

Perancangan *Community Learning Center* Dengan Pendekatan *Inclusive Design* di Yogyakarta

Rahmayani Baqiyatun Shalihah¹, Indah Pujiyanti²

¹Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas 'Aisyiyah
Yogyakarta

²Dosen Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas 'Aisyiyah
Yogyakarta

¹Surel: baqiybaqiy@gmail.com

ABSTRAK: Ruang publik menjadi kebutuhan komunal untuk mengakomodir berbagai aktivitas masyarakat, termasuk dalam pendidikan. Yogyakarta sebagai kota pendidikan menjadi destinasi bagi pelajar dan mahasiswa lokal maupun luar daerah untuk menempuh studi akibat daya tarik dari banyaknya institusi pendidikan berkualitas baik. Pendidikan menjadi kebutuhan dan hak setiap individu masyarakat, ini sejalan dengan kebijakan pemerintah tentang wajib belajar 12 tahun. Namun, realitanya tidak semua masyarakat dapat mengenyam pendidikan formal yang salah satunya disebabkan faktor keterbatasan ekonomi. Kaum marginal menjadi kelompok masyarakat yang sulit mengakses pendidikan. Berkaitan dengan kebutuhan akan ruang publik tersebut, pada tahun 2014 DIY telah dicanangkan sebagai provinsi inklusif. Namun secara implementasi khususnya pada fasilitas ruang publik yang sudah ada dirasa belum maksimal menerapkan desain yang inklusif. Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan desain *Community Learning Center* (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat) di Yogyakarta yang menyediakan fasilitas pendidikan nonformal berupa pendidikan kesetaraan dan pendidikan keterampilan sebagai alternatif pendidikan bagi masyarakat khususnya kaum marginal dengan desain yang ramah bagi semua kalangan usia maupun disabilitas. Pendekatan *inclusive design* digunakan sebagai dasar perancangan melalui empat kriteria desain; *functional*, *usable*, *desirable*, dan *viable*. Kriteria tersebut akan diterapkan pada beberapa aspek desain yaitu pengolahan area entrance yang mengutamakan fisibilitas, kemudahan akses atau penggunaan dan kemandirian pengguna; pengolahan massa bangunan dengan membagi zonasi sesuai jenis kegiatan untuk memudahkan mobilitas pengguna; pengolahan sirkulasi dan akses berupa penggunaan transportasi bangunan dengan mengutamakan keamanan dan kemandirian pengguna; pengolahan kualitas ruang berupa pemaksimalan penghawaan dan pencahayaan alami dengan adanya bukaan, skylight, dan void pada bangunan; pengolahan ruang dalam berupa penggunaan furniture yang ramah bagi semua pengguna serta pengaturan sirkulasi di dalam ruangan untuk kenyamanan mobilitas pengguna; dan pengolahan ruang luar berupa pengolahan area parkir, pedestrian, dan landscape yang mengutamakan keamanan dan kenyamanan pengguna. Selain menunjang kebutuhan kegiatan belajar masyarakat, adanya fasilitas ini juga mendukung eksistensi Yogyakarta sebagai kota pendidikan dan mendukung pemerintah daerah dalam mewujudkan DIY sebagai provinsi inklusif.

Kata Kunci: Ruang publik, *Community Learning Center*, *Inclusive design*.

PENDAHULUAN

Latar belakang

Sebagai makhluk sosial, manusia membutuhkan ruang sebagai wadah untuk berbagai aktivitas interaksi sosialnya, semisal bertemu, berkumpul, berkomunikasi, *refreshing*, rekreasi atau hanya sekedar rehat sejenak. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan adanya ruang publik yang berfungsi sebagai tempat menampung aktivitas masyarakat, baik secara individu maupun secara kelompok. Ruang publik hingga kini menjadi salah satu kebutuhan komunal sekaligus komponen penting dalam tata ruang sebuah kota, untuk mengakomodir berbagai aktivitas sosial masyarakat, salah satunya dalam hal pendidikan.

Yogyakarta terkenal dengan banyak julukan, salah satunya dikenal dengan sebutan kota pendidikan. Sebagai kota pendidikan, tidak mengherankan jika Yogyakarta menjadi destinasi bagi para pelajar dan mahasiswa baik lokal maupun luar daerah untuk menempuh studi sebagai akibat daya tarik dari banyaknya institusi pendidikan, dari tingkat pendidikan kanak-kanak, pendidikan dasar, hingga perguruan tinggi dengan kualitas yang baik. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Kota Yogyakarta, pada tahun 2019 tercatat ada 575 institusi pendidikan mulai dari tingkat taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi yang ada di wilayah Kota Yogyakarta. Suasana kota yang nyaman, masyarakat yang dikenal ramah dan santun, serta budaya yang masih melekat; seperti dengan adanya Keraton Yogyakarta, acara-acara kesenian maupun kebudayaan yang rutin dilaksanakan tiap tahunnya, dan juga komunitas-komunitas kreatif yang ada di Yogyakarta. Berbagai faktor tersebut menciptakan atmosfer kondusif bagi para penuntut ilmu yang menempuh pendidikan di Yogyakarta.

Tabel 1. Jumlah Sekolah dan Perguruan Tinggi di Kota Yogyakarta

Jenis Instansi	Jumlah
TK, RA	228
SD, MI	169
SMP, MTs	65
SMA, SMK, MA	77
Perguruan Tinggi	27
SLB	9

Sumber : Badan Pusat Statistik, 2020

Pendidikan menjadi suatu kebutuhan dan hak bagi setiap individu masyarakat. Pendidikan berperan dalam menghasilkan sumber daya manusia yang mampu berdaya guna, yang dapat berdampak positif pada kemajuan daerah di berbagai bidang. Pemerintah Indonesia pun juga telah mengeluarkan kebijakan wajib belajar 12 tahun. Namun, realita yang terjadi saat ini adalah tidak semua warga masyarakat dapat mengenyam pendidikan formal yang salah satunya disebabkan oleh faktor keterbatasan ekonomi. Kaum marginal atau masyarakat miskin kota menjadi kelompok masyarakat yang sulit mengakses pendidikan. Maka dari itu, perlu adanya sarana pendidikan alternatif selain pendidikan formal melalui sekolah, khususnya bagi kaum marginal. *Community Learning Center* atau Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat menjadi suatu wadah kegiatan pembelajaran masyarakat sebagai alternatif untuk meningkatkan pengetahuan, kreativitas, dan keterampilan yang diarahkan pada pemberdayaan potensi untuk mencapai individu yang berdaya guna. Selain menunjang kebutuhan kegiatan belajar masyarakat, adanya fasilitas

Community Learning Center ini juga mendukung eksistensi Yogyakarta sebagai kota pendidikan.

Berkaitan dengan kebutuhan akan ruang publik, isu ruang publik yang inklusif hingga saat ini dirasa belum optimal dalam penerapannya. Padahal, masyarakat sebagai subjek dari ruang publik itu sendiri merupakan suatu struktur elemen yang sudah seharusnya bersifat inklusif, mengingat di dalamnya sudah melingkupi keberagaman baik dari segi ras, agama, fisik, status sosial hingga usia. Dalam kitab suci Al Qur'an pun telah disinggung mengenai penciptaan manusia secara pluralistik dengan keberagaman dan kemajemukan, salah satunya yang tercantum dalam Q.S. Al Hujurat ayat 13. Pada tahun 2014 DIY telah mencanangkan diri sebagai provinsi inklusif dan sebelumnya telah mengeluarkan PERDA Nomor 4 Tahun 2012 tentang Perlindungan dan Pemenuhan Hak-hak Penyandang Disabilitas yang baru berlaku efektif sejak tahun 2014. Namun faktanya, hingga kini secara implementasi terutama pada fasilitas umum atau ruang publik yang sudah ada di Yogyakarta dirasa belum maksimal dalam menerapkan desain yang inklusif. Sebagaimana mengutip dari pernyataan yang disampaikan Komisioner Bidang Pemantauan dan Layanan Pengaduan Komite Hak Disabilitas DIY dalam konferensi pers 'Catatan Akhir Tugas Komite Hak Disabilitas DIY 2017-2020', Winarta (2020, November 23) menyampaikan beberapa contoh aksesibilitas fasilitas umum di DIY terutama bagi para disabilitas masih jauh dari kata *accessible*. (Tribun, 2020)

Melihat fakta tersebut, maka *inclusive design* dipilih sebagai solusi untuk menjawab isu permasalahan yang ada dan juga mendukung pemerintah daerah dalam mewujudkan DIY sebagai provinsi inklusif. Pendekatan *inclusive design* ini akan diterapkan dalam perancangan *Community Learning Center* atau Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat di Yogyakarta dengan memperhatikan kebutuhan dan juga karakteristik tiap sasaran *user* yaitu masyarakat lokal khususnya kaum marginal, baik dari segi usia maupun bagi kalangan disabilitas.

Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menghasilkan rancangan desain *Community Learning Center* atau Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat di Yogyakarta dengan pendekatan *inclusive design*, yang menyediakan fasilitas pendidikan nonformal dalam bentuk pendidikan kesetaraan dan pendidikan keterampilan sebagai alternatif pendidikan bagi masyarakat khususnya kaum marginal dengan desain yang ramah bagi semua kalangan baik dari segi usia maupun bagi kalangan disabilitas.

TINJAUAN PUSTAKA

Community Learning Center

Kumalawati (2017) dalam penelitiannya yang berjudul "Genengadal *Community Center* (Sebagai Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat dengan Pendekatan Desain Arsitektur Vernakular)", mendeskripsikan fungsi Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat atau dalam penelitiannya disebut *Community Center*, yaitu sebagai tempat pelatihan dalam pemberdayaan masyarakat desa dan sarana pengembangan ekonomi kreatif.

Perbedaan deskripsi dari "fungsi Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat" antara penelitian Kumalawati dan penelitian ini adalah pada tinjauan aspek kegiatan-kegiatan yang diwadahi. Dalam penelitian Kumalawati kegiatan yang diwadahi lebih diarahkan

kepada pemberdayaan masyarakat desa dan sarana pengembangan ekonomi kreatif. Sedangkan dalam penelitian ini, fungsi Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat atau disebut *Community Learning Center*, yaitu sebagai pusat kegiatan masyarakat dengan fungsi edukasi dan rekreasi, yang mana kegiatan yang diwadahi lebih diarahkan pada sarana pendidikan nonformal dalam bentuk pendidikan kesetaraan dan pendidikan keterampilan sebagai alternatif pendidikan bagi kelompok masyarakat marginal.

Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 26 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan nonformal diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan sebagai pengganti, penambah, dan/atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat. Hasil dari pendidikan nonformal dapat dinilai setara dengan hasil program pendidikan formal setelah melalui proses penilaian penyetaraan oleh lembaga yang ditunjuk oleh Pemerintah mengacu pada standar nasional pendidikan.

Inclusive Design

Istilah *inclusive design* ini muncul sebagai bentuk respon atas sering disalah artikannya istilah *universal design* yang awalnya berasal dari pergerakan bagi penyandang disabilitas, menjadi usaha mencari solusi universal untuk memenuhi kebutuhan semua orang (Laurens dan Tanuwidjaja, 2012). Secara umum, istilah *inclusive design* dan *universal design* mempunyai latar belakang yang sama, namun terdapat perbedaan dari kedua istilah tersebut. *Universal design* lebih fokus terhadap desain final yang dihasilkan agar bisa digunakan semua orang tanpa harus beradaptasi dalam penggunaannya. Mengutip dari penelitian Laurens dan Tanuwidjaja (2012), *Universal design* yang berfokus pada isu-isu teknis dan prosedural, justru menimbulkan stigmatisasi atau pengucilan individu karena desain mengakomodasi ketidakmampuan seseorang (Imrie, 2001). Sedangkan *inclusive design* berfokus bukan pada hasil namun pada proses desain melalui pendekatan integratif, yaitu dengan pemahaman terhadap kebutuhan dan keberagaman pengguna agar dapat menghasilkan desain yang bisa digunakan tidak hanya pada kelompok tertentu tapi juga bisa menjangkau lebih banyak orang.

Kartika, Mustaqimah, dan Hardiyati (2018) dalam penelitiannya menyebutkan empat kriteria *inclusive design*, yaitu;

- a. *Functional* (desain dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan pengguna).
- b. *Usable* (desain dapat digunakan dan mudah dioperasikan).
- c. *Desirable* (keberadaan desain diinginkan oleh pengguna).
- d. *Viable* (desain layak digunakan oleh pengguna dengan memenuhi kriteria-kriteria sebelumnya). (Tanuwidjaja, 2013).

Sedangkan menurut Pujiyanti (2018) yang mengacu pada *The Center of Universal Design* (1997), terdapat 7 (tujuh) prinsip *Universal Design* yang bisa digunakan dalam pendekatan desain inklusi, diantaranya sebagai berikut:

- a. Kesetaraan dalam penggunaan (*Equitable Use*), yaitu desain dapat digunakan oleh semua pengguna dengan kondisi yang berbeda-beda.
- b. Fleksibilitas dalam penggunaan (*Flexibility in Use*), yaitu desain dapat mengakomodasi kebutuhan dan kemampuan setiap individu dengan cakupan yang luas.
- c. Cara penggunaan yang sederhana (*Simple and Intuitive Use*), yaitu desain dapat dengan mudah dimengerti terlepas dari kondisi dan kemampuan pengguna.

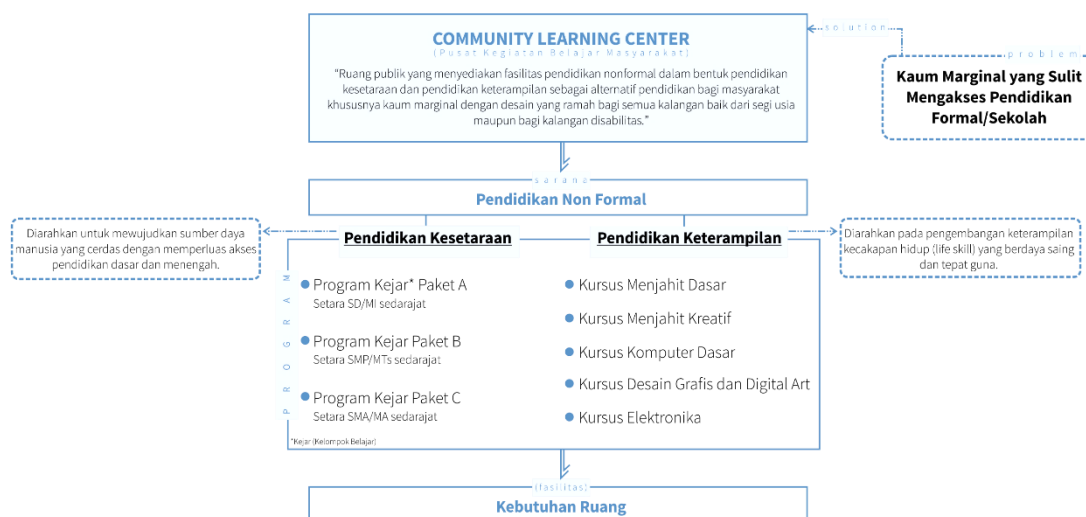
- d. Informasi yang jelas (*Perceptible Information*), yaitu desain memberikan informasi yang efektif kepada pengguna terlepas dari kondisi dan kemampuan pengguna.
- e. Ada toleransi terhadap kesalahan (*Tolerance for Error*), yaitu desain dapat meminimalisir konsekuensi dan resiko ketika terjadi kejadian atau tindakan tertentu.
- f. Hanya memerlukan sedikit upaya (*Low Physical Effort*), yaitu desain dapat digunakan dengan efisien dan nyaman dalam segala kondisi.
- g. Terdapat ruang dan ukuran yang cukup untuk mencapai dan menggunakan (*Size and Space for Approach and Use*), yaitu kesesuaian ukuran dan ruang untuk digunakan pengguna terlepas dari postur dan kondisi fisik maupun perpindahan pengguna.

Berdasarkan penjabaran kriteria dan prinsip tersebut, dapat disimpulkan bahwa hal penting dalam desain inklusif adalah mengutamakan kesetaraan, kemudahan, kemandirian, dan keamanan. Hal tersebut tercermin dalam kriteria *inclusive design* yang dapat diterapkan melalui prinsip-prinsip yang sesuai, yaitu sebagai berikut:

- a. *Functional* yang diterapkan melalui prinsip *flexibility in use*, prinsip *perceptible information*, dan prinsip *tolerance for error*.
- b. *Usable* yang diterapkan melalui prinsip *simple and intuitive use*, prinsip *low physical effort*, dan prinsip *size and space for approach and use*.
- c. *Desirable* yang diterapkan melalui prinsip *equitable use* dan prinsip *perceptible information*.
- d. *Viable* yang diterapkan melalui prinsip *equitable use* dan prinsip *tolerance for error*.

PROSES RANCANG DAN EKSPLORASI

Definisi *Community Learning Center*



Gambar.1. Bagan Alur Berpikir

Sumber : Analisis Penulis, 2021

Community Learning Center (CLC) atau juga disebut Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) yang dimaksud dalam perancangan ini adalah sebuah ruang publik yang menyediakan fasilitas pendidikan nonformal sebagai alternatif pendidikan bagi masyarakat, khususnya kaum marginal atau masyarakat miskin kota. Terdapat dua bentuk pendidikan nonformal yang difasilitasi, yaitu Pendidikan Kesetaraan dan Pendidikan

Keterampilan. Pendidikan Kesetaraan diarahkan untuk mewujudkan sumber daya manusia yang cerdas dengan memperluas akses pendidikan dasar dan menengah, sedangkan Pendidikan Keterampilan lebih diarahkan pada pengembangan keterampilan kecakapan hidup (*life skill*) yang berdaya saing dan tepat guna. Masing-masing kemudian diturunkan dalam beberapa program kegiatan pendidikan yang sesuai dengan arahan capaian tersebut.

Tabel 2. Analisis Kebutuhan Ruang

Pengguna	Program Ruang	Aktivitas Pengguna	Kebutuhan Ruang
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta CLC • Pengunjung Umum • Tenaga Pengajar CLC • Pengelola CLC 	Area Pendidikan	Kegiatan Belajar Mengajar Program Kesetaraan	R. Kelas Kejar Paket A R. Kelas Kejar Paket B R. Kelas Kejar Paket C R. Tenaga Pengajar Toilet
		Kegiatan Pelatihan Program Kesetaraan	Studio Menjahit Dasar Studio Menjahit Kreatif Studio Digital Art Studio Graphic Design R. Kelas Komputer R. Penyimpanan Alat R. Penyimpanan Bahan R. Tenaga Pengajar Toilet R. Display Karya dan Penjualan Karya
	Area Layanan Umum	Kegiatan Layanan Umum	Lobby R. Kantor Pengelola R. Tamu R. Arsip R. Rapat Aula Pertemuan Toilet
		Kegiatan Layanan Pustaka	Perpustakaan R. Baca
	Area Pendukung	Kegiatan Ibadah	Mushola
		Kegiatan Komunal	Kafetaria Taman Area Parkir
	Area Pengelolaan/Servis	Kegiatan Pengelolaan	Gudang R. Genset R. Pompa Air Area Pembuangan Sampah Area Pengelolaan Limbah

Sumber : Analisis Penulis, 2021

Sasaran utama pengguna dari *Community Learning Center* yaitu khususnya kaum marginal yang sulit mengakses pendidikan formal dan masyarakat umum. Adapun batasan pengguna baik peserta CLC, pengunjung umum, maupun pengelola ditentukan dari segi usia dan fisik. Dari segi usia yaitu anak usia sekolah (7 – 19 tahun) dan dewasa (20 – 50 tahun).

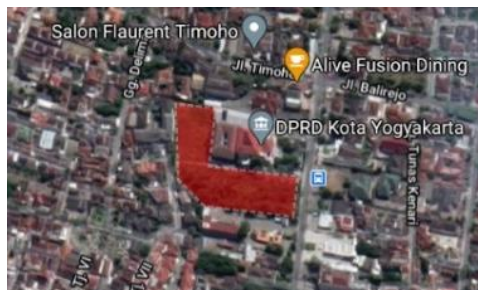
Dari segi fisik terdiri dari disabilitas fisik (tidak mencakup penyandang disabilitas mental, intelektual, atau ganda) diantaranya tuna daksa, tuna netra, dan tuna rungu/tuna wicara; dan non disabilitas yaitu anak-anak dan ibu hamil. Dari sasaran pengguna kemudian dijabarkan aktivitas pengguna untuk mengetahui program ruang yang dibutuhkan.

Lokasi Proyek

Kecamatan Umbulharjo merupakan 1 dari 10 kecamatan yang sudah ditetapkan menjadi kecamatan inklusi di Kota Yogyakarta. Umbulharjo juga menjadi salah satu kecamatan dengan angka kemiskinan paling tinggi di Kota Yogyakarta pada tahun 2020 yaitu mencapai 13,49 persen. Dalam PERDA tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Yogyakarta Tahun 2010-2029, Kecamatan Umbulharjo merupakan kawasan prioritas yang harus dikembangkan dibandingkan dengan kecamatan-kecamatan lain yang relatif sudah berkembang. Beberapa faktor tersebut kemudian mendasari dipilihnya Kecamatan Umbulharjo menjadi lokasi untuk proyek *Community Learning Center* sebagai sebuah fasilitas penunjang kegiatan belajar masyarakat.

Lokasi site yang dipilih tepatnya terletak di Jalan Ipda Tut Harsono, Kelurahan Muja Muju, Kecamatan Umbulharjo, Kota Yogyakarta. Site yang dipilih merupakan lahan kosong belum terbangun dan berbatasan dengan :

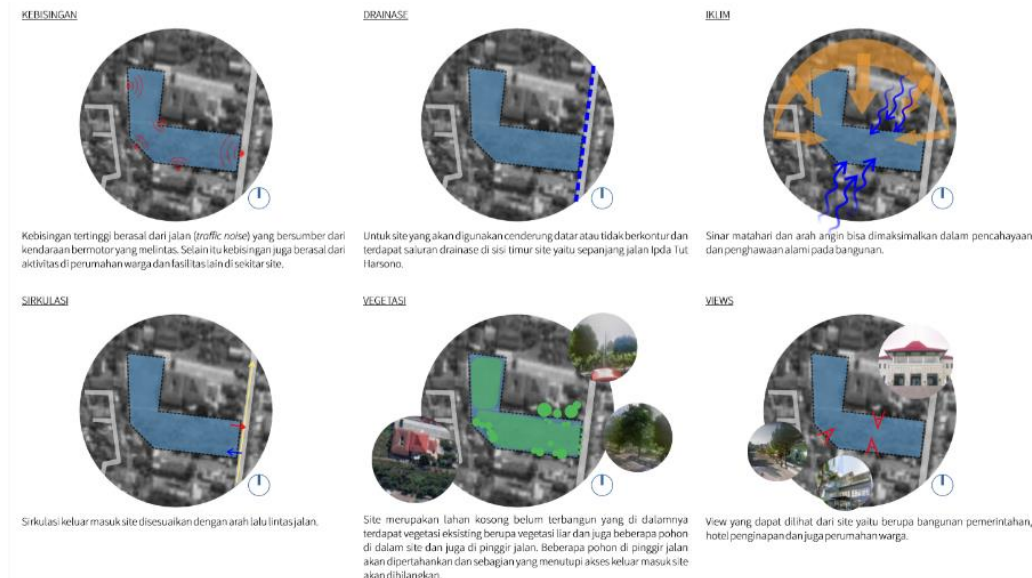
- Utara : Kantor DPRD Kota Yogyakarta
- Timur : Jalan Ipda Tut Harsono
- Selatan : OYO 1334 De'amor Exclusive Timoho
- Barat : Permukiman Warga



Gambar.2. Lokasi Tapak

Sumber : maps.google.com

Pemilihan site didasari oleh tersedianya lahan kosong yaitu tapak yang akan digunakan seluas $\pm 8163.23 \text{ m}^2$. Selain itu lokasi site cukup dekat dengan instansi pendidikan, kantor pemerintahan, dan fasilitas pendukung pada area sekitar site, semisal halte Trans Jogja dan Rumah Sakit. Berdasarkan RDTR dan Peraturan Zonasi Kota Yogyakarta Tahun 2015-2035, peruntukan lahan site merupakan fungsi Perdagangan dan Jasa, dan Perumahan kepadatan tinggi. Selain itu dalam Indikasi Program Pemanfaatan Ruang masuk ke dalam zona Sarana Pelayanan Umum dengan kegiatan pengembangan dan pembangunan fasilitas penunjang sarana pendidikan. Untuk ketentuan intensitas pemanfaatan ruang berupa KDB sebesar 80%, KLB 6,4, KDH 10%, GSB minimal 5 meter, dan ketinggian bangunan maksimal 32 meter.

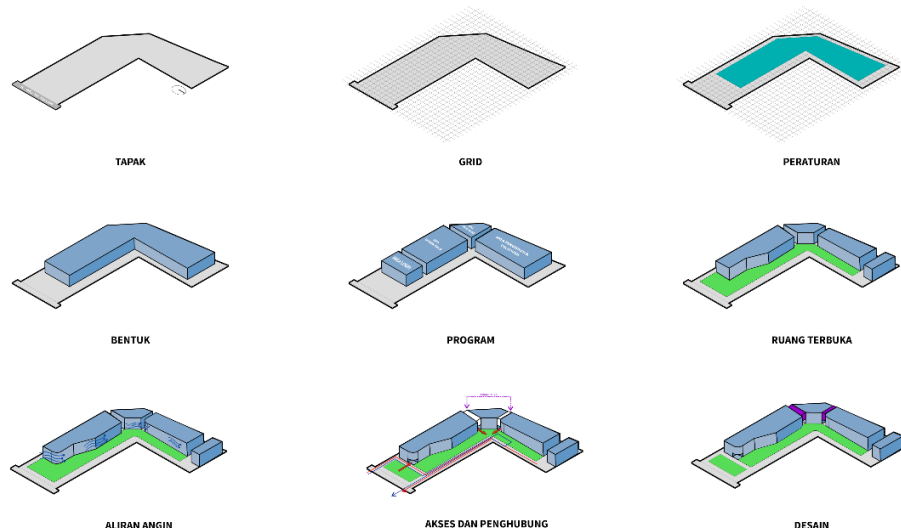


Gambar.3. Analisis Site

Sumber : Analisis Penulis, 2021

Konsep Gubahan Massa

Proses gubahan massa dimulai dengan mengikuti bentuk tapak yang disesuaikan dengan analisis peraturan garis sempadan bangunan, sehingga bangunan menjorok ke dalam. Dari bentuk yang didapatkan dibagi sesuai program zonasi ruang yang dibutuhkan dan dipotong di beberapa sisi untuk ruang terbuka. Beberapa sudut bangunan dibuat melengkung bertujuan agar aliran angin bisa mengalir masuk ke tiap sisi bangunan. Akses dibuat menjorok sebagai penanda akses masuk keluar serta sirkulasi di dalam site dibedakan antara sirkulasi kendaraan service dan kendaraan umum.



Gambar.4. Gubahan Massa

Sumber : Analisis Penulis, 2021

Konsep Pendekatan Perancangan

Perancangan *Community Learning Center* menggunakan konsep pendekatan *inclusive design* sebagai dasar dalam perancangannya. *Community Learning Center* atau Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat ini merupakan sebuah pusat kegiatan publik dengan fungsi edukasi dan rekreasi yang menyediakan fasilitas pendukung kegiatan belajar masyarakat, khususnya kaum marginal. Dalam pendekatan *inclusive design* diambil empat kriteria umum sebagai parameter yang akan diterapkan pada desain.

Tabel 3. Penerapan Parameter *Inclusive Design*

Kriteria	Prinsip	Aspek Desain					
		Entrance	Massa	Sirkulasi & Akses	Kualitas Ruang	Ruang Dalam	Ruang Luar
Functional	<i>flexibility in use</i>	√	√	√	√	√	√
	<i>perceptible information</i>						
	<i>tolerance for error</i>						
Usable	<i>simple and intuitive use</i>	√		√	√	√	√
	<i>low physical effort</i>						
	<i>size and space for approach and use</i>						
Desirable	<i>equitable use</i>	√	√	√	√	√	√
	<i>perceptible information</i>						
Viable	<i>equitable use</i>	√	√	√	√	√	√
	<i>tolerance for error</i>						

Sumber : Penulis, 2021

a. *Entrance*

Pengolahan *entrance* yang meliputi penempatan akses masuk dan akses keluar pada *Community Learning Center* menggunakan empat kriteria *inclusive design* yang diterapkan melalui akses yang mudah dijangkau, sederhana, sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan pengguna, serta mengutamakan kemandirian. Salah satu penerapannya yaitu dengan penggunaan pintu otomatis.

b. *Massa*

Pengolahan massa bangunan *Community Learning Center* menggunakan kriteria *functional*, *desirable* dan *viable* yang diterapkan pada bentuk dan zonasi atau pola tata ruang. Pengolahan desain disesuaikan dengan prinsip kesetaraan dalam penggunaan (*equitable use*), prinsip kejelasan informasi (*perceptible information*), dan prinsip keamanan dan keselamatan pengguna (*tolerance for error*).

c. *Sirkulasi dan Akses*

Pengolahan sirkulasi dan akses pada *Community Learning Center* yaitu meliputi pengolahan transportasi bangunan, koridor, dan jalur evakuasi darurat. Desain sirkulasi dilengkapi dengan fasilitas penunjang semisal *hand railing*, *ramp*, dan *guiding block*.

- d. Kualitas Ruang
Pengolahan pada kualitas ruang dengan desain yang memberikan kenyamanan melalui pencahayaan dan penghawaan pada ruangan.
- e. Ruang Dalam
Pengolahan ruang dalam pada *Community Learning Center* menggunakan empat kriteria *inclusive design*. Dalam pengolahan desain ruang dalam akan dipertimbangkan kebutuhan dan karakteristik pengguna, terutama bagi pengguna dengan kebutuhan khusus.
- f. Ruang Luar
Pengolahan ruang luar pada *Community Learning Center*—meliputi pengolahan area parkir, pedestrian, dan *landscape*—menggunakan empat kriteria *inclusive design*.

HASIL PERANCANGAN

Penerapan *Inclusive Design*

Berdasarkan teori *inclusive design*, terdapat empat kriteria desain yang inklusif, yaitu *functional, usable, desirable, dan viable*. Parameter *inclusive design* diterapkan di beberapa aspek dalam perancangan, di antaranya sebagai berikut :

- a. *Entrance*
Area *entrance* atau akses keluar masuk pada bangunan mengutamakan fisibilitas, kemudahan akses atau penggunaan dan kemandirian. Dalam implementasinya yaitu penggunaan pintu sensor otomatis dan pintu dua arah. Selain itu warna pintu dibuat kontras dengan warna dinding agar mudah terlihat (*color contrast*).

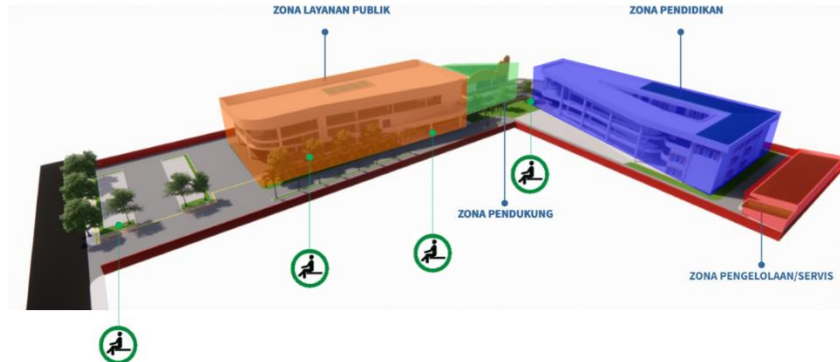


Gambar.5. Entrance

Sumber : Penulis, 2021

- b. Massa
Pengolahan massa bangunan yaitu dengan membagi zonasi sesuai jenis kegiatan, seperti zona kegiatan layanan publik di gedung depan dan zona pendidikan kesetaraan dan pendidikan keterampilan di gedung bagian belakang. Pembagian zonasi ini akan memudahkan pengguna menjangkau ruangan-ruangan sehingga tidak perlu berpindah terlalu jauh saat beraktivitas sesuai kebutuhannya. Untuk penerapan prinsip *tolerance for error* yaitu dengan meminimalisir perbedaan level permukaan lantai—dengan *flat surface* dan tidak licin. Selain itu untuk merespon

tingkat keterjangkauan pengguna yang berbeda-beda, dibuat area transit berupa area duduk di beberapa titik.



Gambar.6. Massa

Sumber : Penulis, 2021

c. Sirkulasi dan Akses

Pengolahan sirkulasi dan akses berupa transportasi bangunan yang menggunakan lift, travelator, dan ramp yang dilengkapi railing. Untuk semua akses keluar masuk bangunan menggunakan ramp. Untuk mendukung kemudahan akses bagi setiap pengguna, digunakan *signage* berupa *LED Running text*, *signage* dengan simbol dan braille, *hand railing* yang dilengkapi braille, dan *guiding block*.



Gambar.7. Sirkulasi dan Akses

Sumber : Penulis, 2021

d. Kualitas Ruang

Untuk menjaga sirkulasi udara dan cahaya alami bisa masuk dengan baik, dibuat banyak bukaan di beberapa sisi bangunan. Adanya skylight dan juga void pada bangunan juga membantu penghawaan dan pencahayaan secara alami. Pada

beberapa ruang atau area dibuat terbuka atau tanpa dinding masif memberikan kesan lega dan luas.

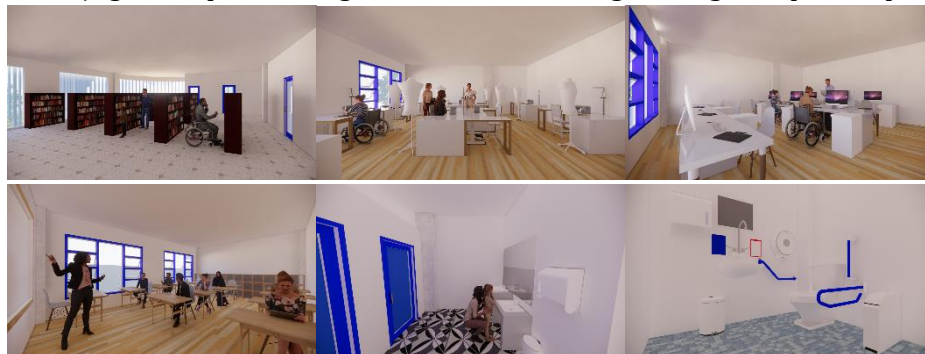


Gambar.8. Kualitas Ruang

Sumber : Penulis, 2021

e. Ruang Dalam

Pengolahan ruang dalam berupa penggunaan furnitur yang tidak terlalu tinggi agar bisa digunakan oleh semua orang dengan kemampuan dan kondisi fisik yang beragam. Selain itu, beberapa ruang dibuat dengan tanpa sekat atau dinding masif agar memudahkan mobilitas atau sirkulasi pengguna. Pengolahan layout ruang dalam juga mempertimbangkan antara luas ruangan dengan kapasitas pengguna.



Gambar.9. Ruang Dalam

Sumber : Penulis, 2021

f. Ruang Luar

Pengolahan ruang luar meliputi pengolahan area parkir, pedestrian, dan *landscape*. Pada pedestrian dibuat datar dan lurus, serta dilengkapi guiding block dan *curbs cut* di sisi sampingnya. Area parkir ditempatkan di beberapa titik dan tidak jauh dari akses masuk bangunan, yang dilengkapi penanda parkir khusus untuk pengguna kendaraan difabel. Penambahan vegetasi seperti tanaman hias, pohon perindang dan pengarah juga menambah suasana asri pada kawasan.

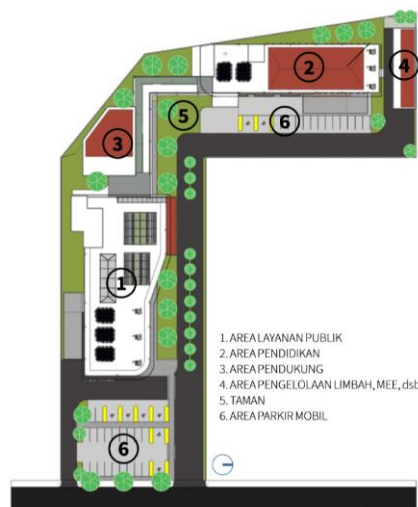


Gambar.10. Ruang Luar

Sumber : Penulis, 2021

Hasil Rancangan

Berikut merupakan hasil rancangan bangunan *Community Learning Center*. Secara makro pada gambar situasi ditunjukkan pembagian area-area pelayanan berupa bangunan yang ada pada kawasan *Community Learning Center*, seperti area layanan publik, area pendidikan, area pendukung, area servis, serta penambahan kebutuhan lain berupa ruang terbuka hijau dan area parkir. Pada gambar siteplan dijelaskan pembagian sirkulasi pada kawasan *Community Learning Center* berdasarkan kebutuhan pengguna yaitu berupa sirkulasi motor, sirkulasi sepeda, sirkulasi mobil, dan sirkulasi kendaraan servis. Selain itu juga terdapat beberapa area yang ditandai sebagai titik kumpul kawasan ketika terjadi keadaan darurat. Untuk kebutuhan dan program ruang digambarkan ke dalam rancangan denah bangunan *Community Learning Center* atau Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat.



Gambar.11. Situasi

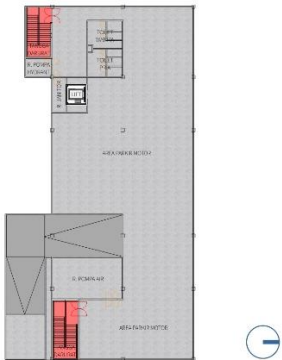
Sumber : Penulis, 2021



Gambar.12. Siteplan
Sumber : Penulis, 2021

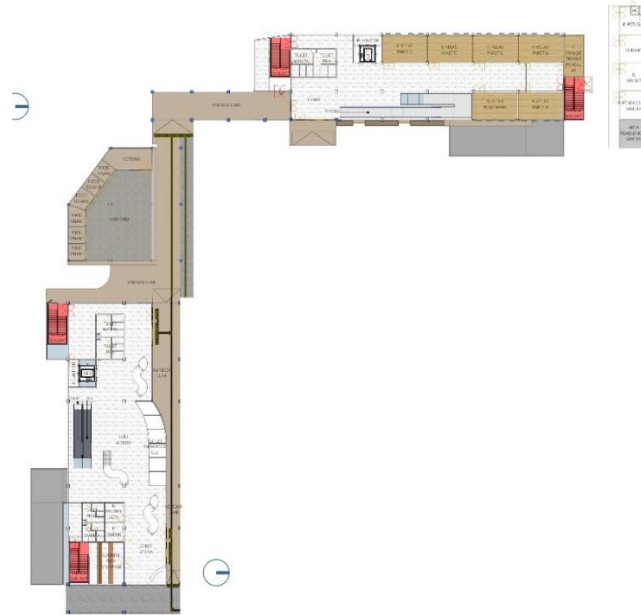


DENAH BASEMENT



DENAH BASEMENT

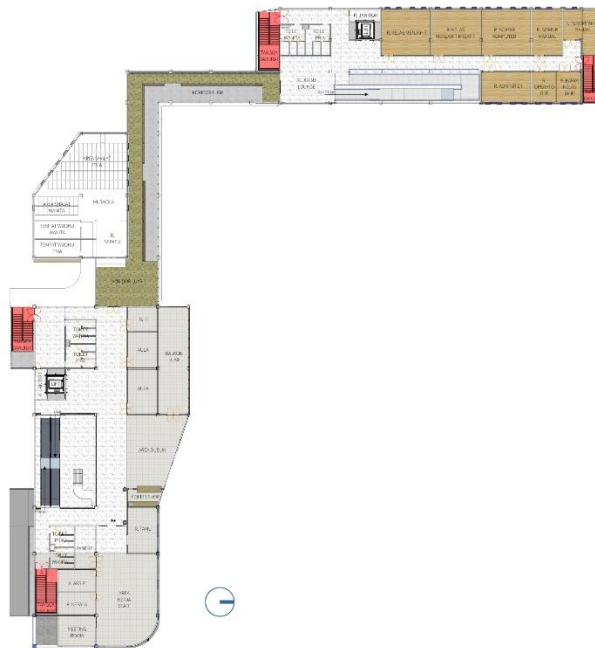
Gambar.13. Denah Basement
Sumber : Penulis, 2021



DENAH LANTAI 1

Gambar.14. Denah Lantai 1

Sumber : Penulis, 2021



DENAH LANTAI 2

Gambar.15. Denah Lantai 2

Sumber : Penulis, 2021



Gambar.16. Denah Lantai 3 dan 4
Sumber : Penulis, 2021



Gambar.17. Fasad Bangunan
Sumber : Penulis, 2021

Fasad pada bangunan *Community Learning Center* ini mengambil bentuk dan warna dari gelombang aliran air mengalir yang merujuk pada *branding* nama yang dipakai, yaitu WIDYA AMARTA *Community Learning Center*. Secara filosofis nama ini diambil dari bahasa sansekerta. 'Widya' yang berarti ilmu pengetahuan dan 'Amarta' yang berarti air kehidupan. Nama tersebut juga merujuk dari istilah 'SEGORO AMARTO' (*Semangat Gotong Royong Agawe Majune Ngayogyakarta*), yang merupakan strategi Pemerintah Kota Yogyakarta dalam upaya penanggulangan kemiskinan di Yogyakarta. Sejalan dengan harapan bahwa WIDYA AMARTA *Community Learning Center* bisa seperti sebuah air kehidupan yang menjadi semangat bersama dalam mewujudkan kehidupan masyarakat yang sejahtera dan mandiri melalui pendidikan.



Gambar.18. Persektif Eksterior

Sumber : Penulis, 2021

SIMPULAN

Community Learning Center atau Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat di Yogyakarta ini dirancang sebagai sebuah fasilitas pendidikan nonformal yang mewadahi pendidikan kesetaraan dan pendidikan keterampilan sebagai alternatif pendidikan bagi masyarakat khususnya kaum marginal. Konsep *inclusive design* digunakan sebagai pendekatan dalam proses perancangan dengan menerapkan empat kriteria *inclusive design* pada beberapa aspek desain pada bangunan ini. Empat kriteria *inclusive design* yang diterapkan yaitu diantaranya kriteria *functional*, *usable*, *desirable*, dan *viable*. Perancangan *Community Learning Center* atau Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat dengan pendekatan *inclusive design* ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk meningkatkan pendidikan bagi banyak kalangan masyarakat juga mewadahi kebutuhan pengguna dengan kondisi yang beragam sekaligus secara arsitektural dapat menghilangkan deskriminasi fisik dalam penggunaan fasilitas publik.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Yogyakarta. (2020). Kota Yogyakarta Dalam Angka 2020. Diakses dari <https://jogjakota.bps.go.id/publication/2020/04/27/2a6bb713d16b766c86776231/kota-yogyakarta-dalam-angka-2020.html>
- Husna, Maruti A. 2020. Fasilitas Umum dengan Aksesibilitas Penyandang Disabilitas di DIY Dinilai Masih Jauh dari Standar di <https://jogja.tribunnews.com> (akses 17 Februari 2021)
- Husna, Maruti A. 2020. Refleksi 6 Tahun DI Yogyakarta sebagai Provinsi Inklusif, Sejauh Mana Kepedulian Pemerintah? di <https://jogja.tribunnews.com> (akses 17 Februari 2021)
- Kartika, S.G., Mustaqimah, U. & Hardiyati. 2018. Penerapan Desain Inklusif Pada Perancangan Sanggar Paud Inklusif di Yogyakarta. Jurnal Senthong Universitas Sebelas Maret. (online), Vol. 1, No.1, (<https://jurnal.ft.uns.ac.id>), diakses 27 Februari 2021.

- KPS. 2021. Peningkatan Pendapatan Masyarakat Untuk Penuntasan Kemiskinan di Kota Yogyakarta di <https://www.simpony.net> (akses 16 Maret 2021)
- Kumalawati, Mita. 2017. Genengadal Community Center (Sebagai Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat dengan Pendekatan Desain Arsitektur Vernakular). Tugas Akhir Diterbitkan. Surakarta: Program Studi Arsitektur, Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Laurens, J.M. & Tanuwidjaja, G. 2012. Melalui Pendekatan Desain Inklusi Menuju Arsitektur Yang Humanis. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Dies Jurusan Arsitektur, Universitas Kristen Petra, Surabaya, 4-5 Mei 2012
- Marsa A., Muhammad. 2017. Revitalisasi Benteng Vastenburg Sebagai Mal Pelayanan Publik Surakarta dengan Pendekatan Inclusive Public Space Design. Tugas Akhir Diterbitkan. Surakarta: Program Studi Arsitektur, Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 2 Tahun 2010 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Yogyakarta Tahun 2010-2029.
- Pujiyanti, Indah. 2018. Implementasi Universal Design Pada Fasilitas Pendidikan Tinggi. Jurnal Arsitektur dan Perencanaan (online), Vol. 1, No.2, (<https://ejournal.unisayogya.ac.id>), diakses 03 Maret 2021.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.