

## PENERAPAN *VOID PEDAGOGY* PADA PERANCANGAN RUANG KOMUNITAS DAN FASILITAS PELATIHAN LITERASI DIGITAL DI RAWA SIMPRUG, JAKARTA SELATAN

Lidwina Lakeshia<sup>1)</sup>, Suryono Herlambang<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, keshiasalim@gmail.com

<sup>2)</sup>Program Studi S1 PWK, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, suryonoh@ft.untar.ac.id

Masuk: 14-07-2022, revisi: 14-08-2022, diterima untuk diterbitkan: 03-09-2022

### Abstrak

Menurut UNHCR, perumahan yang layak huni harus dilengkapi dengan sarana, prasarana, dan utilitas umum seperti fasilitas pendidikan, kesehatan, dan rekreasi. Namun, hal ini sulit ditemukan di perkampungan seperti kawasan Rawa Simprug. Fasilitas umum yang ada mengalami degradasi fisik dan sudah tidak layak untuk digunakan, sehingga interaksi aktif antar masyarakat semakin berkurang. Selain itu, saat ini masyarakat sudah memasuki era pasca-pandemi – penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari sangat diperlukan. Contoh yang sudah ada adalah pasar yang dilengkapi *low-tech*. Hal ini dapat memudahkan transaksi dari yang sebelumnya konvensional menjadi lebih modern. Oleh sebab itu, literasi digital semakin dibutuhkan agar dapat membantu keseharian masyarakat di era baru ini. Ruang Komunitas dan Fasilitas Pelatihan Literasi Digital merupakan fasilitas rekreasi, sosial, dan edukasi di Rawa Simprug, Jakarta Selatan. Meminjam teori *void pedagogy* Charlie Edmonds, *urban void* di Rawa Simprug dapat diolah kembali agar menjadi ruang-ruang yang lebih aktif. Melalui reaktivasi *void spaces* di kawasan Rawa Simprug, konsep *urban pedagogy* ini menelusuri hubungan antara kebebasan *spatial* dengan edukasi progresif, khususnya untuk pelatihan literasi digital. Pendekatan perancangan arsitektur merupakan *layered architecture* yang diadaptasi dari *software architecture* untuk mengatasi masalah perancangan. Proyek ini bertujuan untuk menghadirkan ruang interaksi sosial masyarakat, sekaligus fasilitas pelatihan literasi digital melalui integrasi alam dan teknologi sebagai strategi *urban acupuncture*.

**Kata kunci:** Akupunktur Kota; Interaksi; Literasi Digital; Rawa Simprug; *Urban Void*

### Abstract

According to the UNHCR, adequate housing must have access to certain public facilities, infrastructure, and utilities, such as educational, health, recreational facilities. However, these facilities are difficult to find in kampung such as Rawa Simprug. The current existing public facilities have been degraded and are no longer suitable for use. Thus, there is very minimal room for active social interaction. In addition to that, as the world is re-entering a post-pandemic era, the application of technology in people's everyday lives is indispensable. For instance, traditional markets are now equipped with low-technology to help the process of digitalized transaction. Therefore, the need for digital literacy is increasing in order to help society ease into this new era. The Community Hub and Digital Literacy Training Facility is a recreational, social, and educational facility in Rawa Simprug, South Jakarta. Lending the theory of void pedagogy from Charlie Edmonds, the urban void in Rawa Simprug can be refunctioned to reactivate the space. Through the reactivation of void spaces, the urban pedagogy explores the relationship between spatial freedom and progressive education, especially for digital literacy training. The design approach is layered architecture, adapted from software architecture to solve the design problems. This project aims to provide a space for social interaction and a digital literacy training facility through the integration of nature and technology as a strategy for urban acupuncture.

**Keywords:** Digital Literacy; Interaction; Rawa Simprug; Urban Acupuncture; Urban Void

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

*Urban void* adalah sebuah fenomena urban di mana ruang-ruang terbengkalai mengakibatkan kekosongan (*void*) dalam perkotaan. Ruang publik semakin jarang ditemui pada kota dengan tingkat kepadatan yang tinggi. Hal ini mengakibatkan ruang-ruang perkotaan yang diabaikan karena dianggap sudah tidak dapat digunakan lagi. Ruang-ruang ini disebut sebagai *urban void* (Trancik, 1986).

Perencanaan kota yang dilakukan secara dua dimensional seringkali tidak dapat memenuhi kebutuhan masyarakat yang tinggal di area tersebut, dikarenakan tidak ada interaksi antara perencana dan masyarakatnya. Oleh sebab itu, potensi untuk menciptakan ruang-ruang baru terabaikan. Selain menimbulkan *urban void*, area sekitarnya semakin tertinggal seiring berjalannya waktu.

Perkembangan populasi di kota besar mengakibatkan banyaknya pembangunan yang terjadi. Salah satu kota tersebut adalah Jakarta, yang merupakan pusat ekonomi, bisnis, pemerintahan, dan hiburan di Indonesia. Meskipun urbanisasi di Jakarta sudah bukanlah hal yang baru, namun dampaknya terhadap lingkungan dan area perkotaan semakin terlihat. Rencana Tata Ruang Jakarta 2030 ingin mewujudkan visi Jakarta sebagai kota yang produktif dan berkelanjutan, namun pada kenyataannya, banyak ruang-ruang yang justru terlantarkan dan menjadi ruang 'mati'.

Rawa Simprug merupakan salah satu kawasan di Jakarta Selatan yang mencerminkan situasi ini. Dalam perkembangannya, Rawa Simprug semakin terdegradasi dan tertinggal oleh kawasan elit sekitarnya. Fasilitas umum yang ada sudah tidak layak untuk digunakan, sehingga interaksi aktif antar masyarakat semakin berkurang. Oleh karena itu, kawasan ini sangat membutuhkan *urban acupuncture* agar dapat mereaktivasi kawasannya.

Selain itu, saat ini masyarakat sudah memasuki era pasca-pandemi – penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari sangat diperlukan. Contoh yang sudah ada adalah pasar yang dilengkapi *low-technology*. Hal ini dapat memudahkan transaksi dari yang sebelumnya konvensional menjadi lebih modern. Oleh sebab itu, literasi digital semakin dibutuhkan agar dapat membantu keseharian masyarakat di era baru ini.

Ruang Komunitas dan Fasilitas Pelatihan Literasi Digital merupakan fasilitas rekreasi dan edukasi di Rawa Simprug, Jakarta Selatan. Saat ini, kawasan Rawa Simprug merupakan perumahan masyarakat berpenghasilan rendah tidak dilengkapi oleh fasilitas sosial seperti perumahan elit di sekitarnya. Contohnya, lapangan olahraga yang ada di Rawa Simprug sudah mengalami degradasi fisik sehingga kurang diminati oleh warga setempat. Selain itu, Rawa Simprug juga minim ruang untuk warganya berinteraksi.

### Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas diketahui ada beberapa lapisan isu yang terjadi di Rawa Simprug, yaitu isu spasial dan isu sosial. Pertanyaan riset yang akan ditelusuri dalam proyek ini adalah “bagaimana mengolah *urban void* menjadi titik temu dua *neighborhood* yang berbeda agar menghidupkan kembali kawasan Rawa Simprug sebagai strategi *urban acupuncture*?

## Tujuan

Melalui penerapan *urban acupuncture*, proyek ini bertujuan untuk mereaktivasi kawasan Rawa Simprug dengan menghadirkan ruang interaksi sosial masyarakat, sekaligus fasilitas pelatihan literasi digital melalui integrasi alam dan teknologi.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### *Urban Acupuncture*

Seperti tubuh manusia, sebuah kota juga bisa sakit. Menurut Jaime Lerner, *urban acupuncture* merupakan cara untuk menyembuhkan kota yang sakit. Teori akupuntur ini menggabungkan desain perkotaan dengan praktik akupuntur tradisional Tiongkok, melalui intervensi skala kecil untuk mengubah konteks perkotaan yang lebih besar. Akupuntur bisa diterapkan pada titik-titik perkotaan yang sakit, agar dapat memicu respons positif akibat stimulasi perkembangan dari akupuntur tersebut.

*Urban acupuncture* sangat berhubungan erat dengan lokasi yang spesifik. Pada dasarnya, *urban acupuncture* memiliki sifat yang dinamis dan organik. Selain itu, *urban acupuncture* merupakan perubahan skala kecil, namun menjadi katalis untuk pengembangan ekologis dan sosial dalam lingkungan yang terbangun (Casagrande, 2016).

### *Urban Void*

*Urban void* merupakan ruang-ruang di perkotaan yang diabaikan, ditinggalkan, atau dilupakan. Ruang-ruang tersebut biasanya tidak digunakan bukan karena memiliki fungsi yang terbatas, namun seringkali karena orang-orang memang tidak menyadari keberadaannya (Kostera, 1999). Jika diabaikan semakin lama, maka ruang-ruang ini akan menjadi 'sampah kota', yang kemudian melemahkan nilai estetika kawasan sekitarnya. Tidak hanya itu, tempat seperti ini mengundang kegiatan kriminal dan menyebabkan isu-isu sosial lainnya.

Ada beberapa definisi dan kategori *urban void*. *Urban void* diperlukan untuk menyatukan *solids* dengan nilai visual dan kontinuitas fungsionalnya. Trancik menambahkan bahwa ada lima jenis *urban void*: *foyer, inner-block voids, streets and squares, parks and gardens, and linear open space system*. (Trancik, 1986)

Menurut Kushwah dan Rathi (2017), ada tiga bentuk *urban void*:

- Planning voids* – kekosongan yang diciptakan karena perencanaan kota yang tidak efisien.
- Functional voids* – ruang 'mati' di area perkotaan yang tidak digunakan.
- Geographical voids* – ruang-ruang sekitar obyek geografis (seperti sungai, kali, dan bukit) yang tidak diolah dengan baik, sehingga menjadi tidak berguna.

*Urban void* merupakan ruang yang fleksibel – banyak kegiatan yang bisa dilakukan di ruang-ruang ini. Sebagai contoh, sebuah bangunan kosong bisa direnovasi untuk fungsi yang baru. Namun, intervensi ini harus kontekstual dan bisa memenuhi kebutuhan masyarakat setempat, serta bisa beradaptasi dengan perubahan di masa depan.

*Urban void* seringkali tidak sesuai dengan sekelilingnya dan merusak pola tata ruang kawasannya. Meski demikian, ruang kosong tersebut masih menjadi bagian penting dalam sebuah kota. Di dalam *urban void* terdapat potensi ruang-ruang baru yang bisa terciptakan. (Lopez-Pineiro, 2020)

### Void Pedagogy

*Void Pedagogy* adalah sebuah proyek edukasi progresif yang dicetuskan oleh Charlie Edmonds. Dalam risetnya tentang *Void Pedagogy*, Edmonds menjelaskan bahwa edukasi progresif membutuhkan kebebasan spasial (*spatial freedom*) dalam kegiatan pembelajaran. Edmonds mencontoh *Children's Village Schools* di Jepang, yang menerapkan kurikulum *free school* atau sekolah bebas. Sistem pembelajaran ini berbeda dengan sekolah pada umumnya, yaitu mendorong para siswa untuk belajar melalui proyek-proyek (*project-based learning*). Karena inilah, sekolah progresif ini lebih sering ditemukan di area pedesaan, yang masih memiliki banyak ruang terbuka. Tingkat kebebasan spasial ini sangat sulit ditemukan di kota-kota besar seperti Tokyo. (Yamasaki, 2017)

*Void spaces* di kota Tokyo adalah akibat dari usia bangunan yang pendek. (Edmonds, 2021) Contoh formal dalam mengadaptasi *void spaces* adalah menjadikan nya sebagai lahan parkir atau tempat bermain anak-anak. Melalui pengolahan *urban void* yang ada di Tokyo, Edmonds dapat menghadirkan edukasi progresif seperti *free school*, dengan berbagai variasi intervensi: *heavy*, *light*, dan *mobile*.

*Heavy intervension* merupakan bangunan sekolah yang permanen, dengan instalasi listrik dan plumbing, untuk kegiatan permanen. Lantai dasar bangunannya berpotensi untuk terbuka untuk umum, dan *layout* bangunan yang fleksibel untuk siswa. *Light intervension* adalah tempat untuk para siswa mengerjakan proyeknya, seperti pengerjaan kayu (*woodwork*) dan bercocok tanam. *Mobile* merupakan area temporer untuk para siswa mengerjakan proyeknya secara independen.



Gambar 1. Struktur Temporer yang Dibangun di Atas Lahan Terbengkalai.

Sumber: <https://futurearchitectureplatform.org/>

Melalui *void pedagogy*, Edmonds dapat meleburkan kebebasan spasial dengan komunitas setempat di kotanya. *Heavy*, *light*, dan *mobile intervension* membuktikan bahwa sebuah ruang

terbengkalai di kota bisa memiliki potensi untuk menghadirkan sesuatu yang progresif untuk kawasannya.

### Ruang Komunitas

Sebuah ruang komunitas (*community hub*) adalah ruang publik yang mempersatukan beberapa kelompok masyarakat atau komunitas, untuk berbagai aktivitas dan program. (Hendriyani, 2022) Ruang komunitas mendorong masyarakat untuk berinteraksi dengan satu sama lain dengan menjalankan aktivitas bersama. Di dalam sebuah ruang komunitas terdapat bermacam-macam kegiatan seperti kegiatan edukasi, sosial, kebudayaan, dan rekreasi.

### Literasi Digital

Digitalisasi bukanlah hal yang baru bagi banyak orang. Era digital mendorong orang-orang untuk meningkatkan kecakapan mereka dalam lingkungan digital. Hal ini disebut sebagai literasi digital. (Hargittai, 2008) Literasi digital meliputi tidak hanya bagaimana menggunakan perangkat digital, tetapi juga meningkatkan pengertian masyarakat terhadap penggunaan *web* dan *search database*, mengunggah konten, dan jaringan sosial (*social network*). Di era modern, literasi digital adalah salah satu keterampilan bertahan hidup agar dapat berkembang dalam dunia digital. (Mason, 2022)

Meskipun penggunaan perangkat digital sudah menjadi hal yang lumrah, namun tingkat literasi digital masih sangat rendah. Di Indonesia sendiri masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan negara-negara berkembang lainnya. Menurut pengukuran Indeks Literasi Digital Indonesia di tahun 2021, pilar Budaya Digital tercatat dengan skor 3,90 dalam skala 5, namun pilar Keamanan Digital mendapat skor sebesar 3,10. Hal ini menyatakan bahwa masyarakat masih banyak yang belum mampu melindungi dirinya di dunia maya.

Peningkatan literasi digital untuk masyarakat Indonesia memiliki urgensi yang cukup tinggi. Hal ini dikarenakan tingkat literasi digital masyarakat harus dapat mengimbangi laju perkembangan teknologi digital yang sangat cepat. Oleh sebab itu, dibutuhkan tempat khusus untuk melatih masyarakat agar dapat meningkatkan literasi digital.

### Fasilitas Pelatihan Literasi Digital

Fasilitas pelatihan literasi digital merupakan pusat pelatihan untuk meningkatkan literasi digital masyarakat. UNICEF menghadirkan fasilitas literasi digital di Sierra Leone di tahun 2022, yang dikhususkan untuk pelajar. Para siswa dibimbing oleh orang-orang terlatih di lab computer. Salah satu pembelajarannya adalah bagaimana mengoperasikan komputer dan mengakses internet dengan aman. Tidak hanya pelajar, guru dan orangtua murid juga bisa menggunakan *platform* ini.

Pelatihan literasi digital menggarisbawahi bagaimana menggunakan internet dengan efektif, efisien, dan dapat diakses oleh semua golongan masyarakat. Selain membantu dalam belajar sehari-hari, diharapkan bahwa pelatihan literasi digital dapat membantu masa depan masyarakat.

## 3. METODE

Metode perancangan yang digunakan meminjam teori *void pedagogy* oleh Charlie Edmonds. Data yang diperoleh dari penelitian kawasan menjadi basis dari perencanaan dan perancangan kawasan. *Void pedagogy* diterapkan melalui integrasi alam dan teknologi guna memberikan kebebasan spasial dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan literasi digital.

Konsep yang diterapkan dalam proyek ini adalah konsep *layered architecture* yang diadaptasi dari *layered software architecture*, yang terbagi menjadi tiga lapis, yaitu *database layer*, *application layer*, dan *presentation layer*. Konsep *layered architecture* ini digunakan untuk penentuan program berdasarkan analisis data kawasan. Kemudian, data yang diperoleh menjadi basis perancangan bangunan dan kawasan secara keseluruhan.

#### 4. DISKUSI DAN HASIL

##### Kondisi Eksisting Kawasan

Permukiman Rawa Simprug terletak di RW 03 dan RW 04 Kelurahan Grogol Selatan, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan. Pada awalnya, warga bermukim di Grogol Udik (sebelum menjadi Grogol Selatan) akibat digusur dari Jl. Lauser, Kebayoran Baru. Saat ini, Simprug merupakan perumahan elit dengan median harga tanah yang tinggi. Pertumbuhan pesat kawasan Simprug mempengaruhi bisnis properti dan *real estate* kawasan tersebut, dan menjadi lokasi hunian favorit masyarakat berpenghasilan tinggi maupun ekspatriat. Namun kampung Rawa Simprug sendiri tertinggal perkembangannya dengan *neighborhood* sekitarnya seperti Simprug Garden dan Simprug Golf.



Gambar 2. Titik Penting Kawasan Rawa Simprug

Sumber: Penulis, 2022

Terdapat beberapa titik penting pada kawasan Rawa Simprug. Titik pertama dan kedua adalah *urban void* yang dijadikan parkir kendaraan dan lapangan olahraga yang sudah terdegradasi. Titik ketiga adalah Taman Lingkaran Putri Hijau. Titik keempat adalah *urban void* di area perumahan warga yang dijadikan tempat pembuangan sampah informal. Titik-titik ini memiliki potensi untuk diolah kembali agar dapat mereaktivasi kawasan Rawa Simprug.

##### Isu Kawasan

Setelah ditelusuri, ada beberapa lapisan isu yang berlangsung di Rawa Simprug:

1. Titik temu alam dan kota
2. Fasilitas sosial yang terbatas
3. Pengolahan *urban void* yang tidak efektif
4. Produktivitas ekonomi
5. Tingkat literasi digital yang rendah

## Usulan Program



Gambar 3. Titik Akupunktur Kawasan Rawa Simprug  
Sumber: Penulis, 2022

Terdapat dua titik penting yang akan diolah, yaitu di Jl. Rawa Simprug dan Taman Lingkaran Putri Hijau. Program disusun berdasarkan aktivitas di titik-titik tersebut. Meminjam teori *void pedagogy* oleh Charlie Edmonds, program yang dihadirkan adalah hasil integrasi alam dan teknologi.

## Konsep Perancangan Bangunan

Konsep perancangan kawasan diadaptasi dari *layered software architecture* yang terbagi menjadi 3 lapis: *database layer*, *application layer*, dan *presentation layer*.

Tabel 1. Konsep Desain Kawasan

Konsep	Penerapan Konsep
<i>Database layer</i>	Basis data untuk program yang akan dihadirkan.
<i>Application layer</i>	Hubungan antar program yang diterjemahkan ke peletakan dan bentuk ruang di dalam bangunan.
<i>Presentation layer</i>	Pengolahan fasad bangunan dan lanskap kawasan.

Sumber: Penulis, 2022

## Penerapan *Void Pedagogy* pada Perancangan Kawasan

Perancangan kawasan menerapkan konsep-konsep yang diambil dari *void pedagogy* milik Charlie Edmonds. Hal ini diterjemahkan ke dalam perancangan kawasan dalam bentuk *markethall* dan *plant nursery* sebagai program penunjang Fasilitas Pelatihan Literasi Digital (*heavy intervension*), dan *sunken courtyard* dan *treehouse* (*light intervension*). Adapun *rooftop* sebagai perpanjangan dari *plant nursery*, yang sekaligus bisa menjadi tempat untuk menikmati pemandangan kota.

### a. *Heavy Intervention*

*Heavy intervention* merupakan bangunan yang ada pada tapak utama. Program-program yang dihadirkan dalam bangunan ini lahir dari *database layer*. Program utama adalah Fasilitas Pelatihan Literasi Digital, dan program pendukungnya ada *low-tech markethall* dan *plant nursery*. Kedua program pendukung adalah perwujudan dari ide pengintegrasian alam dengan teknologi.



Gambar 4. Perspektif Interior Bangunan  
Sumber: Penulis, 2022

Pengolahan lanskap kawasan ditujukan untuk mengubah *void spaces* yang tidak aktif agar menjadi hidup kembali. Dalam perancangannya, bentuk tapak sangatlah berpengaruh pada pengolahan lanskap. Hal ini dikarenakan bentuk tapak yang unik akibat jalan yang mengelilingi tapak itu sendiri. Oleh sebab itu, pengolahan lanskap selain dapat mendukung *void pedagogy*, juga dirancang agar dapat mendorong interaksi sosial yang aktif di dalam kawasan ini.



Gambar 5. Perspektif Eksterior Kawasan  
Sumber: Penulis, 2022

b. *Light Intervention*

Intervensi skala kecil atau ringan hadir dalam modul *sunken courtyard* dan *treehouse* yang tersebar di kawasan seluas 4,5 ha ini. Modul *sunken courtyard* dan *treehouse* mengikuti bentuk *sunken courtyard* dan *plant nursery* yang ada di tapak utama.



Gambar 6. *Sunken Courtyard*  
Sumber: Penulis, 2022



Gambar 7. *Plant Nursery*  
Sumber: Penulis, 2022

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Kawasan Rawa Simprug sudah mulai tertinggal oleh kawasan sekelilingnya seperti Senayan, Pondok Indah, dan Permata Hijau. Penerapan *urban acupuncture* pada perancangan Ruang Komunitas dan Fasilitas Pelatihan Literasi Digital menciptakan pengalaman ruang baru bagi kawasan ini. Pengolahan *urban void* di Rawa Simprug dapat menjadi titik temu antara alam, teknologi, dan manusia. Reaktivasi *urban void* ini berdampak positif pada perkembangan ekonomi dan tingkat literasi digital masyarakat Rawa Simprug.

### Saran

Agar pelaksanaan proyek Ruang Komunitas dan Fasilitas Pelatihan Literasi Digital dapat berfungsi secara efektif dan efisien, diharapkan kerja sama antar semua *stakeholder* – pihak pemerintah daerah, swasta, dan masyarakat Rawa Simprug.

## REFERENSI

- Azzahra, N., & Amanta, F. (2021). *Promoting Digital Literacy Skill for Students through Improved School Curriculum*. Jakarta: Center for Indonesian Policy Studies (CIPS).
- Casagrande, M. (1986, September). From Urban Acupuncture to the Third Generation City. *Journal of Biourbanism*.
- Dobson, S. (2006, Juli). Urban pedagogy: a proposal for the twenty-first century. *London Review of Education*, 4(2).
- Edmonds, C. (2021). *Master's Thesis - University of Cambridge*. Retrieved Maret 2022, from The Dots: <https://the-dots.com/projects/master-s-thesis-university-of-cambridge-401750>
- Edmonds, C. (2021). *Void Pedagogy explores the potential for progressive pedagogies to be facilitated by a distributed school in Tokyo*. Retrieved Maret 2022, from Future Architecture: <https://futurearchitectureplatform.org/projects/be4ac93a-f1e5-4b38-871e-2bcd6b6afe2d/>
- Gerbaudo, P. (2016). *From Data Analytics to Data Hermeneutics Online Political Discussions, Digital Methods and the Continuing Relevance of Interpretive Approaches*. Digital Culture & Society.
- Gillen, N., Nissen, P., Park, J., Scott, A., Singha, S., Taylor, H., . . . Featherstone, S. (2021). *RETHINK Design Guide: Architecture for a post-pandemic world*. London: RIBA Publishing.
- Hargittai, E., & Hinnant, A. (n.d.). Digital Inequality Differences in Young Adults' Use of the Internet. *Communications Research*, 35(5).
- Hendriyani, I. D. (2022, April 21). *Siaran Pers: Menparekraf Dorong Komunitas Maksimalkan Rumah Kreatif Melati Babel Sebagai Etalase Produk Kreatif*. Retrieved from Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif: <https://kemenparekraf.go.id/berita/siaran-pers-menparekraf-dorong-komunitas-maksimalkan-rumah-kreatif-melati-babel-sebagai-etalase-produk-kreatif>
- Kushwah, N., & Rathi, K. (2017). Urban Voids - Reclaiming Urban Space. *International Journal of Advance Research, Ideas and Innovations in Technology*, 3(1), 197-198.
- Lerner, J. (2014). *Urban Acupuncture*. Island Press.
- Lopez-Pineiro, S. (2020). *A Glossary of Urban Voids*. JOVIS.
- Mason, H. (2022, Mei). *Making strides to make digital literacy facilities accessible to children across Sierra Leone*. Retrieved 2022, from UNICEF Sierra Leone: <https://www.unicef.org/sierraleone/stories/making-strides-make-digital-literacy-facilities-accessible-children-across-sierra-leone>
- The Right to Adequate Housing Fact Sheet No. 21*. (n.d.). Retrieved 2022, from [https://www.ohchr.org/sites/default/files/Documents/Publications/FS21\\_rev\\_1\\_Housing\\_en.pdf](https://www.ohchr.org/sites/default/files/Documents/Publications/FS21_rev_1_Housing_en.pdf)
- Trancik, R. (1986). *Finding Lost Space: Theories of Urban Design*. Van Nostrand Reinhold Company.
- Yamasaki, Y. (2017). Kinokuni Children's Village School. In Y. Yamasaki, & H. Kuno, *Educational Progressivism, Cultural Encounters and Reform in Japan* (Vol. 1). Routledge.