

KAWASAN TUNGKU NAGA DI SAKKOK, SINGKAWANG DRAGON KILN HERITAGE SITE

by Florensita Melly Muspita Sari

Submission date: 06-Oct-2020 06:00PM (UTC+0700)

Submission ID: 1406901142

File name: Template_Jurnal.docx (4.34M)

Word count: 2806

Character count: 18206

**KAWASAN TUNGKU NAGA DI SAKKOK, SINGKAWANG
DRAGON KILN HERITAGE SITE****Florensita Melly Muspita Sari**

6

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

florensitamelly@gmail.com**Naimatul Aufa, S.T., M.Sc.**

6

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

naimatulaufa@ulm.ac.id**ABSTRAK**

Kawasan Sakkok di Singkawang dikenal sebagai penghasil keramik tradisional Cina. Keramik-keramik tersebut dihasilkan melalui proses pembakaran pada sebuah tungku pembakaran tertutup yang disebut dengan *Tungku Naga*. *Tungku Naga* merupakan hasil teknologi dan budaya yang dibawa para imigran Cina daratan, *Tungku Naga* yang masih aktif digunakan saat ini hanya tersisa di Singapura dan Sakkok Singkawang. Kota Singkawang berstatus sebagai Kota Pusaka Indonesia, sehingga kota ini diwajibkan untuk memberdayakan pusaka-pusaknya. Hal ini didukung oleh warga Kota Singkawang, salah satunya adalah pengrajin-pengrajin di Kawasan *Tungku Naga*. Sehingga permasalahan arsitektur yang diangkat dalam perancangan ini adalah "Bagaimana rancangan kawasan *Tungku Naga* yang memaksimalkan potensi *Cultural Heritage (Pusaka Budaya)* dalam rangka melestarikan *Tungku Naga* dan Industri Keramik Tradisional Cina?". Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adapun metode yang akan digunakan adalah *Revitalisation Thinking*. *Revitalisation Thinking* merupakan suatu metode penyelesaian masalah berbasis pada revitalisasi yang akan dilakukan secara bertahap, untuk memaksimalkan rancangan desain. Adapun konsep yang digunakan adalah *Cultural Heritage Tourism yang edukatif, rekreatif dan berkelanjutan* agar kawasan *Tungku Naga* yang mampu memaksimalkan potensi *Cultural Heritage (Pusaka Budaya)* melalui pengembangan potensi pariwisata dalam rangka melestarikan *Tungku Naga* dan Industri Keramik Tradisional Cina di Singkawang, Indonesia dan Asia Tenggara.

Kata kunci: Tungku Naga, Keramik Cina, Cultural Heritage, pelestarian, revitalisasi

ABSTRACT

Sakkok area in Singkawang is notorious for its traditional Chinese ceramics industry. These ceramics are produced through a wood-firing process in a closed kiln called Dragon Kiln. Dragon Kiln is the product between culture and technology, which was brought by the Southern Chinese immigrants. The only remaining Dragon Kilns, that are still being used and fired now, are in Singapore and Sakkok, Singkawang. Singkawang city is enlisted as Indonesia's heritage city, therefore, the city is suggested to empower its heritages. This is supported by the people of Singkawang city, in which some of them are the crafters in the Dragon Kiln area. The highlighted architectural problem in this study is "How the architectural design of Dragon Kiln will maximize its Cultural Heritage potential in order to preserve the Dragon Kiln and Traditional Chinese Ceramics Industry?" The applied method for this study is Revitalization Thinking. Revitalization

Thinking is a problem solving method based on revitalizing, done in stages, to maximize the design planning. The concept that is implied is an educative, recreational, and sustainable Cultural Heritage Tourism in order to maximize the Cultural Heritage potential of Dragon Kiln through the development of tourism in preserving the Dragon Kiln and Traditional Chinese Ceramics Industry in Singkawang, Indonesia and South-east Asia.

Keywords: Dragon Kiln, Chinese Ceramics, Cultural Heritage, Preservation, Revitalization

PENDAHULUAN

18
Singkawang merupakan salah satu kota di Indonesia yang mayoritas penduduknya adalah Orang Tionghoa. Singkawang sendiri hingga sekarang masih terkenal dengan kebudayaan-kebudayaan asli masyarakat Tionghoa, salah satunya adalah perayaan *Cap Go Meh*, selain itu Singkawang juga terkenal dengan kuliner dan beberapa kerajinan tangannya seperti kain tenun, kerajinan kayu dan keramik tradisional Cina.

Kawasan Sakkok, Singkawang dikenal sebagai kawasan penghasil keramik, Keramik Tradisional Cina yang diproduksi di Sakkok, Singkawang, dari dulu hingga sekarang masih diproduksi secara tradisional. Proses produksi yang berawal dari pemecahan tanah kaolin, pencampuran tanah liat, pencampuran tanah liat dengan kaolin, pembentukan awal, penggabungan, dekorasi hingga proses glasir semua masih menggunakan tenaga manusia. Pada proses akhir produksi keramik yaitu pembakaran, hingga saat ini masih menggunakan *Tungku Naga*.

Tungku Naga yang aktif berproduksi di Asia Tenggara hanya tersisa di 2 (dua) lokasi, yaitu : di Singapura: Dragon Kiln, Thow Kwang Dragon Kiln Village, 85 Lor Tawas, Singapore 639823; dan di Indonesia (Sakkok, Singkawang): Pabrik Keramik Borneo Lentera Prima yang berada di Jl. Latsitarda, Kel. Sedau, Kec. Singkawang Selatan. Hal ini menjadikan Pabrik Borneo Lentera Prima (BLP) sebagai objek penting dalam sejarah keramik di Asia Tenggara, khususnya Indonesia.

Pemerintah Kota Singkawang telah mendaftarkan *Tungku Naga* Pabrik BLP

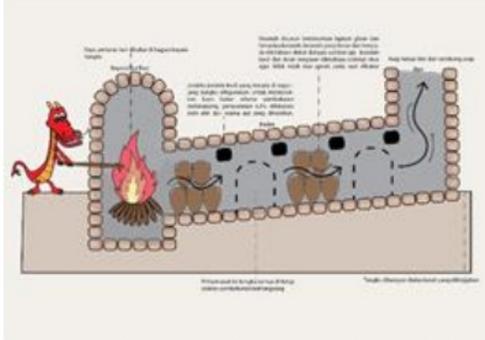
sebagai cagar budaya/*cultural heritage* dengan nomor registrasi PO 2014101400022. Selain Pabrik BLP, terdapat 3 (tiga) pabrik keramik lain di Kota Singkawang, yaitu: Pabrik Sinar Terang, Pabrik Tajau Mas dan Pabrik Dinamis. Dari 4 (empat) pabrik ini, hanya pabrik BLP dan pabrik Tajau Mas yang masih memiliki *Tungku Naga*, namun yang masih aktif memproduksi keramik dengan menggunakan *Tungku Naga* hanya pabrik BLP.

Gambar 1. *Tungku Naga* BLP



Sumber: BPNP Kalbar (2020)

Program Kota Pusaka Singkawang untuk mendukung program Kota Wisata Pusaka Kalimantan Barat, didukung oleh warga Kota Singkawang, salah satunya adalah pengrajin-pengrajin di Kawasan *Tungku Naga*. Hasil wawancara dengan Bapak Ajung (pemilik pabrik BLP), beliau menginginkan pabrik BLP dikembangkan menjadi salah satu tujuan pariwisata Kota Singkawang agar industri keramik kembali berjaya, sehingga terjadi regenerasi pengrajin keramik, transfer pengetahuan,



menggunakan tungku pembakaran biasa maupun oven listrik.

Gambar 4. Informasi Umum Tentang Tungku Naga

Sumber: Thow kwang Pottery Jungle-Diolah Kembali oleh Penulis (2020)

Gambar 5. Pembakaran Melalui Tungku Naga
Sumber: Thow kwang Pottery Jungle- Diolah Kembali oleh Penulis (2020)

C. Tinjauan Konsep

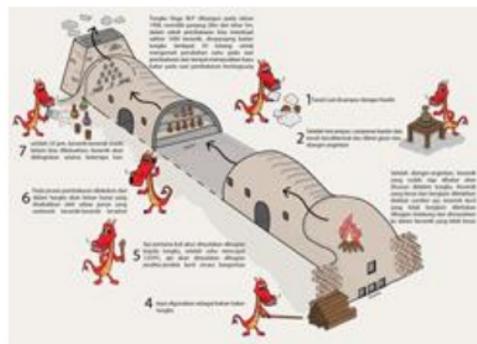
² Pariwisata pusaka budaya adalah sebuah kegiatan wisata untuk menikmati berbagai adat istiadat lokal, benda-benda cagar budaya, dan alam beserta isinya di tempat asalnya yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman akan keanekaragaman b³udaya dan alam bagi pengunjungnya. *World Tourism Organization* (WTO) mencatat bahwa pusaka (*heritage*) dan budaya (*culture*) telah menjadi komponen dalam 40% perjalanan internasional yang dilakukan. (Patria, 2015).

¹ Beberapa lembaga telah mendefinisikan *cultural heritage tourism* dengan titik berat yang berbeda-beda:

- 1) Organisasi Wisata Dunia (*World Tourism Organization*)

mendefinisikan pariwisata pusaka budaya sebagai kegiatan untuk menikmati sejarah, alam, peninggalan budaya manusia, kesenian, filosofi dan pranata dari wilayah lain.

- 2) Badan Preservasi Sejarah Nasional Amerika (*The National Trust for Historic Preservation*) mengartikannya sebagai perjalanan untuk menikmati tempat-tempat, artefak-artefak dan aktifitas-aktifitas yang secara otentik mewakili cerita/sejarah orang-orang terdahulu maupun saat ini.
- 3) *Commonwealth of Australia, Creative Nation* mendefinisikannya sebagai seluruh pengalaman yang dapat dirasakan oleh pengunjung, apa yang membuat destinasi tersebut spesial, bisa jadi gaya hidup masyarakatnya, benda pusakanya, seninya, masyarakat lokalnya dan sebuah bisnis yang *memprovide* dan memfasilitasi budaya tersebut kepada pengunjung.



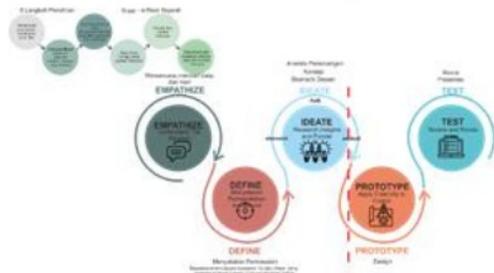
Pari⁷wisata Pusaka Budaya kini menjadi salah satu segmen industri pariwisata yang perkembangannya paling pesa⁷ dikarenakan oleh adanya tren baru bagi wisatawan untuk mencari sesuatu yang unik dan otentik dari suatu budaya, apabila pariwisata pusaka budaya dikelola dan

dimanfaatkan dengan tepat, tidak menutup 17 mungkin pariwisata dalam sektor ini dapat menjadi sumber pendapatan daerah yang dapat mendorong pertumbuhan perekonomian.

METODE

Revitalisasi kawasan dengan menambah fungsi pariwisata merupakan cara yang paling populer untuk dikembangkan dalam menata kawasan yang bernilai sejarah dan budaya, karena kawasan tersebut sudah memiliki keunikan sejarah dan budaya sehingga dapat mendatangkan nilai pariwisata. Untuk mewujudkan kawasan dengan nilai sejarah, budaya dan pariwisata, maka diperlukan sebuah proses berpikir desain dengan metode revitalisasi kawasan.

Merancang kawasan dengan metode revitalisasi dimulai dari riset data-data sejarah mengenai benda cagar budaya dan kawasan yang akan dirancang. Kemudian dilanjutkan dengan proses perancangan kawasan dan arsitektur tujuan perancangan tercapai. Proses ini disebut dengan metode *Revitalisation Thinking*, yaitu metode pendekatan berbasis revitalisasi dengan cara bertahap. Berikut adalah tahapan riset dan perancangan kawasan dengan metode



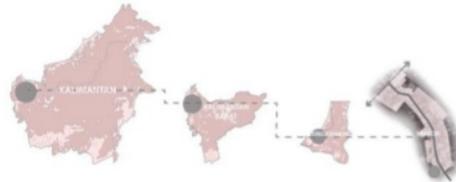
Revitalisation Thinking:

Gambar 6. Infografik *Revitalisation Thinking*
Sumber: Analisis Pribadi (2020)

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Kawasan *Tungku Naga* yang akan direncanakan berada di sepanjang jalan Latsitarda, desa Sakkok, kecamatan Sedau, Singkawang, Kalimantan Barat. Lokasi *site* berada disepanjang jalan Latsitarda dengan panjang sekitar 700m yang dapat diakses dari Jalan A.yani. Kawasan ini dapat ditempuh 15 menit dari pusat kota Singkawang dan 3 jam dari Pusat Kota Pontianak. Pabrik Borneo Lentera Prima dan *Tungku Naga* terletak pada ujung kawasan.



Gambar 7. Lokasi Kawasan
Sumber: Analisis Pribadi (2020)

B. Konsep Programatik



Gambar 8. Diagram Konsep Program
Sumber: Analisis Pribadi (2020)

Cultural Heritage Tourism

Konsep program yang akan dirumuskan untuk menyelesaikan permasalahan:” Bagaimana rancangan kawasan *Tungku Naga* yang memaksimalkan potensi *Cultural Heritage* (Pusaka Budaya) dalam rangka melestarikan *Tungku Naga* dan Industri Keramik Tradisional Cina?” adalah *Cultural Heritage Tourism* yang edukatif, rekreatif, dan berkelanjutan.² *Cultural Heritage Tourism* merupakan sebuah kegiatan wisata untuk menikmati berbagai adat istiadat lokal, benda cagar budaya, dan alam beserta isinya di tempat asalnya yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman akan keanekaragaman budaya dan melakukan interaksi sosial antara warga dan pengunjung yang datang serta berkelanjutan untuk kedepannya. Dengan diangkatnya konsep programatik ini diharapkan bisa memberikan dampak yang positif kepada warga dan khususnya kepada *Tungku Naga* dan Industri Keramik Tradisional Cina.



Gambar 9. Konsep Kawasan
Sumber: Analisis Pribadi (2020)

2. Konsep Bentuk Bangunan

Mengadaptasi bentuk *SiHeYuan* yang merupakan rumah tradisional Cina yang masih digunakan prinsipnya hingga sekarang, membuat grid untuk layout kawasan dan ruang-ruang yang akan direncanakan ,menggunakan bahan bangunan lokal dan membuat ukiran yang dapat menjadi ciri khas kawasan.

Gambar 10. Konsep Bentuk Bangunan
Sumber: Analisis Pribadi (2020)



C. Konsep Desain

1. Konsep Kawasan

Konsep Kawasan yang digunakan merupakan interpretasi dari sebuah naga yang terdiri dari 3 bagian yaitu kepala sebagai area penerimaan, badan sebagai area rekreasi, dan ekor sebagai area inti.

HASIL

A. Aerial View

View beberapa bagian kawasan jika dilihat dari ketinggian.

Gambar 11. Aerial View Bagian Kepala

Sumber: Analisis Pribadi (2020)

Gambar 12. Aerial View Bagian Badan

Sumber: Analisis Pribadi (2020)

Gambar 13. Aerial View Bagian Ekor

Sumber: Analisis Pribadi (2020)

B. Gerbang

Gerbang menggunakan konsep gerbang cina pada suatu Kawasan yang membedakan pada Kawasan ini adalah kolom pada gerbang ini menggunakan lapisan batu bata yang disusun memutar keatas.



Gambar 14. Gerbang Utama Kawasan

Sumber: Analisis Pribadi (2020)

Gambar 15. Dinding Gerbang

Sumber: Analisis Pribadi (2020)



Aerial View Bagian Badan



C. Area Parkiran dan Pusat Informasi

Aerial View Bagian Ekor



Pariwisata

Membuat beberapa aturan tentang sirkulasi kawasan dan menyediakan lahan parkir terpadu untuk warga dan pengunjung.



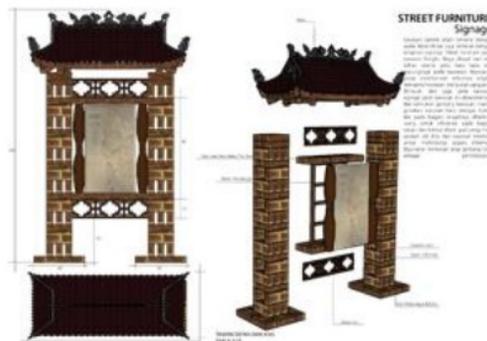
Gambar 16. Parkiran
 Sumber: Analisis Pribadi (2020)



Gambar 17. Pusat Informasi Pariwisata
 Sumber: Analisis Pribadi (2020)

D. Street Furniture

Beberapa street furniture yang akan berada di sepanjang jalan kawasan Tungku

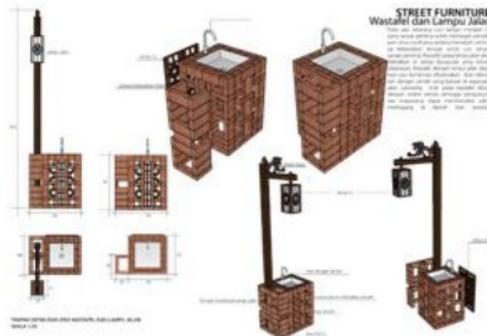


Naga

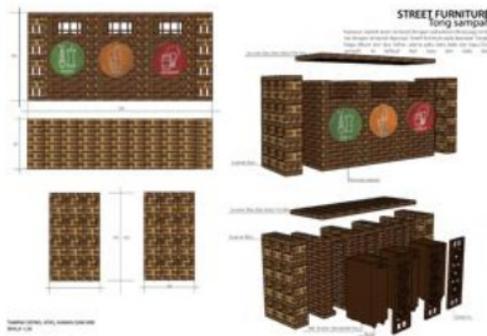
Gambar 18. Signage
 Sumber: Analisis Pribadi (2020)



Gambar 19. Kursi
 Sumber: Analisis Pribadi (2020)



Gambar 20. Wastafel
 Sumber: Analisis Pribadi (2020)



Gambar 21. Tong Sampah
 Sumber: Analisis Pribadi (2020)

E. Penginapan

Bangunan penginapan mengadaptasi bentuk SiHeYuan dan disusun dengan grid.



Gambar 22. Penginapan
 Sumber: Analisis Pribadi (2020)

F. Taman dan Amphitheater

Tempat dimana acara kebudayaan, permainan tradisional dan puncak event-event kebudayaan akan diadakan.



Gambar 23. Taman dan Amphitheater
Sumber: Analisis Pribadi (2020)

G. Gunung Pandang

Taman yang memiliki sebuah gunung buatan untuk bermain dan melihat pemandangan disekitar kawasan.



Gambar 24. Gunung Pandang
Sumber: Analisis Pribadi (2020)

H. Tunnel

Terowongan dibuat menyerupai dengan Bagian dalam tambang emas dan bagian dalam *Tungku Naga* bedanya terowongan di Kawasan ini tidak dibuat masif agar cahaya matahari dapat masuk kesela lubang-lubang terowongan.



Gambar 25. Tunnel
Sumber: Analisis Pribadi (2020)

I. Galeri dan Mes

Pada Galeri akan memberikan informasi tentang sejarah masuknya orang cina ke Indonesia serta, serta sejarah industri keramik tradisional cina serta pameran keramik. Mes digunakan sebagai tempat tinggal dan pelatihan para pekerja BLP.



Gambar 26. Galeri Keramik
Sumber: Analisis Pribadi (2020)



Gambar 27. Mes
Sumber: Analisis Pribadi (2020)

J. Rumah Makan

Menjual makanan berat khas Kalimantan Barat.



Gambar 28. Perspektif Mata Burung
Sumber: Analisis Pribadi (2020)

K. Borneo Lentera Prima (BLP)

BLP merupakan area utama dari Kawasan ini, dimana *Tungku Naga* berada dan tempat produksi keramik di Kawasan ini bertempat. Ramp yang ada pada bangunan ini berguna sebagai jalan masuk dan Menara pandang, selain itu melalui ramp ini pengunjung dapat melihat proses pembuatan keramik dari beberapa view yang berbeda karena ramp dibuat menembus bangunan utama. Fasade pada BLP dapat diputar

hingga 90 derajat untuk membantu sirkulasi udara didalamnya.

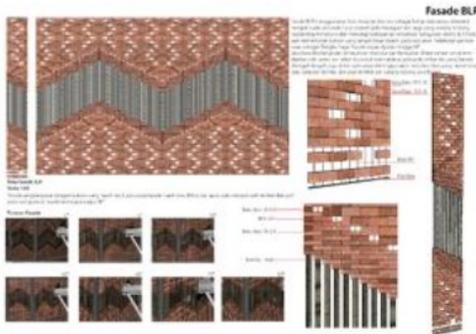
Gambar 29. BLP
Sumber: Analisis Pribadi (2020)



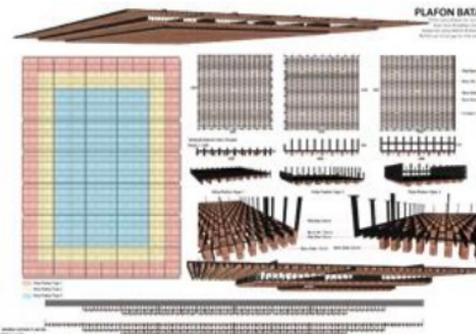
Gambar 30. Ramp
Sumber: Analisis Pribadi (2020)



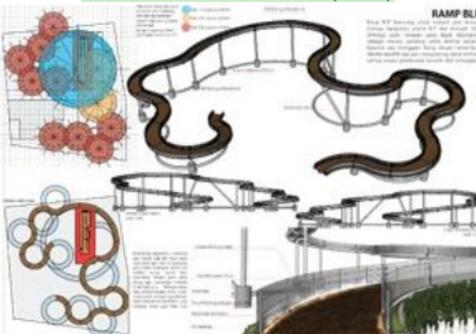
Gambar 31. Ramp
Sumber: Analisis Pribadi (2020)



Gambar 32. Fasade
Sumber: Analisis Pribadi (2020)



Gambar 33. Plafon Bata
Sumber: Analisis Pribadi (2020)



Gambar 34. Ramp
Sumber: Analisis Pribadi (2020)

I. Aktivitas Pendukung

Aktivitas pendukung pada Kawasan ini juga membantu Kawasan dapat dijalankan secara mandiri oleh masyarakat yang didapatkan dari studi-studi potensial pada masyarakat. Seperti acara-acara yang akan dilaksanakan pada saat event-event cina tiap tahunnya seperti imlek. warkop yang akan dibuka di halaman para warga yang ingin memiliki bisnis, dan juga area kios tempat dimana warga dapat berjualan makanan dan minuman khas Singkawang



Gambar 35. Suasana Event Tahunan
Sumber: Analisis Pribadi (2020)



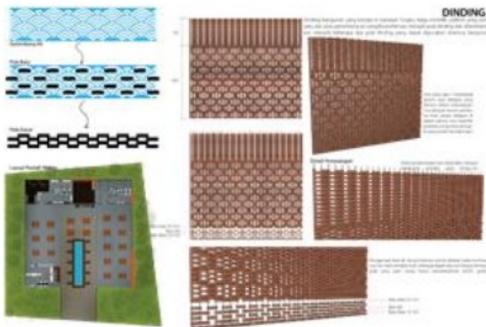
Gambar 36. Warkop
Sumber: Analisis Pribadi (2020)



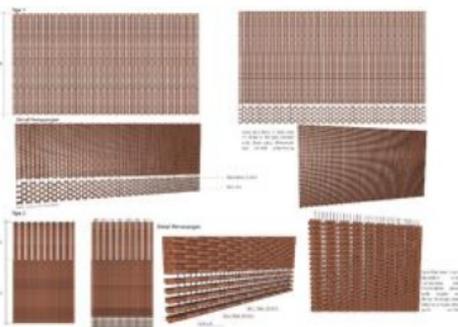
Gambar 37. Area Kios
Sumber: Analisis Pribadi (2020)

M. Detail Dinding

Detail arsitektural dinding-dinding bangunan yang berada di Kawasan *Tungku Naga*.



Gambar 38. Pola Dinding
Sumber: Analisis Pribadi (2020)



Gambar 39. Pola Dinding
Sumber: Analisis Pribadi (2020)

KESIMPULAN

Permasalahan dalam perancangan Kawasan *Tungku Naga* di Sakkok Singkawang adalah Bagaimana rancangan kawasan *Tungku Naga* yang memaksimalkan potensi *Cultural Heritage (Pusaka Budaya)* dalam rangka melestarikan *Tungku Naga* dan Industri Keramik Tradisional Cina. Melalui proses analisis, maka disimpulkan bahwa Kawasan *Tungku Naga* memerlukan konsep yang mampu membuat *Tungku Naga* kembali beroperasi seperti dulu. Konsep yang ditawarkan dalam perancangan ini adalah *Cultural Heritage Tourism (CHT)* yang edukatif, rekreatif dan berkelanjutan. Konsep ini diwujudkan ke dalam desain dengan metode *Revitalisation Thinking*. Melalui metode ini, didapat konsep desain sebagai berikut:

1. Cultural Heritage Tourism yang edukatif melalui desain Galeri Keramik dan redesign Borneo Lentera Prima. CHT pada kawasan ini akan memberikan edukasi melalui pengalaman sejarah Industri Keramik Tradisional Cina di Sakkok-Singkawang. Selain itu, CHT pada kawasan ini juga akan memberikan pengalaman tentang proses produksi melalui workshop pembuatan keramik.

2. Cultural Heritage Tourism yang rekreatif melalui pengembangan daya tarik wisata dan peningkatan kualitas wisata sesuai dengan Permenpar No. 3 Tahun 2018 tentang DAK Fisik Bidang Pariwisata melalui desain kawasan yang berkarakter khas kawasan produksi industri keramik cina, seperti penggunaan tektonika bata merah produksi tungku naga, desain taman cina dan bangunan style Cina.

3. Cultural Heritage Tourism yang berkelanjutan melalui desain aktivitas pendukung melalui studi potensi-potensi yang dimiliki oleh masyarakat lokal agar aktivitas yang direncanakan dapat dilaksanakan secara mandiri oleh masyarakat lokal

Melalui perancangan Kawasan Tungku Naga dengan konsep Cultural Heritage Tourism yang edukatif, rekreatif dan berkelanjutan, potensi Cultural Heritages yang ada di kawasan Tungku Naga terlestarikan, khususnya untuk Tungku Naga serta Industri Keramik Tradisional Cina di Singkawang

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

- Ani Rahmayani, S. (2009). *Dinamika Industri Keramik Cina di Sakkok Kota Singkawang Tahun 1933 Sampai Tahun 2008*. Pontianak: Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
- Arch G WoodSide, D. M. (2008). *Tourism Management : Analysis, Behaviour and Strategy*. CAB International.
- Ashworth, G. (2000). *Heritage Tourism and Urban Environments: Conflict or Harmony*. Netherlands.
- Danisworo, Martokusumo. (2002). *Revitalisasi Kawasan Kota: Sebuah Catatan Dalam Pengembangan dan Pemanfaatan Kawasan Kota*.
- Harryman Idram, Antony S.Runtu, Rasmin, Mirza, Heru S.H.P. (1990). *Pameran Khusus Keramik Kontemporer Kalimantan Barat*. Pontianak: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Kantor Wilayah Provinsi Kalimantan Barat.
- Huib Akihary, N. P. (2016). *Digging4Data*. Jakarta.
- Nurhadi Rangkuti, Inge Pojoh, Nanik Harkantingsih. (2008). *Buku Panduan Analisis Keramik*. Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Arkeologi Nasional.
- Patria, T. A. (2015). *Dinamika Perkembangan Pariwisata Pusaka : Tinjauan dari Sisi Penawaran dan Permintaan di Kota Bandung*. *Binus Business*, 169-183.

Triono, T. (2018). *Singkawang Heritage*. Singkawang: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Singkawang.

Wahyuri, N. (2013). *Keramik Singkawang Kalimantan Barat*. *Jurnal Pendidikan Seni Kerajinan - S1 (E-Craft)*. Vol 2, No 1 B Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata.

Beberapa peraturan perundangan yang digunakan:

- Pia3m Pelestarian Pusaka Indonesia(2003) UU Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya Undang-Undang nomor 26 tahun 2007 tentang Penataan ruang dalam melindungi Pusaka yang tersebar di Indonesia PERDA Singkawang No.1 Tahun 2014 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Singkawang untuk kawasan pariwisata Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia No.3 Tahun 2018 Tentang Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Khusus Fisik Bidang Pariwisata.

KAWASAN TUNGKU NAGA DI SAKKOK, SINGKAWANG DRAGON KILN HERITAGE SITE

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ar.scribd.com Internet Source	3%
2	firmaaansyh.wordpress.com Internet Source	2%
3	lppm.ulm.ac.id Internet Source	1%
4	handep.kemdikbud.go.id Internet Source	1%
5	Submitted to KYUNG HEE UNIVERSITY Student Paper	1%
6	Submitted to Lambung Mangkurat University Student Paper	1%
7	ejournal.adbisnis.fisip-unmul.ac.id Internet Source	1%
8	media.neliti.com Internet Source	1%
9	Submitted to Universitas Sebelas Maret	

Student Paper

1%

10

ejournal.undip.ac.id

Internet Source

1%

11

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

1%

12

repositori.kemdikbud.go.id

Internet Source

1%

13

Submitted to University College Birmingham

Student Paper

<1%

14

seminar.iplbi.or.id

Internet Source

<1%

15

jurnal.unitri.ac.id

Internet Source

<1%

16

catalog.hathitrust.org

Internet Source

<1%

17

www.neliti.com

Internet Source

<1%

18

www.raptim-indonesia.co.id

Internet Source

<1%

19

www.springerprofessional.de

Internet Source

<1%

20

repository.unpas.ac.id

Internet Source

<1%

21

docplayer.info

Internet Source

<1%

22

id.scribd.com

Internet Source

<1%

23

Karel Juniardi, Emusti Rivasintha Marjito.
"URGENSI PENDIDIKAN MULTIKULTURAL
DALAM MASYARAKAT PLURAL (STUDI
KASUS DI KOTA SINGKAWANG)", Handep:
Jurnal Sejarah dan Budaya, 2019

Publication

<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off