

## Fasilitas Pelatihan Masyarakat di Surabaya

Muhammad Aditya Luthfi Akmal dan Rully Damayanti  
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
 adityaakmal@gmail.com; rully@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Fasilitas Pelatihan Masyarakat di Surabaya

### ABSTRAK

Desain Fasilitas Pelatihan Masyarakat ini didasari oleh pemikiran bahwa masyarakat miskin memiliki siklus permasalahan yang akan dientaskan melalui pelatihan. Sehingga, masalah desain utama adalah bagaimana masyarakat miskin memiliki keinginan untuk datang dan mendapatkan pelatihan. Selain itu, masyarakat Surabaya juga dapat datang dan terlibat langsung di kegiatan didalamnya karena fasilitas ini juga menjadi wisata ruang publik baru untuk masyarakat secara umum. Pendalaman karakter ruang dipilih untuk mencermati ruang-ruang yang menjadi interaksi antara kegiatan pelatihan dan kegiatan berwisata.

Pendekatan desain proyek ini melalui studi perilaku yang terlihat pada ruang-ruang mikronya yang berfungsi sebagai ruang interaksi. Pada desain fasilitas ini terdapat banyak ruang mikro yang menjadi ruang transisi maupun ruang interaksi untuk seluruh lapisan masyarakat. Desain berupa bangunan satu massa yang terlihat seperti banyak massa karena banyaknya ruang mikro, dengan sirkulasi yang tidak terbatas (*loop*) menggunakan ramp sebagai sarana sirkulasi naik-turunnya juga sebagai area display kegiatan maupun produk pelatihan.

Kata Kunci: Pelatihan, Surabaya, Masyarakat, Interaksi sosial, Ruang Publik, Ruang Mikro

### Latar Belakang

Surabaya adalah ibukota Provinsi Jawa Timur yang dihuni oleh 2,765 juta penduduk. Sebagai kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta, Surabaya menjadi salah satu tujuan urbanisasi karena dianggap memiliki lapangan kerja yang melimpah.

Namun dengan rata-rata tingkat pendidikan yang rendah, penduduk yang melakukan urbanisasi seringkali justru tidak mendapat pekerjaan yang layak atau bekerja serabutan dalam usaha untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Berdasarkan data Bappeko Surabaya tahun 2010, dari total 572.023 penduduk miskin di Surabaya, ada 134.361 jiwa atau 23% didominasi penduduk wilayah Surabaya Utara (Bappeko, 2010). Secara garis besar, latar belakang pendidikannya rendah dan sumbernya adalah penduduk Urbanisasi dari Madura. (Belia, 2016). Disini yang dimaksud Surabaya Utara adalah didominasi oleh Kecamatan Semampir dan Kecamatan Kenjeran.

Secara umum, kemiskinan erat kaitannya dengan pendidikan rendah yang dikarenakan kurangnya biaya untuk menempuh pendidikan. Menurut Jurnal yang ditulis oleh Fadliyah Maulidah

dari Pascasarjana Unesa tahun 2015 berjudul Pengaruh Tingkat Pendidikan, Pendapatan dan Konsumsi terhadap Jumlah Penduduk Miskin di Jawa Timur, tingkat pendidikan sangat memengaruhi jumlah penduduk miskin di Jawa Timur.

Tahun/ Years	Jumlah Penduduk Miskin (000)	Persentase Penduduk Miskin (%)	P1	P2	Garis Kemiskinan (Rp/kap/bulan)
2003	253,6	9,44	1,80	0,53	169.026,00
2004	240,2	9,21	1,54	0,45	164.834,00
2005	194,60	7,35	2,01	0,68	191.060,80
2006	210,82	8,08	1,57	0,46	202.188,11
2007	203,72	7,98	1,27	0,33	207.507,94
2008	209,90	8,23	1,21	0,25	250.014,55
2009	171,20	6,72	1,21	0,35	255.874,67
2010	195,70	7,07	1,32	0,41	282.586,00
2011	183,30	6,58	1,07	0,26	310.074,00
2012	175,10	6,23	1,00	0,25	338.207,63
2013	168,69	5,97	0,67	0,13	372.511,00

Gambar 1.1. Tabel Tingkat Kemiskinan di Surabaya tahun 2003-2013 (sumber: surabayakota,bps.go.id)

Dengan data-data yang menyatakan akan kurangnya *skill* maupun pendidikan masyarakat miskin, juga tetap tidak menjadi perhatian pemerintah dalam mengatasi permasalahan ini. Selain itu gambaran masyarakat miskin yang cenderung diacuhkan dan menjadi masyarakat kelas 2 didalam suatu kota (masyarakat marjinal) menjadikan adanya kesenjangan antara penduduk miskin dan penduduk yang berekonomi menengah keatas.

Kabupaten/Kota	Usia 7-12 Thn		Usia 13-15 Thn		Usia 16-18 Thn	
	2012	2013	2012	2013	2012	2013
Surabaya	92,09	97,70	80,53	91,18	59,02	59,79
Jawa Timur	92,92	96,10	74,52	77,29	52,12	53,05

Gambar 1.2. Tabel Tingkat Partisipasi Sekolah di Surabaya tahun 2012-2013 (sumber: surabayakota,bps.go.id)

**Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diangkat dalam pembuatan desain proyek ini adalah bagaimana membuat desain tempat pelatihan yang dapat mengundang masyarakat miskin untuk mau datang dan mendapatkan pelatihan. Juga untuk mengundang masyarakat umum untuk datang dan berwisata urban karena desainnya yang memiliki banyak ruang-ruang publik sebagai tujuan wisata urban baru di Surabaya. Serta, dapat mendesain ruang-ruang aktivitas yang dapat membuat seluruh lapisan masyarakat yang hadir terlibat langsung dalam kegiatan yang diadakan di pelatihan ini.

**Tujuan Perancangan**

Dengan adanya “Fasilitas Pelatihan Masyarakat di Surabaya”, diharapkan dapat menjadi tempat utama untuk pendidikan non-formal maupun informal untuk masyarakat miskin di Surabaya khususnya Kecamatan Semampir dan Kenjeran, serta menambah tujuan wisata urban untuk masyarakat umum.

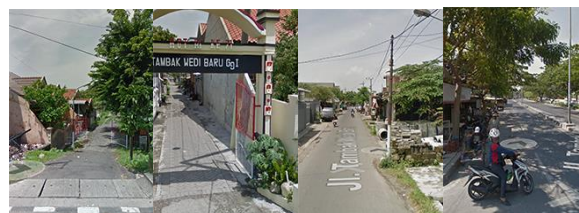
**Data dan Lokasi Tapak**



Gambar 1.3. Lokasi Tapak

Lokasi tapak terletak dikelilingi 4 jalan yaitu Jalan Kedung Cowek sebagai jalan utama, Jalan Tambak Wedi Baru, Jalan Tambak Wedi Baru Lebar, Jalan Tambak Wedi Baru Gang 1. Lokasi dipilih karena berada di Kecamatan Kenjeran yang menurut data adalah salah satu kecamatan dengan penduduk miskin terbanyak di Surabaya dan juga disekitarnya adalah pemukiman yang akan menjadi target masyarakat yang mendapat pelatihan.

Selain itu, Jalan Kedung Cowek menjadi jalan utama yang menghubungkan Pulau Jawa dengan Madura sehingga, masyarakat umum yang lewat bisa melihat dan menjadikan fasilitas ini sebagai destinasi wisata.



Gambar 1.4. Jalur Akses Site  
Sumber: Dokumentasi Google Maps

**Data Tapak**

- Nama jalan :  
 Jl. Tambak Wedi Baru Gang 1.  
 Jl. Tambak Wedi Baru.  
 Jl. Tambak Wedi Baru Lebar.  
 Jl. Kedung Cowek.
- Tata guna lahan :  
 Perdagangan dan Komersil
- Garis Sempadan Bangunan (GSB) :  
 Jl. Tambak Wedi Baru Gang 1 : 3 meter  
 Jl. Tambak Wedi Baru. : 3 meter  
 Jl. Tambak Wedi Baru Lebar. : 4 meter  
 Jl. Kedung Cowek. : 6 meter  
 (Sumber: Peta Peruntukan Surabaya)

- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 60%
- Koefisien Luas Bangunan (KLB) : 200%
- Koefisien Lahan Hijau (KLH) : 10%
- (Sumber: Perwali Surabaya No, 39 th. 2012)

## DESAIN BANGUNAN

### Program dan Luas Ruang

Pada Fasilitas Pelatihan ini memiliki beberapa fasilitas utama yaitu:

- Fasilitas Pelatihan  
Fasilitas pelatihan untuk masyarakat adalah fasilitas paling utama disini. Yang terdiri dari kelas dan workshopnya. Jenis pelatihannya meliputi Gambar, Pengolahan Sampah, Kuliner, Fotografi dan Musik.
- Fasilitas Pendidikan Informal  
Fasilitas Pendidikan Informal yang diadakan untuk mengejar status pendidikan masyarakat yang kurang mampu adalah fasilitas kelas kejar paket dan fasilitas pendukungnya.
- Fasilitas Galeri dan Penjualan  
Fasilitas ini adalah fasilitas dimana produk-produk hasil pelatihan yang didapatkan oleh peserta pelatihan dipajang dan dijual. Juga bisa sebagai tempat *pre-order* barang yang nantinya akan disampaikan ke pelatihan untuk diproduksi.



Gambar 2.1. Perspektif interior Fasilitas Pelatihan Masyarakat di Surabaya

- Fasilitas Retail Komersil  
Retail komersil yaitu retail dari pihak ke-3, dan proyeksinya adalah diisi oleh café kopi nusantara seperti merk Filosofi Kopi untuk menambah daya tarik .
- Poliklinik  
Poliklinik pada umumnya disediakan untuk seluruh lapisan masyarakat. Tapi diharapkan juga menjadi daya tarik masyarakat sekitar untuk datang ke fasilitas ini karena berobat yang diberi potongan harga.
- Mushola  
Mushola menjadi bagian integral dalam setiap desain bangunan di Indonesia karena dominasi Muslim yang lebih dari 90%. Selain itu juga perkampungan identik dengan *cangkrukan* dan salah satu tempat yang biasa dipakai adalah pelataran mushola.
- Ruang Publik  
Ruang terbuka yang menjadi tempat menerima pengunjung sebelum masuk ke fasilitas, juga sebagai sarana interaksi masyarakat yang datang.



Gambar 2.2. Perspektif suasana ruang luar

### Analisa Tapak dan Zoning

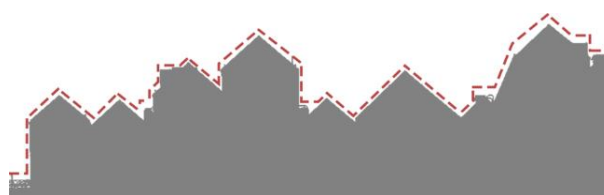
Model analisa tapak yang digunakan adalah analisa dengan aspek yang yaitu linkage, nodes, dan pemandangan ke tapak. Serta analisa urban yang meliputi analisa solid void untuk mendapatkan pola yang terjadi di area sekitar site serta analisa skyline.



Gambar 2.3. Analisa nodes, linkage dan pemandangan ke tapak.



Gambar 2.4. Analisa solid void dan pola grid



Gambar 2.5. Analisa skyline

Dari hasil analisa yang telah dilakukan didapatkan bahwa nodes-nodes utama yang dihasilkan dari pusat keramaian adalah berada di setiap perempatan di ujung-ujung site. Sehingga desain harus mengakomodasi kegiatan yg sifatnya mengurangi kepadatan yang akan dihasilkan dari setiap perempatan seperti meluaskan area tangkap disetiap ujung site.

Aspek linkage mendapati bahwa jalan utama yang menjadi akses utama dengan site adalah Jl. Kedung Cowek yang berada di sisi timur site menjadikan konsentrasi utama dari pengunjung yang

datang adalah dari Jl. Kedung Cowek dari arah selatan menuju ke Suramadu.

Menurut analisa visual, pusat datangnya pengunjung umum adalah dari ujung tenggara yang berada berdampingan dengan Jl. Kedung Cowek karena datangnya pengunjung dari arah selatan jalan kedung cowek sehingga yang pertama kali dilihat oleh pengunjung yang datang adalah sisi ujung tenggara site.

Untuk di sisi utara, selatan dan barat site adalah perkampungan. Dengan adanya perkampungan yang hamper mengelilingi site, maka diberilah entrance di sisi utara selatan maupun barat

Dari analisa solid void mendapatkan bahwa perkampungan sekitar menggunakan pola grid. Studi pola juga harus disertai studi tentang skyline dari area urban itu sendiri.



Gambar 2.6. Entrance Barat Site



Gambar 2.7. Entrance Ujung Tenggara Site

**Pendekatan Perancangan**

Pendekatan yang dipilih dalam proses perancangan fasilitas ini adalah pendekatan perilaku. Alasan digunakannya pendekatan perilaku karena fasilitas ini mawadahi kegiatan masyarakat yang banyaknya bersifat interaksi. Dalam interaksi masyarakat di ruang publik diperlukan studi lebih lanjut tentang modul ukuran optimal dalam mencapai tujuan agar seluruh lapisan masyarakat yang datang dapat berinteraksi satu sama lain.

Pada desain yang telah dilakukan, pendekatan perilaku ini menggunakan teori dari Jan Gehl yaitu teori tentang 3 tipe aktivitas di ruang luar. Dimana dalam teori tersebut aktivitas manusia di ruang publik dapat dibagi menjadi 3 yaitu:

- *Necessary Activity*  
Dimana aktivitas ini hanya melihat ruang publik sebagai sarana untuk lewat saja. Manusia yang berjalan ke tujuan

utamanya hanya melewati ruang publik saja tanpa ada aktivitas yang berarti didalamnya.

- *Optional Activity*  
Aktivitas tipe yang ini adalah aktivitas dimana ruang publik hanya menjadi tempat singgah saja. Dalam contoh yaitu seseorang yang sedang berjalan menuju tempat tujuannya hanya mampir untuk membeli sesuatu karena ada stan yang berjualan di ruang publik tersebut.
- *Social Activity*  
Tipe yang terakhir adalah bagaimana ruang publik tidak hanya menjadi sarana untuk lewat saja tetapi pada akhirnya warga kota menjadikan ruang publik ini sebagai ruang beraktivitasnya utamanya untuk berinteraksi sesama warga kota sehingga tercipta suasana kota yang baik karena antar warga kotanya tercipta hubungan yang terjadi didalam ruang publik ini.



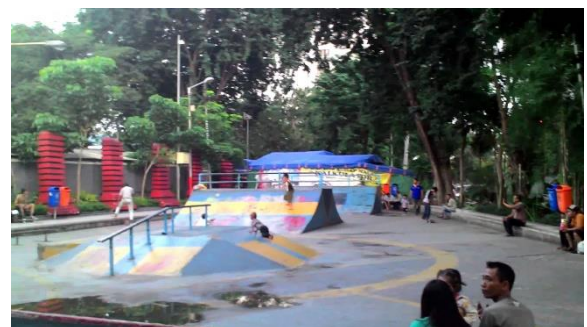
JAN GEHL : 3 TYPES OF OUTDOOR ACTIVITIES



Gambar 2.8. Diagram Teori Jan Gehl

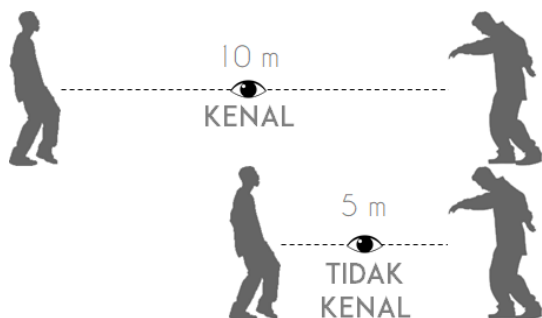
Aktivitas tipe yang terakhir menjadi tujuan yang akan diaplikasikan pada fasilitas yang juga sekaligus menjadi ruang publik ini. Dimana tidak hanya sebagai tempat untuk mendapat pelatihan saja, tetapi juga sebagai sarana untuk berinteraksi antar warga kota pada skala mikro yaitu warga perkampungan dan pengunjung yang datang sehingga terciptalah suasana kota yang baik.

Dalam usaha untuk memenuhi kriteria yang layak untuk menjadi sebuah ruang publik yang berfungsi dengan baik, sebuah riset kecil diadakan di salah satu ruang publik yang sudah berhasil di Surabaya yaitu Taman Bungkul.

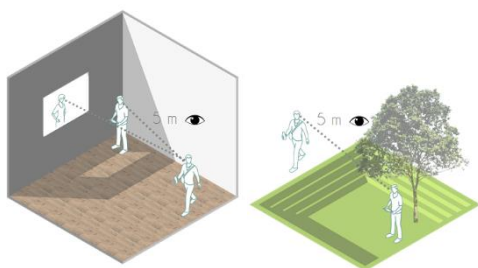


Gambar 2.9. Kondisi Taman Bungkul

Didapatkan sebuah ukuran-ukuran tertentu dimana manusia dapat berinteraksi sesuai dengan tingkat pengetahuannya terhadap orang yang menjadi lawan interaksinya. Jika kedua orang itu saling kenal satu sama lain, dengan jarak maksimal 10 meter sudah bisa berinteraksi karena bisa saling memanggil nama karena masing-masing sudah saling mengenal satu sama lain. Jika kedua orang tersebut tidak saling kenal, maka dalam mendorong kedua orang ini untuk berinteraksi harus dibuat jarak maksimal 5 meter, karena manusia didalam lingkup itu akan berusaha mencari interaksi dengan manusia lain.



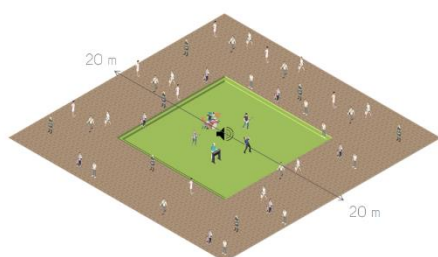
Gambar 2.9. Skema jarak interaksi visual.



Gambar 2.10. Skema jarak interaksi visual didalam aplikasi ruang.

Dari modul jarak visual minimal 5 meter, menjadikan modul dasar dalam mendesain fasilitas ini, agar tercapai interaksi yang optimal karena masyarakat yang ada didalam tidak luput dari lingkup jarak 5 meter.

Selain jarak visual, jarak suara juga penting dalam mengundang orang untuk datang, karena suara yang menarik dapat mengundang rasa penasaran orang untuk berkumpul ke sumber suara.



Gambar 2.11. Skema jarak interaksi suara

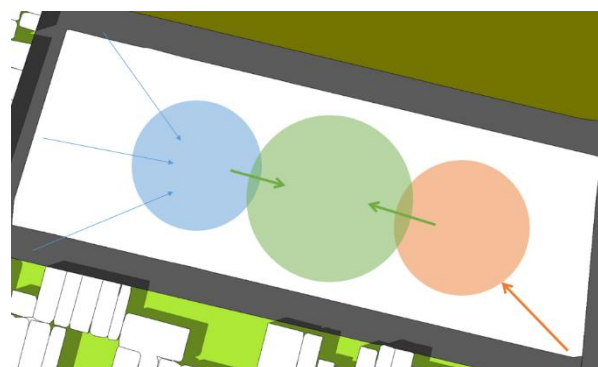
Radius 20 meter adalah radius yang optimal untuk meletakkan sumber suara. Pada desain nantinya sumber suara diletakkan ditengan agar dapat mencakup seluruh ruang-ruang mikro untuk mendengar dan datang ke sumber suara. Sebenarnya suara terdengar bisa sampai radius 50 meter. Tapi, setelah 20 meter, orang hanya mendengar tanpa terjadi penasarannya untuk datang karena jarak yang sudah cukup jauh.

Zoning dibuat berdasarkan kebutuhan hubungan antar ruang mikro dalam bangunan. Secara garis besar, zoning dibagi menjadi 3 area. Area pengunjung dari luar, area untuk masyarakat sekitar (peserta didik), dan area melting pot. Dan masing dari bangunan lahir dari modul hasil dari pendekatan digabungkan dengan zoning.

Zoning lantai dasar terdapat galeri produk dan pengelola di area pengunjung. Sedangkan pada area untuk masyarakat sekitar diisi dengan klinik, mushola, dan tempat pengelolaan sampah. Lalu didalam area melting pot terdiri dari ruang musik dan area kuliner.

Zoning lantai 1 terdapat auditorium dan ruang buku di area pengunjung. Ruang buku juga sebagai akses menuju melting pot.

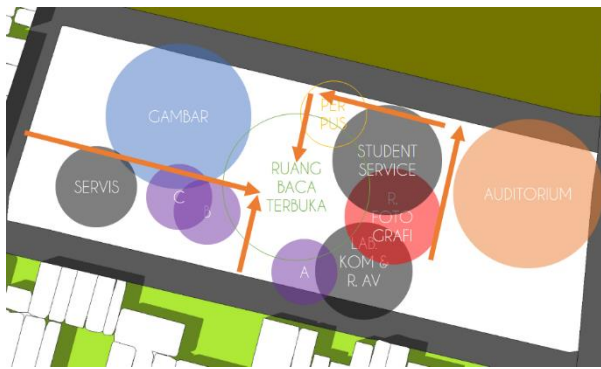
Pada area masyarakat, terdapat ruang gambar, ruang fotografi, ruang kelas kejar paket serta fasilitas pendukung pendidikan. Di area melting pot di lantai 2 adalah ruang baca terbuka juga sebagai ruang pameran produk



Gambar 2.12. Zoning secara garis besar

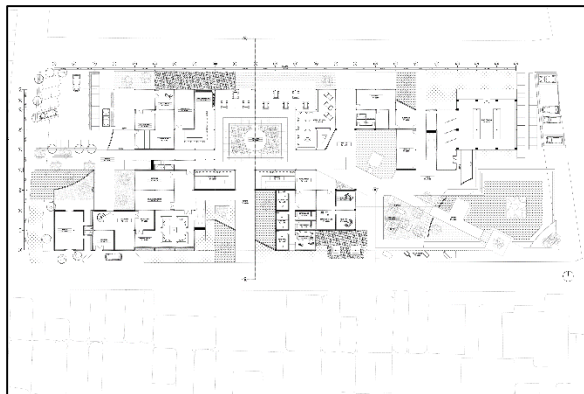


Gambar 2.13. Zoning Lantai Dasar



Gambar 2.14. Zoning Lantai 1.

**Perancangan Tapak dan Bangunan**



Gambar 2.15. *Layout Plan*

Dalam perancangan tapak fasilitas ini karena pengunjung umum datang dari Jl. Kedung Cowek, maka di ujung tenggara tapak yang secara visual akan menangkap pengunjung umum dibuat ruang luar. Dengan axis jalan entrance yang berbeda dengan axis grid yang dipakai di bangunan maupun di perkampungan sekitar mempertegas bahwa jalan itu adalah jalan entrance. Selain itu jalan entrance dapat mengarahkan pengunjung menuju area melting pot yaitu area kuliner karena jalan setapak tersebut dipertegas dengan semacam gate dari bata susun silang yang lubangnya mengarahkan visual pengunjung menuju ke area melting pot.

Untuk entrance yang dari arah barat sebagai entrance utama masyarakat sekitar, digunakan sebagai jalan setapak yang diframing dengan pohon *tabebuia aurea* yang memiliki kesan tidak formal karena diharapkan masyarakat sekitar menganggap bangunan fasilitas ini bukan “sekolah” tapi lebih kepada “tempat tinggal” mereka.

Selain entrance-entrance utama, entrance yang sifatnya minor juga diberikan di desain fasilitas ini. Karena perkampungan yang hamper mengelilingi site dari fasilitas ini, harus dimungkinkan untuk masuk dari segala arah agar tidak mempersulit masyarakat sekitar untuk masuk kedalam fasilitas ini.



Gambar 2.16. Entrance minor sisi Utara

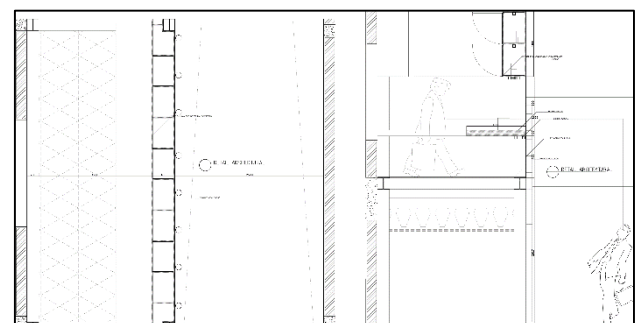
Dalam desain fasilitas ini, ekpresi yang ditonjolkan adalah ekspresi bangunan yang menggunakan material-material yang dilihat hamper sehari-hari oleh warga perkampungan seperti bata, beton, plester maupun baja agar masyarakat sekitar dapat dengan mudah beradaptasi didalam bangunan ini.



Gambar 2.17. Tampak keseluruhan bangunan

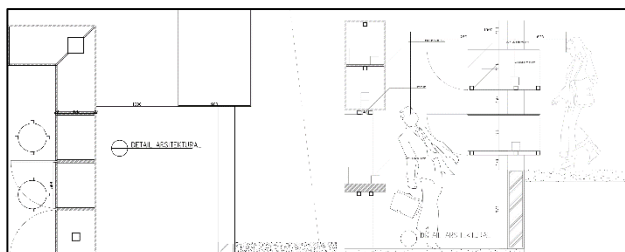
**Pendalaman Desain**

Pendalaman desain yang dipilih adalah karakter ruang. Karakter ruang dapat mendalami ruang-ruang mikro yang menggunakan modul 5 meter sebagai ruang interaksi dan ruang transisi. Ruang-ruang yang dipilih adalah dibagian ruang dalam yang terdapat aktivitas dengan ruang luar yang dimana pengunjung dapat melihat aktivitas didalamnya.



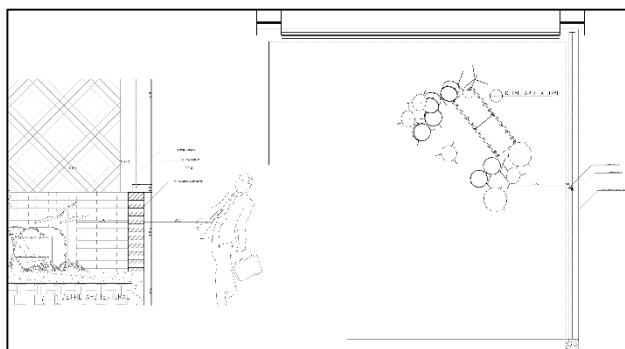
Gambar 2.18. Detail Ruang Gambar

Ruang gambar dan aktivitasnya didalam dapat menjadi display yang baik. Tetapi karena orang yang bekerja didalamnya akan terganggu dengan pengunjung yang melihat secara frontal, maka ruang gambar diberi elevasi lebih tinggi sehingga tidak ada pengunjung yang dapat melihat pekerja secara frontal. Ruang gambar yang dielevasi meninggalkan sebuah gang dibawahnya sehingga material harus dibuat tembus cahaya sampai ke gang bawah sehingga gang bisa tetap terang.



Gambar 2.19. Detail Ruang Pengolahan Sampah

Selanjutnya adalah ruang pengolahan sampah, sama permasalahannya seperti ruang gambar, bagaimana cara pengunjung tetap bisa melihat aktivitas kedalam tanpa mengganggu jalannya pekerjaan didalam. Dalam ruang pengolahan sampah disini diatasi dengan cara menggunakan batas antara ruang sirkulasi pengunjung diluar dan ruang didalam sebagai display produk dari hasil pengolahan sampah itu sendiri. Di batas itu diberi rak-rak yang terbuat dari acrylic dan bisa diletakkan produk didalamnya. Jadi pengunjung yang lewat di sirkulasi diluar tetap dapat melihat kedalam dengan sedikit terdistraksi oleh rak produk tersebut.

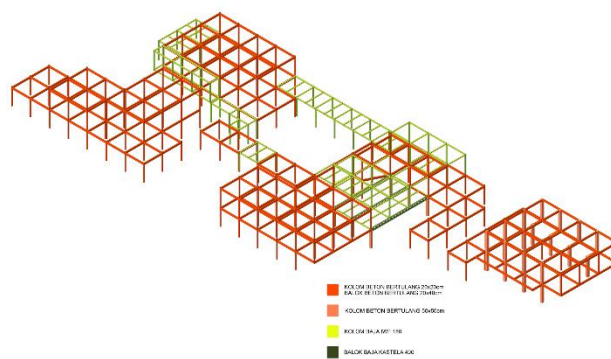


Gambar 2.20. Detail Ruang Musik

Pendalaman ke 3 adalah ruang musik. Memiliki permasalahan yang sama yaitu orang yang beraktivitas didalamnya terganggu dengan pengunjung yang frontal melihat, namun dengan masalah tambahan yaitu suara yang harus tetap keluar untuk diperdengarkan kepada pengunjung. Oleh karena itu ruangan diberi elevasi sedikit untuk menambah privasi aktivitas didalamnya, namun batasnya diberi material seperti expanded metal dan bata susun silang, agar suara dapat diperdengarkan keluar.

### Sistem Struktur

Sistem struktur modular dengan modul 5x5meter menjadi penopang bangunan ini. Dengan kombinasi, bangunan utama menggunakan struktur beton. Kolom 20x20cm dengan Balok 20x40cm. Di beberapa tempat seperti auditorium menggunakan kolom 50x50cm karena auditorium membutuhkan ruangan bebas kolom sehingga, kolom besarnya hanya berada disisi. Sedangkan ruang dan bangunan yang membutuhkan kesan ringan, dan transparan, digunakan baja IWF 150 kecuali ruang fotografi yang struktur dibawahnya memiliki bentang 15 meter, digunakan baja kastela 400 untuk memenuhi standar kekuatan struktur dengan bentangan lebar.

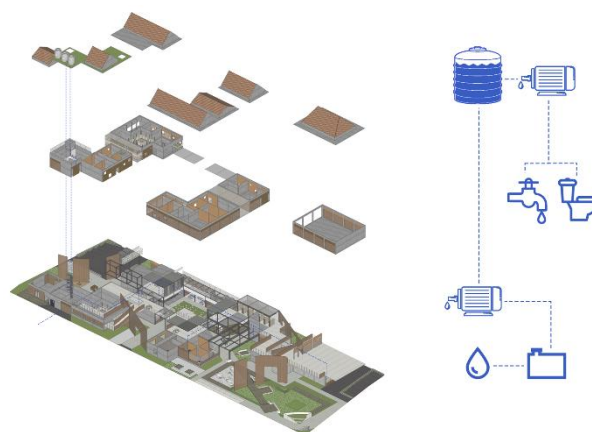


Gambar 2.21. Isometri Struktur

### Sistem Utilitas

#### 1. Sistem Utilitas Air Bersih

Sistem penyaluran air bersih didalam bangunan ini adalah sistem *downfeed* yang tetap diperkuat dengan pompa untuk distribusinya. Karena, posisi tandon atas yang tidak terlalu tinggi dan tidak berada di tengah, menjadikan distribusi ke area yang agak jauh tetap membutuhkan pompa sebagai penguat.



Gambar 2.22. Skema utilitas air bersih

#### 2. Sistem Utilitas Air Hujan

Sistem penyaluran air hujan cukup krusial pada bangunan ini. Karena, seluruh bagian atap menggunakan dak beton yang cukup lebar. Ada beberapa dak yang berfungsi sebagai area aktivitas dan banyaknya hanyalah sebagai talang. Talang yang tidak menyalurkan terlalu banyak air

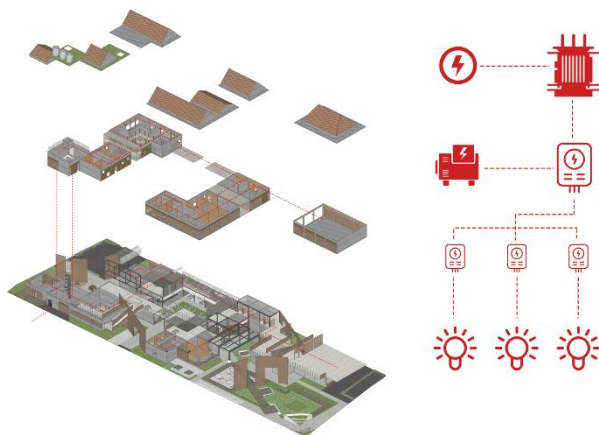
hujan langsung dikirim menuju saluran kota. Sedangkan yang menyalurkan banyak air seperti dak pada atap auditorium tidak langsung dikirim ke saluran kota melainkan ditampung dulu di kolam teratai berada di ruang publik penerima pengunjung umum



Gambar 2.23. Skema utilitas air hujan

### 3. Sistem Listrik

Utilitas di bangunan ini terletak sentral dibagian servis begitu juga utilitas listrik. Pintu khusus PLN disediakan langsung menghadap jalan sehingga petugas dapat dengan mudah mengakses. Juga disediakan genset sebagai pendukung jika listrik dari PLN mati. Dan didistribusikan melalui panel-panel yang disediakan di tiap suatu cakupan area.



Gambar 2.24. Skema distribusi listrik

seharusnya membutuhkan pelatihan memiliki ketertarikan untuk datang ke fasilitas ini adalah disediakannya fasilitas klinik murah. Juga untuk mengejar ijazah dalam tingkat pendidikan, disediakan fasilitas kelas kejar paket dengan fasilitas pendukungnya seperti ruang AV juga ruang Komputer.

Masyarakat secara umum juga dapat datang ke fasilitas ini. Untuk sekedar berwisata urban karena terdapat ruang-ruang publik terbuka sebagai destinasi wisata urban baru, juga untuk terlibat langsung dengan kegiatan-kegiatan didalamnya. Bisa untuk berbagi ilmu bagi mereka yang merasa memiliki ilmu yang bisa untuk dibagi, juga bisa langsung sebagai pembeli produk hasil olahan masyarakat yang diberi pelatihan.

Secara material, bangunan ini menggunakan material yang unfinished seperti beton ekspos, baja ekspos, juga material yang cenderung murah dan mudah didapatkan. Desain dengan material demikian adalah untuk mendapatkan ekspresi bangunan yang tipikal dengan perkampungan yang cenderung menggunakan material yang murah, mudah didapatkan.

Diharapkan dengan adanya fasilitas ini, turut membantu pemerintah dalam usahanya untuk mengentaskan masyarakat kurang mampu dari siklus kemiskinannya

### DAFTAR PUSTAKA

Gehl, Jan. 2010. Cities For People. Washington: Island Press

Fadliyah dan Ady. 2015. Pengaruh Tingkat Pendidikan, Pendapatan, dan Konsumsi Terhadap Jumlah Penduduk Miskin di Provinsi Jawa Timur. Surabaya: Jurnal Pascasarjana Unesa, Vol. 3. No. 1.

### KESIMPULAN

Desain bangunan ini ditujukan untuk memberikan wadah pelatihan bagi masyarakat sekitar di area Surabaya Utara sebagai penyumbang besar presentase warga miskin di Surabaya. Pelatihan yang disediakan adalah pelatihan gambar, kuliner, fotografi, pengolahan sampah, dan musik. Dari semua pelatihan, akan menghasilkan produk yang nantinya juga dijual langsung di fasilitas ini.

Selain fungsinya sebagai pelatihan masyarakat, untuk membuat masyarakat yang