maka pengunjung dapat melihat-lihat area sekeliling cafe. Tersedia tempat duduk sebagai area menunggu pesanan disajikan. Tempat duduk ini dibuat atraktif sehingga bisa menjadi satu tempat favorit untuk dijadikan objek foto.

Serve:

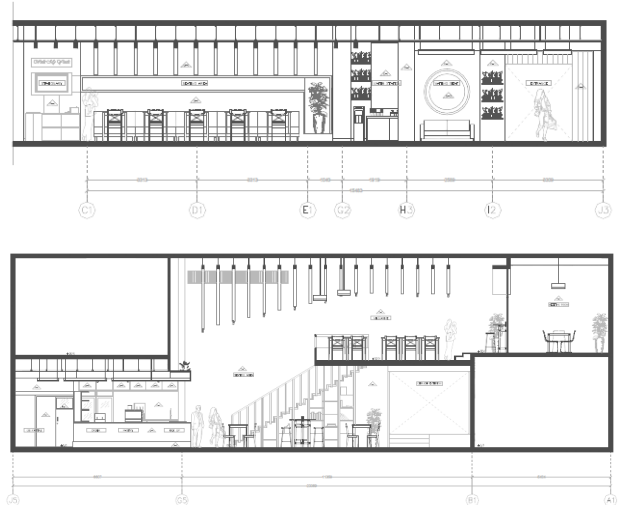
Lokasi menyajikan kopi di sebelah kasir sehingga pengunjung siap untuk berpindah ke area duduk.



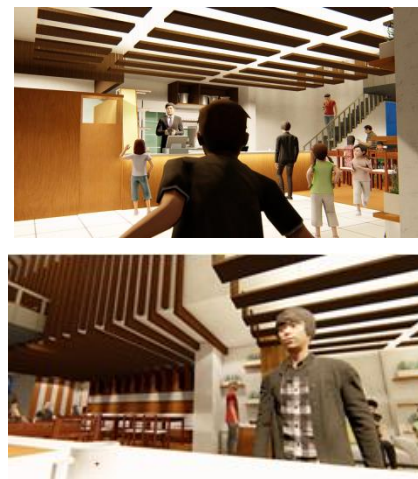
Gambar 13. Denah area *café + co working* lantai 1



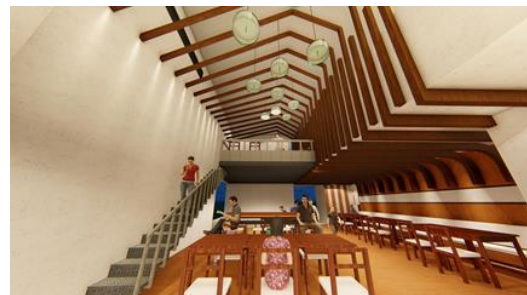
Gambar 14. Denah lantai 2



Gambar 15. Potongan A-A dan B-B



Gambar 16. Perspektif Suasana Area *Café*





Gambar 17. Perspektif suasana *café*, *co-working space* dan ruang interaksi sosial

KESIMPULAN

Pelaksanaan PKM yang bertujuan untuk pengembangan ruang interaksi sosial di Gereja Kristus Ketapang ini menghasilkan ruang *café* dan *co-working space* sebagai tempat ketiga (“*Third Place*”) yang disenangi dan dipilih oleh jemaat, khususnya kaum muda dan milenial. Tempat ini dirancang memanfaatkan ruang antara di belakang aula ibadah dengan ruang area yang baru, sebagai

penghubung dan tempat yang banyak jemaat/pengunjung berlalu-lalang. Tempat ini sekaligus sebagai tempat kerja bersama (*co-working space*) yang penggunaannya tidak saja di hari Minggu, tetapi setiap hari dan dapat digunakan hingga malam hari. Selain pengembangan *café semi indoor*, juga dikembangkan tempat interaksi sosial *semi outdoor* yang letaknya di samping aula menuju ke pintu keluar untuk pemanfaatan ruang secara kesinambungan dan untuk mempertahankan sirkulasi udara yang baik dan sehat. Implikasi dari kegiatan PKM ini dapat digunakan untuk perancangan kebutuhan “tempat ketiga” (*third place*) serupa di tempat-tempat lain. Kegiatan serupa, untuk mendapatkan tempat interaksi sosial yang tepat, terutama dapat mengajak kerjasama institusi dan dunia usaha dengan memberdayakan masyarakat/komunitas anak-anak muda dalam menyongsong tatanan kehidupan baru paska pandemi.

Saran bagi mitra adalah ketika perancangan ini akan dilanjutkan ketahap pembangunan, maka perlu memperhatikan /mempertahankan beberapa hal, yaitu: 1). Memperhatikan jarak dan kapasitas tempat duduk, sehingga sirkulasi udara tetap terjaga dengan baik, 2). Mempertahankan warna perancangan sehingga dapat menjadi ciri khas dari ruang ini, 3). Menggunakan tanaman yang cukup untuk memberikan suasana yang sejuk, nyaman dan alami.

Keberlanjutan dari program PKM ini adalah mengadakan penyuluhan kebutuhan ruang dan aktifitas sosial yang dapat dikembangkan oleh mitra untuk meningkatkan interaksi sosial bagi komunitasnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada para reviewer yang telah memberikan masukan positif bagi perbaikan makalah ini. Terimakasih juga kami sampaikan kepada Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Pelita Harapan yang telah mendanai kegiatan PKM ini dengan **No PkM: PM-032-SoD/I/2020**.

REFERENSI

Brown, T. & Katz, B. (2009). *Change by*
Sub tema Ekonomi, Sosial,dan Budaya | 931

Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovations. New York, USA: Harper Collins Publishers.

Butcher, T. (2016). Co-working communities: Sustainability citizenship at work. In R. Horne, J. Fien, B. Beza, & A. Nelson (Eds.), *Sustainability citizenship in cities: Theory and practice* (pp. 93–103). London: Routledge.

Dolley, J., & Bosman, C. (2019). *Rethinking Third Places: Informal Public Spaces and Community Building.* Queensland, Australia: Edward Elgar Publishing.

Ching, F.D.K. (2015). *Architecture: Form, Space & Order*, Fourth Edition. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Fishman, A.A. (2016). How generational differences will impact America's aging workforce: strategies for dealing with aging Millennials, Generation X, and Baby Boomers. *Strategic HR Review*, 15(6): 250-257.

Floridi, L. (2014). *The Fourth Revolution: How the Infosphere is Reshaping Human Reality.* United States of America: Oxford University Press.

Gehl, J. (2010). *Cities for People.* Washington: Island Press.

Hardey, Mariann. (2011). Generation C: Content, Creation, Connections and Choice. *International Journal of Market Research*, 53 (6).

Hester, R.T. (2010). *Design for Ecological Democracy.* Cambridge, MA: MIT Press.

Ivaldi, S., Pais, I., & Scaratti, G. (2018). Coworking(s) in the Plural: Coworking Spaces and New Ways of Managing. Diakses dari <https://www.researchgate.net/publication/321629343>

Moore, J. (2012). Riccarton - The Art of the Third Place in a First Suburb. Masters theses,

School of Landscape Architecture Lincoln University, New Zealand. Diakses dari <https://researcharchive.lincoln.ac.nz/handle/10182/10>

Nashihuddin, W., Katiko, R., & Farida, N. (2019). Co-Working Space "Library Café": Konsep Pengembangan Layanan Perpustakaan untuk generasi C. Konferensi Perpustakaan Digital Indonesia 12. Diakses dari <https://www.researchgate.net/publication/337323411>

Oldenburg, R. (1999). *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community* (3rd ed.). NY: Marlowe & Company.

Oldenburg, R. (2002). *Celebrating The Third Place: Inspiring Stories About The "Great Good Places" at the Heart of Our Communities.* New York: Marlowe & Company.

Sari, L.I., Purwani, O., & Pramesti, L. (2018). Ruang Co-Working untuk Kolaborasi Kreatif pada Pusat Komunitas Kreatif di Purwokerto. *Jurnal Ilmiah Arsitektur dan Lingkungan Binaan (ARSITEKTURA)*, 16 (1), 97-106.

Scholz, Chris. (2019, April 2). From GenY finally to GenZ. Diakses dari <https://the-generation-z.com/from-geny-finally-to-genz>

Simonsen, J. & Robertson, T. (Ed.). (2013). *Routledge International Handbook of Participatory Design.* New York & Londo: Routledge.

Solis, Brian. (2012, April 9). Meet Generation C: The Connected Customer. Diakses dari <https://www.briansolis.com/2012/04/meet-generation-c-the-connected-customer>

Watson, D. et al. (1997). *Time-Saver Standards for Architectural Design. Data.* New York: McGraw-Hill.