

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masjid adalah salah satu wujud penampilan budaya Islam sebagai hasil dari ekspresi ikhtiar manusia dalam upayanya untuk memenuhi kebutuhan rohani dan selaras dengan keadaan, tingkat kepandaian atau penghayatan terhadap situasi dan kondisi yang mempengaruhinya. Masyarakat di Nusantara sebelum mengenal Islam, setelah mengenal arsitektur dalam bentuk bangunan ini yang banyak dijiwai oleh nilai-nilai maupun pengaruh dari ajaran Hindu-Budha,¹ dimana bangunan tersebut banyak mengadopsi seni arsitektur lokal tersebut.² Ketika Islam datang konsep maupun arsitektur yang telah ada tidak ditinggalkan begitu saja, tetapi muncul berbagai kreativitas perpaduan budaya lokal (Jawa), Hindu-Budha dan Islam. Kemudian keadaan ini banyak ditemukan dalam berbagai arsitektur sebagian bangunan Masjid Kuno di Nusantara.³

Desa Gamel adalah salah satu Desa yang terletak di daerah Plered, Kecamatan Plered, Kabupaten Cirebon. Desa Gamel terletak dekat dengan Desa Trusmi dan Desa Kaliwulu yang juga terkenal dengan Masjid Kunonya. Adapun Sejarah nya, pada zaman dahulu di suatu pedukuhan terpencil di Cirebon terdapat sebuah perguruan yang cukup disegani, dan yang menjadi guru nya adalah Ki Maja atau dikenal dengan nama Ki

¹ Zein M. Wiryoprawiro, *Perkembangan Arsitektur Masjid di Jawa Timur* (Surabaya: Bina Ilmu, 1986), hlm. 109.

² Uka Tjandrasasmita, *Penelitian Arkeologi Islam Di Indonesia dari Masa ke Masa* (Kudus: Menara Kudus, 2000), hlm. 15.

³ Uka Tjandrasasmita, *Arkeologi Islam Nusantara* (Jakarta: Gramedia, 2009), hlm. 239.

Syekh Madegal. Ia mempunyai seorang anak angkat yang bernama Nyi Damar Jati, yang kelak menurunkan keturunan Ki Ageng Trusmi.⁴

Ki Maja mempunyai keturunan bernama Ki Syekh Hindu Aji dari Pajajaran. Ki Syekh Hindu Aji mempunyai dua orang murid pula yaitu bernama Tuan Barep dan Tuan Uju. Tuan Uju mempunyai keturunan bernama Ki Suradinata yang disebut juga Ki Gamel. Nama GAMEL diambil dari seekor kuda milik Sultan Cirebon yang dipelihara oleh Ki Suradinata, karena pada masa itu Ki Gamel adalah satu-satunya yang pandai memelihara kuda.

Tersiar kabar bahwa Sultan Mataram mengalami kesulitan karena kuda-kuda balatentara Mataram terserang wabah penyakit yang sulit di sembuhkan, termasuk kuda milik Sultan Mataram. Oleh karena itu, setelah Sultan Mataram mendengar di daerah Cirebon ada orang yang pandai memelihara kuda, ia mengirim utusan kepada sultan Cirebon untuk memohon ijin agar salah seorang warga nya, yakni Ki Gamel dapat berangkat ke Mataram untuk mengobati kuda-kuda milik kerajaan Mataram. Dengan kebesaran hati Sultan Cirebon, Ki Gamel yang tenaganya sangat dibutuhkan itu diijinkan pergi ke Mataram.

Ki Gamel memelihara dan merawat kuda-kuda yang sakit dengan tekun dan telaten hingga banyak yang sembuh termasuk kuda milik Sultan Mataram. Oleh karena keberhasilannya itulah Sultan Mataram memberi hadiah berupa seperangkat gamelan renteng. Selanjutnya gamelan renten di gunakan untuk kepentingan sarana dakwah dan sebagai simbol estetika kebudayaan.

⁴ Badan Komunikasi kebudayaan Kabupaten Cirebon. *Cerita Rakyat Asal-Usul Desa di Kabupaten Cirebon Bagian Pertama*. Hlm.75.

Pada suatu saat Ki Gamel diperintahkan untuk mengambil surat Kesultanan di Keraton Mataram. Setibanya di Mataram surat itu telah dibawa oleh Belanda ke Jakarta. Kemudian Ki Gamel berangkat ke Jakarta konon dengan naik “mancung” (pelelah pembungkus bunga kelapa). Ada pula yang menyebutkan ia naik “buyung” (tempat mengambil air yang terbuat dari tembaga), atau naik “bakiak/gamparan” (sandal yang terbuat dari kayu).⁵

Setelah Ki Gamel mendapatkan surat yang dimaksud, kemudian ia diangkat menjadi kuwu di daerah yang kemudian disebut Desa Gamel. Semetara itu hubungannya dengan Sultan Kanoman semakin harmonis, sampai-sampai Sultan Kanoman sering berkunjung ke Desa Gamel. Tempat pertemuan dan ngobrol-ngobrol keduanya adalah di Bale Panjang pemberian Sultan Kanoman yang diambil dari Kaliandul. Kemudian Sultan Kanoman menyuruh membuat masjid di mana seluruh bahan dan peralatan nya disediakan Sultan Kanoman.

Masjid Gamel merupakan salah satu saksi sejarah perkembangan Kesultanan Islam di wilayah ini. Karena itu keberadaan nya telah diakui sebagai salah satu benda dan situs cagar budaya oleh pemerintah Kabupaten Cirebon dan Pemerintah Provinsi Jawa Barat.

Masjid yang diperkirakan telah berumur lebih dari 300 tahun ini didirikan antara tahun 1111 dan 1112 Hijriyah, atau awal tahun 1700-an Masehi. Perkiraan ini didasarkan pada dua *Inskripsi*⁶ dengan huruf Arab

⁵ *Ibid.* Hlm 75.

⁶. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia . *Inskripsi adalah kata-kata yang diukirkan pada batu monumen dan sebagainya.*

dan Jawa yaitu terdapat pada balok kayu yang menghubungkan *saka guru*⁷ dan saka rawa⁸ di dalam ruang utama Masjid.⁹

Sebagai salah satu masjid yang berusia cukup tua, keberadaan Masjid Kuno Gamel tidak terlepas dari berbagai legenda dan hikayat yang diwariskan secara turun temurun oleh masyarakat setempat. Salah satunya adalah legenda tentang *karomah* yang dimiliki Ki Kuwu Suradinata atau Ki Gede Gamel. Beliau dipercaya dapat pergi ke Masjidil Haram dalam sekejap, untuk melaksanakan sholat di sana. Legenda lainnya adalah adalah asal muasal bedug yang hingga saat ini tergantung di serambi Masjid. Konon, keberadaan bedug ini memiliki kaitan dengan sayembara yang diadakan dalam rangka mencari suami untuk Nyi Gede Kali Tengah. Adalah Ki Gede Bakung yang berusaha membawa bedug ke Kali Tengah tanpa berbunyi di tengah jalan agar dapat memenangkan sayembara tersebut, saat berada di depan Masjid Gamel, bedug tersebut berbunyi dengan sendiri nya, sehingga Ki Gede Bakung meninggalkan bedug itu begitu saja di depan Masjid. Oleh Ki Gede Gamel, bedug tersebut lalu diperuntukkan bagi Masjid Gamel.

Berdasarkan cerita turun temurun pula, dikisahkan bahwa Masjid Gamel pada awalnya berupa bangunan panggung, dengan dinding kayu dan bambu, serta beratam limas tumpang dua. Atap tumpang dua ini disangga oleh enam belas tiang kayu, dua belas tiang kayu di pinggir

⁷. Saka Guru Adalah sesuatu yang menjadi penegak atau pengukuh. Menurut KBBI.

⁸ Saka Rawa adalah dinding-dinding pembentuk ruang utama solat. Hampir semuanya menempel pada tiang-tiang pinggir. Menurut Jurnal Bambang S Budi, sejarah Teori Kritik Arsitektur. ITB Prosiding temu ilmiah IPLBI 2015.

⁹ Dr.Eng. Bambang Setia Budi, dkk. *Masjid Kuno Cirebon (ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia (IPLBI) atas Izin dinas pariwisata dan kebudayaan provinsi jawa barat)* hlm.102.

berfungsi sebagai *saka guru*. Namun demikian, dari bentuk awal tersebut, yang masih dapat ditemui sekarang hanya kontruksi atap tumpang dan tiang-tiang kayu yang berfungsi sebagai *saka guru* dan *saka rawa*. Dinding kayu dan bambu serta lantai panggung sudah tidak dapat ditemui lagi. Dinding masjid terbuat dari batu bata yang diplester dan dicat putih di bagian luar, serta ditutupi keramik di bagian dalam. Ukuran dinding batu bata pada ruang utama Masjid yang cukup tebal menunjukkan bahwa pembangunan dinding ini telah cukup lama dilakukan, karena ukuran bata yang tebal dan lebar seperti tidak diproduksi lagi beberapa dasawarsa terakhir. Selain itu, material penutup atap juga tampaknya telah mengalami perubahan menjadi genteng. Pada ritual *Memayu* atau tradisi pergantian atap juga yang dilaksanakan setahun sekali di masjid ini. Tampilan di masa lalu penutup Masjid Gamel terbuat dari sirap, rumbia, atau alang-alang.¹⁰ Dari uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengambil judul skripsi: “**SEJARAH DAN PERKEMBANGAN MASJID KUNO DESA GAMEL PLERED**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah antara lain:

1. Bagaimana Perkembangan Arsitektur Masjid-Masjid Kuno di Indonesia?
2. Bagaimana Sejarah Berdirinya Masjid Kuno Desa Gamel?
3. Bagaimana Perkembangan Masjid Kuno Desa Gamel?

¹⁰ *Ibid*, Hlm. 103

C. Tujuan Masalah

Dalam hubungannya dengan rumusan masalah yang dikemukakan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui Perkembangan Arsitektur Masjid-Masjid Kuno di Indonesia
2. Mengetahui Sejarah Desa Gamel dan Berdirinya Masjid Kuno Desa Gamel
3. Mengetahui Perkembangan Masjid Kuno Desa Gamel

D. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan judul penelitian mengenai sejarah perkembangan dan arsitektur masjid kuno Desa Gamel maka penulis mencari dan menelusuri sumber-sumber informasi guna mendapatkan informasi yang relevan yang terkait dengan judul di atas.

1. Skripsi Mustabiqul Falaha, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. *Masjid Jamik Berbek Nganjuk Jawa Timur (Analisis Akulturasi Budaya Melalui Kajian Histori-Arkeologi)*. Dalam skripsi ini membahas tentang sejarah berdirinya dan akulturasi budayanya. Dan dari skripsi ini ada kesamaan dan perbedaan yang peneliti akan tulis terkait obyeknya dan peneliti akan lebih fokus terkait perkembangan dan arsitekturnya.
2. Jurnal Wuri Handoko, 2013. Karakteristik Arsitektur *Masjid Kuno dan Perkembangan Islam di Maluku*. Dalam Jurnal ini membahas tentang Bagaimana Karakteristik Arsitektur Masjid-Masjid yang ada di Maluku. Serta membahas tentang bagaimana perkembangan Islam di Maluku berdasarkan wajah Arsitektur Masjid Kunonya. Sedangkan penulis ingin menanalisa budaya-budaya atau perkembangan yang terlihat pada arsitektur Masjid Desa Gamel.

3. Jurnal Rohani, 2012. *Masjid-Masjid Kuno di Cirebon (Studi Komparatif Arsitektural Masjid Trusmi, Masjid Agung Sang Cipta Rasa dan Masjid Agung Merah Panjunan)*. Jurnal ini membahas tentang menunjukkan pengaruh kebudayaan Hindu-Jawa pada arsitektur Masjid Trusmi, Masji Agung Sang Cipta Rasa, Masjid Merah Paanjungan dapat dilihat dengan adanya gapura di wilayah Masjid Kuno tersebut. Sedangkan peneliti akan membahas tentang sejarah dan perkembangan dari Masjid Kuno Desa Gamel.
4. Jurnal Juhaeriyah, 2012. Pengaruh Arsitektur Hindu Terhadap Arsitektur Pada Bangunan Masjid Trusmi. Jurnal ini membahas tentang Arsitektur Bangunan Masjid Trusmi yang menunjukkan bangunan Masjid Trusmi mendapat pengaruh Hindu.
5. Buku Yulianto Sumalyo, Arsitektur Mesjid dan Monumen Sejarah Muslim. Buku ini menceritakan tentang fungsi dan peranan dari Masjid dalam perkembangan Islam, serta menjelaskan juga mengenai komponen-komponen pelengkap Masjid, begitupun dalam penulisan yang ingin penulis laksanakan berkesinambungan dalam penulisan arsitektur dan monumen yang ada di Desa Gamel, dengan adanya kajian tersebut penulis sangat yakin bisa lebih mendalami peneliat dan berinovasi di dalam penulisan sejarah perkembang Masjid Kuno.

E. Landasan Teori

Penelitian yang akan penulis teliti yaitu Masjid Gamel yang ada di Plered. Penulis ingin mengkaji sejarah Masjid Gamel dan arsitekturnya, sehingga pendekatan yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian yaitu dengan pendekatan histori-arkeologis, pendekatan historis ini digunakan untuk mengungkap latar belakang berdirinya Masjid Gamel yang diawali dengan heuristik, verifikasi data, interpretasi dan historiografi. Sedangkan pendekatan arkeologis digunakan untuk

menelaah arsitektur yang ada di Masjid Gamel dan untuk mengetahui bagian yang terdapat pengaruh dari luar baik Hindu maupun Budha.

Arsitektur Islam, di dalam teori Arsitektur Islam di jelaskan bahwa teori Arsitektur Islam adalah cara membangun yang Islami sebagaimana di tentukan oleh hukum-hukum syariah, tanpa batasan terhadap tempat dan fungsi bangunan yang ingin di bangun. Teori Arsitektur Islam lebih menekankan kepada desain bentuk dan dekorasi bangunan yang sesuai dengan hukum syari dan teori ini berlaku disemua jenis bangunan. (Saoud 2002)¹¹

Menurut W.F Sutterheim di kutip oleh I.G.N Anom. Mengatakan bahwa Masjid Kuno yang ada di Indonesia menurut bentuknya mengacu pada model gelanggang menyambung ayam yang bisa dikatakan *wantilan*. Bangunan ini adalah bangunan khas dari pra-Islam yang kini masih dapat ditemukan di Bali, denahnya persegi empat mempunyai atap, dan sisinya tidak berdinding. Sedangkan apabila sisinya ditutup dan pada sisi barat bagian mihrab, maka bangunan ini memenuhi syarat sebagai bangunan Masjid.¹² pendapat ini dibantah juga oleh Sujipto Wirjosuparto yang mengatakan bahwa model Masjid lebih mengacu kepada bangunan tradisional Jawa yaitu *Pendapa* (pendopo) yang diambil dari kata Sansekerta yang berarti suatu bagian dari kuil Hindu di India yang berbentuk persegi di bangun langsung di atas tanah. Sedangkan atap Masjid mengacu kepada bentuk rumah *Joglo*, dengan alasan estetika yaitu

¹¹. Anggyasti Rizki Nugraha. *Kajian Teori Arsitektur Bab v* (Skripsi tahun 2002). Hlm 161. Diakses dari <https://repository.unika.ac.id> pada 4 Februari 2021 Pukul 16.00 WIB

¹² I.G.N. Anom, *Masjid Kuno Indonesia*. Proyek Pembinaan Peninggalan Sejarah dan Keperkasaan Pusat. Jakarta: 1998/1999. Hlm 17

untuk mengimbangi ukuran ruangan yang besar.¹³ Begitu juga dengan arsitektur yang ada di Masjid Gamel Plered, denahnya persegi empat disisinya terdapat dinding, dan atapnya seperti *Joglo*.¹⁴

Arsitektur berasal dari bahasa Inggris *acculturation* yang berarti penyesuaian diri, sedangkan menurut istilah kebudayaan akulturasi merupakan suatu proses pertukaran benda, adat istiadat, budaya, dan kepercayaan yang dihasilkan dari kontak antar bangsa yang berbeda latar belakang kehidupan. Sebagaimana yang dikutip Harsojo, menurut Redfield, Linton, dan Herskovit, yang tergabung dalam komite *Social Scence Research Council* pada tahun 1935 yang mendefinisikan bahwa akulturasi meliputi fenomena yang timbul sebagai hasil pertemuan antar kelompok manusia yang mengadakan kontak langsung secara terus-menerus, akibat kebudayaan yang dimiliki menimbulkan perubahan dalam pola kebudayaan yang asli dari salah satu kelompok atau pada kebudayaan tanpa menghilangkan kepribadian aslinya.

Adapun beberapa karakteristik Masjid Kuno adalah sebagai berikut,

1. Berbentuk Pendopo.
2. Memiliki atap bertingkat dengan konsep limasan.
3. Denahnya berbentuk segi empat dengan menggunakan saka guru di tengahnya.
4. Memiliki bentuk yang sama (desain) pada setiap sisi bangunannya.

¹³ IG.N. Anom, *Ibid*. Hlm 18

¹⁴.Joglo adalah gaya bangunan (terutama untuk tempat tinggal khas Jawa). Atapnya menyerupai Trapezium, di bagian tengah menjulang ke atas berbentuk limas. Menurut KBBI.

5. Mewarisi adat istiadat atau tradisi yang berlaku diwilayah setempat.¹⁵

F. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk kepada penelitian kepustakaan, yakni suatu penelitian yang menggunakan buku-buku atau sejenisnya sebagai sumber data. Metode yang digunakan dalam penelitian sudah menjadi keharusan bagi para sejarawan dalam menggunakan metode sejarah untuk melihat kejadian-kejadian di masa lampau dan menganalisa secara kritis terhadap data yang diperoleh sehingga pada akhirnya menghasilkan sintesa.

Metode sejarah memusatkan perhatian data di masa lalu berupa pengalaman, dokumen, arsip, benda-benda bersejarah, dan tempat-tempat yang dianggap keramat (sakral), hal demikian dilakukan untuk memahami berbagai aspek kehidupan masa lalu seperti adat istiadat, kebudayaan, hukum yang berlaku, struktur masyarakat dan pemerintahan, kehidupan sosial, ekonomi, agama, maupun yang lainnya. Metode sejarah yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: heuristik atau pengumpulan data, verifikasi atau kritik sejarah, interpretasi atau analisis data, dan historiografi atau penulisan.

1. Heuristik

Heuristik yaitu proses mencari dan menemukan serta mengumpulkan sumber-sumber yang dapat dijadikan bahan penelitian.

Langkah pertama pengumpulan data. Setelah itu cara agar memudahkan dalam pengumpulan data yaitu dengan membaca bibliografi terdahulu mengenai topik penelitian. Selain peneliti dapat mengumpulkan sebagian data, ia juga dapat mencatat sumber-sumber

¹⁵ *Akulturasi Budaya Jawa dan Budaya Islam Pada Bangunan Masjid Agung Demak Bab II.* (Perpustakaan UNS. AC. ID) Hlm. 25. Diakses dari <https://digilib.uns.ac.id> pada 4 maret 2021 pukul 16.00 WIB.

terkait yang dipergunakan dalam karya terdahulu itu. Dengan demikian, peneliti mulai dapat menjaring sebanyak mungkin jejak-jejak sejarah yang ditemukannya.¹⁶

Sumber-sumber diklasifikan menjadi sumber primer (orang yang hidup sejalan) pada saat ini sudah tidak dapat ditemui lagi karena terlalu lamanya masa tersebut berlalu, sehingga sumber yang digunakan hanya sumber sekunder (mendengar dari orang lain) dan sumber tersier (karya tulis sejarah yang bersifat ilmiah).

2. Verifikasi

Setelah data sudah terkumpul maka langkah selanjutnya dengan verifikasi atau lazim disebut juga dengan kritik untuk memperoleh keabsahan sumber. Dalam hal ini yang harus diuji adalah keabsahan tentang keaslian sumber (*otentistas*) yang dilakukan melalui kritik ekstern dan keabsahan tentang kesahihan sumber (*kredibilitas*) yang ditelusuri melalui kritik intern. Dalam hal ini penulis harus melakukan pengujian atas asli dan tidaknya sumber, yaitu dengan menyeleksi segi-segi fisik dari sumber yang ditemukan. Nugroho Notosusanto menegaskan bahwa:

*Kritik intern atau kritik dalam dilakukan untuk menyelidiki sumber yang berkaitan dengan sumber masalah penelitian. Tahapan ini menjadi ukuran objektivitas penulis dalam mengolaborasi data atau sumber yang telah diperolehnya, dan tentu mengedepankan prioritas”.*¹⁷

¹⁶ Dudung Abdurrahman, *Metode Penelitian Sejarah*, (Jakarta Selatan : Logos Wacana Ilmu, 1999), Cet II hlm.105.

¹⁷ Sulasman, *Metodologi Penelitian Sejarah Teori, Metode, Contoh Aplikasi*, (Bandung : Pustaka Setia, 2014), hlm.101-102.

Verifikasi dilakukan untuk menyaring sumber data yang telah diperoleh lalu menentukan beberapa data yang tepat untuk dijadikan sebagai sumber tulisan. Pada tahapan ini penulis harus jeli dalam menentukan tingkat validitas data sehingga nanti pada saat penulisan dapat memaparkan informasi yang sesuai dengan kerangka penulisan.

3. Interpretasi

Interpretasi adalah tahapan yang berkaitan dengan apa yang masih dijadikan pedoman, dan apakah masih perlu dikembangkan atau perlu dihilangkan.¹⁸ Disamping itu interpretasi adalah menguraikan fakta-fakta sejarah dan kepentingan topik sejarah, serta menjelaskan masalah kekinian. Tidak ada kontek masa lalu dalam sejarah yang aktual karena yang ada hanyalah interpretasi historis.¹⁹

Interpretasi sejarah bertujuan melakukan sintesis atas sejumlah fakta yang diperoleh. Tahapan ini merupakan sebuah hasil dari kegiatan kritik sumber sebelumnya, sehingga diperoleh sebuah penafsiran dengan menghubungkan fakta-fakta yang diperoleh, kemudian menjadi susunan secara kronologis dan logis.

Interpretasi adalah upaya penulis di dalam mendeskripsikan sumber yang sudah diperoleh, yang bertujuan untuk memberikan penjelasan-penjelasan penulis dari objek penelitian yang telah dipelajari, sehingga penulis mampu memaparkan materi yang sudah diterima dengan jelas.

¹⁸ Samsul Munir Amin, *Sejarah Peradaban Islam*, cetakan ke II, (Jakarta : Amzah, 2010), Hlm. 4.

¹⁹ Sulasman, *Op. Cit.*, Hlm. 107.

4. Historiografi

Historiografi merupakan langkah akhir dari serangkaian proses penelitian yang dilakukan, sebagai bentuk usaha mengenai penelitian ilmiah yang cenderung menjurus pada tindakan manusia di masa lampau. Setelah data sudah dikumpulkan, dikritik dan dianalisa maka langkah selanjutnya yaitu penulisan, pemaparan atau pelaporan hasil penelitian yang sudah dilakukan.²⁰

Secara sederhana Historiografi adalah sejarah penulisan sejarah, yang dimana historiografi adalah upaya untuk menuliskan apa saja yang di dapat dari penelitian, adapun contohnya adalah Historiografi Tradisional muncul sebelum adanya kesadaran nasional, corak ini mendominasi pada penulisan Babad, Lontara, Hikayat, tambo, silsilah. Sebagai wujud dari upaya penulisan sejarah.

Adapun contoh lain adalah Historiografi kolonial dimana pada historiografi kolonial ini ciri khasnya adalah rakyat tidak memiliki peran yang layak, raja sentris yang mengedepankan peran kerajaan dengan pendiri tokoh Belanda.²¹

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan sangat dibutuhkan dalam penulisan skripsi untuk mempermudah pemahaman. Dalam pembahasan skripsi ini akan dibagi ke dalam lima bab yang disusun secara kronologis dan saling berkaitan.

²⁰ Dudung *Op.cit.* Hlm 105.

²¹ Wahyu Iriana, *Historiografi Islam di Indonesia*, Jurnal Tsaqafa volume 14, No.01, Januari 2017. Hlm. 150-152. Diakses dari <https://journal.uinsgd.ac.id> pada 4 Februari 2021 Pukul 16.10 WIB.

Bab *pertama* Pendahuluan. Pada bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab *kedua* membahas Arsitektur-Arsitektur Masjid-Masjid Kuno di Indonesia

Bab *ketiga* membahas Sejarah Desa Gamel dan Sejarah Berdirinya Masjid Kuno Desa Gamel Plered

Bab *keempat* membahas perkembangan Masjid Kuno Desa Gamel Plered

Bab *kelima* penutup yang berisi kesimpulan dan saran. Diharapkan dalam bab ini dapat diambil suatu jawaban dari permasalahan-permasalahan dan ditarik rumusan yang bermakna. Sementara hal-hal lain yang belum dapat dijelaskan dalam penelitian ini dituangkan sebagai saran bagi peneliti selanjutnya.

