

PENERAPAN LITERASI ADAPTIF DALAM ARSITEKTUR KWITANG EDUKASI DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL

Theophilus Reynold¹⁾, Mekar Sari Suteja^{2)*}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta, theophilusreynold@gmail.com

^{2)*} Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, Jakarta, mekars@ft.untar.ac.id

*Penulis Korespondensi: mekars@ft.untar.ac.id

Masuk: 02-12-2024, revisi: 13-01-2025, diterima untuk diterbitkan: 13-03-2025

Abstrak

Literasi secara umum merupakan kemampuan untuk dapat menulis dan membaca, ketika berbicara tentang literasi hal ini berkaitan erat dengan buku. Buku merupakan jendela dunia. Pepatah tersebut jika diterapkan pada kondisi sekarang ini nampaknya kurang relevan, mengingat buku pada kondisi sekarang bukan satu-satunya sumber literasi yang digunakan untuk menambah ilmu. Berbicara mengenai literasi maupun buku, Kelurahan Kwitang dan sekitar merupakan kawasan yang kental dengan literasi terutama dalam bentuk buku. Pada tahun 1980-an kawasan Kwitang mulai dikenal sebagai kawasan penjualan buku, tetapi perkembangan zaman dan kemajuan teknologi membuat Kwitang mengalami penurunan pengunjung. Secara perlahan Kwitang kehilangan *sense of place* sebagai kawasan literasi. Penyebabnya adalah buku fisik yang selama berabad-abad dijadikan sebagai bahan literasi dan juga pusat pengetahuan secara perlahan-lahan mulai terlupakan dikarenakan peminat literasi dengan media buku fisik mengalami penurunan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan literasi yang bersifat adaptif dalam arsitektur Kwitang edukasi melalui pendekatan kontekstual. Literasi adaptif yang dimaksud untuk menggali kemampuan individu maupun komunitas untuk dapat mengakses dan mengaplikasikan literasi sesuai dengan perkembangan zaman. Pendekatan kontekstual diharapkan dapat menciptakan ruang edukasi bukan hanya fungsional tetapi juga merespons identitas masyarakat yang berkembang serta perubahan terkait literasi yang terjadi. Hasil yang ingin dicapai yaitu sebuah perancangan ruang perpustakaan dan juga ruang yang mengakomodasi inovasi dalam media literasi berupa ruang literasi *export*. Ruang perpustakaan yang dirancang nantinya tetap melestarikan buku selain itu juga mengakomodasi literasi dalam bentuk digital.

Kata kunci: adaptif; edukasi; kontekstual; literasi

Abstract

Literacy in general is the ability to read and write, and when talking about literacy, it is closely related to books. Books are the windows to the world. That proverb, when applied to the current situation, seems less relevant, considering that books are no longer the only source of literacy used to gain knowledge. Speaking of literacy and books, Kwitang and its surroundings are areas rich in literacy, especially in the form of books. In the 1980s, Kwitang area began to be known as a book-selling district, but the passage of time and technological advancements led to a decline in visitors to Kwitang. Gradually, Kwitang is losing its sense of place as a literacy area. The cause is that physical books, which have been used for literacy and as centers of knowledge for centuries, are slowly being forgotten because interest in literacy through physical books is declining. This research aims to explore how the application of adaptive literacy in the educational architecture of Kwitang can be approached contextually. Adaptive literacy is intended to explore the ability of individuals and communities to access and apply literacy in accordance with the times. The contextual approach is expected to create educational spaces that are not only functional but also responsive to the evolving identity of the community and the changes related to literacy that occur. The desired outcome is the design of a library space and a space that accommodates

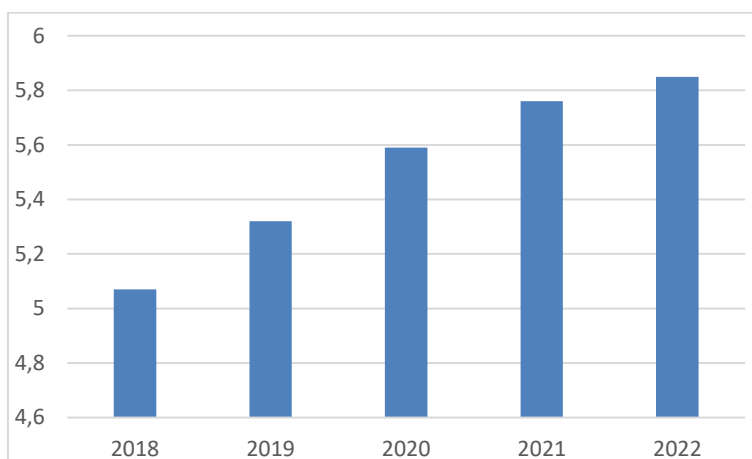
innovations in literacy media in the form of an export literacy room. The library space that will be designed will continue to preserve books while also accommodating literacy in digital form.

Keywords: *adaptive; contextual; educational; literacy*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Globalisasi dan perkembangan teknologi sekarang ini membuat semuanya berkembang dan berubah secara cepat yang berdampak hampir pada setiap unsur kehidupan, hal ini ditandai dengan pembangunan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Indonesia mengalami kenaikan. Di antara unsur tersebut salah satu yang mengalami perubahan yaitu media literasi.



Gambar 1. Perkembangan Indeks Pembangunan TIK Indonesia, 2018–2022

Sumber: Indeks Pembangunan TIK 2022, BPS

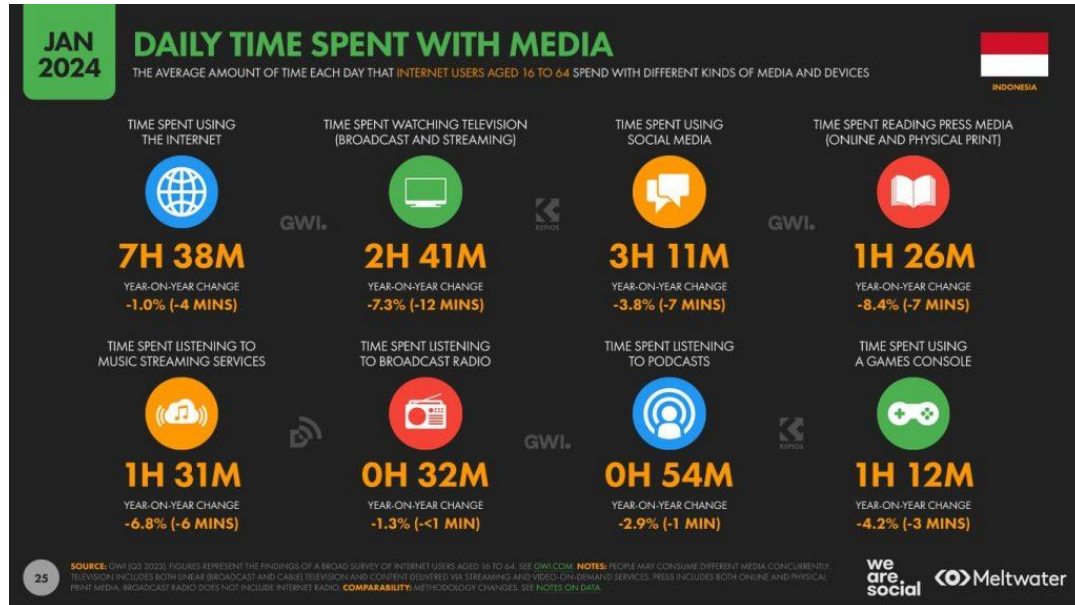
Pada era digital seperti sekarang terutama setelah terjadinya pandemi Covid-19, media literasi yang dahulu dominan dengan penggunaan buku fisik mulai bergeser ke arah digital di antaranya *e-book* dan artikel *online*. Akses menuju media yang cepat, media penyimpanan dan terintegrasi dengan *smartphone*/laptop yang membuat literasi dengan media digital digemari masyarakat, khususnya generasi muda.



Gambar 2. Infografis Minat Baca, 2021

Sumber: wartaekonomi.co.id, 2021

Perkembangan globalisasi saat ini memudahkan hubungan jarak jauh melalui metode virtual/*online*, di mana mempermudah pertukaran informasi dalam format digital. Hal tersebut juga secara langsung yang mempengaruhi referensi pembaca dalam mencari sumber bacaan. Mayoritas masyarakat memilih *e-book* dengan mempertimbangkan kepraktisan, murah, dan kemudahan dalam mengaksesnya.



Gambar 3. Waktu Orang Indonesia Mengakses Media Digital, 2024

Sumber: andi.link, 2024

Pada tahun 1950-an Kelurahan Kwitang dan sekitarnya dikenal wilayah sentra para pedagang buku baru dan bekas, pada tahun 1953 berdirinya toko buku Gunung Agung sebagai ikon dari pendidikan dan kebudayaan hingga pada tahun 1980-an Kwitang mulai dikenal sebagai pusat penjualan buku. Tetapi perubahan zaman dan perkembangan teknologi khususnya pada masa setelah Covid-19 membuat kawasan Kwitang dan sekitarnya mengalami penurunan eksistensi. Hal tersebut kemudian yang membuat kawasan Kwitang dilupakan oleh masyarakat. Perkembangan teknologi ke arah digital memang tidak dapat ditolak keberadaannya, salah satunya terhadap literasi karena secara perlahan keberadaan media digital akan mendominasi di masa yang akan datang. Fokus yang ingin dicapai adalah percampuran buku fisik dan juga media digital sebagai sumber literasi masyarakat. Selain itu juga sebagai upaya melestarikan buku yang berangsur-angsur “punah”.

Rumusan Permasalahan

Dari latar belakang didapati isu-masalah yang terjadi yaitu terkait pergerakan media literasi ke arah digital dan kawasan Kwitang yang dulunya dikenal sebagai kawasan literasi mulai ditinggalkan masyarakat. Sehingga diperoleh rumusan masalah sebagai berikut: bagaimana menyusun program ruang yang merangsang masyarakat agar tetap melestarikan buku fisik dan peran arsitektur dalam mewadahi buku fisik dan media digital sebagai sumber literasi masyarakat?

Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan program arsitektur edukasi sebagai tempat untuk kegiatan berliterasi dan menyediakan wadah untuk inovasi dalam media literasi yang bergerak ke arah digitalisasi.

2. KAJIAN LITERATUR

Literasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) literasi merupakan kemampuan menulis dan membaca. Menurut *Oxford English Dictionary* literasi merupakan kondisi yang terkait kualitas atau keadaan melek huruf. Selain itu juga terkait kemampuan membaca dan menulis.

Dikutip dalam Jurnal Basicedu Vol 5 No 6 Tahun 2021, menurut UNESCO (dalam Purwati, 2017) literasi merupakan keterampilan kognitif yang berasal dari membaca serta menulis. Lebih lanjut lagi dikutip dalam jurnal BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, menurut Padmadewi & Artini (2018, hlm. 1) literasi sebagai kemampuan berbahasa termasuk menyimak, berbicara, membaca, dan menulis serta kemampuan berpikir.

Adaptif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adaptif memiliki arti yaitu mudah menyesuaikan diri dengan keadaan. Ketika dihubungkan dengan literasi adaptif memiliki arti kemampuan dalam menulis dan membaca yang menyesuaikan dengan keadaan saat ini, mengingat kondisi sekarang ini di mana media literasi mulai bergerak ke arah digital.

Place

Menurut Edward Relph (1976) dalam Seamon, David dan Sowers, Jacob (2008) place memiliki sebuah kualitas unik yaitu mengatur pemahaman, pengalaman, dan tindakan manusia secara spasial. Relph merepresentasikan ruang dan tempat merupakan sesuatu yang terstruktur secara dialektis yang tidak terlepas dari pengalaman lingkungan manusia. Hal tersebut sejalan dengan pemahaman setiap individu tentang ruang terkait dengan tempat yang ditempati, sehingga mendapatkan makna dari konteks spasial mereka. Dikutip dalam buku *Space and Place*, Yi-Fu Tuan (2001, hlm. 44) menjelaskan bahwa *place* dapat memperoleh makna lebih mendalam untuk seseorang melalui banyaknya perasaan yang terkumpul dalam kurun waktu yang lama (bertahun-tahun).

Sense of Place

Dikutip dalam jurnal Tata Loka: Tinjauan Ulang Potensi *Sense of place* dalam Pelestarian Kawasan Pusaka Perkotaan, menurut Montgomery bahwa untuk menciptakan *sense of place* maka pada *place* tersebut harus memiliki 3 (tiga) elemen penting yaitu *form*, *activity*, dan *image*. *Form*, bentuk yang akan banyak menggambarkan tentang kualitas fisik berkaitan erat dengan lansekap maupun lingkungan sekitarnya. *Activity*, berbicara tentang vitalitas sebuah tempat yang dapat mendukung berbagai aktivitas. *Image*, berkaitan dengan pemaknaan individu/kelompok terhadap tempat melalui persepsi, pengetahuan individu maupun kelompok terhadap tempat.

Placeless Place

Dikutip dalam Panduan Penataan Kawasan Koridor Pasar Tradisional (2018) terdapat beberapa konsep yang menjelaskan tentang *placelessness*. Pertama, tempat tidak didapati ciri-ciri khusus, selain itu munculnya kesulitan dalam pengidentifikasian sebagai sebuah tempat (Relph, 1979). Kedua, berkembangnya teknologi berakibat pada munculnya berbagai ruang virtual yang seringkali menggantikan ruang fisik (Meyrowitz, 2011). Ketiga, berbagai tempat tanpa ada karakter dari segi kultur lokal, khususnya bagi tempat-tempat dengan bentuk yang sama (Auge, 2011). Keempat, Penyebab tempat-tempat tidak dapat dikenal karena terdapat elemen bentuk inautentik dalam sesuatu yang autentik (Relph, 1979).

Didapat bahwa *placelessness* sendiri terjadi akibat dari hilangnya memori dari tempat-tempat khusus dan membuat *place* menjadi sesuatu yang standar atau biasa saja, hal tersebut terjadi

akibat dari pudarnya kepekaan terhadap pentingnya *place* tersebut. Dapat disimpulkan *placelessness* merupakan kondisi di mana ‘tempat’ perlahan-lahan hilang makna dari “*place*” yang sebenarnya (identitas awal).

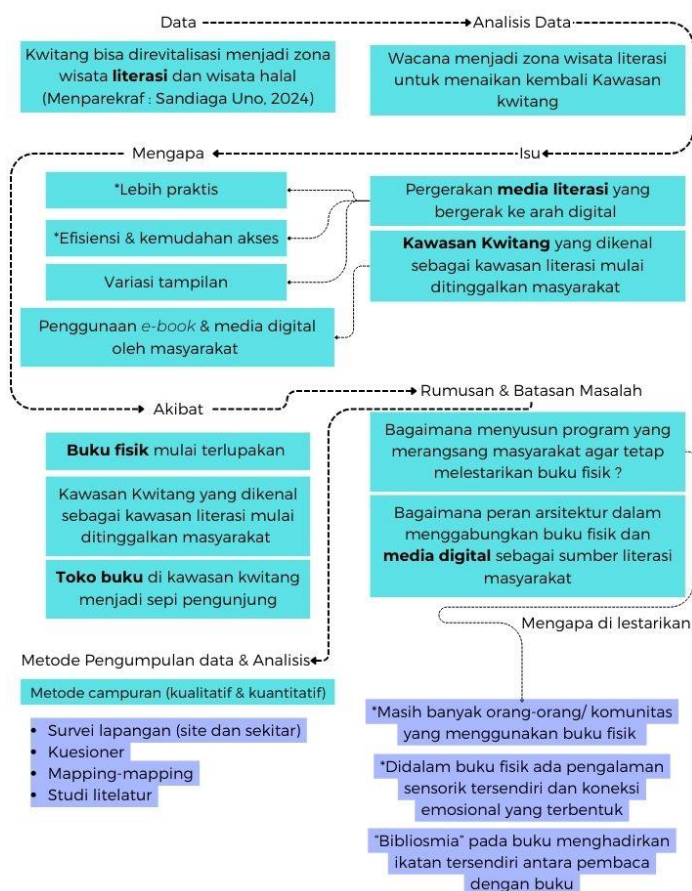
Kontekstual

Menurut Agustinus Sutanto (2020) dalam bukunya yang berjudul “Metode Desain” kontekstual adalah salah satu pendekatan menyeluruh di dalam merancang dengan melihat konteks sebagai sebuah perjalanan sejarah. Metode kontekstual memiliki tiga bentuk di antaranya: kongruensi (*congruence*), kontradiksi (*contradiction*), dan konfrontasi. Kongruensi akan berbicara mengenai bagaimana bangunan selaras dan sejalan dengan lingkungan. Kontradiksi yang berarti bangunan memiliki perbedaan dengan lingkungan. Sedangkan Konfrontasi terkait bangunan yang melawan/menghadapi bangunan sekitar Agustinus Sutanto (2020).

3. METODE

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif dengan data yang didapat dari jurnal, artikel yang terdahulu, studi literatur, serta buku-buku dan referensi terkait. Metode kuantitatif dilakukan dengan penyebaran kuesioner kepada masyarakat untuk memperkuat data yang ada. Sedangkan metode kualitatif melakukan survei dan pengamatan lapangan agar dapat melihat fakta dan data secara nyata selain itu juga menggunakan media gambar, *mapping* sekaligus diagram untuk mengolah berbagai data yang telah didapat.



Gambar 4. Diagram Berpikir
Sumber: Penulis, 2024

Metode Perancangan Kontekstual

Penelitian ini menggunakan metode perancangan kontekstual, karena sejatinya arsitektur berjalan dan sejalan dengan lingkungan sekitar. Maka makna kontekstual kaitannya melalui nilai kebersamaan dan keterjalinan terhadap lingkungan di sekitar Kwitang sebagai tapak perencanaan. Melihat Kwitang sebagai kawasan literasi tidak dapat dilihat pada masa sekarang saja tetapi selayaknya dilihat kembali dalam runtutan masa lalu yang telah terjadi hingga sampai pada kondisi sekarang.

4. DISKUSI DAN HASIL

Menggali Kontekstual Melalui Karakter Tapak dan Karakter Sekitar Kwitang

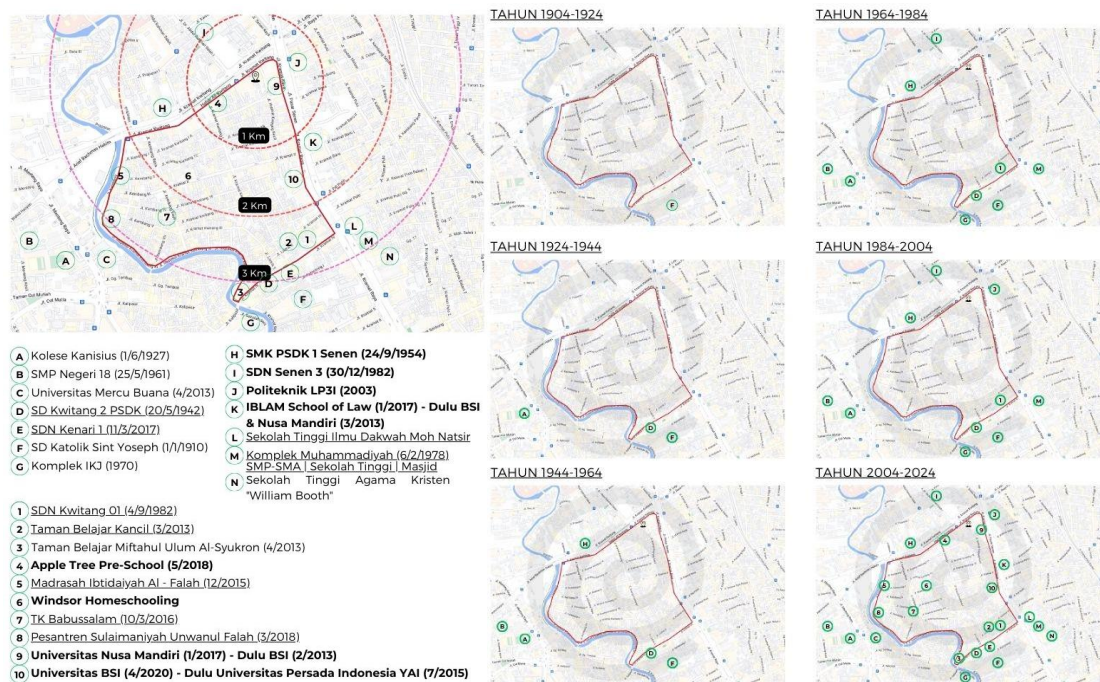
Untuk mendalami bagaimana kontekstual yang terbentuk pada Kelurahan Kwitang diperlukan adanya *mapping* pada Kelurahan Kwitang dan sekitarnya untuk melihat bagaimana kontekstual yang terbentuk.



Gambar 5. *Mapping* Literasi Tersisa

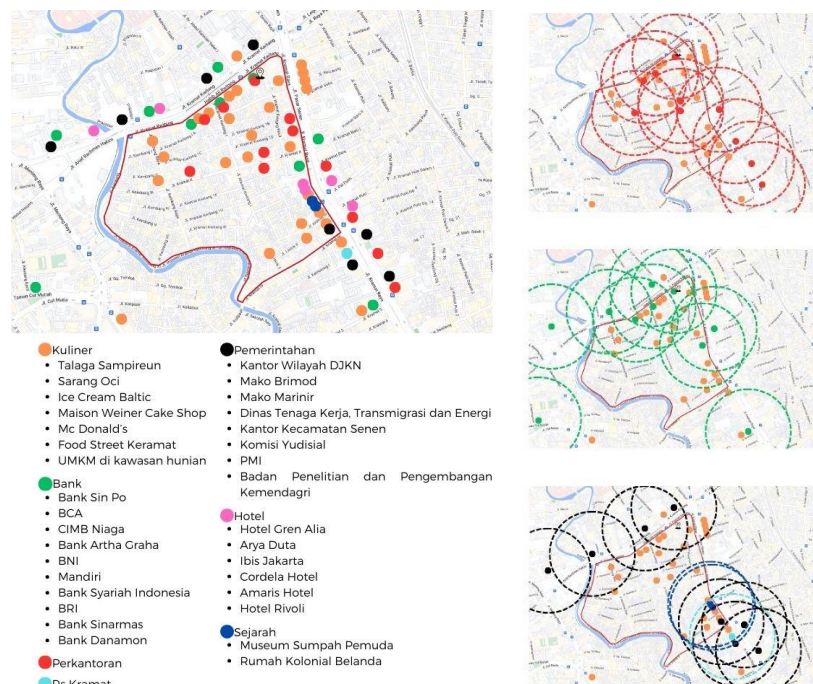
Sumber: Penulis, 2024

Kawasan Kwitang yang dahulu dikenal masyarakat sebagai kawasan literasi, namun ketika dilakukan *mapping* serta survei lapangan keadaannya sekarang hanya tersisa beberapa toko buku yang masih bertahan. Kawasan Kwitang perlahan-lahan mulai ditinggalkan masyarakat.



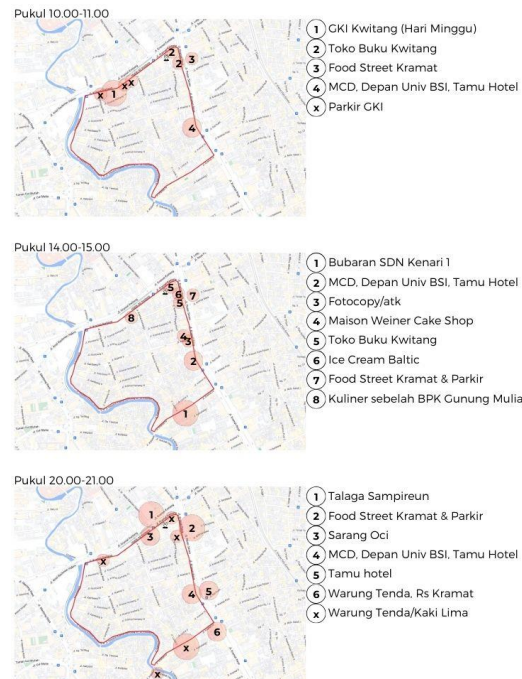
Gambar 6. Radius Tapak Terhadap Fasilitas Pendidikan
Sumber: Penulis, 2024

Berdasarkan *mapping* yang dilakukan, kawasan Kwitang lekat dengan titik-titik fasilitas pendidikan. Hal tersebut ditandai dari banyaknya bangunan dengan fungsi pendidikan mulai dari tingkat SD-SMA hingga perguruan tinggi, bahkan di kawasan masih ditemui sekolah yang sudah berdiri pada tahun 1900-an. Pola perkembangan fasilitas pendidikan berbentuk radial spiral ke dalam yang bermula dari luar Kelurahan Kwitang hingga menuju ke Kwitang. Namun dengan banyaknya keberadaan fasilitas pendidikan hal tersebut berbanding terbalik dengan fasilitas literasi, kawasan Kwitang minim fasilitas literasi dan dalam kondisi sepi pengunjung.



Gambar 7. Mapping Aktivitas Sekitar
Sumber: Penulis, 2024

Aktivitas lain yang mendominasi di kawasan Kwitang yaitu kuliner. Mengapa kuliner mendominasi karena di sekitar kawasan Kwitang banyak terdapat perkantoran dan bank, di mana biasanya para karyawan terkadang pada jam istirahat pergi keluar untuk makan atau sekadar istirahat.

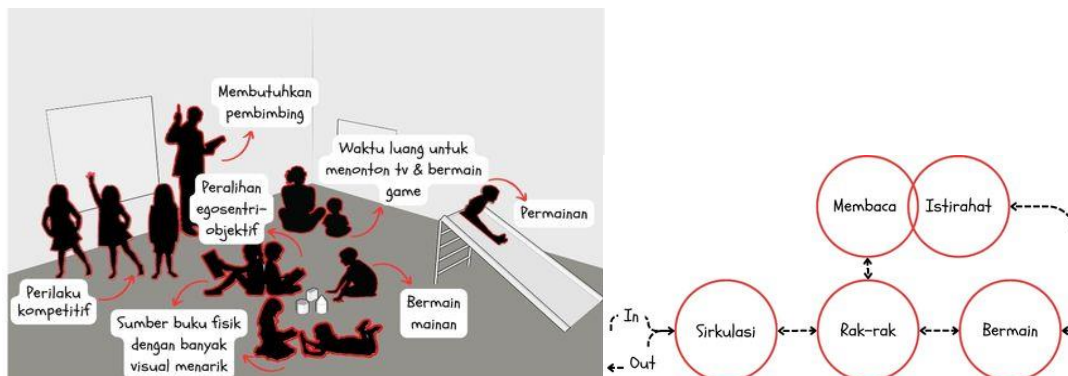


Gambar 8. Mapping Titik-Titik Magnet Keramaian
Sumber: Penulis, 2024

Berdasarkan *mapping* yang dilakukan untuk mengetahui titik-titik keramaian, didapati kesimpulan bahwa kawasan Kwitang kondisinya sekarang ini justru banyak dikunjungi/didominasi oleh masyarakat pada titik-titik bangunan dengan fungsi kuliner (makanan/minuman).

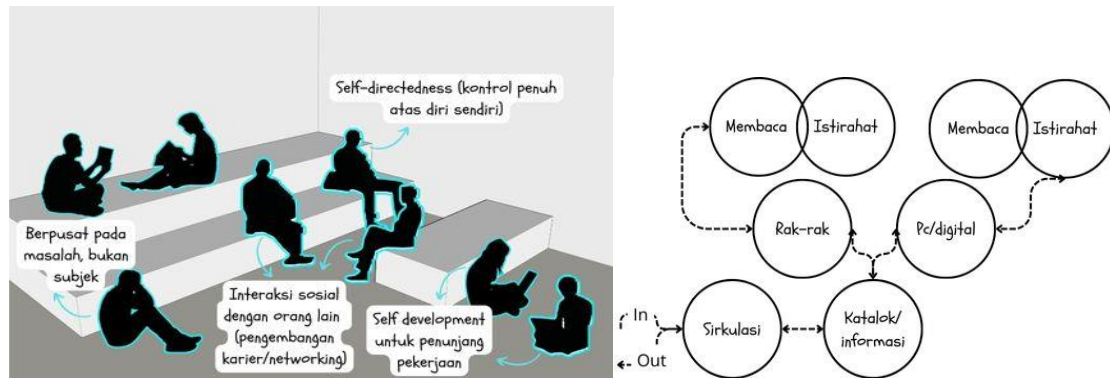
Eksplorasi Karakter User dan Hubungan Terhadap Literasi

Melihat kondisi sekarang ini mengenai media literasi yang bergerak ke arah digital, langkah yang akan diambil yaitu literasi yang bersifat adaptif. Pemaknaan kebutuhan setiap orang mengenai literasi berbeda-beda oleh karena itu diperlukan penyesuaian.



Gambar 9. Karakter & Skema Aktivitas User Anak-Anak
Sumber: Penulis, 2024

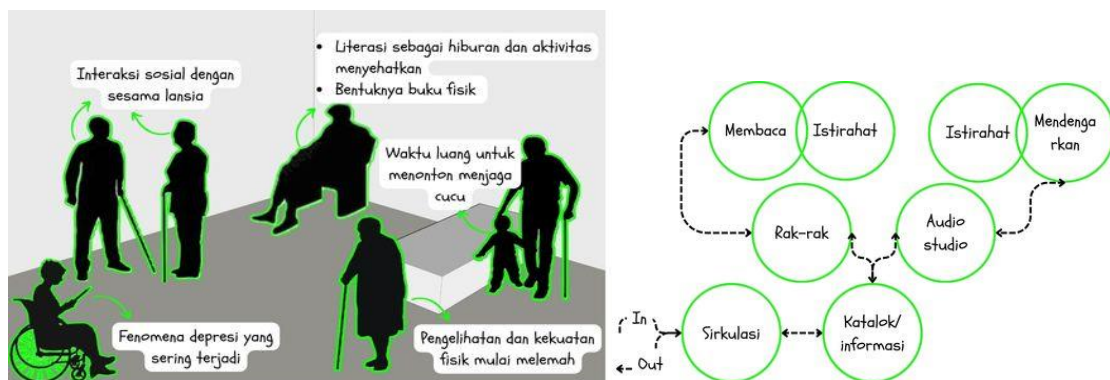
Berdasarkan karakter tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kebutuhan anak-anak terhadap literasi adalah literasi diperlukan untuk kebutuhan pendidikan (sekolah). Literasi untuk pengembangan kognitif, sosial, dan emosional mereka. Pengalaman sensori dan keterikatan emosional. Merespons kebutuhan dari anak-anak bahwa anak-anak masih memerlukan buku fisik sebagai media literasinya dan juga membutuhkan perpustakaan konvensional untuk mewadahi kegiatan ber-literasi.



Gambar 10. Karakter & Skema Aktivitas User Umum

Sumber: Penulis, 2024

Berdasarkan karakter tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kebutuhan orang dewasa terhadap literasi adalah literasi untuk pengembangan karier dan pengetahuan. Literasi terkait pengembangan relasi. Literasi untuk komunitas. Merespons kebutuhan dari orang dewasa maka dibutuhkan literasi dengan *mix* media yaitu dengan buku fisik dan juga media digital. Maka berdasarkan hal tersebut, diperlukan perpustakaan yang dapat mengakomodasi orang-orang yang menggunakan buku fisik (perpustakaan konvensional) maupun yang menggunakan media digital.



Gambar 11. Karakter & Skema Aktivitas User Lansia

Sumber: Penulis, 2024

Berdasarkan karakter tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kebutuhan lansia terhadap literasi adalah literasi sebagai hiburan dan aktivitas menyenangkan. Merespons kebutuhan dari lansia maka dibutuhkan literasi dengan *mix* media yaitu dengan buku fisik dan juga media audio. Menanggapi hal tersebut maka diperlukan perpustakaan konvensional yang diakomodasi dengan adanya media audio.

Program Ruang

Berdasarkan sebuah perjalanan tentang bagaimana literasi dengan media buku yang kemudian beradaptasi dengan pergeseran media literasi ke arah digitalisasi maka perancangan ruang

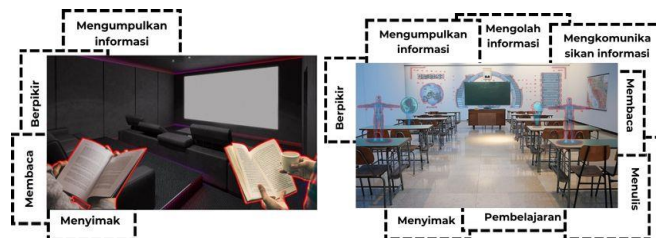
untuk berliterasi dalam bentuk ruang perpustakaan diperlukan adanya penyesuaian terhadap perubahan media literasi. Selain penyesuaian terhadap media literasi diperlukan juga beberapa penyesuaian terhadap user yang akan menggunakan ruang perpustakaan.



Gambar 12. Imaji Perpustakaan & Pendukungnya

Sumber: Google Image dengan Olahan Penulis, 2024

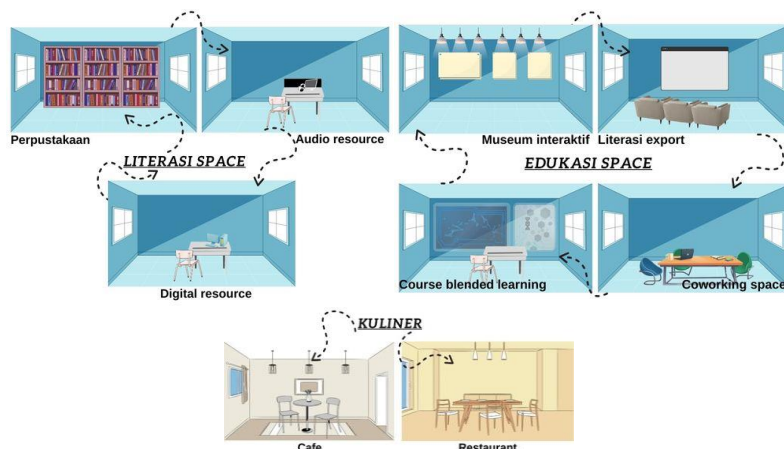
Memanfaatkan potensi sekitar kawasan Kwitang yang didominasi oleh sekolah-sekolah serta kawasan hunian. Pengadaan fungsi edukasi yang sejalan dengan keberadaan literasi.



Gambar 13. Imaji Literasi *Export* & Ruang *Course* dengan *Blended Learning*

Sumber: Google Image dengan Olahan Penulis, 2024

Penggunaan *barcode* pada buku, mengubah materi bacaan menjadi format audio dan visual. Penerapan program yang bersifat *experimental* untuk beradaptasi dengan kebutuhan masyarakat khususnya pada kelompok umur lansia. *Course* dengan metode pembelajaran sistem *blended learning* yang memanfaatkan media digital berupa hologram 3D. Penerapan program yang bersifat *experimental* sebagai upaya untuk beradaptasi dalam perubahan dan perkembangan zaman sekarang ini. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan melalui *mapping* untuk mempelajari bagaimana kontekstual kawasan Kwitang; target user; pendalaman terkait literasi dan penunjang literasi serta; pendapat serta pengumpulan data, maka usulan program-program yang dirancang di dalam bangunan yaitu arsitektur edukasi.



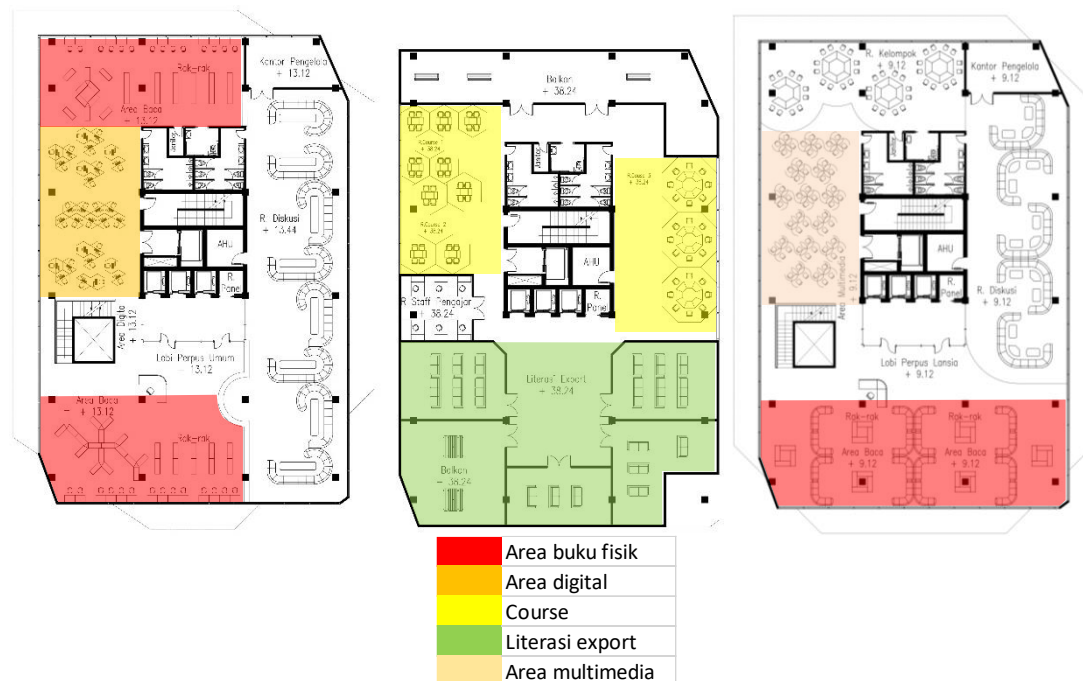
Gambar 14. Program Ruang

Sumber: Image Canva dengan Olahan Penulis, 2024

Pembagian program arsitektur Kwitang edu dibagi menjadi 2 program yaitu program utama sebagai edukasi, terdiri dari literasi *space* dan juga edukasi *space*. Selain program utama sebagai edukasi dirancang juga program pendukung yaitu berupa kuliner.

Hasil Penyelesaian

Fokus utamanya yaitu merancang program yang dapat digunakan sebagai tempat untuk kegiatan berliterasi dan menyediakan wadah untuk inovasi dalam media literasi.



Gambar 15. Bentuk Pola Penataan
Sumber: Olahan Penulis, 2024

Fokus utamanya yaitu merancang program yang dapat digunakan sebagai tempat untuk kegiatan berliterasi dan menyediakan wadah untuk inovasi dalam media literasi. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk menghidupkan kembali makna *place* kawasan Kwitang yang dikenal sebagai kawasan literasi dan juga sebagai upaya untuk dapat melestarikan buku fisik serta upaya adaptasi terhadap pergeseran media literasi yang bergerak meninggalkan buku fisik. Selain merancang program ruang dilakukan eksplorasi terkait ruang dalam (penataan *furniture*). Mengeksplorasi bagaimana gambaran ruang- ruang terkait literasi yang akan terbentuk nantinya di dalam Arsitektur Kwitang Edukasi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Keberadaan kawasan Kwitang yang sejak dahulu dikenal sebagai Kawasan Literasi, oleh karenanya kawasan Kwitang perlu dibangkitkan kembali menjadi Kawasan Literasi. Analisis, pengamatan serta temuan dengan metode kontekstual bahwa kawasan Kwitang dan sekitarnya masih terdapat sebaran program-program dan aktivitas yang berkaitan erat dengan literasi. Tetapi dengan kondisi *user*/pengguna tidak pada kondisi yang dahulu, ditandai dengan sepiunya beberapa titik program yang berkaitan dengan literasi. Program dan solusi pola penataan yang ditawarkan diharapkan dapat beradaptasi dengan kebiasaan ber-literasi masyarakat sekarang dan juga diharapkan agar dapat menghidupkan kembali kawasan Kwitang sebagai Kawasan Literasi.

Saran

Penelitian menghasilkan usulan arsitektur edukasi yang berfokus pada literasi yang bersifat adaptif yang berpotensi untuk dapat menghidupkan kembali kawasan Kwitang sebagai Kawasan Literasi. Celah penelitian di antaranya yaitu beberapa program pendukung yang dapat menimbulkan kesan bersaing dengan program lain yang sejenis di sekitar.

REFERENSI

- cnn indonesia*. (2024, Jan 8). Diambil kembali dari Berjuang di Sentra Buku Legendaris Kwitang Saat Dikepung Era Digital: <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20240607100207-20-1107000/berjuang-di-sentra-buku-legendaris-kwitang-saat-dikepung-era-digital>
- Dameria, C., Akbar, R., Indradjati, P. N., & Dewi, S. (2020). Tinjauan Ulang Potensi Sense of place dalam Pelestarian Kawasan Pusaka Perkotaan. *TATA LOKA*, 379-392.
- Gregory, M., & Finlayson, C. (2019). THE PARADOX OF CRACKER BARREL: A CASE STUDY ON PLACE AND PLACELESSNESS. *Advances in Hospitality and Tourism Research (AHTR)*, 258-276.
- kbbi.web.id*. (2025, 1 7). Diambil kembali dari *kbbi.web.id*: <https://kbbi.web.id>
- Kusumowidagdo, A., Wardhani, D. K., Swari, I. A., Rahadiyanti, M., & Kaihatu, T. S. (2019). Panduan Penataan Kawasan Koridor Pasar Tradisional. *LPPM & Library Of Universitas Ciputra*.
- Oxford English Dictionary*. (2024, oktober). Diambil kembali dari <https://www.oed.com/>
- Seamon, D., & Sowers, J. (2008). Place and Placelessness, Edward Relph .
- Suryaman, Qomaria, I. N., & Sari, T. P. (2022). PEMBERDAYAAN RUMAH BACA “PELANGI” SEBAGAI SARANA MENINGKATKAN. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 305-311.
- Sutanto, A. (2020). Dalam *PETA METODE DESAIN* (hal. 178). Jakarta.
- Tuan, Y.-F. (2001). *Space and Place The Perspective of Experience*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.