

**PERANCANGAN SANGGAR ANAK ALAM COMMUNITY
CENTER YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN
*COMMUNITY BASED DESIGN***

TUGAS AKHIR



Disusun Oleh:

**SATRIO AGUNG NUR RIZQILLAH
NIM: H73218045**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

2022

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Satrio Agung Nur Rizqillah

NIM : H73218045

Program Studi : Arsitektur

Angkatan : 2018

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan Tugas Akhir saya yang berjudul: “PERANCANGAN SANGGAR ANAK ALAM COMMUNITY CENTER YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN COMMUNITY BASED DESIGN”. Apabila suatu saat nanti terbukti saya melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan.

Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 12 Juli 2022

Yang menyatakan,



Satrio Agung Nur Rizqillah

NIM. H73218045

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tugas Akhir oleh

NAMA : SATRIO AGUNG NUR RIZQILLAH

NIM : H73218045

JUDUL : PERANCANGAN SANGGAR ANAK ALAM COMMUNITY
CENTER YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN
COMMUNITY BASED DESIGN

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 4 Juli 2022

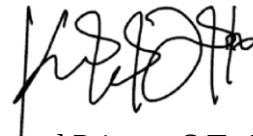
Dosen Pembimbing I



Arfiani Syariah, S.T., M.T.

NIP. 198302272014032001

Dosen Pembimbing II



Kusnul Prianto, S.T., M.T. IPM.

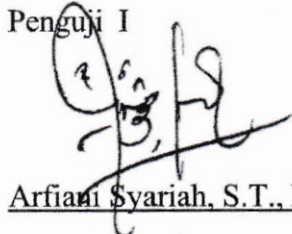
NIP. 197904022014031001

PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Tugas Akhir Satrio Agung Nur Rizqillah ini telah dipertahankan
di depan tim penguji Tugas Akhir
di Surabaya, 6 Juli 2022

Mengesahkan,
Dewan Penguji

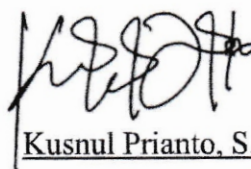
Penguji I



Arfiani Syariah, S.T., M.T.

NIP. 198302272014032001

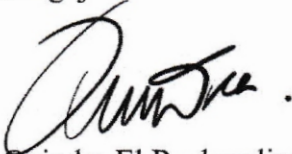
Penguji II



Kusnul Prianto, S.T., M.T. IPM.

NIP. 197904022014031001

Penguji III



Ovindra El Rachmalisa, S.T., M.Arch.

NIP. FSTDLB12

Penguji IV



Noverma, S.T., M.Eng.

NIP. 198111182014032002

Mengetahui,

Plt. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Sunan Ampel Surabaya



Sasmita Hamdani, M.Pd.
NIP. 196507312000031002



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300

E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Satrio Agung Nur Rizqillah
NIM : H73218045
Fakultas/Jurusan : Arsitektur
E-mail address : satrioagung1618@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Perancangan Sanggar Anak Alam *Community Center* Yogyakarta dengan Pendekatan

Community Based Design

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 17 Juli 2022

Penulis

(Satrio Agung Nur Rizqillah)

ABSTRAK

**PERANCANGAN SANGGAR ANAK ALAM COMMUNITY
CENTER YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN
*COMMUNITY BASED DESIGN***

Pendidikan merupakan garda terdepan upaya membangun bangsa. Menurut (Dewantara, 2011) pendidikan (*opvoeding*) merupakan tuntunan bagi hidup tumbuhnya anak. Di Indonesia tujuan pendidikan nasional termaktub, dalam pasal 3 Undang-undang No. 20 Tahun 2003. Dalam realitanya, pendidikan Indonesia memiliki sekian problematika yang struktural. Sebagai contoh menurut hasil Programme for International Student Assessment (PISA) 2018 dalam (OECD, 2019) pada tahun 2018 peringkat Indonesia turun jika dibandingkan dengan tahun 2015. Selain itu, soal pengangguran yang merupakan hilir dari pendidikan juga cukup memprihatinkan. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) dalam (Pusparisa, 2021), pada Februari 2021, jumlah pengangguran terdidik sebesar 61,67 persen. Maka dari itu, dibutuhkan sebuah metode pendidikan alternatif yang mampu menjawab tantangan tersebut. Sanggar Anak Alam Yogyakarta atau SALAM adalah salah satu lembaga pendidikan yang mengembangkan metode alternatif. Terletak di di Kampung Nitiprayan, Kelurahan Ngestiharjo, Bantul – Yogyakarta SALAM adalah sebuah komunitas belajar alternatif yang merumuskan sendiri alam pendidikan mereka dengan melibatkan orang tua, fasilitator, masyarakat dan siswa sebagai subjek pembelajarannya. Perancangan *Community center* ini bertujuan untuk membuat sebuah fasilitas pendidikan dan komunitas berbasis pedagogi alternatif yang mampu memberdayakan anak didik, orang tua, fasilitator dan masyarakat menjadi berdaulat secara kultural, sosial dan ekonomi. Adapun pendekatan yang digunakan adalah *Community based design* dipilih karena cocok dengan potesi karakter komunitas yang kuat sehingga mampu mengakomodir keperluan dan kebutuhan dalam desain.

Kata Kunci: *Community center*, Sanggar Anak Alam, *Community based design*

ABSTRACT

PERANCANGAN SANGGAR ANAK ALAM COMMUNITY CENTER YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN *COMMUNITY BASED DESIGN*

Education is at the forefront of efforts to build a nation. According to (Dewantara, 2011) education (opvoeding) is a guide for the life of a child's growth. In Indonesia, the goals of national education are stated in Article 3 of Law no. 20 of 2003. In reality, Indonesian education has several structural problems. For example, according to the results of the 2018 Program for International Student Assessment (PISA) in (OECD, 2019) in 2018, Indonesia's ranking fell compared to 2015. In addition, the issue of unemployment which is downstream from education is also quite worrying. According to the Central Statistics Agency (BPS) in (Pusparisa, 2021), in February 2021, the number of educated unemployed was 61.67 percent. Thus, we need an alternative educational method that is able to answer these challenges. Sanggar Anak Alam Yogyakarta or SALAM is one of the educational institutions that develops alternative methods. Located in Kampung Nitiprayan, Kelurahan Ngestiharjo, Bantul – Yogyakarta SALAM is an alternative learning community that formulates their own nature of education by involving parents, facilitators, community and students as learning subjects. The design of this *Community center* aims to create an alternative pedagogy-based educational and community facility that is able to empower students, parents, facilitators and the community to become culturally, socially and economically sovereign. The approach used is *Community based design* chosen because it fits the potential of a strong community character so that it is able to accommodate the needs and needs in the design.

Keywords: *Community center, Sanggar Anak Alam, Community based design*

DAFTAR ISI

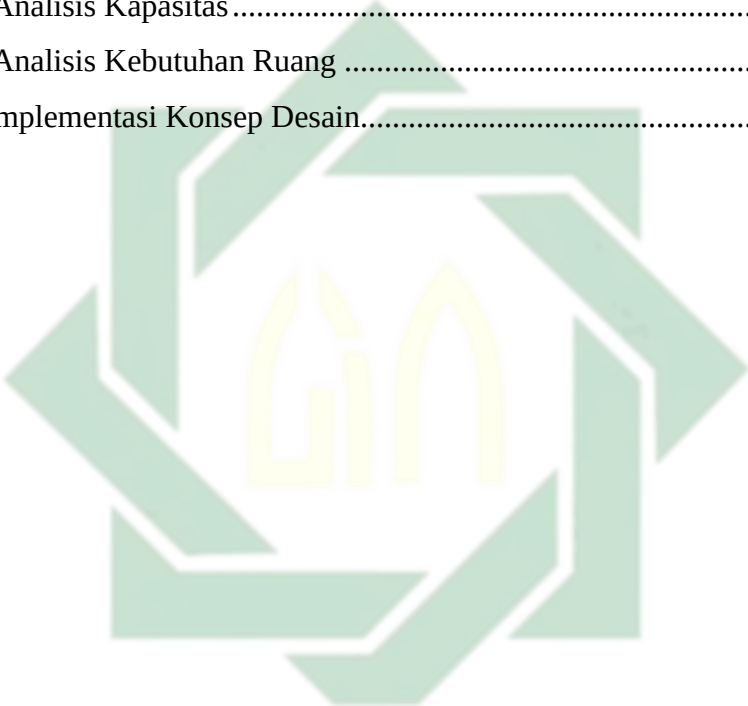
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah dan Tujuan Perancangan.....	3
1.3 Batasan Perancangan	3
BAB II TINJAUAN OBJEK DAN LOKASI RANCANG	5
2.1 Tinjauan Objek	5
2.1.1 <i>Community Center</i>	5
2.1.2 Pendidikan Alternatif.....	6
2.1.3 Sejarah dan Profil SALAM	7
2.2 Gambaran Umum Site	10
2.2.1 Batas Wilayah.....	10
2.2.2 Kondisi Tapak dan Sekitar.....	11
BAB III PENDEKATAN & KONSEP RANCANGAN	13
3.1 Pendekatan <i>Community based design</i>	13
3.1.1 <i>Community architecture</i>	13
3.1.2 Partisipasi.....	17
3.1.3 Integrasi Keislaman	19
3.2 Input <i>Community based design</i>	20
3.2.1 Analisis Stakeholder	20
3.2.2 Skema Input CBD.....	21
3.3 Hasil Input	21
3.3.1 Fungsi & Aktivitas.....	21

3.3.2 Kapasitas.....	24
3.3.3 Kebutuhan Ruang	24
3.4 Konsep Rancangan	28
BAB IV HASIL RANCANGAN.....	30
4.1 Rancangan Arsitektur	30
4.1.1 Bentuk Arsitektur.....	30
4.1.2 Organisasi Ruang.....	31
4.1.3 Sirkulasi dan Aksesibilitas.....	33
4.1.4 Eksterior dan Interior	34
4.2 Rancangan Struktur	36
4.3 Rancangan Utilitas	37
4.3.1 Air Bersih & Rain Water Harvesting.....	37
4.3.2 Air Kotor & Sampah.....	38
BAB V KESIMPULAN.....	40
DAFTAR PUSTAKA	41

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbandingan Architecture Konvensional dengan <i>Community architecture</i>	14
Tabel 2. Analisis Stakeholder	20
Tabel 3. Skema Input CBD	21
Tabel 4. Fungsi.....	22
Tabel 5. Aktivitas	22
Tabel 6. Analisis Kapasitas	24
Tabel 7. Analisis Kebutuhan Ruang	25
Tabel 8 Implementasi Konsep Desain.....	29



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Konsep Daur Belajar	9
Gambar 2. Garis Besar Proses Belajar Mengajar.....	9
Gambar 3. Tahapan Riset.....	10
Gambar 4. Batasan Tapak	11
Gambar 5. Kondisi Site	12
Gambar 6. Kondisi Site	12
Gambar 7. Tingkatan Partisipasi.....	18
Gambar 8. Siteplan.....	30
Gambar 9. Bentuk Bangunan	31
Gambar 10. Zonasi.....	32
Gambar 11. Blockplan	32
Gambar 12. Layout Ruang	33
Gambar 13. Pola Sirkulasi.....	34
Gambar 14. Eksterior	35
Gambar 15. Prespektif Interior.....	36
Gambar 16. Aksonometri Struktur.....	37
Gambar 17. Sumber Air Bersih.....	38
Gambar 18. Rain Water Harvesting.....	38
Gambar 19. Alur Air Kotor dan Limbah.....	39
Gambar 20. Aksonometri Bank Sampah.....	39

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan garda terdepan upaya membangun bangsa. Baik buruknya nasib suatu bangsa dapat dilihat dari segi pendidikannya. Menurut (Dewantara, 2011) pendidikan (*opvoeding*) merupakan tuntunan bagi hidup tumbuhnya anak-anak. Sedangkan tujuannya untuk menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, sehingga sebagai manusia dan anggota masyarakat mereka mencapai kebahagiaan dan keselamatan setinggi-tingginya. Di Indonesia, dalam pasal 3 Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tujuan pendidikan nasional termaktub.

Selama 70 tahun lebih Indonesia merdeka, pendidikan di Indonesia mengalami sekian banyak problematika yang substansial. Sebagai contoh menurut hasil Programme for International Student Assessment (PISA) 2018 dalam (OECD, 2019) pada tahun 2018 peringkat Indonesia turun jika dibandingkan dengan tahun 2015. Adapun pada kategori kemampuan membaca, Indonesia berada pada peringkat 6 dari bawah (74) dengan Skor rata-rata Indonesia 371. Lantas, Indonesia berada di peringkat 7 dari bawah (73) dengan skor rata-rata 379 pada kategori matematika. Lalu, Indonesia berada di peringkat 9 dari bawah (71), yakni dengan rata-rata skor 396 untuk kategori kinerja sains.

Selain itu, soal pengangguran yang merupakan hilir dari pendidikan juga cukup memprihatinkan. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) dalam (Pusparisa, 2021), pada Februari 2021, jumlah pengangguran terbuka di Indonesia mencapai 8.746.008 orang yang didominasi oleh pengangguran terdidik sebesar 61,67 persen. Ada banyak faktor yang menyebabkan terkristalnya problem-problem tersebut salah satunya adalah masalah paradigma sekolah. Menurut (Rahardjo, 2018) pendidikan ala sekolah telah berubah menjadi semacam kegiatan ‘mencetak bata’ menghasilkan “manusia-manusia seragam” yang memisahkan anak didik dari realitas

kehidupannya. Ditambah lagi terjadi yang namanya “pengkapitalisasian pendidikan” dimana sekolah menjadi ladang bisnis bagi para pemangku stakeholder dengan jargon-jargon “sekolah unggulan”, “sekolah bertaraf internasional” yang syarat akan kompetisi namun melupakan tujuan dari pendidikan itu sendiri. Merespon problematika tersebut, muncul berbagai komunitas yang kemudian mengembangkan metode pendidikan alternatif.

Sanggar Anak Alam Yogyakarta atau SALAM adalah lembaga pendidikan yang mengembangkan metode alternatif. Terletak di di Kampung Nitiprayan, Kelurahan Ngestiharjo, Bantul – Yogyakarta SALAM adalah sebuah komunitas belajar alternatif yang merumuskan sendiri alam pendidikan mereka dengan melibatkan orang tua, fasilitator, masyarakat dan siswa sebagai subjek pembelajarannya sehingga menghasilkan manusia yang lahir dengan kesadaran kemanusiaan, budaya dan lingkungannya. SALAM mengadopsi konsep berfikir ‘daur belajar’ yakni pembelajaran dengan prinsip ‘laboratorium’ dengan ‘menghadirkan peristiwa’ yang kurang lebih adalah siswa mengkonsep riset sederhana dengan problematika di lingkungan dan masyarakat sekitar mereka dibantu oleh fasilitator dan metode ‘sebab akibat’ yang mengantarkan siswa benar-benar ‘mengalami dan memahami’ proses riset yang mereka lakukan.

Eksisting bangunan SALAM saat ini adalah kumpulan bangunan sederhana bergaya workshop dengan lapangan serba guna ditengah. Akses masuk yang cukup unik yakni melalui jalur setapak saluran irigasi sawah. Gaya bangunan saat ini tentu merupakan konsekuensi dari ciri khas *community based design* pendidikan yang dibawa SALAM yakni mengandalkan kontribusi setiap pengguna, sehingga tidak ada masterplan dalam pembangunannya sehingga satu bangunan dengan yang lain hanya ditambahkan susai kemampuan dan kebutuhan. Namun, dengan background komunitas yang kuat, lalu ciri khas paradigma dan metode pendidikan yang ada serta tuntutan pengembangan di masa yang akan datang SALAM sangat berpeluang untuk menjadi pusat komunitas

fasilitator pendidikan alternatif di Yogyakarta khususnya di Kampung Nitiprayan dan sekitarnya.

Dalam perancangan bangunan publik sering terjadi miscalculasi berkaitan dengan fungsi yang diakomodasi sehingga bangunan tidak dapat mengakomodasi aktivitas secara maksimal. Maka dari itu, untuk mendukung perancangan ini diperlukan suatu pendekatan dalam perancangan yang berbasis komunitas untuk mengakomodir semua aspek dan kebutuhan yang ada. Pendekatan yang dimaksud adalah *Community based design* yakni pendekatan desain yang menarik sebanyak mungkin input dari suatu komunitas sehingga output desain selaras dengan kebutuhan dan aktivitas yang ditunjang dengan pertimbangan mempertahankan beberapa eksisting bangunan SALAM yang relevan dengan perancangan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, judul seminar tugas akhir untuk menjawab permasalahan pendidikan alternatif adalah “Perancangan Sanggar Anak Alam *Community center* Yogyakarta dengan Pendekatan *Community based design*”.

1.2 Rumusan Masalah dan Tujuan Perancangan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, identifikasi permasalahan yang muncul adalah “Bagaimana merancang Sanggar Anak Alam *Community center* dengan Pendekatan *Community based design* di Yogyakarta”.

Lalu, tujuan dari perancangan *Community center* di Yogyakarta ini adalah menghasilkan rancangan pusat komunitas pendidikan alternatif yang edukatif untuk mendukung terwujudnya pendidikan yang manusiawi, membebaskan dan berkarakter di Indonesia.

1.3 Batasan Perancangan

Agar desain ini tetap fokus tanpa meluas, batas-batas ruang lingkup proyek meliputi:

1. Rancangan berlokasi di Jalan Nitiprayan No.RT.004, Jomogatan, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55182
2. Luas wilayahnya adalah sebesar 3.000 m²
3. Meliputi perancangan bangunan, interior, eksterior, ruang luar yang berkaitan dengan sarana edukasi dan komunitas di lahan tersebut.
4. Objek perancangan dikelola komunitas dengan skala pelayanan regional.
5. Perancangan menggunakan pendekatan *Community based design*.



BAB II

TINJAUAN OBJEK DAN LOKASI RANCANG

2.1 Tinjauan Objek

2.1.1 *Community Center*

Kata 'komunitas' berasal dari kata Latin 'communitas' yang berarti 'sama'. Menurut Merriam (2008), komunitas merupakan populasi yang saling berinteraksi dari berbagai jenis individu di lokasi yang sama serta memiliki kepentingan yang sama. Maka *community center* berarti tempat yang dioperasikan oleh atau atas nama pemerintah atau organisasi nirlaba untuk menyediakan kegiatan komunitas, yang mungkin termasuk tetapi tidak terbatas pada seni, kerajinan, fisik, sosial, amal dan kegiatan pendidikan (CCD, 2005) dalam (Farhana Yasmin, 2008).

Konsep *community center* sebagai ruang belajar masyarakat juga merupakan sebuah konsep dimana masyarakat berpartisipasi dalam proses pembangunan. Seperti yang dijelaskan oleh (Stenberg, 1971) dalam (Williamson, 2006), fungsi *community center* meliputi:

1. Penguat identitas. Bangunan harus menyediakan kesempatan unik bagi orang-orang di suatu tempat untuk menemukan bakat dan potensi masing-masing bersama-sama.
2. Sarana yang memungkinkan komunitas untuk mengatasi kesulitan dan menemukan solusi.
3. Sebagai 'tuan rumah' untuk program yang mendorong masyarakat secara pendidikan dan budaya.

Community center terbentuk dengan dukungan semua pihak, sehingga membentuk beberapa karakteristik yang harus dimiliki *community center*, di antaranya yaitu sebagai berikut:

1. Pendirian dan Pembentukan

Community center dan lembaga pendukung umumnya didirikan oleh kelompok masyarakat lokal dengan komitmen kuat untuk melakukan perubahan, terutama dalam konteks pembangunan lokal.

2. Program dan Kegiatan

Community center dengan lembaga pendukung harus memiliki program yang bermanfaat dan berdampak langsung pada masyarakat lokal, dengan tetap mengacu pada tujuan pembangunan sosial dan ekonomi nasional.

3. Pembiayaan dan Pengelolaan Sumber Daya

Community center dengan lembaga pendukung memiliki berbagai sumber daya organisasi dari dalam dan luar komunitas lokal.

Untuk membentuk suatu *community center* yang baik, (Stenberg, 1971) dalam (Williamson, 2006) memberi beberapa panduan, diantaranya:

1. Merangsang bentukan arsitektur yang kuat.
2. Memiliki “lembaga” atau “kegiatan” yang akan menyebabkan orang rela meninggalkan rumah dan berkumpul.
3. Mendorong transisi yang mudah dari kegiatan pasif ke berbagai jenis keterlibatan aktif, dengan banyak kesempatan bagi orang untuk bertemu dan menyapa secara informal
4. Pusat komunitas harus berisi kelompok orang yang beragam.

2.1.2 Pendidikan Alternatif

Pilihan, cadangan, dan juga kemungkinan merupakan rujukan arti dari istilah alternatif. Selain itu, alternatif dapat diartikan dengan suatu kemungkinan yang dapat dijadikan sebuah pilihan atas suatu persoalan. Maka, bila didahului dengan kata “pendidikan”, yang dimaksud adalah metode yang dapat dijadikan pilihan dalam menempuh proses pendidikan. Hal ini disebabkan karena istilah pendidikan alternatif merupakan istilah generik dari berbagai program pendidikan yang dilakukan dengan cara berbeda dari cara biasanya.

Menurut (Reimer, 1973) alasan utama mengapa dibutuhkan sekolah alternatif atau alternatif-alternatif bagi sekolah adalah karena sekolah yang ada selama ini meniadakan jalan keluar bagi manusia dari monopoli yang berlangsung dalam dunia pendidikan selama ini. Menurut (Rahardjo, 2018), terdapat empat ciri-ciri sekolah alternatif yang menjadi pembeda dengan sekolah arus utama (sekolah konvensional), antara lain:

1. Praktik pedagogis yang menjadi dasar filosofi
2. Pendidikan alternatif yang berorientasi pada siswa
3. Proses pembelajaran yang menerapkan pendekatan holistik
4. Hubungannya yang demokratis antara guru, murid, dan orang tua.

Di Indonesia, kebanyakan sekolah alternatif tergolong ke Pendidikan Non-Formal (PNF) dalam jenis satuan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM). Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) merupakan fasilitator pertemuan antara kebutuhan dan sumber daya belajar, fasilitator pertemuan antara masyarakat yang berkebutuhan belajar dengan sumber daya belajar sehingga terjadi sebanyak mungkin peristiwa pembelajaran. Secara garis besar karakteristik PKBM menurut (BANPAUFPNF, 2021) adalah:

1. Pusat belajar masyarakat (*community learning center*)
2. Tempat tukar menukar pengetahuan (*experintal learning exchange*)
Pusat pengetahuan dan informasi masyarakat (*public information center*)
3. Pusat pertemuan masyarakat/komunitas untuk saling belajar Pusat sumber belajar masyarakat (insani dan non-insani)
4. Pusat penelitian masyarakat (*community research centre*)
5. Mata rantai jejaring belajar masyarakat

2.1.3 Sejarah dan Profil SALAM

SALAM (Sanggar Anak Alam) adalah komunitas belajar alternatif yang merumuskan sendiri alam pendidikan mereka dengan melibatkan orang tua, fasilitator, masyarakat dan siswa sebagai subjek

pembelajarannya sehingga menghasilkan manusia yang lahir dengan kesadaran kemanusiaan, budaya dan lingkungannya. SALAM pertama kali berdiri pada tahun 1988 di Desa Lawen, Kecamatan Pandanarum, Banjarnegara, Perkembangannya SALAM bermetemorfosa menjadi komunitas pemuda “ANANE29” sampai saat ini. Lalu pada 20 Juni tahun 2000, SALAM dihidupkan lagi oleh Sri Wahyaningsih (Bu Wahya) dan Toto Rahardjo di Kampung Nitiprayan, Kelurahan Ngestiharjo, Bantul – Yogyakarta. (Alam, 2021)

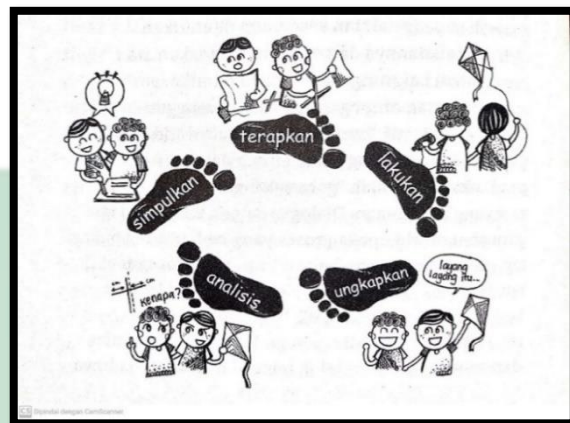
Awalnya, SALAM yang berdiri di Nitiprayan, merupakan wujud atas keprihatian Bu Wahya melihat masyarakat sekitar yang banyak berhutang direntenir. Hal tersebut menggerakkan beliau untuk mendirikan koperasi sebagai solusi problema tersebut. Berdasarkan problema tersebut dan pelatihan yang diadakan oleh sebuah LSM, para orang tua mengajukan ide ke SALAM untuk mendirikan pendidikan lanjutan yaitu KB (Kelompok Bermain) SALAM, dan Taman Anak (TA) pada tahun 2006. Menurut (Rahardjo, 2018), setelah KB dan TA didirikan, dinamika SALAM terus berlanjut. Lalu, para orang tua menginginkan pendidikan lanjutan lagi yang selaras dengan misi SALAM. Oleh karena itu, pada 2008 didirikan sekolah dasar (SD) SALAM yang siswanya berasal dari TA SALAM dan beberapa dari luar SALAM. Selanjutnya, pada tahun 2012 didirikan SMP dan pada tahun 2017 didirikan SMA SALAM. Sampai saat ini, SALAM memiliki pendidikan dari KB hingga SMA.

Saat ini, Sanggar Anak Alam terdaftar di Kemendikbud sebagai sekolah non-formal dalam satuan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) terakreditasi B dengan NPSN P9908269 dipimpin oleh Bapak Yudhistira Aridayana sebagai Kepala PKBM (Kemendikbud, 2021).

SALAM menerapkan proses pembelajaran yang berpedoman pada kodrat anak-anak dalam arti setiap anak/orang memiliki pembawaan rohani, pengharapan, gaya hidup pemberian tuhan yang harus dihormati. SALAM juga menekankan pada konsep ‘pedagogi yang memerdekakan’ yakni pendidikan harus berorientasi memerdekakan setiap insan menurut

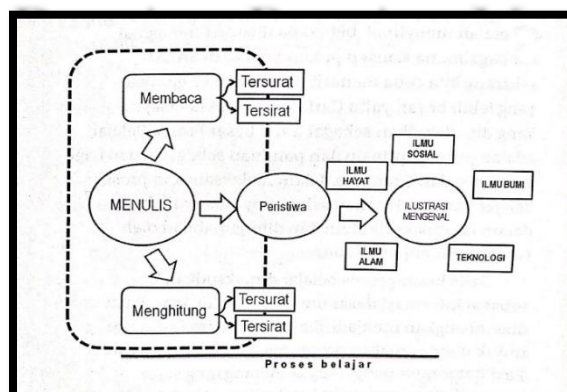
kodratnya. Untuk menjaga proses belajar agar tetap sesuai dengan nilai-nilai filosofisnya SALAM mengembangkan konsep belajar yakni “daur belajar”.

Daur belajar adalah serangkaian proses yang digunakan sebagai pedoman untuk merencanakan, melaksanakan, dan melakukan riset. Daur belajar tersebut memiliki skenario:



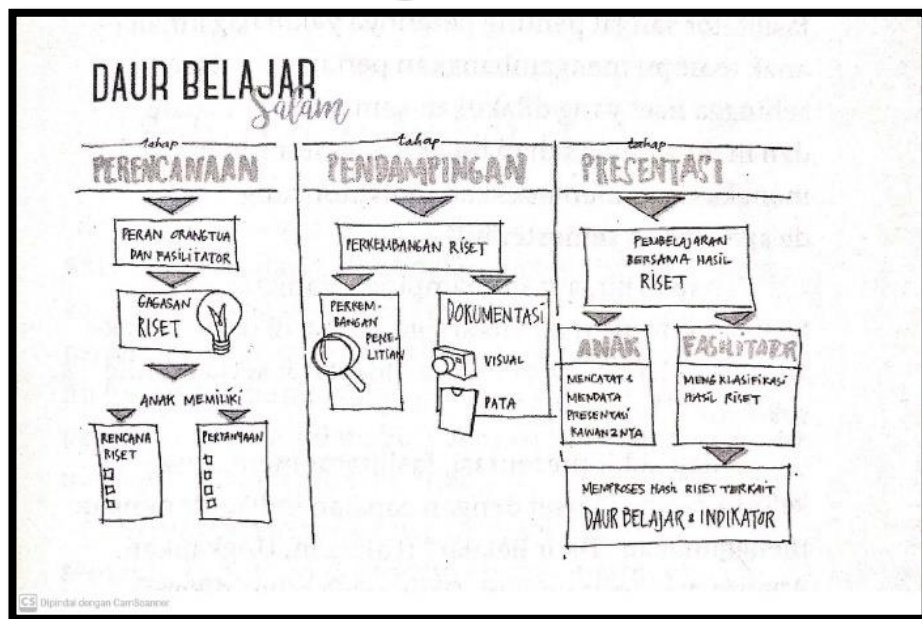
Gambar 1. Konsep Daur Belajar
Sumber: (Rahardjo, 2018)

Untuk mengawal konsep belajar tersebut, dibuatlah sebuah panduan prinsip bagi fasilitator dan orang tua yang diberi nama “Garis Besar Proses Belajar Mengajar”. Nama tersebut dimaksudkan untuk fasilitator sebagai informasi dasar sehingga dapat dikembangkan menjadi silabus untuk proses belajar bersama anak didik (Rahardjo, 2018). Proses tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Garis Besar Proses Belajar Mengajar
Sumber: (Rahardjo, 2018)

Dari konsep dan panduan tersebut, dielaborasi menjadi sebuah metode yang utuh yakni metode Riset yang merupakan wahana untuk menghindari penyeragaman sekaligus upaya untuk menghadirkan peristiwa. Maka, anak-anak bisa difasilitasi untuk menemukan sendiri apa yang mereka cari. Disamping itu, riset berfungsi untuk membangun relasi antara anak, orang tua dan fasilitator. Tahap-tahap riset yang dilakukan adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Tahapan Riset
Sumber: (Rahardjo, 2018)

2.2 Gambaran Umum Site

Berdasarkan letak geografis, site berada di Kampung, Jalan Nitiprayan No.RT.004, Jomogatan, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55182. Terletak kurang lebih 6 km dari Stasiun Tugu, 4 km dari Keraton Kasultanan Yogyakarta, 3 km dari Jogja National Museum dan 5 km dari Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

2.2.1 Batas Wilayah

Berikut ini merupakan batas wilayah tapak dari objek perancangan Sanggar Anak Alam *Community center* di Jl. Nitiprayan No.RT.004,

Jomegatan, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta antara lain:

- Sisi Utara : Permukiman
- Sisi Timur : Jl. Nitiprajan dan Permukiman
- Sisi Selatan : Persawahan
- Sisi Barat : Persawahan

Selain batas tersebut, objek sekitar tapak yang terkenal yaitu Sangkring Art Space disebelah utara dengan jarak sekitar. Bentuk tapak tidak beraturan mengikuti batas sebesar 6.500 m², berikut ini merupakan bentuk dan ukuran site.



Gambar 4. Batasan Tapak

Sumber: (Analisis Pribadi, 2021)

2.2.2 Kondisi Tapak dan Sekitar

Kondisi eksisting dalam site berupa eksisting bangunan Sanggar Anak Alam. Akses jalan utama yakni Jl. Nitiprajan selebar 3 m dengan akses entrance ke tapak berupa jalan setapak di samping saluran irigasi sawah. Bangunan pendidikan Terdapat dari 6 bangunan utama yakni 5 bangunan pendidikan dan 1 hunian. Selebihnya dapat terlihat pada gambar berikut.



Gambar 5. Kondisi Site

Sumber: (Analisis, 2021)

Bangunan-bangunan pendidikan mayoritas berada di selatan dan hunian terletak di utara diantara petak-petak sawa. Sirkulasi penghubung antara bangunan jalan setapak diatas saluran irigasi.



Gambar 6. Kondisi Site

Sumber: (Analisa Pribadi, 2021)

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

PENDEKATAN & KONSEP RANCANGAN

3.1 Pendekatan *Community based design*

Pendekatan rancang *Community based design* (CBD) diterapkan pada objek perancangan Sanggar Anak Alam *Community center* Yogyakarta. Diharapkan dengan pendekatan ini, objek dapat menjadi solusi terhadap kebutuhan komunitas yang bersangkutan dan masyarakat luas pada umumnya.

3.1.1 *Community architecture*

Menurut (Jenkins, 2009) Istilah '*Community architecture*' muncul pada 1970-an ketika Presiden RIBA saat itu, Fred Pooley, merujuk pada ketentuan arsitektur untuk masyarakat oleh otoritas lokal (Wates dan Knevitt 1987). Definisi ini ditentang oleh para ahli (misalnya Wates dan Knevitt 1987: 32) dan terus berkembang selama dua dekade berikutnya untuk lebih merujuk pada penyediaan jumlah jasa profesional lingkungan binaan terkait, yang bukan hanya arsitektur tetapi juga perencanaan, lanskap, survei, dan bahkan grafik desain, untuk memungkinkan kelompok-kelompok lokal berpartisipasi aktif dalam (kembali) pengembangan lingkungan mereka (Towers, 1995) dalam (Jenkins, 2009).

Community architecture muncul dari suatu ide akan keterlibatan penduduk lokal dalam pengembangan sosial. Users (pelaku) dari sebuah bangunan seharusnya memainkan peran kunci dalam perancangan lingkungan dimana mereka tinggal dan bekerja, atau fasilitas yang ditujukan untuk manfaat mereka (Towers, 1995). Ada beberapa perbedaan fundamental antara *conventional architecture* dengan *community architecture* yang dikutip dari (Jenkins, 2009), sebagai berikut:

Tabel 1. Perbandingan Architecture Konvensional dengan *Community architecture*

No	Arsitektur Konvensional	<i>Community architecture</i>
1. Status Pengguna	User adalah penerima pasif dari suatu lingkungan yang dikonsepsikan, dieksekusi, diatur, dan dievaluasi oleh orang lain dengan para ahli yang profesional	User adalah klien – atau diperlakukan sebagai – klien. Mereka menawarkan (atau mengambil) kendali atas proses komisi, proses merancang, mengembangkan, mengelola dan mengevaluasi lingkungan, dan mungkin terkadang secara fisik terlibat dalam konstruksi.
2. Peran Ahli	Penyedia, netral birokrat, elitis, 'salah satu' mereka', manipulator dari orang agar sesuai dengan sistem, profesional dalam pengertian kelembagaan. Jauh dan tidak egaliter.	Pemberdaya, fasilitator dan 'pengusaha sosial', pendidik, 'salah satu dari kita', manipulator sistem agar sesuai dengan orang-orang dan penantang status quo: seorang profesional sebagai kompeten dan efisien penasihat. Berbasis lokal dan dapat diakses.
3. Skala Proyek	Umumnya besar dan sering rumit. Ditentukan menurut pola tanah kepemilikan dan kebutuhan untuk massa yang efisien produksi dan sederhana pengelolaan.	Umumnya kecil, responsif dan ditentukan oleh alam proyek, penduduk setempat industri bangunan dan peserta. Situs besar umumnya rusak menjadi dapat dikelola paket.
4. Peruntukan	Cenderung satu fungsi atau dua atau tiga kegiatan pelengkap (misalnya komersial, perumahan atau industri).	Cenderung multifungsi.
5. Gaya Desain	Sadar diri tentang gaya; yang paling disukai 'internasional' atau 'modern' pergerakan'. Terkekang dan terkadang dingin; utilitarian.	Tidak dominan tentang gaya. Setiap 'gaya' dapat diadopsi sebagaimana mestinya. Kemungkinan besar kontekstual, regional (khusus tempat) dengan perhatian pada identitas. Longgar dan egaliter, seringkali sangat dekoratif, menggunakan seniman lokal.

No	Arsitektur Konvensional	<i>Community architecture</i>
6. Teknologi	Kecenderungan: massa produksi, prefabrikasi, pengulangan, pasokan global bahan, teknologi ramah mesin, 'bersih' menyapu' dan membangun baru, padat mesin, padat modal.	Kecenderungan: produksi skala kecil, konstruksi di tempat, individualitas, pasokan bahan lokal, teknologi ramah pengguna (ramah), penggunaan kembali, daur ulang dan konservasi, padat karya dan waktu.
7. Motivasi Utama	Sektor swasta: kembalikan investasi (biasanya jangka pendek) dan kepentingan pribadi yang sempit. Sektor publik: sosial kesejahteraan dan partai politik oportunisme. Pakar: penghargaan dari rekan-rekan profesional. Tanggapan untuk umum kesenjangan nasional atau regional dalam pasar, atau kebutuhan sosial dan peluang.	Peningkatan kualitas hidup individu dan masyarakat. Lebih baik menggunakan sumber daya lokal. Investasi sosial. Respons terhadap kebutuhan dan peluang lokal yang spesifik.
8. Ideologi	Totaliter, teknokratis dan doktriner (Kiri atau Kanan); besar itu indah, kompetisi, kelangsungan hidup yang paling cocok.	Pragmatis, kemanusiaan, responsif dan fleksibel, kecil itu indah, kolaborasi, gotong royong.

Sumber: (Towers, 1995)

Konsep *community architecture* menurut (Towers, 1995) pada mulanya terbagi menjadi 4 model, yakni:

1. Tradisi Rasional

Model-model perumahan urban yang humanis dan atraktif, namun tetap tidak memberikan pilihan dan keterlibatan yang lebih bagi masyarakat yang tinggal.

2. *Self-Expression*

Sistem support-infill yang dipelopori oleh Haarbaken, memberikan alternatif baru bagi partisipasi warga dalam lingkungannya. Haarbaraken membagi bangunan kedalam dua bagian yaitu bagian yang *fixed (support)* dan bagian yang dapat dimodifikasi sendiri oleh warganya (*infill*).

3. Partisipasi

Inovasi dalam desain urban dalam bentuk dialog antara designer dan user, walaupun tidak terlalu berpengaruh pada proses desain, ia memberikan kepuasan dan respon positif pada perumahan baru tersebut.

4. Rehabilitasi

Kesadaran merehabilitasi pemukiman lama, dari pada hanya sekedar menghancurkannya dan menggantinya dengan suatu lingkungan baru.

Istilah *community architecture* mengusulkan suatu bentuk alternatif dari praktek arsitektur. Untuk lebih mengerti *community architecture* dibawah ini dapat kita lihat prinsip-prinsip *community architecture* menurut (Towers, 1995).

1. *User Participation*

Community architecture memunculkan solusi yang lebih relevan dan sustainable dengan secara aktif melibatkan masyarakat dalam membentuk lingkungannya sendiri.

2. *User Needs*

Community architecture memperhatikan komponen-komponen crucial dalam desain yaitu keselamatan, keamanan, dan aksesibilitas.

3. *Urbanism*

Praktisi *Community architecture* harus memiliki pengetahuan umum tentang sosiologi dan sejarah urban, dan pemahaman akan konteksnya pada komunitas dimana ia bekerja

4. *Cooperation*

Solusi tidak muncul dengan autoritas atau expertise, tapi dicapai dalam suatu diskusi yang demokratis antara desainer dan user, di tim desain itu sendiri, dan antara desainer dengan builder.

5. *Multiple Skills*

Selain pemahaman akan konteks sosial dan perencanaan, arsitek mengembangkan pengetahuan dan keahlian baru, mereka harus mempelajari metode baru komunikasi dan teknik partisipasi.

6. *Integrated Design*

Pandangan yang luas bahwa konteks, inisiasi, desain, dan konstruksi adalah suatu proses yang terintegrasi dan bukan terdelegasi pada area profesional yang berbeda-beda.

7. *Building Re-use*

Adaptasi bangunan lama yang imajinatif dan efektif menjadi elemen kunci *pada community architecture*, yaitu yang sesuai dengan agenda penghijauan akan konservasi dan daur ulang, dan dengan concern publik akan preservasi lingkungan urban.

8. *Modest Scale*

‘Small is beautiful’. Bangunan kecil dan adaptasi yang sederhana, menyatu dengan struktur perkotaan yang ada, mengakibatkan intrusi dan disrupti yang lebih sedikit ketimbang pengembangan yang bersifat large scale.

9. *Quality Before Innovation*

Prioritas tertinggi diberikan kepada membuat bangunan-bangunan yang bekerja dengan baik dan menyenangkan mereka yang menghuninya.

‘Making buildings that work!’

Maka, dalam perancangan kali ini akan diambil beberapa prinsip dari ke Sembilan prinsip yang ada yakni prinsip 1,3,4,5,7,8.

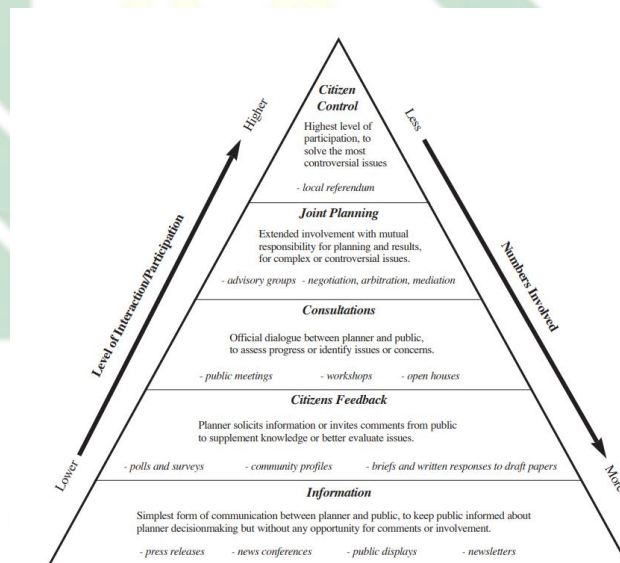
3.1.2 Partisipasi

Menurut (Sanoff, 2000) Istilah partisipasi tumbuh dari ide akan konsensus, dimana banyak filsuf yang percaya bahwa *transfer of knowledge* antara dua orang akan bersifat *self-corrective*, artinya

membantu mereka untuk menyerap pengetahuan yang valid melalui pengalaman. Ide konsensus telah ada dalam sejarah kuno dalam kalimat ‘consensus gentium’, bahasa latin dari ‘kesepakatan antar orang’. Menurut (Abrams, 1971) definisi partisipasi komunitas adalah:

Partisipasi masyarakat berarti beberapa bentuk keterlibatan orang, dengan kebutuhan dan tujuan yang sama, dalam keputusan yang mempengaruhi kehidupan mereka. “teori bahwa masyarakat lokal harus diberi peran aktif dalam program dan perbaikan yang secara langsung mempengaruhinya”.

Ada beberapa tingkatan dimana masyarakat dapat terlibat (dalam suatu hirarki). Berikut tingkatan partisipasi menurut (The Regional Enviromental Centre for Central and Eastern Europe, 1996).



Gambar 7. Tingkatan Partisipasi

Sumber:(The Regional Enviromental Centre for Central and Eastern Europe, 1996)

Tingkat partisipasi publik yang berbeda memungkinkan tingkat keterlibatan yang berbeda pula publik dalam proses pengambilan keputusan dan jumlah orang yang berbeda. Umumnya, ketika tingkat keterlibatan meningkat, jumlah individu terlibat berkurang.

Adapun dalam penerapannya partisipasi memiliki beberapa prinsip-prinsip sebagai berikut (Muhamad Gauzal, 2020):

1. Tidak ada ‘solusi terbaik’ dari suatu permasalahan desain
2. Solusi dari ahli belum tentu lebih baik dari solusi awam
3. Sebuah tugas desain dan perencanaan dapat dibuat transparan
4. Semua individu dan kelompok kepentingan harus berkumpul dalam forum terbuka
5. Proses tersebut bersifat kontinual dan terus berubah

Maka, Dalam perancangan kali ini akan menggunakan tingkat *Citizen Feedback* hingga *Consultation*.

3.1.3 Integrasi Keislaman

Kajian tentang integrasi keislaman merupakan proses menemukan hubungan antara nilai keislaman dengan objek yang dirancang. Dalam hal *community architecture* diperlukan sebuah hubungan timbal-balik, diskusi dan saling memahami dari berbagai pihak sehingga muncul suatu desain yang bermfaat bagi masyarakat yang dalam Islam dikenal dengan konsep musyawarah. Tentang prinsip musyawarah, Al-Qur’an mengajarkan, “..dan bermusyawarahlah dengan mereka dalam urusan (tertentu). Kemudian apabila engkau telah membulatkan tekad, bertawakallah kepada Allah. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertawakal kepada-Nya.” (QS Ali ‘Imran [3]: 156)

Dengan bermusyawarah, segala variable, pendapat dan ekspektasi banyak pihak dapat diakomodir sehingga lahirlah sebuah keputusan yang holistik seperti tujuan *community architecture* sendiri. Hal ini juga dapat dilihat pada perilaku yang dicontohkan Nabi. Dalam sebuah hadist disebutkan:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ مَا رَأَيْتُ أَحَدًا أَكْثَرَ مَشُورَةً لِأَصْحَابِهِ مِنْ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ

Hadist Riwayat Abu Hurairah tersebut menegaskan bahwa: "Saya belum pernah melihat orang yang paling sering berkonsultasi dengan para sahabatnya kecuali Rasulullah SAW."

Begitu juga dalam hal partisipasi. Menurut (Al-Buthi, 2015) diterangkan bahwa ketika proses pembangunan masjid selepas hijrah ke Madinah, Rasulullah SAW melibatkan segenap unsur masyarakat dalam pembangunannya baik ketika bagaimana beliau mengutamakan unsur kemaslahatan bersama ketika proses negosiasi lahan kepada anak yatim Anshar dan bani Najjar. Juga terekam ketika Nabi melibatkan para sahabat untuk berdiskusi tentang material atap yang mengutamakan sisi pragmatis agar Masjid cepat selesai menggunakan anyaman pelepah kurma, Nabi juga berpartisipasi langsung dalam proses pengerjaan. Maka sangat penting bagi setiap proses pembangunan terdapat unsur musyawarah dan partisipasi. Seperti pengaplikasian pada perancangan *Community center* dengan pendekatan *Community based design*.

3.2 Input *Community based design*

3.2.1 Analisis Stakeholder

Analisis stakeholder digunakan untuk mengetahui tipikal responden yang terlibat dalam proses input *community based design*. Proses input dilakukan dengan metode in depth-interview, survey dan observasi. Metode in depth-interview mewawancarai beberapa sampel narasumber utama pelaku kegiatan SALAM. Berikut adalah beberapa responden yang terkait:

Tabel 2. Analisis Stakeholder

No	Nama	Deskripsi
1	Sri Wahyaningsih	Pendiri dan Pengasuh Sanggar Anak Alam
2	Yudhistira Aridhayan	Ketua PKBM (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat)
3	Aji Prasetyo	Fasilitator SMA

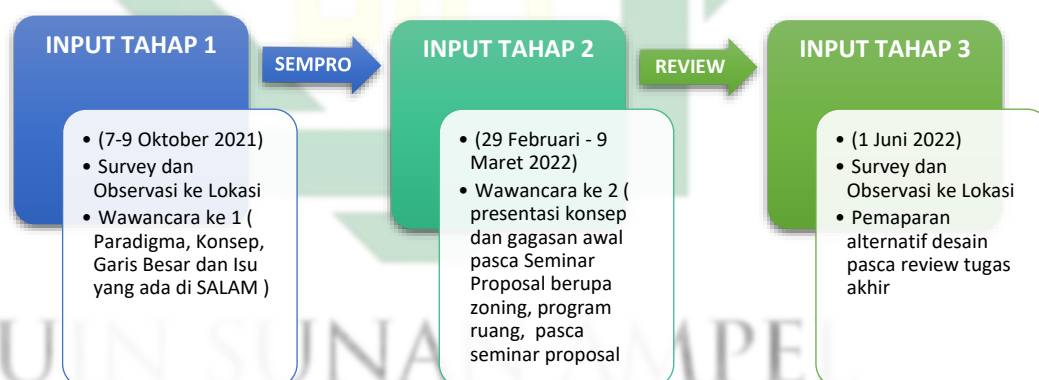
No	Nama	Deskripsi
4	Nur Febrian	Fasilitator SMP, Wali murid (SD)
5	Windarki Rahayu	Fasilitator SD, Wali murid (SD)
6	Paula Gracia Udie Wicaksana	Siswa SMA
7	Rahman Bukhari	Siswa SMA
8	Happy Nur Aini	Alumni SMA
9	Kurnia Pamungkas Kusuma Ningrum	Alumni SD, SMP, SMA

Sumber: Analisa Pribadi, 2021

3.2.2 Skema Input CBD

Proses input CBD dibagi menjadi 3 tahapan utama, yakni:

Tabel 3. Skema Input CBD



Sumber: Analisa Pribadi, 2022

3.3 Hasil Input

3.3.1 Fungsi & Aktivitas

Berdasarkan hasil input CBD fungsi bangunan dibagi menjadi 2 bagian utama yang meliputi: fungsi edukasi, dan fungsi pusat komunitas.

Tabel 4. Fungsi

No	Fungsi	Deskripsi
1	Edukasi	Kegiatan belajar-mengajar dari PKBM dari tingkat PAUD, TK, KB, SD, SMP, SMA yang berbasis Riset. Meliputi kegiatan rutim Pasar Senin Legi, Pasar Ekspresi, Pameran Caraka dan kegiatan eksploratif menyesuaikan kebutuhan.
2	Pusat Komunitas	Kegiatan komunitas SALAM seperti diskusi, lokakarya, ternak, percetakan buku, Festival bersama masyarakat dan UMKM.

Sumber: (Analisa Pribadi, 2021)

Dari hasil input CBD juga diperoleh penjabaran aktivitas yang disesuaikan juga dengan pertimbangan kebutuhan ruang untuk selanjutnya seperti pada fungsi komunitas. Berikut merupakan ruang-ruang yang dihasilkan dari analisis aktivitas pengguna SALAM.

Tabel 5. Aktivitas

No	Fungsi & Aktifitas	Deskripsi	Pelaku
A. Fungsi Edukasi			
1	Administrasi	Pendataan, penyimpanan berkas, menerima tamu	Pengurus PKBM, Orang Tua, Tamu
2	Kegiatan Paud	Kegiatan KBM Paud	Siswa, Orang Tua dan Fasilitator
3	Kegiatan TK & KB	KBM TK&KB Berbasis Riset	Siswa, Orang Tua dan Fasilitator
4	Kegiatan SD	KBM SD Berbasis Riset. Penyetaraan Paket A	Siswa, Orang Tua dan Fasilitator
5	Kegiatan SMP	KBM SMP berbasis Riset. Penyetaraan Paket B	Siswa, Orang Tua dan Fasilitator
6	Kegiatan SMA	KBM SMA berbasis Riset. Penyetaraan Paket C	Siswa, Orang Tua dan Fasilitator
7	Kegiatan Multimedia	Kegiatan menyimpan, membaca dan mengolah bahan belajar berupa buku, majalah dll. Terdapat komputer untuk keperluan pembelajaran.	Siswa, Orang Tua dan Fasilitator

No	Fungsi & Aktifitas	Deskripsi	Pelaku
8	Kegiatan pasar (edukasi)	Meliputi beberapa jenis kegiatan rutin pasar seperti Pasar Senin Legi, Pasar Ekspresi (per 3 Bulan), Pasar Caraka (per 6 Bulan)	Siswa, Orang Tua, Fasilitator, Kontributor & Masyarakat
9	Kegiatan rapat	Meliputi kegiatan rapat tahunan, bulanan yang bersifat rutin maupun tidak	Siswa, Orang Tua, Fasilitator, Kontributor & Masyarakat
10	Kegiatan komunal	Meliputi kegiatan istirahat, apel, dan kegiatan yang bersifat temporal	Siswa, Orang Tua, Fasilitator, Kontributor & Masyarakat
11	Kegiatan berkebun	Meliputi kegiatan menanam tanaman toga, jamur, palapendem, kacang-kacangan dll.	Siswa, Orang Tua dan Fasilitator
12	Kegiatan ndoor	Meliputi kegiatan yang membutuhkan ruang tertutup seperti presentasi, latihan music dll.	Siswa, Orang Tua dan Fasilitator
13	Kegiatan Workshop	Meliputi kegiatan pembelajaran kerajinan kayu, mesin, dan lain-lain	Siswa, Pengurus PKBM dan Fasilitator

B. Fungsi Komunitas

14	Sedapur SALAM	Meliputi kegiatan produksi, pengelolaan, penyimpanan dan etalase produk-produk UKM.	Siswa, Pengurus PKBM dan Fasilitator
15	Akademi SALAM	Meliputi kegiatan diskusi, lokakarya, pelatihan tepat guna.	Fasilitator, Pengurus PKBM
16	Kegiatan Percetakan	Meliputi kegiatan percetakan buku dan dokumentasi.	Fasilitator, Pengurus PKBM
17	Kegiatan Ternak	Meliputi kegiatan perkembangbiakan hewan ternak.	Siswa, Pengurus PKBM dan Fasilitator
18	Kegiatan Festival	Meliputi kegiatan festival masyarakat seperti festival tani, festival seni.	Warga SALAM dan Masyarakat

No	Fungsi & Aktivitas	Deskripsi	Pelaku
C. Kegiatan Penunjang			
19	Hunian	Hunian bagi keluarga pendiri SALAM	Keluarga Bu Wahya
20	Ibadah	Sholat berjamaah, Wudhu, Toilet	Siswa, Pengurus PKBM dan Fasilitator
21	Parkir	Parkir multifungsi untuk mobil dan motor	Siswa, Pengurus PKBM, Tamu dan Fasilitator

Sumber: (Analisa Pribadi, 2021)

3.3.2 Kapasitas

Penghitungan berfokus pada mempertimbangkan pengguna ruang, hasil studi kasus, dan perkiraan kebutuhan di masa mendatang. Deskripsi dalam tabel menjelaskan durasi aktivitas pengguna di dalam objek.

Tabel 6. Analisis Kapasitas

No	Pengguna	Kapasitas	Keterangan
1	Keluarga Pendiri	6	Jam:24 Jam
2	Pengurus PKBM	12	Jam Kerja:09.00-16.00 (7 Jam)
3	Fasilitator	15	Jam Kerja:09.00-16.00 (7 Jam)
4	Tukang Kebun	2	Jam Kerja:09.00-16.00 (7 Jam)
Pendidikan:Max. 200 Siswa per tahun ajaran			
5	Siswa SD	90	Jam Belajar:09.00-16.00 (7 Jam)
6	Siswa SMP	45	Jam Belajar:09.00-16.00 (7 Jam)
7	Siswa SMA	45	Jam Belajar:09.00-16.00 (7 Jam)

Sumber: (Analisa Pribadi, 2021)

3.3.3 Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang ini muncul berdasarkan hasil turunan dari input CBD dari fungsi dan aktivitas yang ada di kombinasikan dengan Data

Arsitek (DA), Studi Kasus (SK) dan Analisis (AS). Sehingga, diperoleh perhitungan besaran kapasitas sebagai berikut:

Tabel 7. Analisis Kebutuhan Ruang

NO	FUNGSI & AKTIFITAS	KEBUTUHAN RUANG	DESKRIPSI KEBUTUHAN RUANG	SUMBER	DETAIL	LUAS TOTAL
A. Fungsi Edukasi						
1	Administrasi	R. Kantor	Dalam ruang terdapat (1) Ketua PKBM, (3) Admin, (2) Kursi Tamu	DA	(1) Ketua PKBM, (3) Admin, (2) Kursi Tamu, (2) Lemari, (4) Meja Kerja	=25m ²
2	Kegiatan Paud	Spot Belajar	Dalam KBM memuat (15) anak, (3) Fasilitator	SK	Siswa & Fasilitator (0,6x0,6x18), Area Belajar (1,25x 1x 18), Sirkulasi 50%	=43,7m ²
3	Kegiatan TK & KB	Spot Belajar	Dalam KBM memuat (15) anak, (3) Fasilitator	SK	Siswa & Fasilitator (0,6x0,6x18), Area Belajar (1,25x 1x 18), Sirkulasi 50%	=43,7m ²
4	Kegiatan SD	Spot Belajar	Dalam KBM memuat (90) anak, (18) Fasilitator	SK	Siswa & Fasilitator (0,6x0,6x108), Area Belajar (1,25x 1x 108), Sirkulasi 50%	=260,82m ²
5	Kegiatan SMP	Spot Belajar	Dalam KBM memuat (45) anak, (9) Fasilitator	SK	Siswa & Fasilitator (0,6x0,6x54), Area Belajar (1,25x 1x 54), Sirkulasi 50%	=113m ²
6	Kegiatan SMA	Spot Belajar	Dalam KBM memuat (45) anak, (9) Fasilitator	SK	Siswa & Fasilitator (0,6x0,6x54), Area Belajar (1,25x 1x 54), Sirkulasi 50%	=113m ²
7	Kegiatan multimedia	Studio Visual	Menampung aktivitas presentasi, produksi musik, mini theater	AS	Siswa dan Fasilitator (0,6x0,6x20), Area Sirkulasi 100%	=23,7m ²

NO	FUNGSI & AKTIFITAS	KEBUTUHAN RUANG	DESKRIPSI KEBUTUHAN RUANG	SUMBER	DETAIL	LUAS TOTAL
			kapasitas (20) orang			
8	Kegiatan rapat	Aula Indoor	Aula menampung (200) orang	AS	Pengunjung (0,6x0,6x200), Area Sirkulasi 100%	=144m ²
9	Kegiatan literasi, multimedia	Literation Room	Terdapat (10) set meja dan komputer, (10) rak buku dan majalah	AS	Pengunjung (0,6x0,6x30), Rak (0,4x2x10), Meja(0,5x2), Area Sirkulasi 50%	=54m ²
10	Kegiatan berkebun & ternak	Kebun	Meliputi (6) Spot jenis tanaman, Green House, dan kegiatan perkembangbiakan hewan ternak.	AS	Kebun (6x6)6, Green House(3x6)1 Bebek (20 m ²), Ayam (20 m ²), Lele (10m ²), Pengelolaan (50m ²)	=450m ²
11	Kegiatan Workshop	Workshop	Meliputi perkakas untuk kayu, besi dan mesin	DA	Workshop (7x10)3	=210m ²
12	Penyimpanan	Gudang	Menampung barang-barang storage	AS	-	=10m ²
13	Kesehatan	UKS	Kegiatan orang sakit, cek Kesehatan dasar	AS	-	= 10m ²
14	Area Bermain	Playground	Tempat bermain anak berisi ayunan, slider dll.	AS	-	=20m ²
B. Fungsi Komunitas						
15	Administrasi	Lobby & Admin	Dalam ruang terdapat (1) Ketua PKBM, (3) Admin, (2) Kursi Tamu	DA	(1) Ketua PKBM, (3) Admin, (2) Kursi Tamu, (2) Lemari, (4) Meja Kerja	=25m ²
16	Sedapur SALAM	Sedapur SALAM Shop	Terdapat (1) ruang produksi, ruang (1) penyimpanan dan (1) ruang etalase	AS	R. Produksi (24m ²), R. Storage (8m ²), R. Etalase (12m ² ,	=44m ²

NO	FUNGSI & AKTIFITAS	KEBUTUHAN RUANG	DESKRIPSI KEBUTUHAN RUANG	SUMBER	DETAIL	LUAS TOTAL
17	Akademi dan Percetakan	Akademi SALAM	Meliputi kegiatan diskusi, lokakarya, pelatihan tepat guna. Meliputi kegiatan percetakan buku dan dokumentasi.	DA	Auditorium (10x10m2) Ruang cetak (15x5m2) Ruang Luar (250m2)	=175m2
18	Kegiatan pasar (edukasi), komunal, masyarakat	Plaza & Amphiteater Multifungsi	Plaza menampung (250) orang, (1) Amphiteater, ruang untuk tenant temporal	AS	Pengunjung (0,6x0,6x250), Area Tenant (1,5x 1,5), ASirkulasi 100%	=237m2
19	Kegiatan futsal, voli, bulu tangkis	Lapangan Olahraga Multifungsi	Plaza menampung (250) orang, (1) Amphiteater, ruang untuk tenant temporal	AS	Pengunjung (0,6x0,6x250), Area Tenant (1,5x 1,5) Sirkulasi 100%	=237m2
C. Kegiatan Penunjang						
20	Hunian	Rumah	Mampu menampung (8) anggota keluarga	SK	Eksisting	=300m2
21	Memasak	Dapur Umum	Kegiatan memasak yang semi outdoor, terdapat sistem knock down	AS	-	= 70m2
22	Pengolahan Limbah	Bank Sampah	Kegiatan pengolahan sampah, komposter, Takakura dan limbah ternak	AS	-	=70m2
23	Sanitasi	Pos 3J	Mencuci tangan, mencuci hasil panen, penampungan air hujan	AS	-	=10m2
18	Ibadah	Musholla	Menampung (20) orang, wudhu pria dan wanita, toilet	AS	Jamaah (0,6x1,2x20), 2 Toilet & Wudhu (4x4), Sirkulasi 50%	=70m2

NO	FUNGSI & AKTIFITAS	KEBUTUHAN RUANG	DESKRIPSI KEBUTUHAN RUANG	SUMBER	DETAIL	LUAS TOTAL
19	Parkir	Tempat Parkir	Menampung (20) motor, (5) Mobil, (1) Bis	DA	Motor (1,5)12, Mobil (15)3, Bis (18)1, Sirkulasi 100%	=162m ²

Sumber: (Analisa Pribadi, 2021)

Maka, dengan demikian total luas kebutuhan ruang setiap fungsi yaitu:

1. Fungsi Edukasi = **1.149 m²**
2. Fungsi Komunitas = **718 m²**
3. Fungsi Penunjang = **682 m²**

Untuk lebih detail terkait proses, poin-poin, tabulasi serta aspek kualitatif dalam tiap tahapan input CBD akan dicantumkan pada halaman lampiran.

3.4 Konsep Rancangan

Berdasarkan tinjauan teori, fungsi, konsep dasar dan pendekatan yang diambil serta hasil proses Input CBD, konsep perancangan *community center* ini mengangkat tagline “Arsitektur Tiga Dinding” yang merupakan elaborasi dari konsep belajar “Kelas Tiga Dinding” dari Ki Hajar Dewantara yang memiliki makna penyadaran realitas kepada para siswa, dinding ke-empat yang ditiadakan itu diibaratkan simbol keterbukaan pada dunia luar agar siswa kita tidak terkungkung dalam kelas dan dapat mengetahui dan melihat realitas yang perlu mereka benahi ketika telah menyelesaikan pembelajaran. Maka ketika diterjemahkan dalam arsitektur, bangunan harus:

1. Menjadi media pembelajaran yang real, semacam “kanvas” tempat anak mengembangkan dan menumpahkan kreatifitasnya.

2. Menjadi “pivot” belajar yang reflektif. Tidak memisahkan siswa pada realitas diluar ruang, maka interkoneksi dengan dunia luar harus dominan.

Untuk mencapai tujuan itu, digunakan beberapa prinsip *community architecture* sebagai acuan di dalam konsep, sebagai berikut:

Tabel 8 Implementasi Konsep Desain

<i>User Participation</i>	Mengelaborasi input komunitas dalam perancangan, pembangunan dan pemeliharaan
<i>Urbanism</i>	Memahami konteks budaya dan struktur sosial sekitar, sehingga berpengaruh pada gaya dan proporsi bangunan
<i>Cooperation</i>	Mengelaborasi faktor kooperasi dengan aktivitas dan komunitas lain, sehingga program ruang harus fleksibel dan akomodatif terhadap kepentingan masyarakat
<i>Multiple Skill</i>	Penggunaan material bekas dan lokal untuk dinding, fasad serta sistem maintenance yang melibatkan kreatifitas dari komunitas dan masyarakat
<i>Building Reuse</i>	Mempertahankan eksisting beberapa bangunan lama dengan modifikasi sirkulasi, material dan program ruang
<i>Modest Scale</i>	Skala bangunan tidak menonjol dari eksisting dan lingkungan sekitar, terdiri paling banyak tidak lebih dari 2 lantai

Sumber: Analisa Pribadi, 2022

BAB IV

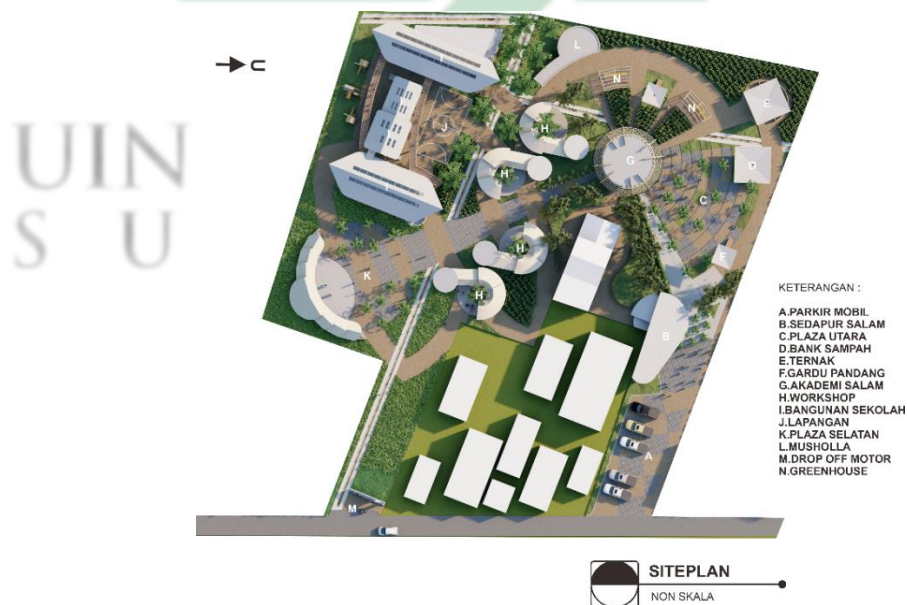
HASIL RANCANGAN

4.1 Rancangan Arsitektur

Rancangan arsitektur adalah respon, sintesis dari analisis sebelumnya yang diolah dengan pendekatan tertentu. Rancangan Sanggar Anak Alam *Community center* Yogyakarta ini berbentuk multibuilding berdasarkan konteks komunitas dan eksisting yang digali dengan pendekatan CBD. Adapun detil rancangan meliputi bentuk arsitektur, organisasi ruang dan lain lain akan dijelaskan pada sub bab selanjutnya.

4.1.1 Bentuk Arsitektur

Bentuk masterplan pada rancangan merupakan hasil sintesis dari input komunitas. Site yang terletak di tengah sawah diolah menjadi beberapa kluster grid berbentuk melingkar dengan mempertahankan unsur eksisting bangunan sekolah menggunakan prinsip '*building reuse*'. 2 vocal point utama yakni Akademi Salam dan Plaza menjadi sumbu utama bangunan yang kemudian perletakan fungsi dan desainnya sesuai dengan kebutuhan komunitas sesuai prinsip '*user participation*'.



Gambar 8. Siteplan
Sumber: (Sketsa Pribadi, 2022)

Bentuk bangunan dibuat untuk mempertahankan ‘kesederhanaan’ sebagaimana prinsip ‘modest scale’. Konsep ‘arsitektur tiga dinding’ di implementasikan dengan bentukan-bentukan lingkaran yang memungkinkan pengalaman ruang yang lebih natural, egaliter dan kesan menyatu dengan sekitar sesuai prinsip ‘urbanism’. Berikut gambar dari tiap tiap bangunannya.



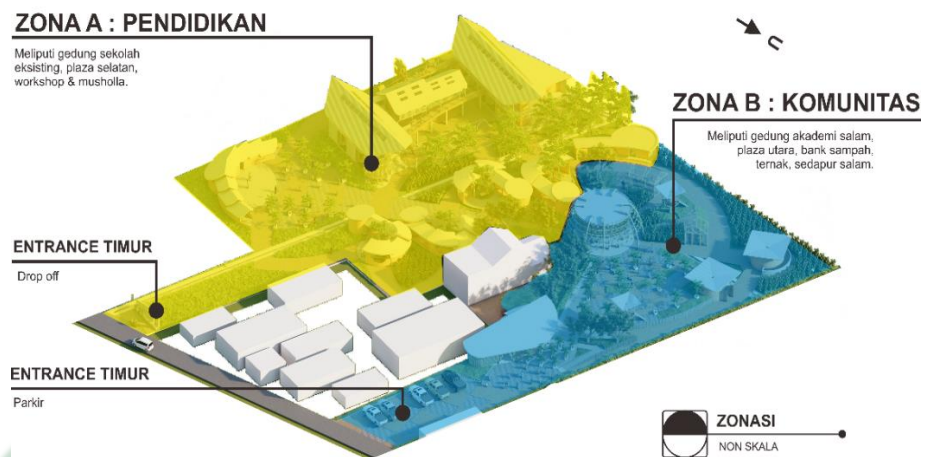
Gambar 9. Bentuk Bangunan
Sumber: (Sketsa Pribadi, 2022)

4.1.2 Organisasi Ruang

A. Zoning

Rancangan terdiri atas dua zona utama yakni zona Pendidikan dan zona komunitas. Zona pendidikan memuat bangunan gedung sekolah (eksisting), plaza selatan, workshop dan dapur umum dengan akses masuk jalan setapak irigasi di timur site sedangkan

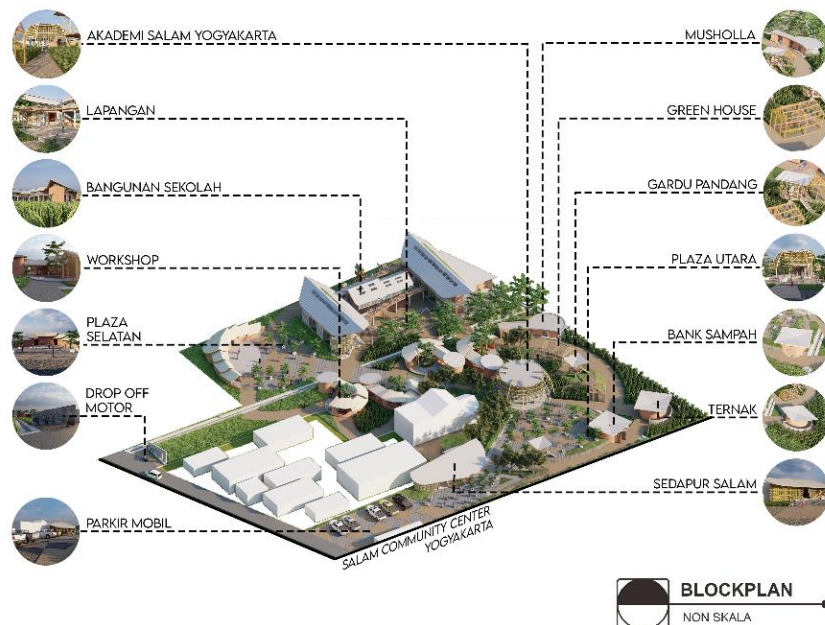
zona komunitas meliputi bangunan sedapur salam (UMKM), plaza utara, Akademi Salam, bank sampah, dan juga ternak sesuai dengan prinsip ‘cooperation’ sehingga memudahkan jenis aktivitas yang berkaitan dengan komunitas lain terwadahi.



Gambar 10. Zonasi
Sumber: (Sketsa Pribadi, 2022)

B. Blockplan

Berikut ini merupakan gambar blockplan terbentuk berdasarkan zonasi yang ada.



Gambar 11. Blockplan

Sumber: (Sketsa Pribadi, 2022)

C. Layout Ruang

Layout ruang secara garis besar terdiri dari 3 jenis yakni outdoor, semi outdoor dan indoor. Sesuai dengan konsep ‘arsitektur tiga dinding’ layout ruang di desain tanpa ‘dinding ke empat’ yang artinya mengutamakan interkoneksi dengan alam sekitar.



Gambar 12. Layout Ruang
Sumber: (Sketsa Pribadi, 2022)

4.1.3 Sirkulasi dan Aksesibilitas

Aksesibilitas menuju tapak terbagi menjadi 2 yang semuanya untuk pejalan kaki, Untuk sirkulasi komunitas melalui entrance sebelah utara dengan fasilitas parkir yang akan terhubung langsung dengan bangunan-bangunan seperti akademi salam, bank sampah, plaza dan lain-lain. Sedangkan sirkulasi eksisting untuk area pendidikan disebelah timur dipertahankan dan diberi drop off poin. Selain itu, ada beberapa unsur

sirkulasi eksisting yang terbentuk dari jalur irigasi tetap dipertahankan untuk menjaga suasana dan kesan dari konteks lama tetap terjaga.

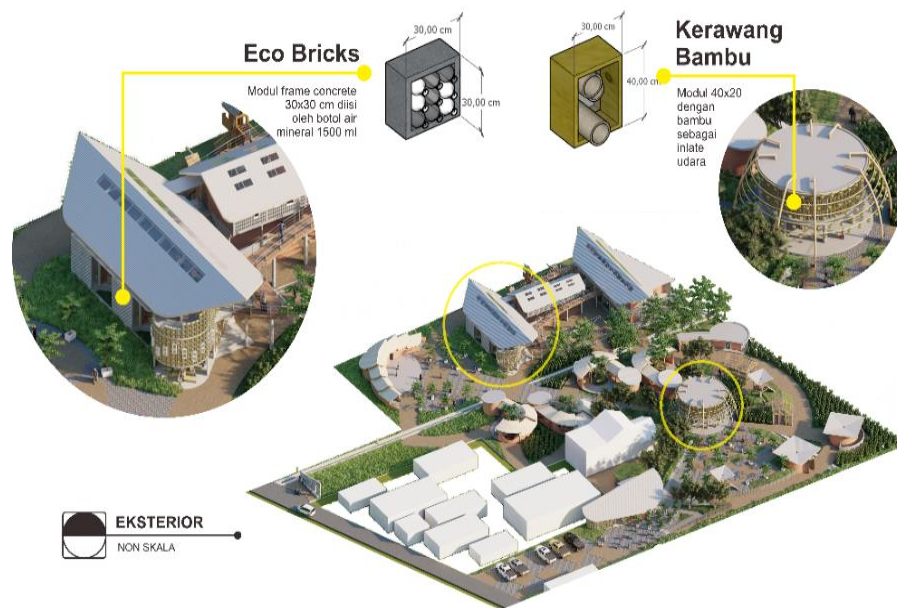


Gambar 13. Pola Sirkulasi
Sumber: (Sketsa Pribadi, 2022)

4.1.4 Eksterior dan Interior

A. Eksterior

Rancangan eksterior Sanggar Anak Alam *community center* ini digali dari prinsip ‘urbanism’ yakni sesuai dengan konteks lokal, ‘multiple skill’ menggunakan material-material lokal seperti bambu, kayu bekas. Selain itu, ada penggunaan ‘eco bricks’ untuk dinding eksterior yang mudah dan praktiss dibuat sehingga maintenancenya dapat dilakukan komunitas secara mandiri sesuai prinsip ‘*user participation*’.



Gambar 14. Eksterior
Sumber: (Sketsa Pribadi, 2022)

B. Interior

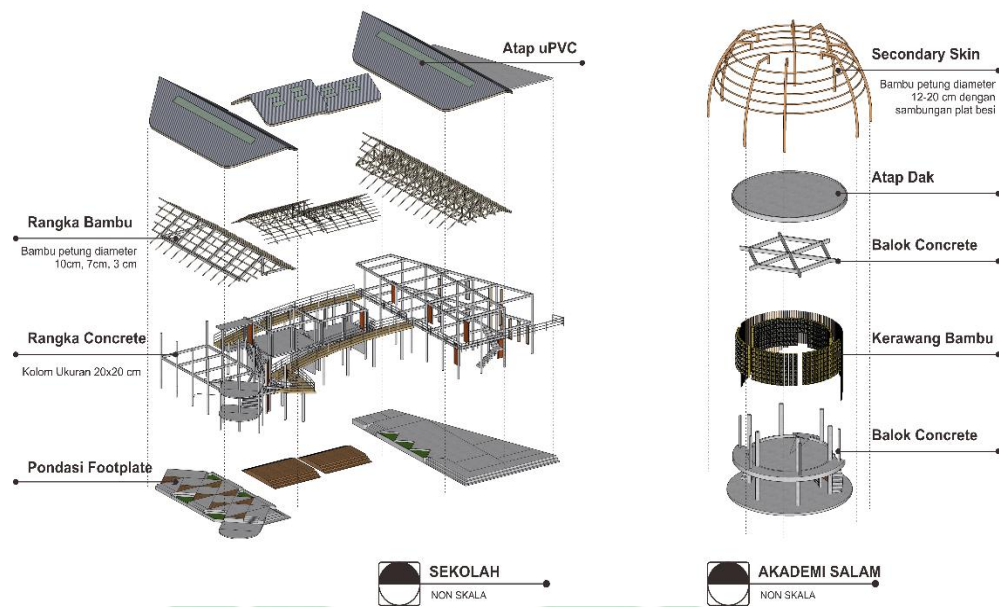
Rancangan Interior pada Sanggar Anak Alam *community center* ini digali dari prinsip ‘user participation’ yakni meminimalisir sekat sekat permanen, memaksimalkan cahaya dan penghawaan alami, interkoneksi dengan alam sekitar. Material ekspose bertujuan agar bangunan tidak terlihat ‘grande’ yang bertentangan dengan konsep belajar SALAM, hal ini sesuai dengan prinsip ‘urbanism’.



Gambar 15. Prespektif Interior
Sumber: (Sketsa Pribadi, 2022)

4.2 Rancangan Struktur

Rancangan struktur dibagi menjadi 2 bagian yakni struktur bangunan inti dan struktur bangunan pendukung. Pada bangunan inti eksisting dilakukan modifikasi dan perkuatan pada ketebalan kolom yang semula masih ada kolom kayu menjadi concrete berdiameter 20cm . Kemudian ada peremajaan struktur atap menggunakan bambu berdiameter 10cm, 7cm, 3cm dapat dilihat pada aksonometri berikut. Pada bangunan Akademi Salam menggunakan kolom *concrete* berdiameter 35 cm dengan pipa plumbing tanam untuk air dari atap dak berdiameter 9cm. Dapat dilihat pada gambar berikut.



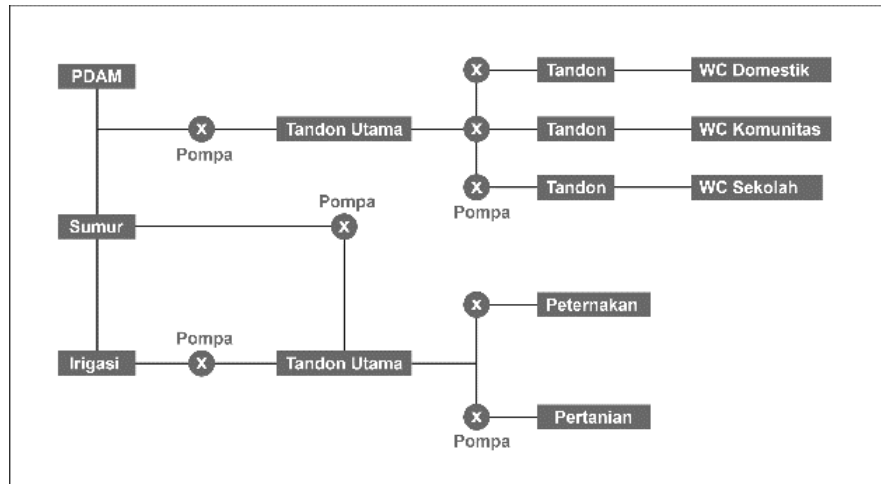
Gambar 16. Aksonometri Struktur
Sumber: (Sketsa Pribadi, 2022)

Pada bangunan pendukung seperti workshop, struktur kolom, balok, atap menggunakan bambu dengan diameter yang bervariasi. Khusus untuk kolom menggunakan bambu petung berdiameter 12-20 cm.

4.3 Rancangan Utilitas

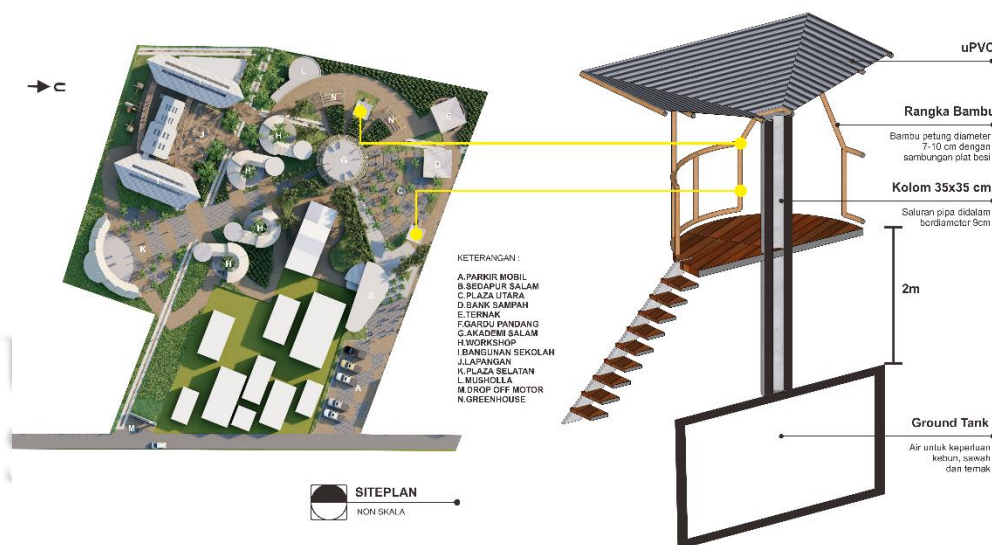
4.3.1 Air Bersih & Rain Water Harvesting

Terdapat 3 sistem air bersih. Yang pertama dan kedua, dari sumur dan PDAM, ditempatkan di reservoir utama, didistribusikan ke titik reservoir untuk setiap toilet atau kamar mandi melalui saluran bawah tanah, dan dipompa ke reservoir di atas gedung, sehingga nantinya bisa didistribusikan sewaktu-waktu. Ketiga, adalah eksisting irigasi sawah yang dimanfaatkan untuk keperluan air di perternakan dan pertanian.



Gambar 17 Sumber Air Bersih
Sumber: (Sketsa Pribadi, 2022)

Selain itu, ada beberapa titik rain water harvesting (opsional) septic untuk keperluan tambahan yang tidak masuk kedalam alur tandon utama. Dapat dilihat pada gambar berikut.

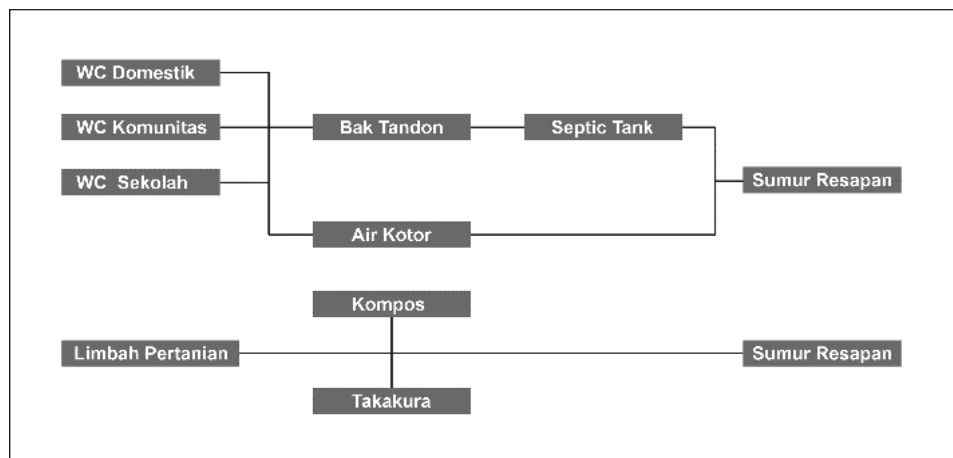


Gambar 18. Rain Water Harvesting
Sumber: (Sketsa Pribadi, 2022)

4.3.2 Air Kotor & Sampah

Sistem pembuangan atau air kotor untuk kotoran padat dibagi menjadi 2. Yang pertama menggunakan sistem konvensional dengan menggunakan Bio Tank sebelum dibuang ke sumur resapan dekat bangunan, yang kedua

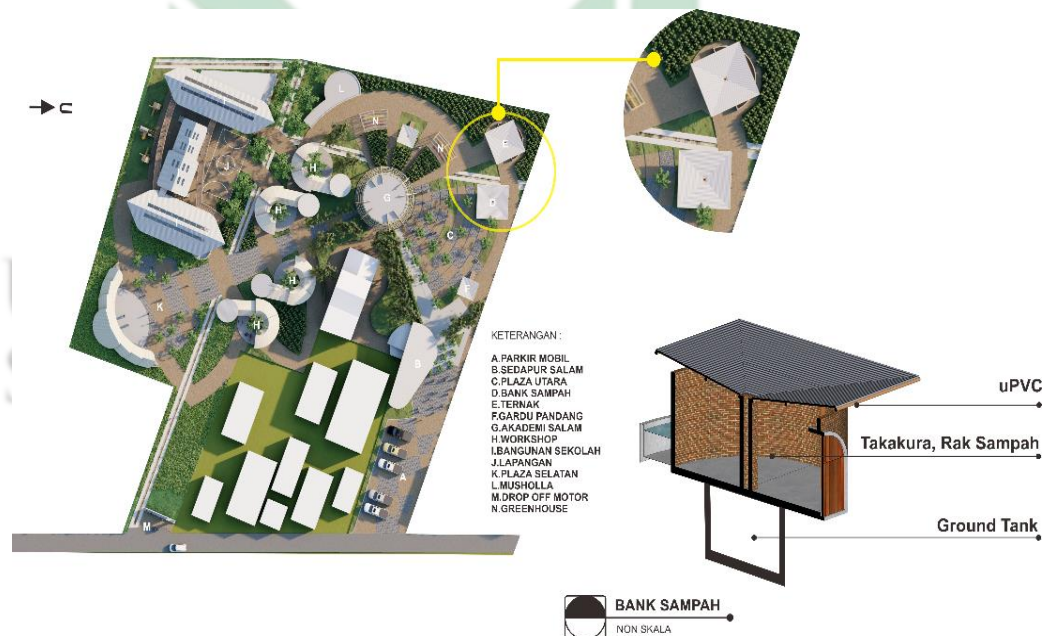
untuk bagian pertanian dan peternakan akan ada pengolahan menjadi pupuk kompos sebelum ke sumur resapan.



Gambar 19 Alur Air Kotor dan Limbah

Sumber: (Analisis, 2022)

Kompos dan takakura terletak di ‘bank sampah’ yang akan berbarengan dengan pemilahan sampah. Setelah dipilah sampah akan disetor ke komunitas terkait.



Gambar 20. Aksonometri Bank Sampah

Sumber: (Sketsa Pribadi, 2022)

BAB V

KESIMPULAN

Perancangan Sanggar Anak Alam *Community center* Yogyakarta ini merupakan respon dari 3 latar belakang utama yakni amanat pendidikan nasional, problem pengangguran terpelajar sebagai akibat dari disintegrasi metode pendidikan dengan kehidupan siswa, dan potensi Sanggar Anak Alam Yogyakarta dalam upaya pengembangan pendidikan eksperimental. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah bangunan pendidikan yang reflektif, adaptif dan eksploratif.

Perancangan SALAM ini menggunakan pendekatan *Community based design* dengan metode yang ditekankan berupa input dari komunitas terkait yang sejalan dengan konsep musyawarah dalam Islam. Input dilakukan dalam 3 tahapan yang kemudian di kerucutkan dalam 6 prinsip yakni: *user participation, urbanism, cooperation, multiple skill, building reuse, modest scale*. Konsep perancangan di sintesis kedalam sebuah nama ‘arsitektur tiga dinding’ yang memiliki goals menjadi bangunan ‘kanvas’ yakni tempat anak didik menumpahkan kreativitasnya dan bangunan ‘pivot’ yakni tempat anak memiliki pembelajaran yang efektif dan reflektif.

Harapannya, rancangan ini menjadi sebuah upaya untuk merekonstruksi serta dekonstruksi pendidikan dengan mengangkat pendidikan berbasis komunitas. Kemudian, korelasi arsitekturalnya dapat menjadi alternatif desain yang dapat menginspirasi metode pembelajaran baru yang menyenangkan, reflektif bagi anak untuk terwujudnya amanat dan cita cita pendidikan nasional.

DAFTAR PUSTAKA

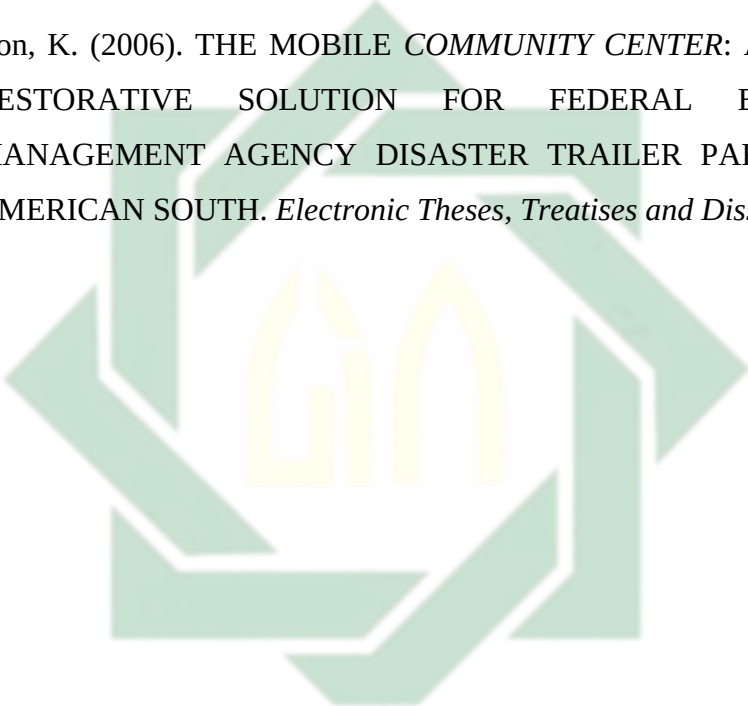
- Abrams, C. (1971). *The Language of Cities; a Glossary of Terms*. New York: Viking Press.
- Alam, S. A. (2021, October 27). *Sanggar Anak Alam*. Retrieved from Sanggar Anak Alam: <https://www.salamyogyakarta.com/profil/>
- Al-Buthi, D. S. (2015). *The Great Episodes of Muhammad Saw*. Jakarta: Penerbit Noura Books.
- BANPAUFPNF. (2021, October 30). <https://banpaudpnf.kemdikbud.go.id/>. Retrieved from <https://banpaudpnf.kemdikbud.go.id/>: [https://banpaudpnf.kemdikbud.go.id/upload/download-center/08.%20Konsep%20Dasar%20PNF%20\(PKBM%20dan%20LKP\)_1557310762.pdf](https://banpaudpnf.kemdikbud.go.id/upload/download-center/08.%20Konsep%20Dasar%20PNF%20(PKBM%20dan%20LKP)_1557310762.pdf)
- Dewantara, K. H. (2011). *Pendidikan*. Yogyakarta: Yayasan Persatuan Tamansiswa.
- Farhana Yasmin, D. G. (2008). *Community centers for Community Development: Dr. Gulsan Ara Parvin. Jahangirnagar Planning Review*.
- Jenkins, P. (2009). *Architecture, Participation & Society*. New York: Routledge.
- Kemendikbud. (2021, October 30). <http://pd.data.kemdikbud.go.id>. Retrieved from <http://pd.data.kemdikbud.go.id>: <http://pd.data.kemdikbud.go.id/ltmpt/site/sekolah?npsn=P9908269>
- Muhamad Gauzal, S. M. (2020). *Community architecture: Partisipasi dalam Perancangan Permukiman. Jurnal Ilmiah POSTULATE Volume IX, No.2A Edisi Agustus*.
- OECD. (2019, December 3). *OECD Website*. Retrieved from OECD Website: https://www.oecd.org/pisa/Combined_Executive_Summaries_PISA_2018.pdf
- Pusparisa, Y. (2021, October 23). *Databoks Website*. Retrieved from Databoks Website: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/05/31/bps-sarjana-yang-menganggur-hampir-1-juta-orang-pada-februari-2021>
- Rahardjo, T. (2018). *Sekolah Biasa Saja*. Yogyakarta: INSISTPress.
- Reimer, E. (1973). *School is Dead: An Essay on Alternatives in Education*. Penguin Books.

Sanoff, H. (2000). *Community Participation Methods in Design and Planning*.
North Carolina State: North Carolina State University.

The Regional Environmental Centre for Central and Eastern Europe. (1996).
*Awakening Participation: Building Capacity for Public Participation in
Environmental Decisionmaking*. Szentendre: THE REGIONAL
ENVIRONMENTAL CENTER.

Towers, G. (1995). *Building Democracy: Community architecture In the Inner City*.
London: UCL Press Limited.

Williamson, K. (2006). THE MOBILE COMMUNITY CENTER: A SOCIALLY
RESTORATIVE SOLUTION FOR FEDERAL EMERGENCY
MANAGEMENT AGENCY DISASTER TRAILER PARKS IN THE
AMERICAN SOUTH. *Electronic Theses, Treatises and Dissertations*.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A