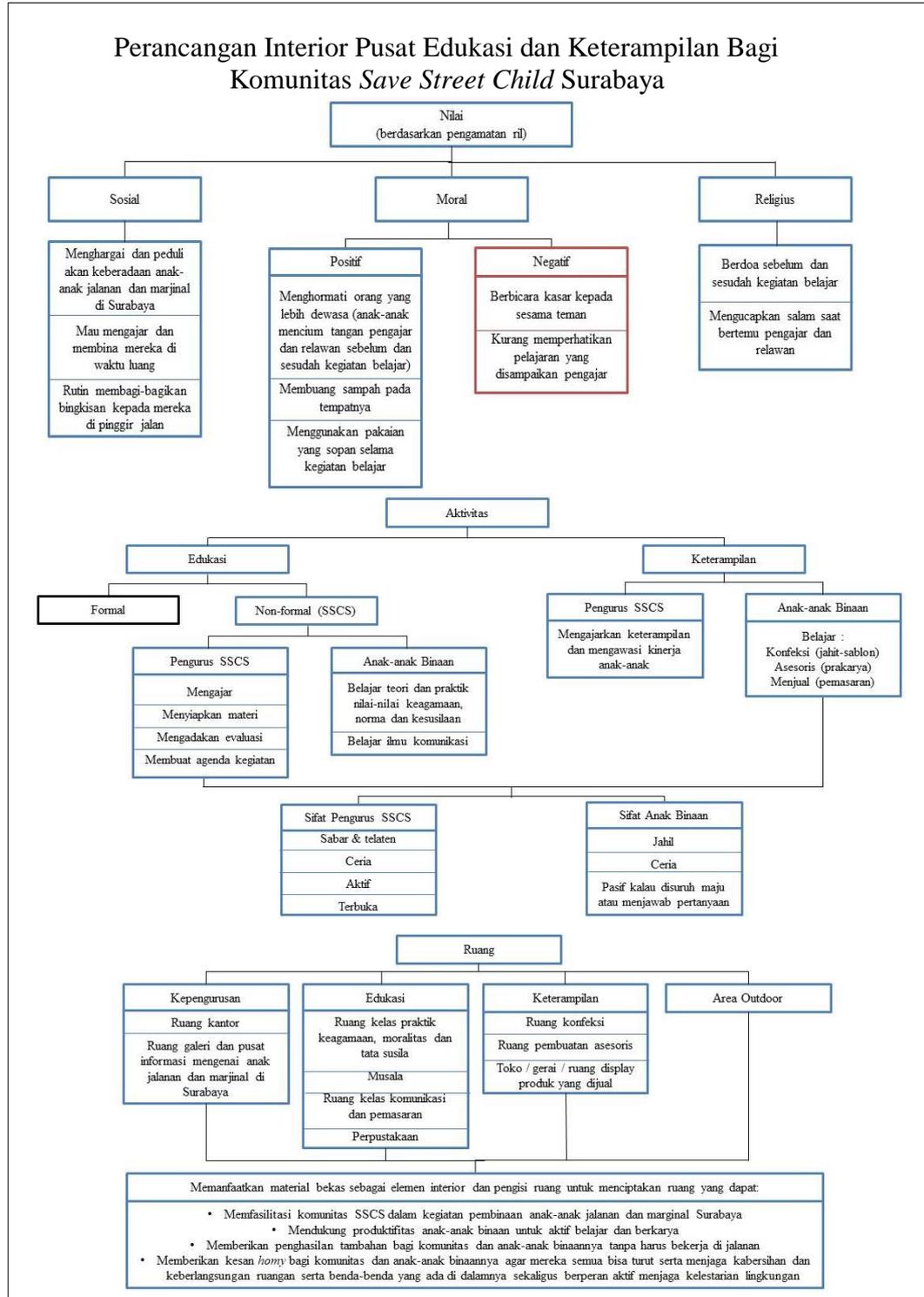


2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir Perancangan

2.2. State of the Art

Tabel 2.1. *State of the Art*

Perancangan Ruang Apresiasi dan Edukasi Bagi Komunitas Seni Pertunjukan di Surabaya	
Penulis	Tencilia Asen Agatha
Kata Kunci	Interior, seni pertunjukan, teater, musik, tari
Metode	Metode <i>Design</i> oleh Gerhard Pahl dan Wolfgang Beitz (1984) yang terdiri dari : <ol style="list-style-type: none"> a. <i>Task</i> (studi literatur dan observasi), b. <i>Specification</i> (mengidentifikasi data), c. <i>Concept</i> (membuat dan memilih alternatif konsep), d. <i>Preliminary layout</i> (mengoptimalkan desain yang sudah dibuat), e. <i>Define layout</i> (membuat detail gambar), f. <i>Documentation</i> (membuat <i>prototype</i> dari desain yang telah dibuat)
Tema/Konsep/ Gaya Desain	Konsep : <i>Nature</i>
Dicapai dengan	Pengaplikasian pada pemilihan material, warna dan pengaturan tata letak sirkulasi udara dan cahaya. <ol style="list-style-type: none"> a. Banyak menggunakan plafon dan jendela kaca b. Menggunakan material seperti kayu, semen ataupun rumput sintesis agar terlihat selaras dengan alam
Fasilitas	Auditorium, pendopo, panggung terbuka, <i>lobby</i> , studio musik kecil, studio musik besar, <i>display area</i> , studio tari, studio teater, ruang diskusi
Kelebihan	Fasilitas yang disediakan cukup lengkap
Kekurangan	Penerapan desainnya hanya berfokus pada penciptaan suasana ruang (didalam jurnal tidak disebutkan pertimbangan dari segi fungsi dan kebutuhan)
Sumber	Agatha, Tencilia Asen. "Perancangan Ruang Apresiasi dan Edukasi Bagi Komunitas Seni Pertunjukan di Surabaya." Jurnal INTRA Vol 5, No.2 (2017): 987-992. Print.
Perancangan Interior Pusat Ekspresi dan Apresiasi Komunitas Indie di Surabaya	
Penulis	Akzel Gamos A.P
Kata Kunci	Perancangan interior, komunitas, <i>indie</i> , apresiasi, ekspresi, Surabaya
Metode	<ol style="list-style-type: none"> a. Pengumpulan data (observasi dan studi literatur, survei dan mencari tipologi pembanding) b. Analisis data komparatif dari hasil pembanding tipologi (analisa fungsi dan estetika)

Tabel 2.1. *State of the Art* (sambungan)

	c. Perancangan (<i>programming</i> , konsep desain dan pengembangan desain)
Tema/Konsep/Gaya Desain	Tema : <i>Indie Art Center</i> Konsep : <i>Sound of Change</i> Style : Industrial
Dicapai dengan	a. Banyak menggunakan bentuk geometris (inspirasi dari instrumen musik modern) b. Menggunakan elemen interior berupa instrumen musik, partitur dan not balok, audio musik, piringan hitam, dll
Fasilitas	Area nongkrong komunitas, panggung pertunjukan film, gedung konser musik, studio rekaman, toko musik dan film, distro dan <i>cafe</i>
Kelebihan	a. Mempertimbangkan aspek atraktif (menarik dan estetis), <i>comfortable</i> (kenyamanan), <i>entertaining</i> dan <i>commercial</i> b. Mempertimbangkan universal desain
Kekurangan	
Sumber	P, Akzel Gamos A. "Perancangan Interior Pusat Ekspresi dan Apresiasi Komunitas Indie di Surabaya." Jurnal INTRA Vol 1, No.2 (2013): 1-10. Print.
Implementasi Konsep Family Park Pada Perancangan Interior Intergenerational Activity Center di Surabaya	
Penulis	Felita Fernanda
Kata Kunci	Perancangan interior, <i>intergenerational activity center</i> , Surabaya
Metode	Menggunakan metode perancangan Gavin Ambrose dan Paul Harris, yaitu : a. <i>Define</i> (mencari topik dan pengguna) b. <i>Research</i> (melakukan perumusan masalah, studi literatur, observasi dan wawancara) c. <i>Ideate</i> (melakukan analisa data dan <i>brainstorming</i> yang memunculkan solusi alternatif desain berupa konsep dan sketsa) d. <i>Prototype</i> (melakukan <i>drafting</i> dan <i>visualitation</i> , render serta pembuatan maket) e. <i>Selection</i> (melakukan perbaikan dari proses <i>ideate</i> dan <i>prototype</i>) f. <i>Implementation</i> (melakukan revisi dan melengkapi data yang sudah <i>fix</i>) g. <i>Learn</i> (menerima kritik dan saran sebagai evaluasi dan tambahan ilmu pengetahuan)

Tabel 2.1. *State of the Art* (sambungan)

Tema/Konsep/ Gaya Desain	Konsep : <i>family park</i> Style : <i>modern</i> kontemporer
Dicapai dengan	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan perpaduan bentuk geometris (transformasi dari mainan anak) dan organik (transformasi dari taman) b. Menggunakan warna alam (hijau, coklat, putih/<i>cream</i>) yang dipadukan dengan warna cerah (merah, kuning dan biru) c. Menggunakan material kaca, <i>acrylic</i>, <i>stainless steel</i>, dan kayu (dipertimbangkan dari aspek tahan lama, <i>easy maintenance</i>, efektif dan efisien, <i>eco friendly</i> dan <i>up to date</i>) d. Penataan ruang dengan sirkulasi radial terbuka yang memberikan kesan terbuka dan kekeluargaan
Fasilitas	<i>Lobby</i> , kamar mandi, area karyawan, <i>nursery room</i> , <i>baby room</i> , area <i>workspace</i> , area <i>workshop</i> , perpustakaan, area <i>gym</i> , <i>playground</i> , area <i>café</i> , area <i>retail</i> , area <i>café outdoor</i>
Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> a. Sangat mempertimbangkan aktivitas dan kebutuhan ruang masyarakat (orang tua dengan anak), b. memperhatikan antropometri dan ergonomi
Kekurangan	
Sumber	Fernanda, Felita. Diana Thamrin, Lucky Basuki. "Implementasi Konsep Family Park Pada Perancangan Interior Intergenerational Activity Center di Surabaya." Jurnal INTRA Vol 6, No.2 (2018): 398-406. Print.
Implementasi Konsep "Contemplative Art Practice" pada Perancangan Interior Creative Arts Center di Samarinda	
Penulis	Kristie Maria Gozali
Kata Kunci	<i>Creative arts center</i> , interior, edukasi, rekreasi, <i>contemplative</i>
Metode	<p>Menggunakan metode perancangan <i>design thinking by standford d'school</i>, 2009 yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none"> a. <i>Understand</i> (studi literatur, survei lokasi dan wawancara) b. <i>Observe</i> (melakukan analisa aktivitas dan kebutuhan ruang) c. <i>Point of view</i> (membuat <i>programming</i>, mencari data tipologi, membuat <i>problem statement</i>) d. <i>Ideate</i> (membuat alternatif solusi berupa desain yang inovatif) e. <i>Prototype</i> (membuat alternatif desain yang memunculkan desain final dengan penyajian gambar, bahan dan warna yang lengkap) f. <i>Test & implement</i> (dilakukan evaluasi dan mendapatkan masukan dari berbagai pihak)

Tabel 2.1. *State of the Art* (sambungan)

Tema/Konsep/ Gaya Desain	Tema : <i>contemporary with local content</i> Konsep : <i>Creative art experience, explore the meaning dan relaxing – recreative place</i>
Dicapai dengan	<ol style="list-style-type: none"> a. Menggunakan perpaduan segala sesuatu yang masa kini dengan konten lokal b. Menonjolkan karakter tiap ruang dengan nuansa berbeda tergantung dengan fungsi ruangnya
Fasilitas	<i>Lobby, library corner, zona tenun Samarinda, workshop territory, studio lukis dan studio alam, ruang pentas seni, area pameran, area studio tari, ruang kantor dan ruang meeting, studio musik, area sun shading, area linear interaktif, ruang souvenir</i>
Kelebihan	<ol style="list-style-type: none"> a. Sangat inovatif karena hasil perancangannya memberikan pengalaman ruang tersendiri yang jarang didapatkan di tempat-tempat lainnya melalui area <i>sun shading</i>, b. Menggunakan material kaca <i>one way</i> pada area <i>workshop</i> sehingga bisa menarik perhatian pengunjung tanpa mengganggu aktivitas dan konsentrasi pembuat karya c. Fasilitas linear interaktif memadukan <i>gadget</i> dengan layar LED yang menarik minat pengunjung d. Memperhatikan universal desain
Kekurangan	
Sumber	Gozali, Kristie Maria, Diana Thamrin, Lucky Basuki. "Implementasi Konsep "Contemplative Art Practice" pada Perancangan Interior Creative Arts Center di Samarinda." Jurnal INTRA Vol 6, No.2 (2018): 415-424. Print.
Perancangan Interior Creative Center untuk Anak Down Syndrome di Surabaya	
Penulis	Florensia Febriany
Kata Kunci	<i>Down syndrome, interior, terapi, creative center, healing environment</i>
Metode	<p>Menggunakan metode perancangan <i>design thinking process and methods</i> oleh Robert Curedale :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. <i>Observe</i> (kajian literatur, data lapangan, aktivitas pengguna, tipologi dan wawancara) b. <i>Understand</i> (menganalisis data lewat <i>emphaty maps</i> dan <i>disney method</i> melalui acuan literatur. Hasilnya berupa <i>programming</i> dan <i>framework</i>) c. <i>Ideate</i> (metode <i>mind maps</i> digunakan untuk memecahkan masalah, melakukan <i>brainstorming</i> dan membuat sketsa) d. <i>Prototype</i> (membuat <i>modelling</i> hasil implementasi

Tabel 2.1. *State of the Art* (sambungan)

	<p>konsep tahap <i>ideate</i>)</p> <p>e. <i>Test</i> (evaluasi dan melakukan revisi)</p> <p>f. <i>Implementation</i> (membuat maket dan media publikasi lainnya)</p>
Tema/Konsep /Gaya Desain	Konsep : <i>healing environment</i>
Dicapai dengan	Mendesain area terapis dan <i>creative class (education)</i> dengan mempertimbangkan aspek sirkulasi, organisasi ruang, <i>noise control</i> , penghawaan, pencahayaan, <i>views of nature, texture</i> , dan bentuk yang cocok di terapkan bagi anak-anak <i>down syndrom</i>
Fasilitas	<p>a. Ruang fisioterapi & okupasi, ruang terapi wicara & perilaku, ruang terapi <i>snoezelen</i> & sensori</p> <p>b. <i>Art & craft learning, music learning, dance and drama learning, cooking learning, computer learning, science learning</i></p> <p>c. Area resepsionlis, ruang tunggu, area baca, area cafetaria, area <i>staff</i> dan konsultasi POTADS, area <i>playground, stage</i> area, ruang terapi <i>snoezelen</i> & sensori, ruang terapi wicara dan perilaku, area fisioterapi, <i>cooking class, art class, music class</i> dan <i>dance class</i></p>
Kelebihan	<p>a. Memiliki dasar yang cukup kuat tentang anak-anak <i>down syndrom</i> dan segala kebutuhan untuk sekolah-sekolah inklusi</p> <p>b. Desain yang dibuat mendukung dan menstimulasi anak untuk jadi lebih mandiri dan berani melakukan berbagai hal secara mandiri) dengan tiap ruang mempertimbangkan fungsi dengan berbagai aktivitas yang akan terjadi di dalam area perancangan</p>
Kekurangan	
Sumber	Febriany, Florensia, Laksmi K. Wardani, Moch. Taufan Rizqi. "Perancangan Interior Creative Center untuk Anak Down Syndrome di Surabaya" Jurnal INTRA Vol 6, No.2 (2018): 586-599. Print.
Interior "KOLASE" Creative Hub sebagai Upaya Pengembangan Ekonomi Kreatif di Surabaya	
Penulis	Anette Firmawan Panghegar
Kata Kunci	Ekonomi kreatif, kolaborasi, perancangan interior, pusat kreatif, Surabaya
Metode	<p>Menggunakan metode berpikir desain yaitu inspirasi, ideasi dan implementasi :</p> <p>a. Inspirasi (survei tipologi pada objek sejenis melalui observasi dan wawancara mengenai objek yang akan</p>

Tabel 2.1. *State of the Art* (sambungan)

	<p>dirancang)</p> <p>b. Ideasi (tahap menentukan konsep, I hingga desain akhir dengan melewati tahap evaluasi)</p> <p>c. Implementasi (mengikuti pameran dan pembuatan media publikasi lainnya)</p>
Tema/Konsep /Gaya Desain	Konsep : kolase <i>creative hub</i>
Dicapai dengan	<p>a. Menggunakan sistem <i>knock down</i> baik pada <i>furniture</i> ataupun pada elemen interior lainnya sehingga ruangan bisa lebih fleksibel untuk mendukung kegiatan tertentu yang berlangsung</p> <p>b. Menggunakan sistem multifungsi pada beberapa elemen di dalamnya seperti pemanfaatan partisi dengan material <i>pivot door</i> sebagai papan tulis sehingga tidak perlu memerlukan perabot tambahan lain sebagai pendukung jalannya aktivitas di dalam ruang</p>
Fasilitas	<i>Front desk area, Co-working space, Kantor konsultasi HKI, Venue, Classroom, Photography studio, Lounge, Toilet, Private office, Makerspace (digital lab, fashion lab, woodworking & metalworking lab serta finishing room), Café, Coffee shop & bar, Kitchen</i>
Kelebihan	<p>a. Desain perabot dan ruangan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dari hasil <i>emphaty map</i></p> <p>b. Menggunakan perabot dan elemen interior yang <i>knock down</i> dan modular sehingga pengaturan ruangan bisa lebih fleksibel dengan bahan ringan, mudah dirawat, mudah diperoleh dan memiliki <i>durability</i> tinggi seperti kain, kayu olahan, besi hollow dan lain sebagainya</p> <p>c. Berhasil menggabungkan pusat kreatif (Ekspresi, Diseminasi, Inovasi, Inkubasi) ke dalam 4 lingkup perancangan yaitu <i>creative office, event space, fabrication workshop</i> dan <i>café</i>.</p>
Kekurangan	
Sumber	Panghegar, Anette Firmawan, Laksmi K. Wardani, Moch. Taufan Rizqi. "Interior "KOLASE" Creative Hub sebagai Upaya Pengembangan Ekonomi Kreatif di Surabaya " Jurnal INTRA Vol 6, No.2 (2018): 638-548. Print.
Perancangan Interior Tempat Edukasi Gelandangan dan Pengemis di Surabaya	
Penulis	Pratama, Yoel Sugiarto
Kata Kunci	Gepeng, tempat edukasi, interior, budaya lokal, Surabaya
Metode	<p>Melalui 4 tahap perancangan menurut Bryan Lawson :</p> <p>a. <i>Assimilation</i> : pengumpulan data sesuai dengan permasalahan yang ada (literatur, data lapangan, tipologi)</p>

Tabel 2.1. *State of the Art* (sambungan)

	<ul style="list-style-type: none"> b. <i>General</i> studi : melakukan perumusan masalah dan memutuskan solusi terbaik untuk mengatasi permasalahan yang ada c. <i>Development</i> : membuat alternatif desain pengembangan dan perbaikan sebagai solusi d. <i>Communication</i> : mengkomunikasikan dan mempresentasikan solusi yang di tawarkan pada pihak terkait
Tema/Konsep /Gaya Desain	Konsep : <i>local culture puzzle</i> Tema : <i>Puzzle</i>
Dicapai dengan	Untuk memperkuat konsep yang diangkat, beberapa area di desain dengan menyisipkan elemen-elemen yang disusun seperti <i>puzzle</i>
Fasilitas	Utama : Kelas, Ruang praktik, <i>Mini gallery</i> , <i>Hall</i> untuk seminar / <i>workshop</i> Pendukung : Resepsionis / <i>lobby</i> , Area tunggu , Ruang <i>staff</i>
Kelebihan	Konsep yang di angkat cukup menarik dan membuat orang penasaran untuk datang
Kekurangan	Penerapan konsep <i>culture</i> kurang terasa di dalam ruang
Sumber	Pratama, Yoel Sugiarto, Striti Mayang Sari, Dodi Wondo. "Perancangan Interior Tempat Edukasi Gelandangan dan Pengemis di Surabaya " Jurnal INTRA Vol 5, No.2 (2017): 313-321. Print.
Perancangan Interior Pusat Aktivitas Anak dan Remaja Berbasis Multiple Intelligence di Surabaya	
Penulis	Larasati Sistha Ardani
Kata Kunci	Desain interior, <i>multiple intelligence</i> , pusat aktivitas, surabaya
Metode	Melalui tahap <i>design thinking</i> : <ul style="list-style-type: none"> a. <i>Emphatize and define</i> (mencari dan menentukan masalah dengan melakukan observasi dan studi literatur), <i>research</i> (studi literatur dan tipologi, serta melakukan survei dan wawancara serta <i>framework</i>) b. <i>Ideate</i> (pembuatan skematik dan pengembangan desain dengan metode <i>brainstorming</i>, <i>mind mapping</i>, <i>moodboard</i> dan sketsa) c. <i>Prototype</i> (membuat gambar kerja, maket, material dan <i>presentation board</i>) d. <i>Test</i> (presentasi, evaluasi, revisi)
Tema/Konsep /Gaya Desain	Konsep : <i>the multiple intelligence playground</i>
Dicapai dengan	<ul style="list-style-type: none"> a. Ruangan dibuat dengan tidak menggunakan <i>style</i> tertentu agar bisa sesuai dengan fungsi tiap ruangan. b. Menggunakan bentukan yang sederhana dengan kesan lugas dan ringkas, suasana yang ingin dicapai adalah keadaan yang ramah, mengundang, ceria, nyaman dan

Tabel 2.1. *State of the Art* (sambungan)

	bersih c. Menggunakan material yang aman bagi anak
Fasilitas	<i>Lobby</i> dan ruang tunggu orang tua, Perpustakaan, Zona kinestetik, Zona logis matematis, Zona nauralistik, Zona visual spasial, Zona musikal- ritmis, Kantin, <i>locker room</i> , <i>amphiteater</i> , <i>back office</i>
Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep ruangnya menarik dan karena literatur yang kuat, ruangan di desain sangat sesuai dengan masing-masing tipe kecerdasan anak sehingga tiap ruang dapat berfungsi dengan sangat maksimal • Desainnya sangat menarik untuk anak-anak
Kekurangan	
Sumber	Ardani, Larasati Sistha, Cok Gede P, Diana Thamrin. "Perancangan Interior Pusat Aktivitas Anak dan Remaja Berbasis Multiple Intelligence di Surabaya" Jurnal INTRA Vol 5, No.2 (2017): 313-321. Print.
Eduplay and Fun dalam Interior Pusat Edukasi Seni untuk Anak di Surabaya	
Penulis	Samantha Mulia
Kata Kunci	Interior, edukasi, seni, anak-anak, Surabaya
Metode	Metode desain <i>thinking</i> Bryan Lawson dengan 4 tahapan <ul style="list-style-type: none"> a. <i>Assimilation</i> : mengumpulkan data literatur, survei lapangan dan menganalisis site b. <i>General study</i> : Menganalisis data dan masalah, mencari dan solusi desain yang sesuai, melakukan analisis <i>programming</i> dan membuat konsep c. <i>Development</i> : melakukan pengembangan dan penyempurnaan dari desain yang dibuat d. <i>Communication</i> : mengkomunikasikan hasil solusi desain yang dihasilkan baik melalui gambar kerja, 3D, skema bahan dan media promosi lain
Tema/Konsep /Gaya Desain	Konsep : <i>eduplay and fun</i>
Dicapai dengan	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan warna-warna cerah sehingga terkesan <i>fun</i>, menarik dan ceria. b. Penggunaan bentuk lingkaran memberikan kesan dinamis
Fasilitas	Galeri, <i>Lobby</i> , Perpustakaan, Area bermain, Kelas <i>art paper</i> , Kelas <i>clay</i> , Kelas lukis, Kelas batik, Kelas <i>cake decoration</i> , Kelas serbaguna, Kelas merangkai bunga, <i>Café</i>
Kelebihan	Memiliki kelas seni yang lengkap dengan desain tiap-tiap ruang yang sesuai dengan fungsinya
Kekurangan	Bentukan-bentukan di dalam ruang kurang terlihat fun untuk anak-anak

Tabel 2.1. *State of the Art* (sambungan)

Sumber	Mulia, Samantha, Laksmi K. Wardani, Celline Junica. "Eduplay and Fun dalam Interior Pusat Edukasi Seni untuk Anak di Surabaya" Jurnal INTRA Vol 5, No.2 (2017): 313-321. Print.
Perancangan Interior Creative Collaborative Space di Surabaya	
Penulis	Patrick Devo Megaliong
Kata Kunci	<i>Creative, collaborative, space, interior</i>
Metode	Menggunakan metode perancangan berdasarkan diagram Kembell <ul style="list-style-type: none"> a. <i>Emphatize</i> : mencari data tipologi, wawancara dan data lainnya b. <i>Define</i> : mencari literatur, melakukan survei lapangan, wawancara, membuat <i>programming</i>, konsep, kebutuhan ruang c. <i>Ideate</i> : mencari ide, membuat sketsa dan menentukan desain yang akan digunakan d. <i>Prototype</i> : membuat gambar kerja, gambar 3D dan maket e. <i>Test</i> : melakukan evaluasi dan mendapat masukan
Tema/Konsep /Gaya Desain	Konsep : <i>creative collaborative</i> Tema : <i>Co-working space</i>
Dicapai dengan	<ul style="list-style-type: none"> a. Ruang yang <i>moveable</i> sehingga mendukung dan memungkinkan jika ada aktivitas tak terduga di dalam ruangan b. Terdapat 2 jenis fasilitas duduk di dalam area <i>co-working</i> hal ini mendukung jika ada pengunjung yang ingin bekerja menggunakan meja dan kursi dan juga ada juga <i>bean bag</i> yang memungkinkan pengunjung lebih merasa nyaman jika hanya ingin sekedar duduk mengobrol bersama dengan teman-teman lainnya c. Pada <i>smoking</i> area terdapat meja dan kursi yang juga bisa digunakan sambil bekerja
Fasilitas	<i>Co-working space</i> , galeri, ruang seminar, <i>book corner</i> , area merokok dan fasilitas duduk
Kelebihan	Sangat mempertimbangkan pengunjung yang datang sehingga ruangan di desain sesuai dengan kebutuhan dan bisa sesuai dengan kebiasaan pengunjung (pengunjung yang merokok bisa merokok sambil bekerja, pengunjung yang ingin membahas segala sesuatu dengan santai bisa duduk di <i>bean bag</i> , jika ada pembukaan atau acara tertentu ruangan yang fleksibel bisa disesuaikan sesuai dengan kebutuhan)
Kekurangan	
Sumber	Megaliong, Patrick Devo. "Perancangan Interior Creative Collaborative Space di Surabaya" Jurnal INTRA Vol 4, No.2 (2017): 814-823. Print.

Tabel 2.1. *State of the Art* (sambungan)

Perancangan Interior Pusat Penampungan dan Pelatihan Gelandangan dan Pengemis Surabaya	
Penulis	Trifena Magdalena Ane P
Kata Kunci	Interior, penampungan dan pelatihan, gepeng, <i>ameliorate gemstone</i> , Surabaya
Metode	<ol style="list-style-type: none"> a. Tahap eksplorasi untuk mengumpulkan data (studi literatur dan observasi lapangan) b. Menganalisis data dan membuat <i>programming</i> untuk membuat konsep desain yang menjawab permasalahan c. Membuat skematik desain, membuat gambar kerja dan detail, membuat gambar 3d d. Melakukan tahap evaluasi
Tema/Konsep /Gaya Desain	Konsep : <i>ameliorate gemstone</i> Tema : kerukunan Gaya desain : industrial
Dicapai dengan	<ol style="list-style-type: none"> a. Menggunakan material semen, batu bata dan kayu yang tahan lama dan tidak memerlukan perawatan khusus sehingga lebih hemat b. Menggunakan bentukan geometris c. Menggunakan warna alami material dengan tambahan aksesoris berwarna cerah seperti biru, toska, merah muda, hijau dan kuning
Fasilitas	<i>Lobby</i> , galeri, toko, ruang <i>workshop</i> memasak, <i>workshop</i> bengkel, kelas pelatihan dasar, kamar tidur perempuan, kamar tidur laki-laki, aula serbaguna, ruang makan <i>indoor</i> dan semi <i>indoor</i>
Kelebihan	<ol style="list-style-type: none"> a. Lebih hemat karena banyak menggunakan material ekspos yang tidak perlu di <i>finishing</i>, menggunakan bahan-bahan bekas, banyak menggunakan bukaan untuk pencahayaan alami b. Efektif dalam proses pembersihan ataupun perawatan
Kekurangan	
Sumber	P, Trifena Magdalena Ane, Mariana Wibowo, Filipus Priyo S. "Perancangan Interior Pusat Penampungan dan Pelatihan Gelandangan dan Pengemis Surabaya " Jurnal INTRA Vol 3, No.2 (2015): 586-597. Print.
Kesimpulan : Sebenarnya sudah banyak perancangan yang dibuatkan untuk perkembangan bakat dan minat anak (termasuk untuk kalangan anak jalanan dan marjinal) namun kebanyakan dari perancangan tersebut hanya berfokus pada tempat pelatihan saja, dimana di dalamnya belum ada ruang kelas yang membantu mengembangkan pengendalian diri (sifat dan tingkah laku anak), kemampuan komunikasi dan lain sebagainya yang sebenarnya juga dapat membantu meningkatkan kualitas diri anak-anak.	

2.3. Uraian Judul

2.3.1. Perancangan

Perancangan adalah hasil dari pemecahan masalah konsumen dengan batasan tertentu yang paling efektif dengan pemikiran yang kreatif dan logis melalui analisis masalah dengan pengupayaan beberapa alternatif solusi sebagai jawaban dari pemecahan masalah yang ada guna mencapai hasil yang optimal (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

Bin Ladjamudin berpendapat perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik (2005:39).

Perancangan adalah proses penerapan berbagai teknik dan prinsip dengan tujuan untuk mentransformasikan hasil analisis ke dalam bentuk yang memudahkan pengimplementasian untuk pemecahan masalah dengan cara yang optimal melalui tahapan proses pemecahan masalah, analisa dan evaluasi.

2.3.2. Interior

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, interior merupakan ruang bagian dalam dari sebuah atau bangunan; tatanan perabot atau hiasan di dalam ruang. Interior juga berhubungan erat dengan sistem pengaturan elemen pembentuk dan pendukung ruang.

Kata “interior” memiliki arti ruang dalam dari suatu bangunan yang dikelilingi lantai, dinding, dan plafon (Ching, 1996:14). Desain Interior adalah merencanakan, menata dan merancang ruang-ruang interior dalam bangunan, yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan dasar akan sarana untuk bernaung dan berlindung, menentukan sekaligus mengatur bentuk aktivitas, memelihara aspirasi dan mengekspresikan ide, tindakan serta penampilan, perasaan dan kepribadian (Ching, 1996:46).

Menurut Suptandar Pamudji (Desain Interior, 1999:1) interior adalah karya arsitek yang khusus menyangkut bagian dalam suatu bangunan, yang bentuk-bentuknya sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang dipengaruhi oleh unsur-unsur geografi setempat dan kebiasaan sosial.

2.3.3. Pusat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pusat adalah pokok pangkal atau yang menjadi pempunan (berbagai urusan, hal dan sebagainya).

2.3.4. Edukasi

Edukatif atau edukasi atau pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses pembelajaran bagi individu untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi mengenai obyek-obyek tertentu dan spesifik.

Menurut Craven dan Hirnle, edukasi adalah penambahan pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui teknik praktik belajar atau instruksi, dengan tujuan untuk mengingat fakta atau kondisi nyata, dengan cara memberi dorongan terhadap pengarah diri (*self direction*), aktif memberikan informasi-informasi atau ide baru.

Setiawati berpendapat bahwa edukasi merupakan serangkaian upaya yang ditujukan untuk mempengaruhi orang lain, mulai dari individu, kelompok, keluarga dan masyarakat agar terlaksananya perilaku hidup sehat.

Pendidikan sendiri terbagi menjadi 2 bagian yaitu pendidikan formal dan pendidikan nonformal. Pengetahuan yang diperoleh secara formal sendiri biasanya didapatkan dari sekolah, kursus dan lembaga pendidikan lainnya akan berakibat individu yang belajar disana mempunyai pola pikir dan perilaku yang sesuai dengan pendidikan yang telah diperolehnya. Sedangkan, pusat edukasi yang hendak diterapkan pada perancangan ini akan mengarah ke sistem pendidikan yang nonformal.

Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Hasil pendidikan nonformal dapat dihargai setara dengan hasil program pendidikan formal setelah melalui proses penilaian penyetaraan oleh lembaga yang ditunjuk oleh Pemerintah atau Pemerintah Daerah dengan mengacu pada standar nasional pendidikan.

Pendidikan nonformal diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan

sepanjang hayat. Pendidikan nonformal berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional. Pendidikan nonformal meliputi pendidikan kecakapan hidup, pendidikan anak usia dini, pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan keaksaraan, pendidikan keterampilan dan pelatihan kerja. Pendidikan kesetaraan meliputi Paket A, Paket B dan Paket C serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik seperti: Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM), lembaga kursus, lembaga pelatihan, kelompok belajar, majelis taklim, sanggar dan lain sebagainya serta pendidikan lain yang ditujukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik.

Satuan penyelenggara pendidikan nonformal antara lain:

- a. Kelompok bermain (KB)
- b. Taman penitipan anak (TPA)
- c. Lembaga kursus
- d. Sanggar
- e. Lembaga pelatihan
- f. Kelompok belajar
- g. Pusat kegiatan belajar masyarakat
- h. Majelis taklim
- i. Balai pelatihan dan penyuluhan
- j. Tempat penitipan anak

2.3.5. Keterampilan

Keterampilan berasal dari kata terampil yang berarti cakap, mampu dan cekatan. Keterampilan membutuhkan pelatihan dan kemampuan dasar yang dimiliki setiap orang agar dapat lebih membantu menghasikan sesuatu yang lebih bernilai dengan lebih cepat.

Terdapat empat jenis keterampilan, yaitu :

- a. *Basic Literacy Skill* : Keahlian dasar yang sudah pasti harus dimiliki oleh setiap orang seperti membaca, menulis, berhitung serta mendengarkan.

- b. *Technical Skill* : Keahlian secara teknis yang didapat melalui pembelajaran dalam bidang teknik seperti mengoperasikan komputer dan alat digital lainnya.
- c. *Interpersonal Skill* : Keahlian setiap orang dalam melakukan komunikasi satu sama lain seperti mendengarkan seseorang, memberi pendapat dan bekerja secara tim.
- d. *Problem Solving* : Keahlian seseorang dalam memecahkan masalah dengan menggunakan logika atau perasaanya.

2.3.5.1. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan seseorang, yaitu :

- a. Tingkat Pendidikan

Semakin tinggi pendidikan seseorang, semakin baik pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu, semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang maka akan lebih mudah menerima dan menyerap hal-hal baru.

- b. Umur

Umur mempengaruhi perubahan pada fisik dan psikologi seseorang. Semakin tinggi umur seseorang, maka orang tersebut akan semakin matang dan dewasa dalam berfikir dan bekerja.

- c. Pengalaman

Pengalaman dapat dijadikan sebagai dasar untuk menjadi lebih baik dari yang sebelumnya dan sebagai sumber pengetahuan untuk memperoleh suatu kebenaran. Pengalaman yang pernah didapat seseorang akan mempengaruhi kematangan seseorang dalam berpikir dalam melakukan sesuatu. Ranupantoyo dan Saud (2005) mengatakan semakin lama seseorang bekerja pada suatu pekerjaan yang ditekuni, maka seseorang tersebut akan semakin berpengalaman dan keterampilan kerjanya akan semakin baik.

Terdapat faktor-faktor lain yang juga dapat mempengaruhi keterampilan seseorang yaitu:

- a. Motivasi

Motivasi merupakan sesuatu yang membangkitkan keinginan dalam diri seseorang untuk melakukan berbagai tindakan. Motivasi inilah yang mendorong seseorang agar bisa melakukan tindakan sesuai dengan prosedur yang sudah diajarkan dengan baik dan maksimal.

b. Pengalaman

Pengalaman akan memperkuat kemampuan seseorang dalam melakukan sebuah tindakan (keterampilan). Pengalaman akan membangun seseorang untuk bisa melakukan tindakan-tindakan selanjutnya menjadi semakin lebih baik karena sudah pernah melakukan tindakan tersebut diwaktu sebelumnya. Semakin berpengalaman, maka semakin mahir seseorang tersebut melakukan tindakan.

c. Keahlian

Keahlian yang dimiliki seseorang akan membuat dirinya terampil dalam melakukan keterampilan tertentu. Keahlian akan membuat seseorang mampu melakukan sesuatu dengan lebih cepat dan mudah sesuai dengan yang sudah diajarkan.

2.3.6. Komunitas

Komunitas berasal dari bahasa latin *communitas* yang berarti kesamaan, komunitas juga dapat diturunkan dari kata *communis* yang berarti masyarakat, publik atau banyak orang. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa. Komunitas umumnya terbentuk dengan sendirinya tanpa adanya paksaan dari pihak manapun. Umumnya komunitas terbentuk karena adanya sekelompok individu yang memiliki hobi dan kebiasaan yang sama, tempat tinggal yang berdekatan dan memiliki ketertarikan yang sama dalam beberapa hal. Kekompakan dalam komunitas terjalin karena adanya kepentingan untuk memenuhi kebutuhan hidup dan sosial yang sama, yang didasari pada kesamaan latar belakang, ideologi, aspek sosial dan ekonomi.

Menurut Crow dan Allan, Komunitas dapat terbagi menjadi 2 komponen:

- a. Berdasarkan lokasi atau tempat wilayah atau tempat sebuah komunitas dapat dilihat sebagai tempat dimana sekumpulan orang mempunyai sesuatu yang sama secara geografis
- b. Berdasarkan minat, sekelompok orang yang mendirikan suatu komunitas karena mempunyai ketertarikan dan minat yang sama, misalnya agama, pekerjaan, suku, ras, maupun berdasarkan kelainan seksual

Pengertian Komunitas Menurut Kertajaya Hermawan (2008), adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan *interest* atau *values*.

Menurut Soerjono Soekanto, istilah *community* dapat diterjemahkan sebagai masyarakat setempat, yang menunjukkan pada warga-warga sebuah kota, suku atau suatu bangsa. Dimana apabila anggota-anggota suatu kelompok baik itu kelompok besar ataupun kecil, hidup bersama sedemikian rupa sehingga mereka merasakan bahwa kelompok tersebut dapat memenuhi kepentingan-kepentingan hidup yang utama, maka kelompok tadi dapat disebut masyarakat setempat.

Komunitas juga berarti kelompok yang setiap anggotanya disatukan oleh adanya persamaan tujuan, visi dan misi. Komunitas terdiri dari orang-orang yang hidup di suatu wilayah tertentu dengan ikatan bersama dan satu sama lainnya saling berinteraksi.

Menurut Vanina Delobelle, komunitas mempunyai beberapa aturan sendiri, seperti :

- a. Saling berbagi : Mereka saling menolong dan berbagi satu sama lain
- b. Komunikasi : Mereka saling respon dan komunikasi satu sama lain
- c. Kejujuran: Dilarang keras berbohong. Sekali seseorang berbohong, maka akan segera ditinggalkan
- d. Transparansi: Saling bicara terbuka dan tidak boleh menyembunyikan sesuatu
- e. Partisipasi: Semua anggota harus disana dan berpartisipasi pada acara bersama komunitas

Dalam tugas perancangan ini, komunitas yang dipilih adalah komunitas *Save Street Child* Surabaya, yaitu komunitas sosial pemerhati anak jalanan.

Komunitas sosial adalah organisasi nonprofit yang didalamnya setiap anggota merumuskan visi, misi serta tujuan mereka dan merealisasikan visi, misi serta tujuan tersebut ke dalam tindakan nyata. Dengan tujuan tersebut, komunitas sosial pada umumnya bergerak untuk meningkatkan kesadaran sosial pada masyarakat dengan menggerakkan kegiatan melalui sektor pendidikan, sejarah, budaya dan lain-lain.

2.4. Pengertian Anak Jalanan

Anak jalanan adalah anak-anak berusia 5 sampai dengan 18 tahun yang setiap harinya menghabiskan waktu berada di jalanan ataupun tempat-tempat umum lainnya untuk mencari nafkah. Secara umum, gambaran yang melekat pada anak jalanan adalah sosok yang negatif yaitu kumuh, berkulit kusam, berbadan kurus, bau dan berwatak keras. Namun, disisi lain sebenarnya ada gambaran positif dari sosok anak jalanan berupa sosok yang mandiri dan memiliki semangat hidup yang tinggi.

Terdapat 3 jenis anak jalanan antara lain anak jalanan yang bekerja di jalanan, anak jalanan yang hidup di jalanan dan anak jalanan yang berasal dari keluarga yang memang hidup di jalanan. Anak jalanan yang bekerja di jalanan (*Children On the Street*) adalah anak-anak yang bekerja di jalanan namun masih memiliki keluarga. Disini mereka membantu memperkuat ekonomi keluarga karena dianggap beban ekonomi yang ada didalam keluarga tidak dapat diselesaikan sendiri oleh kedua orangtuanya. Ada juga anak jalanan yang hidup di jalanan (*Children of the street*) yaitu anak-anak yang sepenuhnya hidup di jalanan dimana sebagian besar dari mereka tidak lagi memiliki orang tua namun apabila masih memiliki orang tua, intensitas pertemuan mereka sangatlah minim. Pada umumnya anak jalanan dengan kategori ini adalah anak-anak yang lari dari rumah. Selain itu ada juga kategori anak yang berasal dari keluarga yang memang hidup di jalanan (*Children from families of the street or children in street*) yakni anak-anak yang sejak dari kecil sudah hidup di jalanan. Umumnya mereka mudah ditemui di kolong jembatan, rumah-rumah liar di area dekat rel kereta api dan sebagainya.

Anak-anak jalanan pada umumnya tidak memiliki kesempatan berupa pelayanan pendidikan, kesehatan dan perlindungan. Hal ini bisa terjadi karena adanya penolakan dari masyarakat. Padahal, didalam UUD 1945 pasal 28B ayat 2 disebutkan bahwa setiap anak berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Selain itu juga pada pasal 34 ayat 1 disebutkan bahwa fakir miskin dan anak terlantar dipelihara oleh Negara.

2.5. Faktor Penyebab Munculnya Anak Jalanan

Surjana menyebutkan bahwa terdapat tiga faktor penyebab anak-anak turun ke jalanan, yaitu :

- a. Anak memutuskan untuk keluar dari rumah karena ketidakmampuan orang tua untuk memenuhi kebutuhan dasar anak, akibat kebiasaan orang tua yang suka berperilaku kasar (memukul, menampar, dan lain-lain), komunikasi yang tidak baik dan lain sebagainya.
- b. Saat ini kebanyakan masyarakat suka membuat kategori sendiri mengenai standar miskin dan kaya. Dimana bagi masyarakat miskin, mereka menganggap bahwa anak mereka adalah aset untuk membantu meningkatkan ekonomi keluarga. Oleh sebab itu, anak-anak diajarkan untuk bekerja pada orang lain dan pergi ke kota untuk mencari pekerjaan.
- c. Faktor yang beranggapan bahwa semakin banyak waktu yang dihabiskan di jalan maka semakin banyak uang yang bisa dihasilkan. Hal ini kemudian mendorong anak-anak untuk putus sekolah dan lebih memilih untuk bekerja di jalanan.

Selain itu, faktor penyebab munculnya anak jalanan adalah pertumbuhan jumlah penduduk yang semakin bertambah setiap harinya. Karena banyaknya penduduk yang ada serta tidak diimbangi dengan adanya lapangan pekerjaan yang sesuai, maka hal ini lah yang kemudian menimbulkan semakin banyak jumlah pengangguran yang ada di Indonesia. Selain itu, tingkat pendidikan seseorang juga mempengaruhi peluangnya untuk mendapatkan pekerjaan. Karena adanya harapan akan besarnya rasa kasihan dari orang sekitar kepada anak-anak kecil di jalanan, maka tidak sedikit orang tua yang akhirnya rela membawa anaknya turun ke jalanan untuk bisa menarik simpati masyarakat sehingga mau memberikan

sumbangan ataupun membeli dagangan yang mereka tawarkan untuk bisa mendapatkan penghasilan.

2.6. Penanganan Anak Jalanan dan Anak Marginal

Pemberdayaan yang dianggap paling efektif bagi anak jalanan dan marginal berbasis pada pemberdayaan dari segi ekonomi, pendidikan dan agama. Pandangan masyarakat terhadap anak jalanan tergolong rendah selama ini. Sedangkan penanganan anak jalanan melalui panti-panti asuhan dan rumah singgah dinilai masih tidak efektif. Hal ini antara lain terlihat dari cara “pola asuh” yang cenderung konsumtif dan tidak produktif karena mereka tidak dilatih dan diberdayakan dengan baik.

2.6.1. Pendekatan Ke Anak Jalanan

Secara umum penanganan anak jalanan bertujuan untuk mengembalikan anak-anak jalanan kepada keluarganya. Penguatan anak jalanan diberikan dengan cara memberikan alternatif pekerjaan dan keterampilan yang bisa dilakukan oleh anak-anak agar tidak kembali ke jalanan. Umumnya pemerintah melakukan tiga pendekatan sebagai berikut :

a. Street Based

Suatu penanganan yang dilakukan di jalan atau di tempat-tempat anak-anak jalanan berada, dimana para *street educator* akan datang untuk berdialog, mendampingi mereka bekerja, memberikan mereka pemahaman dan materi pendidikan serta keterampilan. Disini anak jalanan akan memperoleh kehangatan hubungan dan perhatian yang bisa menumbuhkan kepercayaan satu sama lain yang berguna bagi pencapaian tujuan intervensi. *Street Based Strategy* berorientasi pada penangkalan pengaruh negatif dan membekali mereka dengan wawasan yang positif. Tujuannya untuk mengenal, mendampingi anak, mempertahankan relasi dan komunikasi dan melakukan kegiatan seperti konseling, diskusi, permainan, dan sebagainya. Pendampingan di jalanan ini akan terus dilakukan untuk memantau anak jalanan yang berorientasi pada penangkalan akan pengaruh-pengaruh negatif dengan memberikan nilai-nilai positif.

b. Centre Based

Pendekatan ini merupakan penanganan yang dilakukan disuatu lembaga atau panti. Anak jalanan diberikan pelayanan seperti makanan dan perlindungan serta perlakuan yang hangat dan bersahabat dari para pekerja sosial. Lembaga atau panti juga akan memberikan beberapa penanganan berupa pembekalan pendidikan, keterampilan, kesehatan, kebutuhan data dan pekerjaan.

c. *Community Based*

Dalam penanganan jenis ini, dibutuhkan peran serta dari masyarakat terutama keluarga atau orang tua anak-anak jalanan. Bentuk pendekatan ini berupa mengadakan penyuluhan tentang cara pengasuhan anak dan cara peningkatan taraf hidup keluarga. Bentuk ini lebih bersifat preventif guna mencegah anak-anak turun ke jalanan, dan memberikan perlindungan yang seharusnya diterima oleh anak-anaknya.

Pendekatan yang digunakan oleh komunitas SSCS dalam membina anak-anak jalanan dan marjinal yang berada di wilayah Surabaya adalah perpaduan dari pendekatan *street based* dan *community based*. Untuk pendekatan berbasis *street based* komunitas SSCS mendatangi enam titik di Surabaya yang dijadikan tempat berkumpul bersama anak-anak. Tempat-tempat yang dipilih berupa taman kota, dekat perempatan lampu merah dan lain sebagainya, dimana pada tempat tersebut terdapat banyak anak jalanan. Sementara itu, pendekatan berbasis *community based* dilakukan dengan memberikan pengajaran kepada anak jalanan berupa penerapan nilai-nilai keagamaan, moralitas dan tata susila serta pemberian keterampilan berupa pelatihan konfeksi agar anak-anak jalanan yang putus sekolah tidak kembali bekerja di jalanan melainkan bisa melakukan usaha konfeksi yang dalam hal ini bekerja sama dengan komunitas SSCS sehingga baik anak-anak jalanan yang putus sekolah tersebut serta komunitas SSCS dapat mendapatkan penghasilan tambahan dengan cara yang lebih layak tanpa harus kembali ke jalanan.

2.7. Program Pemerintah “Menuju Indonesia Bebas Anak Jalanan 2017”

Salah satu program pemerintah yang masih diupayakan sampai sekarang adalah program “Menuju Indonesia Bebas Anak Jalanan 2017” (MIBAJ 2017). Program ini bertujuan untuk memberikan perlindungan kepada anak-anak yang

menghabiskan sebagian besar waktunya di jalanan dimana mereka akan diarahkan untuk berada di lingkungan yang aman dan memanfaatkan waktunya untuk meningkatkan wawasan dan kemampuannya agar menjadi anak yang berkualitas. Meskipun saat ini sudah berada di tahun 2019, namun hingga saat ini program ini masih terus dijalankan pemerintah karena masih belum bisa sepenuhnya terselesaikan.

Indikator kesuksesan yang ingin dicapai dari program ini adalah tidak nampaknya lagi anak jalanan yang berkeliaran di jalanan untuk melakukan aktivitas ekonomi di jalanan, tersedianya sistem penanganan anak jalanan di daerah yang melingkupi adanya peraturan daerah yang mengatur, adanya tenaga sumber daya manusia yang menangani anak jalanan serta adanya anggaran untuk penanganan anak jalanan.

2.8. Komunitas *Save Street Child* Surabaya

Komunitas *Save Street Child* (SSC) adalah gerakan komunitas yang mengangkat isu kepedulian kepada anak-anak jalanan dan marjinal. Pemilihan naman *Save* disini berarti peduli, *Street* artinya jalanan dan *Child* yang berarti anak, dimana apabila digabungkan maka istilah *Save Street Child* ini berarti kepedulian terhadap anak jalanan. Komunitas ini pertama kali dibentuk di Jakarta tanggal 23 Mei 2011. Semakin lama keberadaan komunitas ini semakin berkembang sehingga akhirnya memunculkan gerakan komunitas serupa di berbagai daerah. Sampai saat ini, komunitas ini telah menyebar ke 18 kota di Indonesia seperti Surabaya, Makassar, Medan, Bandung dan berbagai kota yang lainnya.

Tujuan dasar dari SSC ini adalah berusaha menyebarkan semangat kepedulian kepada kaum minoritas yang dikemas dalam tindakan nyata. Selain menyebarkan kepedulian dan semangat berbagi, komunitas ini juga menjadi wadah informasi tentang hal-hal yang berhubungan dengan anak jalanan dan marjinal.

SSC Surabaya atau yang dikenal juga dengan SSCS ini dibentuk pertama kali pada tanggal 5 Juni 2011. Pembentukan ini diprakarsai oleh salah satu anggota SSC Jakarta yang sedang melakukan tugas dinas di Surabaya. Berkat semangat dan kepedulian bersama beberapa anak muda inilah akhirnya komunitas

SSCS berdiri untuk pertama kali di Taman Bungkul dan tetap berkembang sampai dengan sekarang. Saat ini sudah ada lebih dari 100 anggota aktif dan pasif yang bergabung menjadi sukarelawan SSCS yang ikut berpartisipasi mengajar kepada kurang lebih 200 anak jalanan dan marjinal yang tersebar di 6 wilayah di Surabaya.

Jumat sehat adalah program yang dilakukan SSCS untuk memenuhi kebutuhan nutrisi anak jalanan dan marjinal di Surabaya. Kegiatan ini dikemas dalam bentuk kegiatan berbagi susu dan *biscuit* yang rutin dilakukan setiap jumat malam.

Piknik asik dilakukan dengan cara mengajak anak merdeka (anak-anak jalanan) ke tempat wisata yang berada di dalam maupun luar kota Surabaya. Kegiatan ini rutin dilakukan setiap 3 bulan sekali untuk memberikan hiburan dan edukasi kepada anak merdeka dengan cara mengajak mereka berjalan-jalan ke berbagai lokasi yang mungkin belum pernah mereka kunjungi sebelumnya.

2.9. Edukasi dan Keterampilan Sebagai Modal Berwirausaha

Menurut Badan Pusat Statistik Indonesia, presentase penduduk miskin Indonesia per Maret 2018 berjumlah 25.95 juta orang. Salah satu penyebab banyaknya penduduk miskin di Indonesia adalah karena tingginya tingkat pengangguran masyarakat di Indonesia. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yang salah satunya adalah rendahnya tingkat pendidikan masyarakat Indonesia. Untuk mengatasi permasalahan kemiskinan ini, Pemerintah Indonesia sangat mendorong tumbuhnya semangat kewirausahaan masyarakat melalui program pendidikan kewirausahaan dalam bentuk regulasi dan implementasi di lapangan, diantaranya melalui Instruksi Presiden Nomor 6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif yang juga di dukung dengan rancangan Gerakan Kewirausahaan Nasional pada 2 Februari 2011 oleh Presiden Republik Indonesia.

Wirausaha sendiri adalah seseorang yang menemukan produk (barang dan jasa) baru, membuka pasar yang tadinya belum ada, memberikan nilai tambah terhadap produk yang diproduksi selama ini yang menghubungkan modal dan pekerja, agar modal tersebut semakin berkembang, digunakan semakin baik, sehingga menghasilkan hasil yang optimal.

Untuk mendukung gerakan tersebut pemerintah melalui Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan Dirjen Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengadakan program pendidikan kewirausahaan masyarakat melalui program kursus dan bantuan sosial. Selain itu, Pemerintah juga telah mengeluarkan kurikulum berbasis kompetensi (KBK) yang bisa dijadikan acuan standar bagi tempat kursus atau pelatihan serta bagi para calon wirausahawan untuk bisa menyesuaikan diri dengan tuntutan perkembangan dunia usaha sekaligus menghasilkan calon-calon wirausahawan yang berakhlak, cerdas, terampil dan kompetitif di masa yang akan datang. Adapun beberapa KBK yang sudah dikeluarkan oleh pemerintah adalah KBK *Pastry & Bakery*, KBK Mekanik, KBK *Master of Ceremony* (MC), KBK Fotografi, KBK Animasi, KBK Tata Busana dan yang lain sebagainya serta membuat beberapa judul bahan ajar seperti Desain Grafis-Pengantar Desain Grafis bagi yang ingin mengikuti kursus Desain Grafis, Bordir-Teknik Dasar Bordir bagi yang ingin mengikuti kursus Bordir dan Sulam dan lain-lain.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2005, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan Negara. Dimana pendidikan yang tepat diberikan untuk anak jalanan adalah pendidikan atau pelatihan sesuai bakat dan minat anak sehingga bisa mengangkat derajat hidup mereka. Pendidikan dan pelatihan ini juga bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada semua anak ataupun peserta didik untuk meningkatkan keterampilan dan kecakapan mereka.

Pendidikan bisa didapatkan secara formal di sekolah dan yang nonformal melalui semua lembaga pendidikan di luar sekolah. Pelatihan adalah bagian dari pendidikan berupa proses pengembangan sumber daya manusia yang bertujuan untuk membuat sumber daya manusia tersebut menjadi produktif dan bisa mencapai tujuan tertentu. Contoh dari pelatihan adalah kursus yang berlangsung dalam waktu yang lebih singkat dengan metode yang lebih mengutamakan praktik dibandingkan dengan teori. Dengan pelatihan yang efektif dan efisien maka

kemampuan dari anak-anak jalanan akan meningkat dan penguasaan akan pekerjaannya akan bertambah sehingga bisa menimbulkan dampak kemandirian kerja yang baik.

2.10. Standar Perancangan Interior

2.10.1. Standar Perancangan Interior Ruang Kantor

Tempat bekerja adalah lokasi fisik dimana seseorang melakukan pekerjaan baik itu di rumah, kantor, gedung perkantoran ataupun pabrik, yang umumnya digunakan untuk aktivitas membaca, menulis ataupun pekerjaan yang menggunakan komputer.

Tipe-tipe ruang kerja :

- a. *Open space office* : ruang kerja terbuka yang dapat digunakan lebih dari 10 orang. Jenis ruang kerja ini cocok digunakan bagi pekerja dengan aktivitas komunikasi yang tinggi dan tidak membutuhkan konsentrasi kerja yang besar.
- b. *Team space office* : ruang kerja semi tertutup untuk 2-8 orang. Ruangan ini cocok untuk pekerja dengan komunikasi internal cukup intens dan tingkat konsentrasi menengah.
- c. *Cubicle* : ruang kerja semi tertutup untuk 1 orang yang membutuhkan tingkat konsentrasi dan interaksi tingkat menengah.
- d. *Private office* : ruang kerja tertutup untuk 1 orang yang membutuhkan tingkat konsentrasi tinggi dan sering mengadakan *meeting* kecil.
- e. *Shared office* : ruang kerja tertutup untuk 2 atau 3 orang. Ruangan ini cocok untuk pekerja dengan tingkat konsentrasi menengah dan sering melakukan kolaborasi dan kerja sama dengan rekan kerja yang lainnya serta sering melakukan *meeting* kecil.
- f. *Team room* : ruang kerja tertutup untuk 4 sampai dengan 10 orang. Ruangan ini cocok untuk pekerjaan yang berbentuk tim dengan komunikasi internal yang intens.
- g. *Study room* : ruang kerja untuk 1 orang dengan aktivitas singkat yang membutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi.

- h. *Work lounge* : ruang kerja terbuka untuk 1 orang yang cocok digunakan untuk melakukan aktivitas singkat dengan interaksi rendah dan tingkan konsentrasi yang juga rendah.

Jenis-jenis Ruang yang terdapat di dalam kantor :

- a. Ruang utama yang mempermudah individu untuk berkonsentrasi dan kelompok untuk berinteraksi.
- b. Ruang kerja yang menyediakan tempat bagi pekerja yang di dalamnya terdapat perabot dan alat-alat pendukung kerja.
- c. Ruang transisi berupa ruangan yang hanya terdiri dari 1 meja dan beberapa kursi yang dapat dipakai bersama.
- d. Ruang meeting berupa tempat pekerja berbicara, mendengarkan dan bersama-sama mencari solusi terbaik untuk pekerjaan yang sedang ditangani.
- e. Ruang tambahan berupa tempat memproses kertas (terdapat mesin fotokopi, printer dan lain sebagainya), tempat menyimpan dokumen, tempat bersantai dan toilet.
- f. Ruang pendukung berupa ruang pantry, ruang merokok, perpustakaan, ruang bermain, ruang istirahat, ruang loker, ruang tunggu dan lain-lain.

Tata ruang di dalam kantor :

- a. Tata ruang berkamar (ruang kerja dibagi menjadi beberapa ruang kerja kecil)
 - Kelebihan :
 - Lebih konsentrasi
 - Privasi terjaga
 - Kekurangan :
 - Komunikasi antar pekerja terbatas
 - Biaya perawatan tiap ruang lebih besar
 - Mempersulit pengawasan kerja
 - Memerlukan area yang luas
- b. Tata ruang kantor terbuka (ruang kerja luas tanpa dipisahkan penyekat)
 - Kelebihan :
 - Mempermudah pengawasan
 - Lebih fleksibel
 - Komunikasi dapat terjalin dengan mudah

- Lebih hemat
 - Kekurangan :
 - Lebih ribut sehingga lebih susah berkonsentrasi
 - Privasi kurang terjaga
 - Lebih berantakan
- c. Tata ruang kantor berhias (ruang kerja dihiasi oleh taman atau dekorasi lainnya)
- Kelebihan :
 - Menimbulkan perasaan nyaman dan betah berkerja
 - Perasaan lebih santai dan tidak tegang
 - Produktivitas dan efisiensi kerja meningkat
 - Kekurangan :
 - Memerlukan biaya tambahan yang besar
- d. Tata ruang kantor gabungan berupa gabungan dari ruang kantor berkamar, terbuka dan berhias yang bertujuan untuk menutupi kekurangan masing-masing tata ruang.

Umumnya penataan ruang di dalam kantor ada yang bersifat terbuka dan yang bersifat tertutup. Penataan ruang kantor yang bersifat tertutup biasanya memiliki ketinggian dinding penuh menuju ke plafon dimana ruangan ini sering kali digunakan oleh karyawan dengan jabatan yang cukup tinggi. Sementara itu penataan ruang kantor yang bersifat terbuka biasanya tidak menggunakan dinding dengan ketinggian penuh. Dindingnya hanya berupa panel atau furnitur yang bisa dipindah-pindah untuk sebatas membagi area kerja. Pembagian ruangnya biasanya lebih berdasarkan fungsi dibandingkan dengan status atau jabatan di dalam kantor. Keuntungan dari penerapan tata ruang terbuka di dalam kantor adalah lebih menghemat biaya dan bahan konstruksi, lebih hemat waktu dan fleksibel untuk diubah, lebih efisiensi ruang dan lebih hemat energi. Namun kekurangan dari penerapan jenis tata ruang ini adalah kurangnya privasi dan ruangan lebih ribut.

Menurut Alexi M dan Joanna E dalam buku *Designing For Tomorrow's Workplace*, tata kondisional yang baik di dalam tempat kerja adalah :

- a. Pencahayaan

- Cahaya yang diperlukan untuk melihat, mengalami dan merasakan bentuk, warna, tekstur pola sebagai elemen-elemen pembatas, pembentuk suasana dan karakter ruang
 - Besar intensitas cahaya yang dianjurkan untuk pekerjaan kantor yaitu 200-2000 Lux
 - Aspek yang diperlukan jika ingin menambah cahaya buatan di dalam ruangan adalah cahaya alami, kontras, arah, warna, bayangan, *control* dan sudut pandang penggunaanya
- b. Penghawaan
- Standarisasi temperatur dalam ruang adalah 21-24 °C
- c. Akustik
- Intensitas suara yang nyaman untuk didengar yaitu suara yang cukup jelas dan keras
 - Suara-suara yang tidak dikehendaki yang timbul dari luar dapat dikendalikan dengan tiga cara, yaitu :
 - Dikendalikan dengan mengisolasi suara tersebut pada sumbernya
 - Menempatkan ruang yang seharusnya tenang jauh dari sumber suara di luar ruangan
 - Menghilangkan kemungkinan jalur rambat suara melalui udara atau struktur bangunan dimana suara bising bisa bergerak dari sumbernya ke dalam ruang
- d. Sistem keamanan
- Perlindungan terhadap bahaya kebakaran dengan tersedianya fasilitas berupa alat pemadam kebakaran (*sprinkler*, alarm kebakaran, *smoke detector*, maupun *extinguishers*)
 - Pemilihan materian interior yang tahan api dan *non-toxic*
- e. Warna
- Warna adalah bagian penting dalam pengelihatatan, pemilihan warna yang tepat dapat mempengaruhi dan menstimulasi pekerja di dalam ruangan. Adapun psikologi warna untuk ruangan kantor adalah :
- Warna cerah : dapat membuat ruangan terasa lebih besar dan terasa dingin. Kesan yang ditimbulkan cenderung feminim tetapi bernuansa bisnis

- Warna gelap : membuat ruangan terasa lebih kecil, berkesan intim dan dekat. Kesan yang ditimbulkan maskulin dan sederhana
- Warna hangat : membawa kehangatan visual pada ruang sehingga mendorong terjalinnya persahabatan dan interaksi yang besar
- Warna dingin : membuat ruangan terkesan dingin dan menyegarkan. Warna ini cocok dipadukan dengan unsur kayu dan kulit
- Warna primer : berkesan cerah, sederhana dan menarik perhatian
- Warna netral (hitam, putih dan abu-abu) : berkesan steril, cocok digabungkan dengan warna lain, efektif dan tidak mengenal batasan waktu
- Warna oranye : menambah semangat bekerja
- Warna merah : meningkatkan tekanan darah dan kerja otot

2.10.2. Standar Perancangan Interior Ruang Kelas (dalam perancangan ini berarti ruang kelas biasa, ruang kelas komunikasi dan pemasaran, ruang konfeksi dan ruang kreativitas), Perpustakaan dan Musala

Setiap minggunya pengajar dan relawan SSCS rutin terjun ke 6 titik berbeda di Surabaya untuk mengajarkan anak-anak jalanan dan marjinal binaan komunitas SSCS berbagai macam ilmu pengetahuan. Beberapa tahun sebelumnya, karena banyaknya relawan yang mau membantu terjun mengajar anak-anak maka komunitas SSCS sempat memberikan pengajaran sesuai dengan jenjang pendidikan dan kurikulum yang ada di sekolah. Namun, karena sekarang relawan SSCS jumlahnya semakin berkurang, maka komunitas SSCS sepakat untuk memberikan pelajaran umum kepada anak-anak didiknya. Adapun pelajaran umum yang biasanya diberikan berupa praktik penerapan nilai-nilai agama, tata susila, kemoralan dan beberapa ilmu pengetahuan lain seperti keterampilan, matematika dan bahasa inggris yang semuanya dikemas kedalam bentuk permainan sehingga bisa diserap dengan mudah oleh anak-anak ditingkat SD sampai dengan SMA.

Pada perancangan ini, perancang tidak hanya menyiapkan ruang kelas sebagai sarana prasarana belajar bagi anak-anak, melainkan juga memberikan kelas tambahan berupa ruang konfeksi dan ruang kreativitas yang bisa membantu memberikan penghasilan tambahan bagi anak-anak jalanan dan marjinal serta

komunitas SSCS sendiri. Karena kelas tambahan yang diberikan berupa kelas kejuruan, maka perancang mengambil acuan berupa standar perancangan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai pedoman dalam menata kelas.

Adapun standar pedoman sarana dan prasarana Sekolah Menengah Kejuruan atau Madrasah Aliyah Kejuruan (SMK/MAK) menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 40 Tahun 2008 Tanggal 31 Juli 2008 adalah sebagai berikut :

a. Satuan Pendidikan

Satu SMK/MAK memiliki sarana dan prasarana yang dapat melayani minimum 3 rombongan belajar dan maksimum 48 rombongan belajar.

b. Lahan

- Luas lahan minimum dapat menampung sarana dan prasarana untuk melayani 3 rombongan belajar.
- Lahan efektif adalah lahan yang digunakan untuk mendirikan bangunan, infrastruktur, tempat bermain/berolahraga/upacara, dan praktik.
- Luas lahan efektif adalah seratus per tiga puluh dikalikan luas lantai dasar bangunan ditambah infrastruktur, tempat bermain / berolahraga / upacara, dan luas lahan praktik.
- Lahan terhindar dari potensi bahaya yang mengancam kesehatan dan keselamatan jiwa, serta memiliki akses untuk penyelamatan dalam keadaan darurat.
- Kemiringan lahan rata-rata kurang dari 15%, tidak berada di dalam garis sempadan sungai dan jalur kereta api dan tidak menimbulkan potensi merusak sarana dan prasarana.
- Lahan terhindar dari gangguan-gangguan berikut:
 - Pencemaran air, sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 20 Tahun 1990 tentang Pengendalian Pencemaran Air.
 - Kebisingan, sesuai dengan Keputusan Menteri Negara KLH nomor 94/MENKLH/1992 tentang Baku Mutu Kebisingan.
 - Pencemaran udara, sesuai dengan Keputusan Menteri Negara KLH Nomor 02/MEN KLH/1988 tentang Pedoman Penetapan Baku Mutu Lingkungan.

- Lahan sesuai dengan peruntukan lokasi yang diatur dalam Peraturan Daerah tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten/Kota, peraturan zonasi, atau rencana lain yang lebih rinci dan mengikat, serta mendapat izin pemanfaatan tanah dari Pemerintah Daerah setempat.
- Status kepemilikan/pemanfaatan hak atas tanah tidak dalam sengketa dan memiliki izin pemanfaatan dari pemegang hak atas tanah sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku untuk jangka waktu minimum 20 tahun.

c. Bangunan

- Luas lantai bangunan dihitung berdasarkan banyak dan jenis program keahlian, serta banyak rombongan belajar di masing-masing program keahlian.
- Bangunan memenuhi ketentuan tata bangunan berikut:
 - Koefisien dasar bangunan mengikuti Peraturan Daerah atau maksimum 30% dari luas lahan di luar lahan praktik;
 - Koefisien lantai bangunan dan ketinggian maksimum bangunan yang ditetapkan dalam Peraturan Daerah;
 - Koefisien lantai bangunan dihitung berdasarkan luas lahan efektif;
 - Jarak bebas bangunan yang meliputi garis sempadan bangunan dengan as jalan, tepi sungai, tepi pantai, jalan kereta api, dan/atau Saluran Udara Tegangan Tinggi (SUTT) atau Saluran Udara Tegangan Ekstra Tinggi (SUTET), jarak antara bangunan dengan batas-batas persil, dan jarak antara as jalan dan pagar halaman yang ditetapkan dalam Peraturan Daerah;
 - Garis sempadan bangunan samping dan belakang mengikuti Peraturan Daerah atau minimum 5 meter.
- Bangunan memenuhi persyaratan keselamatan berikut:
 - Memiliki konstruksi yang stabil dan kukuh sampai dengan kondisi pembebanan maksimum dalam mendukung beban muatan hidup dan beban muatan mati, serta untuk daerah/zona tertentu kemampuan untuk menahan gempa dan kekuatan alam lainnya.

- Dilengkapi sistem proteksi pasif dan/atau proteksi aktif untuk mencegah dan menanggulangi bahaya kebakaran dan petir.
- Bangunan memenuhi persyaratan kesehatan berikut:
 - Mempunyai fasilitas secukupnya untuk ventilasi udara dan pencahayaan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
 - Memiliki sanitasi di dalam dan di luar bangunan meliputi saluran air bersih, saluran air kotor dan/atau air limbah, tempat sampah dan saluran air hujan.
 - Bahan bangunan yang aman bagi kesehatan pengguna bangunan dan tidak menimbulkan dampak negatif terhadap lingkungan.
- Bangunan menyediakan fasilitas dan aksesibilitas yang mudah, aman dan nyaman termasuk bagi penyandang cacat.
- Bangunan memenuhi persyaratan kenyamanan berikut:
 - Bangunan mampu meredam getaran dan kebisingan yang mengganggu kegiatan pembelajaran.
 - Setiap ruangan memiliki pengaturan penghawaan yang baik.
 - Setiap ruangan dilengkapi dengan jendela yang tanpa atau dengan lampu penerangan dalam ruangan tersebut dapat memberikan tingkat pencahayaan sesuai dengan ketentuan untuk melakukan kegiatan belajar.
- Bangunan bertingkat memenuhi persyaratan berikut:
 - Maksimum terdiri dari tiga lantai.
 - Dilengkapi tangga yang mempertimbangkan kemudahan, keamanan, keselamatan, dan kesehatan pengguna.
- Bangunan dilengkapi sistem keamanan berikut:
 - Peringatan bahaya bagi pengguna, pintu keluar darurat dengan lebar minimum 1,2 meter, dan jalur evakuasi jika terjadi bencana kebakaran dan/atau bencana lainnya.
 - Akses evakuasi yang dapat dicapai dengan mudah dan dilengkapi penunjuk arah yang jelas.
 - Alat pemadam kebakaran pada area yang rawan kebakaran.
 - Setiap ruangan dapat dikunci dengan baik saat tidak digunakan.

- Bangunan dilengkapi instalasi listrik dengan daya minimum 2.200 watt. Instalasi memenuhi ketentuan Peraturan Umum Instalasi Listrik (PUIL). Pembangunan gedung atau ruang baru harus dirancang, dilaksanakan dan diawasi secara profesional.
- Kualitas bangunan minimum permanen kelas B, sesuai dengan PP No. 19 Tahun 2005 Pasal 45, dan mengacu pada Standar PU.
- Bangunan SMK/MAK baru dapat bertahan minimum 20 tahun.
- Pemeliharaan bangunan SMK/MAK adalah sebagai berikut:
 - Pemeliharaan ringan, meliputi pengecatan ulang, perbaikan sebagian daun jendela/pintu, penutup lantai, penutup atap, plafon, instalasi air dan listrik, dilakukan minimum sekali dalam 5 tahun.
 - Pemeliharaan berat, meliputi penggantian rangka atap, rangka plafon, rangka kayu, kusen dan semua penutup atap, dilakukan minimum sekali dalam 20 tahun.
- Bangunan dilengkapi izin mendirikan bangunan dan izin penggunaan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

d. Kelengkapan Sarana dan Prasarana

Sebuah SMK/MAK sekurang-kurangnya memiliki prasarana yang dikelompokkan dalam ruang pembelajaran umum, ruang penunjang, dan ruang pembelajaran khusus.

- Kelompok Ruang Pembelajaran Umum terdiri dari:
 - ruang kelas,
 - ruang perpustakaan,
 - ruang laboratorium
- Kelompok Ruang Penunjang terdiri dari:
 - ruang pimpinan,
 - ruang guru,
 - ruang tata usaha,
 - tempat beribadah,
 - ruang konseling,
 - ruang UKS,

- ruang organisasi kesiswaan,
 - jamban,
 - gudang,
 - ruang sirkulasi,
 - tempat bermain/berolahraga.
- Kelompok Ruang Pembelajaran Khusus meliputi ruang praktik yang disesuaikan dengan program keahlian.

2.10.2.1. Ruang Kelas

- a. Ruang kelas berfungsi sebagai tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran teori, praktik yang tidak memerlukan peralatan khusus, atau praktik dengan alat khusus yang mudah dihadirkan.
- b. Jumlah minimum ruang kelas adalah 60% dari jumlah rombongan belajar.
- c. Kapasitas maksimum ruang kelas adalah 32 peserta didik.
- d. Rasio minimum luas ruang kelas adalah 2 m² /peserta didik. Untuk rombongan belajar dengan peserta didik kurang dari 16 orang, luas minimum ruang kelas adalah 32 m² . Lebar minimum ruang kelas adalah 4 m.
- e. Ruang kelas dilengkapi sarana sebagaimana tercantum pada table

Tabel 2.2. Sarana di dalam Ruang Kelas

No	Jenis	Rasio	Deskripsi
1.	Perabot		
1.a.	Kursi peserta didik	1 buah/ Peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> • Kuat, stabil, aman dan mudah dipindahkan • Ukuran memadai untuk duduk dengan nyaman • Desain dudukan dan sandaran membuat peserta didik nyaman belajar
1.b.	Meja peserta didik	1 buah/ Peserta didik	<ul style="list-style-type: none"> • Kuat, stabil, aman, dilengkapi dengan laci dan mudah dipindahkan • Ukuran memadai untuk belajar dengan nyaman

Tabel 2.2. Sarana di dalam Ruang Kelas (sambungan)

			<ul style="list-style-type: none"> • Desain memungkinkan kaki peserta didik masuk dengan leluasa ke bawah meja
1.c.	Kursi guru	1 buah / guru	<ul style="list-style-type: none"> • Kuat, stabil, aman dan mudah dipindahkan • Ukuran memadai untuk duduk dengan nyaman
1.d.	Meja guru	1 buah / guru	<ul style="list-style-type: none"> • Kuat, stabil, mudah dipindahkan • Ukuran memadai untuk bekerja dengan nyaman
2.	Media Pendidikan		
2.a.	Papan tulis	1 buah / ruang	<ul style="list-style-type: none"> • Kuat, stabil dan aman • Ditempatkan pada posisi yang memungkinkan seluruh peserta didik melihatnya dengan jelas
3.	Perlengkapan Lain		
3.a.	Kotak kontak	1 buah / ruang	Ditempatkan di dinding depan ruang kelas untuk mengoperasikan media pendidikan yang memerlukan daya listrik
3.b.	Jam dinding	1 buah / ruang	
3.c.	Tempat sampah	1 buah / ruang	

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 40 Tahun 2008 Tanggal 31 Juli 2008

2.10.2.2. Perpustakaan

- a. Ruang perpustakaan berfungsi sebagai tempat kegiatan peserta didik dan guru memperoleh informasi dari berbagai jenis bahan pustaka dengan membaca, mengamati, mendengar dan sekaligus tempat petugas mengelola perpustakaan.
- b. Luas minimum ruang perpustakaan adalah 96 m² . Lebar minimum ruang perpustakaan adalah 8 m.
- c. Ruang perpustakaan terletak di kelompok ruang kelas.
- d. Ruang perpustakaan dilengkapi sarana sebagaimana tercantum pada table

Tabel 2.3. Sarana di dalam Perpustakaan

No	Jenis	Rasio	Deskripsi
----	-------	-------	-----------

1.	Buku		
1.a.	Buku teks pelajaran	1 eksemplar / peserta mata pelajaran bersangkutan, ditambah 4 eksemplar / mata pelajaran / sekolah	Termasuk dalam daftar buku teks pelajaran yang ditetapkan oleh Mendiknas dan daftar buku teks muatan lokal yang ditetapkan oleh Gubernur atau Bupati / Walikota
1.b.	Buku panduan pendidik	1 eksemplar / guru pelajaran bersangkutan, ditambah 4 eksemplar / mata pelajaran / sekolah	
1.c.	Buku pengayaan	75% non-fiksi dan 25% fiksi	Total buku per sekolah minimum : <ul style="list-style-type: none"> • 1.000 eksemplar untuk 6 rombongan belajar, minimum terdiri dari 820 judul • 1.500 eksemplar untuk 7-12 rombongan belajar, minimum terdiri dari 850 judul • 2.000 eksemplar untuk 13-18 rombongan belajar, minimum terdiri dari 900 judul • 2.500 eksemplar untuk lebih dari 18 rombongan belajar, minimum terdiri dari 1.000 judul
1.d.	Buku referensi	30 judul / sekolah	Sekurang-kurangnya meliputi kamus Besar Bahasa Indonesia, kamus Bahasa Inggris, kamus bahasa asing lainnya, ensiklopedia, buku statistik daerah, buku telepon, buku undang-undang dan peraturannya dan kitab suci
1.e.	Sumber belajar lain	30 judul / sekolah	Sekurang-kurangnya meliputi majalah, surat kabar, globe, peta, CD pembelajaran, situs <i>web</i> dan alat peraga matematika
2.	Perabot		
2.a.	Rak Buku	1 set / sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Kuat, stabil dan aman • Dapat menampung seluruh koleksi dengan baik • Memungkinkan peserta didik menjangkau koleksi buku dengan mudah
2.b.	Rak majalah	1 buah / sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Kuat, stabil dan aman • Dapat menampung seluruh koleksi

Tabel 2.3. Sarana di dalam Perpustakaan (sambungan)

			<p>majalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memungkinkan peserta didik menjangkau seluruh majalah dengan mudah
2.c.	Rak surat kabar	1 buah / sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Kuat, stabil dan aman • Dapat menampung seluruh koleksi surat kabar • Memungkinkan peserta didik menjangkau koleksi surat kabar dengan mudah
2.d.	Meja baca	15 buah / sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Kuat, stabil, aman, dan mudah dipindahkan oleh peserta didik • Desain memungkinkan kaki peserta didik masuk dengan leluasa ke bawah meja
2.e.	Kursi baca	15 buah / sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Kuat, stabil, aman, dan mudah dipindahkan oleh peserta didik • Desain dudukan dan sandaran membuat peserta didik nyaman belajar
2.f.	Kursi kerja	1 buah / petugas	<ul style="list-style-type: none"> • Kuat, stabil dan aman • Ukuran memadai untuk duduk dengan nyaman
2.g.	Meja kerja / sirkulasi	1 buah / petugas	<ul style="list-style-type: none"> • Kuat, stabil, aman dan mudah dipindahkan • Ukuran memadai untuk duduk dengan nyaman
2.h.	Lemari katalog	1 buah / sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Kuat, stabil dan aman • Cukup kuat untuk menyimpan kartu-kartu katalog. Lemari katalog dapat diganti dengan meja untuk menempatkan katalog
2.i.	Lemari	1 buah / sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Kuat, stabil dan aman • Dapat dikunci dan ukuran memadai untuk menampung seluruh peralatan untuk pengelolaan perpustakaan
2.j.	Lemari / rak simpan tas	4 buah / sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Kuat, stabil dan aman • Dapat dikunci dan ukuran memadai untuk menampung tas peserta didik
2.k.	Meja multimedia	1 buah / sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Kuat, stabil dan aman • Ukuran memadai untuk menampung seluruh peralatan multimedia
2.l.	Papan pengumuman	1 buah / sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Kuat, stabil dan aman • Ukuran minimum 1m²

Tabel 2.3. Sarana di dalam Perpustakaan (sambungan)

3.	Media Pendidikan		
3.a.	Peralatan multimedia	1 set / sekolah	Sekurang-kurangnya terdiri dari 1 set computer (CPU, monitor minimum 15 inci, printer), TV, radio, dan pemutar VCD/DVD
4.	Perlengkapan Lain		
4.a.	Buku inventaris	1 buah / sekolah	
4.b.	Kotak kontak	4 buah / ruang	Untuk mendukung operasional peralatan yang memerlukan daya listrik
4.c.	Jam dinding	1 buah / ruang	
4.d.	Tempat sampah	1 buah / ruang	

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 40 Tahun 2008 Tanggal 31 Juli 2008

2.10.2.3. Tempat Ibadah (Musala)

- a. Tempat beribadah berfungsi sebagai tempat warga SMK/MAK melakukan ibadah yang diwajibkan oleh agama masing-masing pada waktu sekolah.
- b. Banyak tempat beribadah sesuai dengan kebutuhan tiap SMK/MAK, dengan luas minimum adalah 24 m².
- c. Tempat beribadah dilengkapi sarana sebagaimana tercantum pada tabel

Tabel 2.4. Sarana di dalam Tempat Ibadah

No	Jenis	Rasio	Deskripsi
1.	Perabot		
1.a.	Lemari / rak	1 buah / tempat ibadah	<ul style="list-style-type: none"> • Kuat, stabil dan aman • Ukuran memadai untuk menyimpan perlengkapan ibadah
2.	Perlengkapan Lain		
2.a.	Perlengkapan ibadah		Disesuaikan dengan kebutuhan
2.b.	Kotak kontak	1 buah / ruang	Untuk mendukung operasional peralatan yang memerlukan daya listrik
2.c.	Jam dinding	1 buah / tempat ibadah	

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 40 Tahun 2008 Tanggal 31 Juli 2008

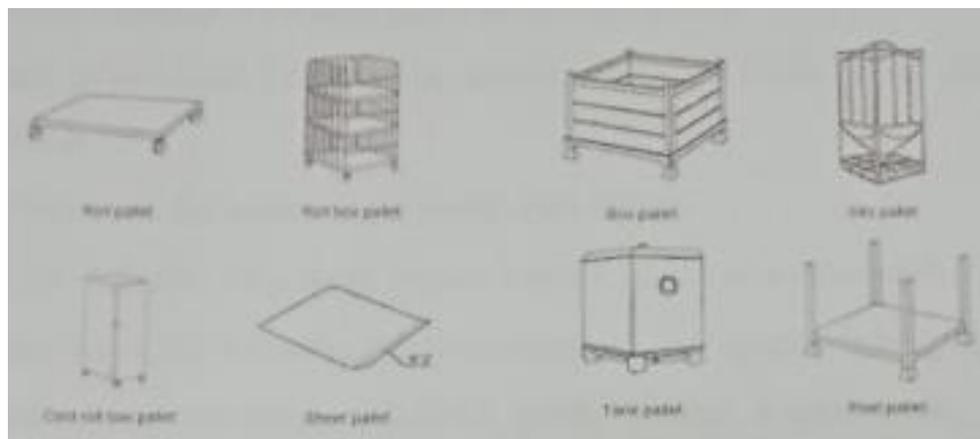
2.11. Material Bekas

2.11.1. Kayu Palet

Palet merupakan tempat untuk menaruh barang dengan tujuan agar memudahkan penyimpanan, perhitungan dan transportasi barang tersebut. Material utama dari palet adalah kayu yang umumnya terbuat dari kayu Sengon, Mahoni, Jati, kayu Kalimantan, kayu keras rimba campur dan lain-lain. Selain terbuat dari kayu, ada juga palet yang terbuat dari bahan plastik, logam dan kertas.

Terdapat berbagai macam bentuk palet yang dibuat sesuai fungsinya yaitu:

- a. *Box pallet* untuk menyimpan barang di gudang
- b. *Silo pallet* untuk menyimpan barang berbentuk serbuk (pasir, semen dan lain-lain)
- c. *Tank pallet* untuk menyimpan benda berbentuk cair
- d. *Cold roll box* sebagai tempat menyimpan benda dengan temperatur dibawah suhu ruangan
- e. *Post pallet* dan *roll pallet* umumnya serupa dengan *flat pallet*, tetapi pada *post pallet* terdapat penyangga untuk menopang palet yang diletakkan di atasnya, sedangkan pada *roll pallet* terdapat roda yang memudahkan proses pemindahan barang
- f. *Sheet pallet* berupa palet berbentuk lembaran yang khusus digunakan dalam bongkar muat barang dengan *forklift* yang memiliki fungsi *push and pull*

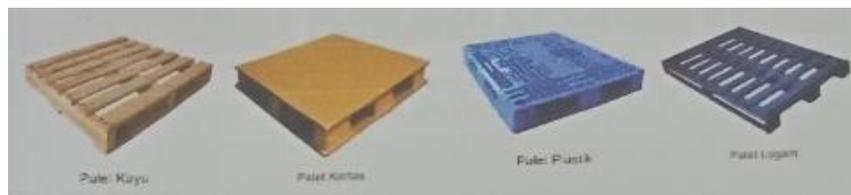


Gambar 2.2. Bentuk-bentuk Palet

Sumber : Market brief, ITPC Osaka 11-12

Jenis material pembuat palet :

- a. Palet kayu : palet yang mudah didapat, mudah direparasi, tidak mudah slip dan harganya cukup murah. Palet kayu memiliki bagian atas yang terbuat dari papan yang disusun melintang dan terdapat jarak antar papan tersebut
- b. Palet plastik : palet plastik memiliki struktur bagian atas yang berbeda. Palet plastik memiliki permukaan bagian atas yang datar tanpa ada rongga. Harga palet plastik relatif lebih mahal bila dibandingkan dengan palet kayu. Palet ini tidak mudah rusak, tahan rayap, tahan air dan lebih higienis. Kelemahan palet jenis ini adalah mudah berubah bentuk jika diberi beban berlebih dan sulit direparasi
- c. Palet logam : digunakan untuk mengangkut mesin-mesin berbobot diatas 1 ton. Kekurangan palet ini adalah harganya mahal, berat, mudah slip dan sulit di reparasi
- d. Palet kertas : harganya murah dan tidak memerlukan fumigasi. Palet ini juga ramah lingkungan. Kelemahan palet ini adalah mudah rusak dan tidak dapat diperbaiki



Gambar 2.3. Jenis Material Palet

Sumber : Market brief, ITPC Osaka 16

2.11.2. Ban Bekas

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, ban merupakan benda bulat dari karet yang dipasang melingkar pada roda (sepeda, mobil, dan sebagainya), dapat juga diartikan secarik pita (kain dan sebagainya) yang dibalutkan pada lengan, bisa juga lingkaran tenunan benang tebal berbentuk pita lebar tanpa ujung dipakai untuk memutar roda mesin pabrik, bisa juga ikat pinggang, sabuk dan diartikan juga sebagai sampul buku, biasanya dari kertas, dibuat terpisah dari blok buku.

Ban bekas merupakan limbah yang tidak bisa didaur ulang dan berbahaya bagi lingkungan karena tidak dapat diuraikan oleh bakteri pengurai. Oleh karena itu ban bekas bisa dimanfaatkan dan diubah menjadi benda baru yang lebih berguna seperti mebel.



Gambar 2.4. Ban Bekas

Sumber : Istimewa – google

2.11.3. Pipa Bekas

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, pipa adalah barang yang bentuknya bulat panjang, tengahnya berongga dari ujung ke ujung, digunakan untuk mengalirkan barang cair atau gas; pembuluh; buluh-buluh. Pipa memiliki banyak ukuran yaitu $\frac{1}{2}$ dim, $\frac{3}{4}$ dim, 1,5 dim dan lain-lain.



Gambar 2.5. Pipa Bekas

Sumber : Istimewa - google

2.11.4. Tong Bekas

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, tong adalah tempat (air, paku, semen, dan sebagainya) yang dibuat dari papan kayu, plastik, dan sebagainya bentuknya bulat torak. Sama seperti ban bekas, tong juga merupakan limbah yang sulit terurai dengan sendirinya.

Beberapa cara menghilangkan karat pada tong bekas :

- a. Abrasi mekanik : mengamplas dengan menggunakan gerinda atau pengamplas listrik.
- b. Dengan cairan asam seperti cuka, air lemon, air fosfat atau asam klorida, asam oksalat dan lain-lain dengan cara merendam benda berkarat ke dalam cairan tersebut
- c. Dengan pasta seperti soda kue, pasta dari hidrogen peroksida dengan *cream of tartar*, caranya dengan digosokan ke benda berkarat
- d. Dengan bahan kimia khusus penghilang karat



Gambar 2.6. Tong Plastik

Sumber : Istimewa – google



Gambar 2.7. Tong Besi

Sumber : Istimewa – google

2.11.5. Botol Bekas

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, botol adalah wadah untuk benda cair, yang berleher sempit dan biasanya dibuat dari kaca atau plastik. Botol memiliki ragam bentuk seperti botol minuman, toples kaca, galon air, dan lain-lain. Botol juga termasuk kedalam limbah yang sulit di daur ulang.



Gambar 2.8. Botol

Sumber : Istimewa –
google



Gambar 2.9. Galon

Sumber : Istimewa –
google



Gambar 2.10. Toples

Sumber : Istimewa –
google