

**REKOMENDASI DESAIN UNTUK OPTIMALISASI
RUANG BELAJAR SANGGAR ANAK ALAM
(SALAM) DENGAN PENDEKATAN BERBASIS
DESAIN PARTISIPATIF**



SKRIPSI

oleh:

Muhammad Fikri Hanafi

NIM 2112386023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
GENAP 2026**

ABSTRAK

Desain partisipatif merupakan pendekatan perancangan yang melibatkan pengguna secara aktif dalam proses desain untuk menghasilkan solusi yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pendekatan ini menjadi relevan dalam perencanaan optimalisasi ruang belajar karena pengguna memiliki pengalaman dan pemahaman langsung terhadap ruang yang mereka gunakan sehari-hari. Sanggar Anak Alam (SALAM), sebuah sekolah alternatif yang berlokasi di Nitiprayan, Yogyakarta. Ditemukan beberapa permasalahan pada kualitas ruang belajar yang ada di SALAM khususnya pada Gedung Petruk. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rekomendasi desain ruang belajar melalui penerapan Desain Partisipatif dengan melibatkan siswa sebagai objek utama melalui *Focus Group Discussion* (FGD) dan *Co-design Workshop*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki pemahaman sekaligus kepekaan yang baik terhadap kondisi ruang belajar yang mereka gunakan. Melalui proses partisipatif, siswa mampu mengidentifikasi berbagai permasalahan, kebutuhan, serta keinginan terhadap pengembangan ruang belajar. Hasil partisipatif kemudian diterjemahkan ke dalam strategi desain, meliputi pengembangan estetika ruang, penataan ruang, elemen pembentuk ruang, elemen pengisi ruang, tata kondisi ruang, serta pengembangan lahan kosong. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pendekatan Desain Partisipatif efektif dalam menghasilkan rekomendasi desain yang kontekstual sekaligus meningkatkan rasa memiliki terhadap ruang belajar.

Kata kunci: Desain Partisipatif, Ruang Belajar, Optimalisasi Ruang, Sanggar Anak Alam, Desain Interior

ABSTRACTS

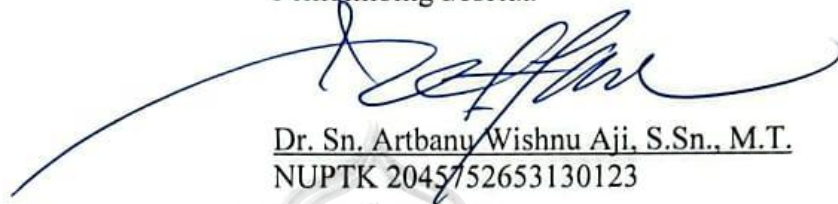
Participatory design is a design approach that actively involves users in the design process to generate solutions that better respond to their needs. Learning spaces play an important role in supporting the success of educational processes. Sanggar Anak Alam (SALAM) is an alternative school located in Nitiprayan, Yogyakarta. Several issues were identified regarding the quality of the learning spaces at SALAM, particularly in the Petruk Building. This study aims to develop design recommendations for learning spaces through the implementation of a participatory design approach by involving students as the primary participants through Focus Group Discussions (FGDs) and Co-Design Workshop. The findings indicate that students possess a strong understanding of and sensitivity toward the learning spaces they use. Through the participatory process, students were able to identify various problems, needs, and aspirations related to the development of learning spaces. These findings were subsequently translated into design strategies, including spatial aesthetics, space planning, spatial elements, furnishing elements, environmental conditions, and the development of vacant land. The study also demonstrates the participatory design approach is effective in generating contextual design recommendations while fostering a stronger sense of ownership toward the learning environment.

Keywords: *Participatory Design, Learning Spaces, Spaces Optimization, Sanggar Anak Alam, Interior Design*

Skripsi berjudul:


REKOMENDASI DESAIN UNTUK OPTIMALISASI RUANG BELAJAR SANGGAR ANAK ALAM (SALAM) DENGAN PENDEKATAN BERBASIS PARTISIPATIF diajukan oleh Muhammad Fikri Hanafi, NIM 2112386023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 9 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua




Dr. Sn. Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.
NUPTK 2045752653130123

Pembimbing II/Anggota



Brigitta Isabella, M.A.
NUPTK 2548767668230232

Cognate/Anggota



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.
NUPTK 0952769670130332

Mengetahui,


Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahiddin, S.Sn., M.T.
NUPTK 2045752653130123

Koordinator Program Studi Desain Interior



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.
NUPTK 0952769670130332

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Fikri Hanafi
NIM : 2112386023
Tahun lulus : 2026
Program studi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 9 Juni 2026



Muhammad Fikri hanafi

2112386023

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat, karunia, dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Rekomendasi Desain untuk Optimalisasi Ruang Belajar Sanggar Anak Alam (SALAM) dengan Pendekatan Berbasis Partisipatif”** dengan baik.

Dalam proses penyusunan penelitian ini, penulis juga menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan Skripsi ini tidak terlepas dari banyak dukungan, bimbingan, dan kebaik hati banyak pihak yang telah hadir dalam perjalanan ini. Dengan penuh rasa hormat dan ketulusan, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua dan kedua saudara penulis, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi tanpa henti. Terima kasih khususnya kepada ibu, yang selalu menyisipkan doa di setiap akhir percakapan melalui telepon, sebuah kebiasaan kecil yang selalu penulis ingat dan menjadi kekuatan bagi penulis dalam melewati setiap tahapan proses ini.
2. Bapak Dr. Sn. Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.A. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Brigitta Isabella, M.A. selaku dosen pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran dalam memberikan arahan, masukan, serta berbagai sudut pandang dan pengalaman yang sangat berharga selama proses penelitian ini berlangsung.
3. Seluruh dosen dan staff Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan wawasan selama masa perkuliahan. Apa yang telah diajarkan menjadi bekal yang terus penulis bawa dalam setiap proses berpikir dan berkarya.
4. Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds. selaku dosen wali, yang tidak hanya menjalankan perannya secara akademik, tetapi juga hadir sebagai mentor yang membimbing penulis secara lebih personal selama masa perkuliahan berlangsung.
5. Pihak Sanggar Anak Alam, khususnya fasilitator dan siswa dari jenjang SMP dan Kelompok Bermain, yang telah menyambut penulis dengan penuh keterbukaan dan kehangatan. Pengalaman bersama kalian

meninggalkan kesan mendalam dan menjadi bagian penting dari proses penelitian ini.

6. Para fasilitator penelitian Fajrin, Ghifar, Dzaky, Athilla, & Zidan serta Thoriq selaku tim dokumentasi penelitian, yang telah bersedia meluangkan waktu untuk berbagi ilmu dan pengalaman selama penelitian ini berlangsung. Kehadiran dan kontribusi tersebut penting bagi keberhasilan penelitian ini
7. Seluruh teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu bukan karena terlupakan, melainkan justru karena banyak nama yang layak untuk diingat. Pada dasarnya manusia datang dan pergi dalam kehidupan kita, namun setiap pertemuan sekecil apapun selalu meninggalkan sesuatu. Kepada mereka yang sempat hadir lama maupun sebentar, yang berbagi ruang yang sama dalam satu fase kehidupan ini, yang pernah duduk bersama, berdiskusi, atau sekedar berpaspasan kalian semua penulis anggap sebagai bagian dari perjalanan ini. Tidak ada satu pun yang penulis pandang lebih atau kurang, karena setiap kehadiran memiliki maknanya masing-masing.
8. Kepada diri sendiri, yang telah mampu melewati seluruh fase perkuliahan dengan segala tantangannya, dan berhasil menyelesaikan Tugas Akhir ini hingga tuntas.

Penulis menyadari bahwa laporan Skripsi ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan penelitian di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat yang nyata bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang desain interior dan penerapan pendekatan Desain Partisipatif.

Yogyakarta, 9 Juni 2026
Penulis

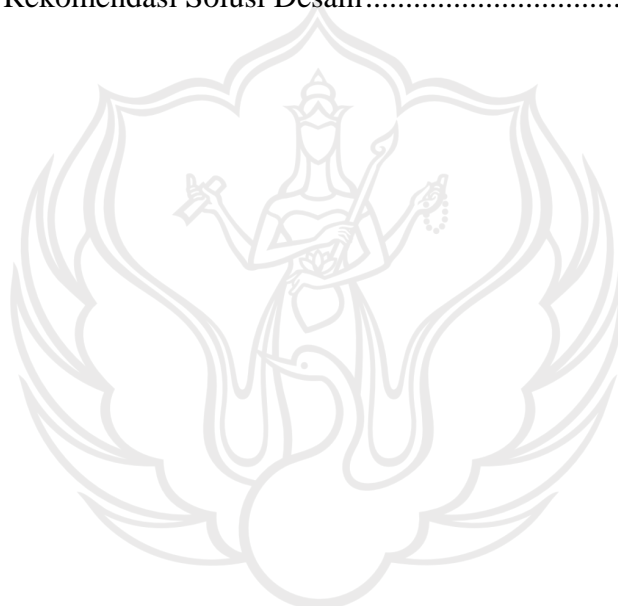
Muhammad Fikri Hanafi
2112386023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACTS	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Metode Penelitian.....	5
1. Metode dan Pendekatan Penelitian.....	5
2. Objek Penelitian	6
3. Metode Pengumpulan Data	7
4. Metode Analisis Data	10
F. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian	12
G. Diagram Alur Pikir Penelitian.....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	14
A. Penelitian Terdahulu	14
B. Tinjauan Teori Umum.....	18
1. Hak Anak sebagai Pengguna Ruang Belajar	18
2. Keterlibatan Anak dalam Pembentukan Ruang Belajar	19

C.	Landasan Teori.....	20
1.	Metode Desain Partisipatif	20
2.	Ruang Belajar	26
BAB III	DATA LAPANGAN	31
A.	Deskripsi Umum Objek Penelitian	31
1.	Sejarah dan Perkembangan Sanggar Anak Alam.....	31
2.	Profil dan Sistem Pembelajaran SALAM.....	32
3.	Kondisi dan Tata Ruang Gedung Petruk	33
B.	Proses Partisipatif dalam Pengumpulan Data	36
1.	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	36
2.	Peran Subjek Penelitian dalam Desain Partisipatif	37
3.	Teknik Pengumpulan Data	38
C.	Hasil Pengumpulan Data Lapangan	45
1.	Observasi Lapangan	45
2.	Temuan dari <i>Focus Group Discussion</i> (FGD)	53
3.	Temuan dari <i>Co-design Workshop</i>	67
BAB IV	PEMBAHASAN	83
A.	Analisis dan Interpretasi Data Partisipatif	83
1.	Aktivitas dan Pola Penggunaan Ruang	83
2.	Permasalahan Kualitas Ruang	83
3.	Usulan Desain Partisipatif	84
B.	Perumusan Kriteria Desain	88
C.	Strategi dan Rekomendasi Desain Berbasis Partisipatif	89
1.	Strategi Estetika Ruang	90
2.	Strategi Penataan Ruang.....	92
3.	Strategi Elemen Pembentuk ruang	98

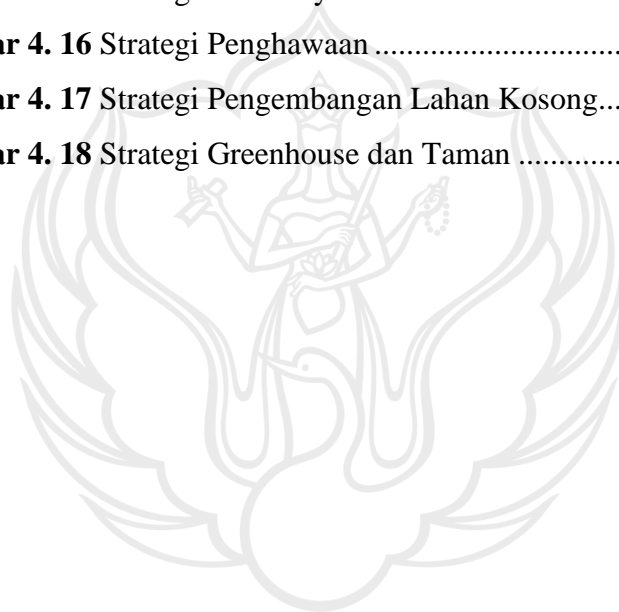
4. Strategi Pengisi Ruang	101
5. Strategi Tata Kondisi Ruang	102
6. Strategi Pengembangan Ruang.....	105
BAB V PENUTUP	111
A. Kesimpulan	111
B. Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN	118
A. Hasil Survei.....	118
B. Rekomendasi Solusi Desain.....	122



DAFTAR GAMBAR

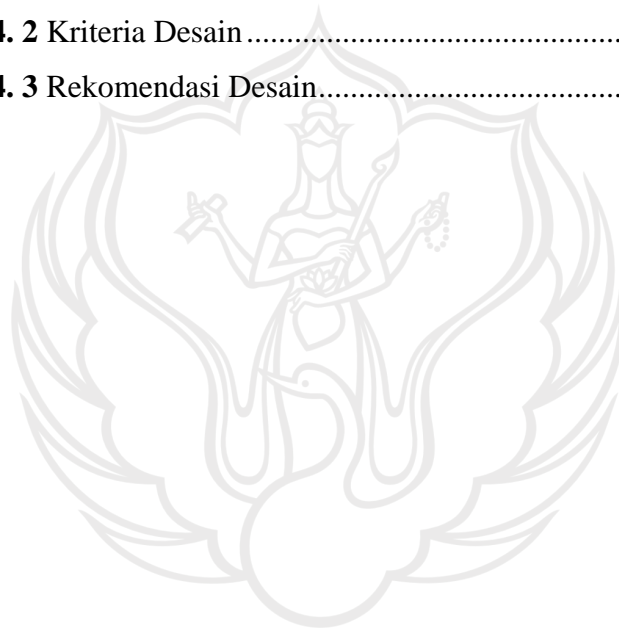
Gambar 1. 1	Diagram Alur Penelitian.....	13
Gambar 3. 1	Bangunan di SALAM	34
Gambar 3. 2	Gedung Petruk.....	35
Gambar 3. 3	Ruang Belajar Gedung Petruk.....	36
Gambar 3. 4	Aktivitas “Fasi Sebaya” Permainan Kolaboratif.....	46
Gambar 3. 5	Ruang Belajar Kelompok bermain.....	47
Gambar 3. 6	Penggunaan Teras Gedung Petruk	48
Gambar 3. 7	Posisi Belajar Jenjang SMP.....	49
Gambar 3. 8	Kondisi Ruang Belajar SMP	52
Gambar 3. 9	Proses Diskusi Kelompok	54
Gambar 3. 10	Presentasi Kelompok “TB Makmur Jaya”	56
Gambar 3. 11	Hasil FGD	57
Gambar 3. 12	Usulan Ruang Baru	58
Gambar 3. 13	Aktivitas Pribadi.....	60
Gambar 3. 14	Aktivitas Diskusi di Setiap Kelompok.....	61
Gambar 3. 15	Usulan Siswa dan Keinginan Siswa.....	62
Gambar 3. 16	Permasalahan Hasil dari Kelompok “Bayam”	64
Gambar 3. 17	Usulan Perbaikan Ruang	65
Gambar 3. 18	Usulan Pengembangan Ruang di Lahan Kosong	66
Gambar 3. 19	Diskusi Bersama Fasilitator Penelitian	68
Gambar 3. 20	Proses Menggambar Partisipatif.....	70
Gambar 3. 21	Hasil Konsep Desain	71
Gambar 3. 22	Kesimpulan Konsep Usulan Siswa	73
Gambar 3. 23	Hasil Zoning dan Tata Ruang.....	74
Gambar 3. 24	Hasil Warna dan Material	76
Gambar 3. 25	Hasil Furnitur dan Elemen Ruang.....	78
Gambar 3. 26	Penggabungan Desain dari Usulan Siswa	80
Gambar 3. 27	Hasil Usulan Desain Lahan Kosong.....	81
Gambar 4. 1	Strategi Warna.....	90
Gambar 4. 2	Strategi Material.....	92
Gambar 4. 3	Zoning Ruang.....	92

Gambar 4. 4 Kondisi Zoning Ruang Belajar KB	93
Gambar 4. 5 Orientasi Ruang Belajar SMP	94
Gambar 4. 6 Alur Sirkulasi Pengguna	95
Gambar 4. 7 Strategi Penataan Ruang Belajar Gedung Petruk.....	96
Gambar 4. 8 Dinding untuk Fleksibilitas Ruang Belajar SMP	97
Gambar 4. 9 Strategi Lantai	98
Gambar 4. 10 Detail Lapisan Lantai	99
Gambar 4. 11 Strategi Dinding	100
Gambar 4. 12 Strategi Plafon	101
Gambar 4. 13 Strategi Furnitur	101
Gambar 4. 14 Pengembangan Usulan Siswa.....	102
Gambar 4. 15 Strategi Pencahayaan.....	103
Gambar 4. 16 Strategi Penghawaan	104
Gambar 4. 17 Strategi Pengembangan Lahan Kosong.....	106
Gambar 4. 18 Strategi Greenhouse dan Taman	107



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	14
Tabel 3. 1 Observasi Aktivitas Pengguna	49
Tabel 3. 2 Observasi Permasalahan Ruang	53
Tabel 3. 3 Aktivitas Kolektif.....	61
Tabel 3. 4 Aktivitas Pribadi	61
Tabel 3. 5 Permasalahan Ruang Hasil FGD	64
Tabel 3. 6 Usulan Siswa Hasil FGD	67
Tabel 4. 1 Analisis dan Interpretasi Data Partisipatif	87
Tabel 4. 2 Kriteria Desain	89
Tabel 4. 1 Analisis dan Interpretasi Data Partisipatif	87
Tabel 4. 2 Kriteria Desain	89
Tabel 4. 3 Rekomendasi Desain.....	107



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah merupakan salah satu wadah untuk mengasah proses tumbuh kembang anak menjadi lebih baik, anak merupakan peserta didik dan juga aktor utama dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Menurut Minsih et al. (2019) sekolah yang berkualitas tidak lahir dengan sendirinya dan tidak lahir karena fasilitas yang lengkap. Sekolah yang berkualitas harus dibentuk dan direncanakan dengan baik serta dilaksanakan dengan baik. Namun di samping itu, Nadia Istiana Putri et al. (2024) mengatakan tingkat keberhasilan program pendidikan di suatu negara harus didukung oleh berbagai pihak dan aspek, seperti salah satunya ialah tersedianya sarana dan prasarana yang proporsional dalam proses berlangsungnya pembelajaran. Dari dua kutipan sebelumnya dapat disimpulkan terdapat dua elemen penting untuk mewujudkan keberhasilan pendidikan yaitu adalah sistem pendidikan yang baik dan juga sarana prasarana yang memadai.

Di Indonesia, pemerintah saat ini menunjukkan komitmen yang kuat terhadap pemerataan pendidikan bagi seluruh masyarakatnya. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia (2025) menyebutkan salah satu program prioritasnya adalah melakukan revitalisasi satuan pendidikan dengan mekanisme swakelola dimana sekolah diberi kewenangan penuh seperti halnya merancang dan membangun. Berbicara mengenai perancangan, pembangunan dan revitalisasi sekolah, hal ini sangat berkaitan erat dengan bidang arsitektur dan desain interior sebagai disiplin ilmu dan praktik yang membentuk kualitas ruang belajar. Apabila dikaitkan dengan perencanaan sekolah, bidang arsitektur dan desain interior masih terbilang jarang melibatkan anak dalam pembentukan ruang belajar yang mereka miliki. Meskipun desain memiliki panduan untuk merancang ruang yang ditujukan bagi berbagai usia, akan tetapi tujuan desain tidak selalu diterima dengan baik oleh setiap pengguna (Deapati et al., 2022).

Setengah dari aktivitas dalam kehidupan anak-anak berada disekolah, mulai dari proses belajar, interaksi sosial, hingga pembentukan karakter, maka

dari itu ruang yang menaunginya juga harus dapat mengakomodasi berbagai kebutuhan mereka. Namun, dalam praktiknya anak-anak justru jarang sekali dilibatkan dalam pembentukan atas sesuatu yang akan menjadi miliknya, umumnya mereka hanya menjalankan atas apa yang sebelumnya sudah dipersiapkan oleh orang dewasa. Melihat kondisi berikut telah menunjukkan adanya kesenjangan antara perancang ruang dan pengguna ruang, di mana perspektif dan pengalaman anak belum seutuhnya menjadi pertimbangan dalam proses perancangan.

Sanggar Anak Alam (SALAM) merupakan pendidikan alternatif yang berlokasi di Nitiprayan, Yogyakarta. SALAM awalnya diinisiasi oleh Sri Wahyaningsih atau sering disapa Bu Wahya pada tahun 2004 diawali dengan melakukan pendampingan belajar bagi anak-anak SD dan SMP dalam pengerjaan tugas-tugas sekolah mereka, berawal dari sinilah Wahya menyadari bahwa hal yang dipelajari anak-anak di sekolah saat ini tidak sesuai dengan kebutuhan anak sesuai mereka, di mana para anak terlalu banyak didominasi hafalan dan hal-hal yang menurut Wahya sederhana seperti menyangkut kehidupan sehari-hari justru tidak mendapatkan perhatian. Dari temuan-temuan inilah Wahya mencoba berinisiatif untuk membentuk kelompok belajar, kemudian dari sinilah SALAM di Yogyakarta muncul. SALAM dibentuk berkaca dari permasalahan yang dirasakan Wahya sebelumnya, sehingga membuat metode pembelajaran yang dibentuk di SALAM berbeda dari sekolah pada umumnya. Wahya dan teman-teman perintis SALAM menerapkan pembelajaran dengan metode riset, di mana menurut mereka riset merupakan metode belajar yang mendekatkan anak dengan pengetahuan (Gernatatiti et al., 2025).

Perencanaan optimalisasi ruang belajar siswa berbasis Desain Partisipatif (*Participatory Design*) di SALAM merupakan salah satu upaya untuk menjalin kolaborasi antara perancang dan anak sebagai subjek atau pengguna ruang. Objek yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu sebuah gedung yang biasa disebut Gedung Petruk oleh warga SALAM. Gedung ini memiliki dua lantai, lantai pertama diisi oleh Kelompok Bermain (KB) dan lantai kedua diisi oleh tiga kelas yang terdiri dari kelas 1-3 Sekolah

Menengah Pertama (SMP). Dari pengamatan awal peneliti menemukan berbagai permasalahan yang muncul, yang mana salah satu faktor dari permasalahan yang ada disebabkan usia bangunan yang sudah terlalu lama dan juga memerlukan revitalisasi, hal ini terlihat dari penggunaan dinding *gedek* yang berbahan baku bambu yang sudah mengalami penurunan daya tahan material. Selain itu, adapun permasalahan yang terjadi salah satunya adalah sistem penghawaan yang belum optimal, terlihat saat aktivitas belajar berlangsung terdapat satu atau dua anak mengibas-ngibaskan buku tulisnya ke arah tubuh mereka yang menunjukkan bahwa kondisi termal ruang terasa kurang nyaman. Selain itu, peneliti juga mengamati terdapat lahan kosong yang memiliki potensi untuk diolah. Pemanfaatan lahan tersebut dapat menjadi peluang tersendiri dalam mendukung aktivitas belajar siswa di SALAM.

Jika proses mendesain dapat memberi rangsangan sensorik dan pembentukan akal sehat bagi orang dewasa, maka proses mendesain juga dapat menjadi elemen penting bagi anak (Deapati et al., 2022). Selain itu, peran kolaborasi dalam konsep Desain Partisipatif menjadi fitur penting untuk menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi selama proses perumusan rekomendasi desain untuk optimalisasi ruang belajar mereka. Para anak nantinya diajak untuk melakukan proses desain seperti halnya menemukan permasalahan yang terjadi dalam ruang, pencarian solusi, hingga melakukan proses kreatif seperti mengusulkan ide dalam bentuk sketsa desain. Dengan demikian, anak-anak secara tidak langsung dapat mempelajari hal baru lewat proses desain yang mereka lewati seperti halnya mengembangkan kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*). Selain itu, proses Desain partisipatif secara tidak langsung juga menumbuhkan rasa memiliki (*sense of belonging*) bagi pengguna, serta meningkatkan kepekaan mereka terhadap sesuatu dari ruang yang mereka gunakan sehari-hari.

Menurut Bernard Rudofsky dalam *Architecture Without Architects*, sebagaimana dikutip oleh Eko Budihardjo (2018) karya yang dibentuk dengan spontan oleh masyarakat yang tidak memperoleh pendidikan formal arsitektur, memiliki nilai dan filosofi yang baik sebagai suatu karya arsitektur.

Dalam hal ini dapat diartikan pula pengguna utama cenderung lebih peka terhadap apa yang ia miliki dan butuhkan, maka dari itu peran kolaborasi seharusnya menjadi hal yang penting dalam setiap perencanaan pembangunan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk menghasilkan solusi dalam menghubungkan ketiga elemen utama dalam segala proses perencanaan pembangunan di Indonesia yaitu Pemerintah, Arsitek/Designer, serta Masyarakat sebagai pengguna utama.

B. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana proses penerapan Desain Partisipatif dalam optimalisasi ruang belajar siswa di Sanggar Anak Alam (SALAM)?
2. Bagaimana hasil proses Desain Partisipatif dapat diterjemahkan menjadi rekomendasi desain dalam optimalisasi ruang belajar siswa di Sanggar Anak Alam (SALAM)?

C. Tujuan Penelitian

1. Menjelaskan tahapan-tahapan dalam pelaksanaan proses Desain Partisipatif dalam optimalisasi ruang belajar siswa di Sanggar Anak Alam (SALAM).
2. Menghasilkan rekomendasi desain ruang belajar berbasis Desain Partisipatif sebagai bagian dari optimalisasi kualitas ruang belajar siswa di Sanggar Anak Alam (SALAM).

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap pengembangan literatur akademik sebagai bentuk kajian nyata mengenai proses penerapan Desain partisipatif dalam perancangan ruang belajar khususnya mengenai keterlibatan anak dalam prosesnya.

2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan para arsitek dan desainer agar terdorong untuk turut berkontribusi dalam mengembangkan praktik perancangan yang kolaboratif dalam berbagai pengembangan, perancangan, dan pembangunan.

Bagi Sanggar Anak Alam (SALAM), rekomendasi desain yang dihasilkan dari penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan dasilintas belajar di masa mendatang.

E. Metode Penelitian

1. Metode dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan penelitian Desain Partisipatif. Menurut Neegaard et al. (2009) bentuk dari kualitatif deskriptif adalah deskripsi pengalaman informan dalam bahasa yang mirip dengan bahasa yang informan gunakan. Sehingga dalam prosesnya, data yang dihasilkan akan dianalisis dan kemudian dideskripsikan kembali sesuai dengan data lapangan yang dihasilkan. Umumnya penelitian yang menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif juga tidak terpaku pada teori yang sudah ada, analisisnya juga akan bergantung pada sudut pandang informan, sehingga temuan yang dihasilkan dalam penelitian ini nantinya akan condong mengarah pada prespektif pengguna ruang dengan menerapkan Desain Partisipatif sebagai metode yang digunakan dalam penelitian ini.

Pendekatan Desain Partisipatif menjadi alat untuk pengambilan data di mana proses penelitian ini membentuk kolaborasi aktif antara perancang dan pengguna akhir yaitu siswa SALAM. Pendekatan Desain Partisipatif dalam penelitian ini secara tidak langsung memberikan pengetahuan baru mengenai proses desain. Pengguna nantinya akan terlibat dalam eksplorasi, identifikasi, hingga perumusan solusi desain. Dengan begitu melalui pendekatan Desain Partisipatif penelitian ini juga berkontribusi terhadap sistem belajar di SALAM di mana mereka mengedepankan riset sebagai bagian proses belajar, sehingga seluruh kegiatan dalam proses partisipatif dalam penelitian ini menjadi pengalaman serta pengetahuan baru bagi siswa SALAM.

Penelitian ini menjelaskan dan menguraikan serta mendokumentasikan seluruh tahapan dalam pelaksanaan Desain Partisipatif kemudian menghasilkan sebuah rekomendasi desain baru sebagai terjemahan dari penerapan proses partisipatif tersebut. Meskipun

proses Desain Partisipatif dasarnya tidak selalu dapat diterapkan di berbagai kondisi, penelitian ini diharapkan mampu berkontribusi menghasilkan pengetahuan baru khususnya penerapan Desain Partisipatif. Selain itu peneliti juga berupaya menyuarakan pentingnya desain dengan proses kolaborasi sehingga dalam praktiknya, desain yang dihasilkan dapat mengakomodasi kebutuhan nyata dari berbagai elemen masyarakat.

2. Objek Penelitian

a. Populasi

Populasi adalah seluruh kelompok orang (atau Lembaga, peristiwa, atau objek studi lainnya) yang ingin digambarkan dan dipahami (Firmansyah et al., 2022). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh warga Sanggar Anak Alam yang menggunakan fasilitas kelas sebagai kegiatan belajar mereka yang meliputi fasilitator, dan siswa sebagai pengguna utama. Populasi dipilih karena memiliki pengalaman dan memahami kebutuhan dan permasalahan yang ada, sehingga dapat mempermudah peneliti untuk menerapkan metode Desain Partisipatif pada saat penelitian.

b. Sampel

Sampel bisa dikatakan sebagian dari populasi yang dipilih untuk diteliti, di mana teknik pengambilan sampel nya adalah dengan menggunakan *purposive sampling* yaitu dengan melibatkan pencarian individu yang memenuhi kriteria untuk berpartisipasi dalam penelitian (Firmansyah et al., 2022). Penelitian ini mengambil sampel yaitu pengguna utama Gedung Petruk sebagai bagian dari sarana prasarana aktivitas belajar mengajar. Gedung Petruk sendiri memiliki dua lantai, lantai pertama terdapat satu ruang kelas yang diisi oleh Kelompok Bermain (KB) yang umumnya diisi oleh anak dengan umur 2-4 tahun, kemudian lantai kedua terdapat tiga kelas yang diisi oleh siswa kelas 1-3 Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Meskipun pengguna utama Gedung Petruk juga digunakan oleh Kelompok Bermain (KB), peneliti tetap membatasi pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan tidak melibatkan

kelompok tersebut dikarenakan mempertimbangkan bahwa anak dengan usia 2-4 tahun cenderung masih sulit untuk berkonsentrasi sehingga apabila kelompok tersebut dilibatkan maka akan membutuhkan proses yang lama dalam pelaksanaannya. Sebagai alternatif, peneliti akan melakukan wawancara dengan fasilitator KB sebagai perwakilan dari pengguna ruang pada kelompok tersebut dan juga sebagai bagian dari pengguna utama Gedung petruk. Penelitian ini nantinya difokuskan pada siswa kelas 1-3 SMP. Kelas 1 terdiri 11 siswa dengan 1 fasilitator, kelas 2 terdiri 13 siswa dengan 2 fasilitator dan kelas 3 terdiri 15 siswa dengan 1 fasilitator. Dalam konteks Desain Partisipatif, sampel nantinya berperan sebagai responden dan juga partisipan yang akan berkontribusi dalam proses Desain Partisipatif.

3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menyesuaikan dengan proses penerapan Desain Partisipatif di mana setiap prosesnya harus dapat menangkap pengalaman, gagasan dan segala bentuk partisipatif. Oleh karena itu setiap prosesnya harus dapat menggali banyak informasi mendalam sesuai dengan pengalaman pengguna serta pembelajaran yang juga merepresentasikan peran kolaborasi di dalamnya. Adapun beberapa tahapan adalah sebagai berikut:

a. *Focus group discussion (FGD)*

Menurut Rita Fiantika et al. (2022) *Focus group discussion* (FGD) merupakan salah satu teknik pengumpulan data kualitatif di mana pada prosesnya mempertemukan antar responden dalam suatu tempat untuk dapat saling berinteraksi dan mengadakan diskusi untuk mendalami satu topik penelitian. FGD yang dilakukan juga sebagai wadah untuk mengetahui lebih dalam terkait pandangan yang lebih objektif dari responden.

Dalam penelitian ini, FGD dilakukan untuk mengetahui pandangan siswa mengenai ruang belajar yang mereka gunakan saat

ini. Hasil dari kegiatan ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk merumuskan kebutuhan dan preferensi siswa terhadap ruang belajar.

Pelaksanaan FGD melibatkan siswa di SALAM terutama kelas 1-3 SMP, di mana kegiatan ini merupakan bentuk pengenalan dari kegiatan Desain Partisipatif. Pada prosesnya peserta akan diberikan gambaran besar terkait kegiatan apa saja yang akan dilakukan selama penelitian ini berlangsung.

Pada tahap ini pula peserta sudah mulai menganalisis berbagai permasalahan yang mereka rasakan selama penggunaan ruang yang mereka miliki. Pada prosesnya, siswa akan dibagi sekitar lima kelompok dimana setiap kelompoknya berisi 7-8 orang. Setiap kelompok kemudian mendiskusikan temuan dan pengalaman yang dimiliki oleh masing-masing peserta. Kegiatan ini juga sebagai latihan awal mereka sebelum melaksanakan kegiatan utama pada penelitian ini, mereka juga diarahkan untuk mengusulkan ide-ide baru lewat tulisan sebagai solusi awal dari masalah-masalah yang mereka temukan nantinya.

b. *Co Design Workshop*

Co-Design merupakan bentuk kolaborasi kreativitas antara desainer dan non-desainer dalam proses pengembangan desain (Sanders & Stappers, 2008). Kegiatan ini merupakan kegiatan utama dalam penelitian ini, dimana ide-ide yang digagas pada FGD sebelumnya akan diimplementasikan menjadi bentuk usulan desain baru. Pada tahap ini peserta akan memulai mendiskusikan usulan-usulan desain yang mereka inginkan atau usulan perbaikan ruang sebagai bentuk solusi dari permasalahan yang mereka rasakan.

Menurut Sanders & Stappers (2008) pengguna dapat memainkan peran sebagai desainer sepanjang proses desain, namun hal ini juga tidak selalu bisa diterapkan selama prosesnya, dimana hal tersebut juga bergantung pada tingkat keahlian, minat, dan kreativitas masing-masing individu. Untuk itu, dalam prosesnya peserta akan dibantu dengan fasilitator penelitian berpengalaman

yang memungkinkan mereka untuk merealisasikan keinginan-keinginannya dalam bentuk desain baru. Para fasilitator penelitian akan dibagi kedalam lima kelompok sehingga setiap prosesnya akan menjadi pembelajaran bagi siswa serta menghasilkan gagasan yang muncul sesuai dengan keinginan mereka. Masing-masing kelompok akan difokuskan pada aspek perancangan tertentu yang meliputi konsep desain, zoning & tata ruang, furnitur & elemen ruang, warna & material serta usulan desain di lahan kosong.

c. Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan pengamatan secara langsung ke objek penelitian. Selain itu terdapat pula jenis observasi salah satunya Observasi Partisipan dimana peneliti ikut serta dalam melakukan kegiatan sehingga peneliti akan merasakan apa yang dirasakan oleh sumber data (Fiantika et al., 2022).

Pada tahap observasi pada penelitian ini, peneliti melakukan analisis pribadi untuk mendapatkan berbagai informasi sebagai gambaran awal yang mana nantinya tahap ini sangat berpengaruh terhadap proses pengambilan data lainnya. Saat observasi berlangsung, peneliti akan terlibat berbagai kegiatan dan aktivitas di SALAM untuk mencari tahu permasalahan-permasalahan apa yang biasa terjadi selama beraktivitas. Selain itu pendekatan personal terhadap siswa dan juga fasilitator menjadi salah satu kegiatan penting pada proses ini, dimana nantinya peneliti akan mengetahui bentuk partisipatif seperti apa yang relevan untuk diterapkan oleh mereka.

d. Wawancara

Tahap ini wawancara merupakan pelengkap dari seluruh rangkaian proses penelitian. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara terutama fasilitator pada Kelompok Bermain (KB), dimana kelompok ini sebelumnya tidak dilibatkan proses pengambilan data yaitu pada saat *co-design workshop*. Untuk itu wawancara yang dilakukan adalah untuk memastikan seluruh

aspirasi pengguna dapat tersampaikan, dan juga sebagai upaya menjaga prinsip inklusifitas bahwa kelompok tersebut juga bagian dari pengguna Gedung petruk. Fasilitator yang dipilih dirasa dapat menjadi perwakilan untuk mengidentifikasi kebutuhan lewat aktivitas yang biasa kelompok tersebut lakukan pada ruang yang biasanya menjadi wadah untuk mereka bermain dan belajar.

Wawancara yang dilakukan adalah jenis wawancara semi terstruktur dimana panduan pertanyaan bersifat fleksibel sehingga memungkinkan peneliti untuk menemukan permasalahan yang lebih terbuka (Fiantika et al., 2022). Dalam hal ini, wawancara semi terstruktur dilakukan dengan tujuan agar wawancara yang dilakukan dapat mengeksplorasi kebutuhan ruang berdasarkan aktivitas yang dilakukan oleh Kelompok Bermain (KB).

e. Dokumentasi

Seluruh rangkaian kegiatan yang berlangsung akan didokumentasikan secara sistematis sebagai bagian untuk memperkuat hasil observasi dan analisis data. Dokumentasi yang dilakukan adalah berupa foto, video, rekaman audio serta catatan lapangan. Hasil dokumentasi nantinya tidak hanya sebagai bukti keterlibatan peserta dalam kegiatan ini, namun juga dijadikan sebagai data visual yang dapat membantu peneliti nantinya dalam mengingat kondisi ruang dan memahami lebih jelas terhadap konteks ruang.

4. Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada tahapan analisis data kualitatif yang dikemukakan oleh John W. Creswell (2009), yang meliputi mengorganisasi data dan mempersiapkan data, membaca seluruh data, pengkodean (*coding*), menyusun tema, menyajikan data, dan interpretasi data. Selanjutnya, hasil interpretasi dikembangkan menjadi kriteria desain yang kemudian diterjemahkan ke dalam strategi dan rekomendasi desain sebagai bagian dari bentuk akhir dari penelitian desain.

a. Mengorganisasi dan Mempersiapkan Data

Pengorganisasian data dilakukan agar data yang yang dihasilkan dapat disajikan dengan bentuk yang lebih terstruktur. Selain itu, mengingat penelitian ini nantinya berpotensi menghasilkan beragam informasi yang dihasilkan dari sudut pandang pengguna, oleh karena itu pengelompokan informasi menjadi metode yang penting untuk hadir dalam proses ini. Gagasan yang memiliki kemiripan dengan gagasan informan lainnya akan dikelompokkan untuk menghindari pengulangan data, sehingga nantinya peneliti dapat lebih mudah untuk mengidentifikasi berbagai kebutuhan dari pola-pola yang ada.

b. Membaca Data

Langkah ini merupakan bagian untuk mendapatkan gambaran umum mengenai keseluruhan data yang telah dikumpulkan. Selain itu, tahap ini juga membantu peneliti untuk memahami konteks data, serta menemukan hal-hal yang menarik dan relevan untuk dianalisis lebih lanjut.

c. Kategorisasi Data dan Pemberian Label

Tahap ini merupakan proses pemberian kode pada data yang telah dikelompokkan. Setiap bagian data yang memiliki makna tertentu, kemudian akan diberikan kode yang merepresentasikan topik atau isu yang dibahas. Proses ini nantinya membantu peneliti dalam proses analisis selanjutnya.

d. Menyusun Tema

Tahap ini merupakan bagian dari pengelompokan kode-kode yang kemudian dapat menghasilkan tema utama. Tema-tema yang dihasilkan mencerminkan pola atau fenomena yang muncul dari data yang ada yang telah dikelompokkan sebelumnya.

e. Penyajian Data

Pada tahap ini, data, yang telah disusun dalam bentuk tema, kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif. Penyajian data

dalam hal ini bertujuan untuk menjelaskan setiap tema, sehingga mempermudah pembaca dalam memahami hasil analisis yang ada.

f. Interpretasi Data

tahap ini merupakan proses pemberian makna terhadap analisis yang telah diperoleh dan disesuaikan dengan sudut pandangan peneliti. Interpretasi yang dihasilkan dapat bersifat reflektif berdasarkan pengalaman peneliti, komparatif dengan teori yang ada, serta eksploratif dengan menghasilkan pertanyaan baru. Dalam penelitian ini, interpretasi bersifat reflektif yang dilakukan dengan menghubungkan hasil data dengan pengalaman peneliti yang nantinya akan digunakan sebagai landasan dalam pembentukan kriteria desain.

g. Penyusunan kriteria Desain

Seluruh hasil analisis data yang dihasilkan akan dirumuskan pada tahap ini. Proses tersebut akan menghasilkan landasan dalam perancangan dengan bentuk kriteria desain, serta arah atau konsep perancangan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

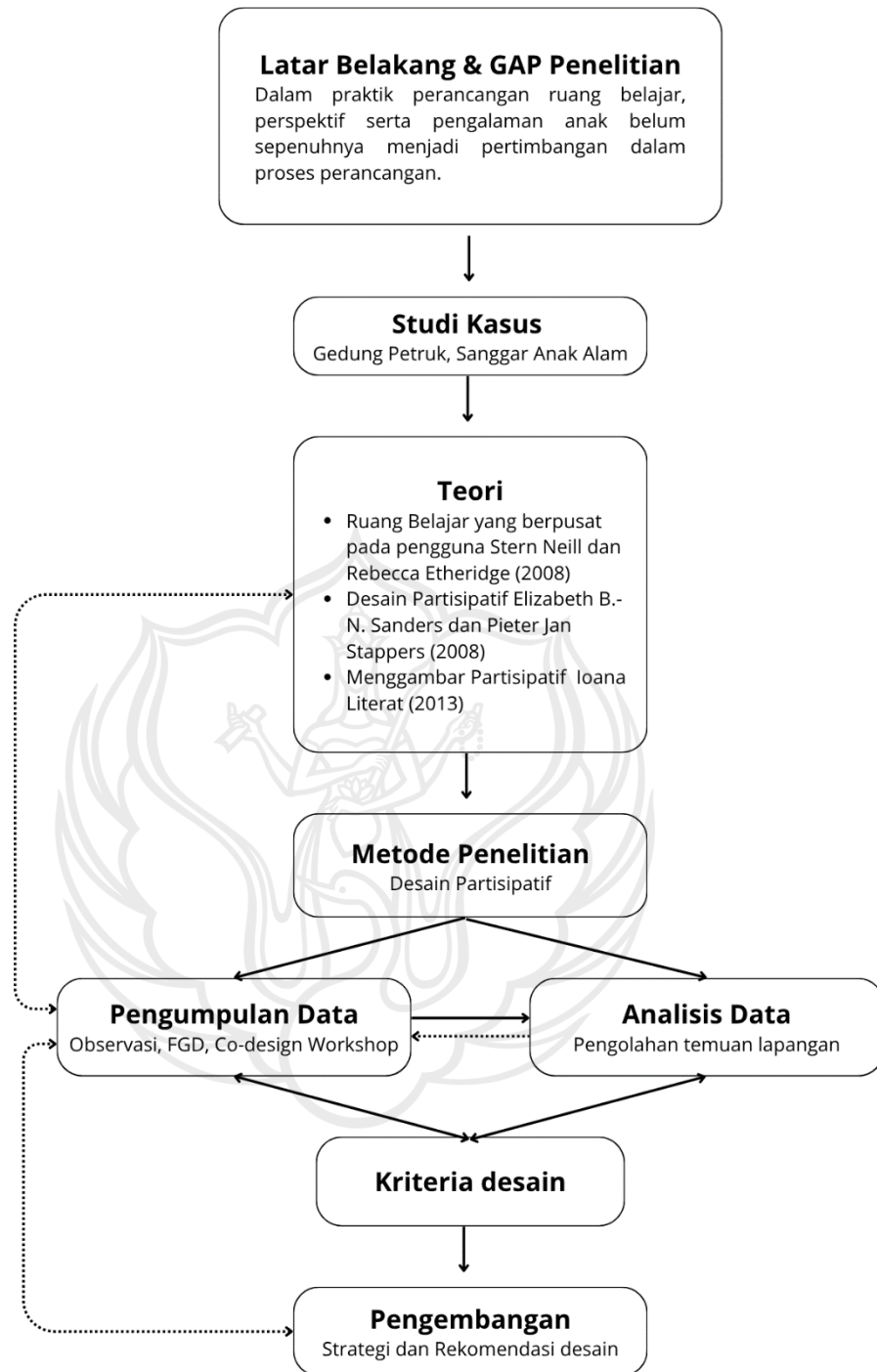
h. Pengembangan Strategi dan Rekomendasi Desain

Tahap akhir dari analisis adalah dengan menerjemahkan kriteria desain ke dalam strategi desain yang lebih aplikatif, yang kemudian dapat dirumuskan sebagai rekomendasi desain.

F. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pencarian masalah, aktivitas, dan kebutuhan pengguna ruang melalui keterlibatan partisipan dalam *Focus Group Discussion* (FGD) dan *Co-design Workshop*. Ruang lingkup penelitian ini adalah proses perancangan konseptual dan rumusan kriteria desain yang kemudian diterjemahkan kedalam strategi desain yang bersifat aplikatif. Adapun rekomendasi desain yang dihasilkan kemudian dapat digunakan sebagai acuan apabila SALAM ingin mengembangkan ruang belajar yang mereka miliki terutama pada Gedung petruk pada masa mendatang. Selain itu, penelitian ini juga tidak menjelaskan dan merangkum hal-hal yang berkaitan dengan tahap perencanaan teknis secara detail.

G. Diagram Alur Pikir Penelitian



Gambar 1. 1 Diagram Alur Penelitian
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2026)