

PERANCANGAN WADAH KREATIF DAN EDUKATIF REMAJA DENGAN METODE ARSITEKTUR KESEHARIAN DAN *RESPOND TO SITE* DI JOHAR BARU

Jennifer Eugenia¹⁾, Diah Anggraini²⁾

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, jennifereugenia617@gmail.com

²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, diah_ismono@yahoo.com

Masuk: 20-01-2021, revisi: 21-02-2021, diterima untuk diterbitkan: 26-03-2021

Abstrak

Tingginya tingkat kepadatan penduduk di DKI Jakarta dapat memicu berbagai bentuk konflik sosial yang mempengaruhi kesejahteraan penduduk seperti tindak kriminalitas, tingkat pengangguran yang tinggi, kerusakan lingkungan serta kemiskinan. Kecamatan Johar Baru dipilih karena merupakan wilayah yang sering terlibat dalam aksi tawuran antar warga baik remaja maupun orang dewasa. Untuk menyalurkan keadaan ini perlu dilakukan perubahan dengan cara mengubah pola keseharian dengan kegiatan yang dapat membentuk karakter yang positif dan dapat memberi harapan bagi remaja Johar Baru sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup. Studi ini menggunakan metode arsitektur keseharian dan *respond to site* sebagai dasar untuk menghasilkan konsep perancangan wadah kreatif dan edukatif yang dapat memberikan harapan untuk remaja Johar Baru. Melalui konsep tersebut remaja Johar Baru dapat mempunyai mimpi besar dan motivasi yang kuat, menjadi pribadi yang produktif, terbuka, dinamis, dan kreatif sebagai penyadaran, pemberdayaan dan pembinaan terhadap masyarakat di kawasan padat penduduk dalam rangka menciptakan keamanan, mencegah tawuran, mempererat persaudaraan, gotong-royong serta lingkungan yang bersih dan sehat. Wadah ini kedepannya dapat menjadi sarana kegiatan positif untuk memperbaiki karakter, memaksimalkan potensi, serta meningkatkan produktivitas melalui kegiatan workshop pelatihan keahlian, kegiatan motivasi, dan kegiatan pendalaman seni sesuai minat bakat.

Kata kunci: interaksi sosial; kepadatan penduduk; remaja; tawuran

Abstract

The high level of population density in DKI Jakarta affects the level of population welfare, so that it can trigger various forms of social conflict, such as crime, high unemployment, environmental damage and poverty. Johar Baru Subdistrict was chosen because it is an area that is often involved in brawls between teenagers and adults. To get around this situation, a change is needed by changing daily patterns with activities that are expected to form a positive character and can give hope to Johar Baru youth so that they can improve the quality of life. This study uses everydayness architectural methods and respond to site methods as a basis for producing creative and educational design concepts that can provide hope for Johar Baru youth so that they can have big dreams and strong motivation, become productive, open, dynamic, and creative individuals as awareness, empowerment and fostering of communities in densely populated areas in the framework of creating security, preventing brawls, strengthening brotherhood, mutual cooperation and a clean and healthy environment. So that in the future it can become a facilities for positive activities to improve character, maximize potential, and increase productivity through skills training workshops, motivational activities, and art deepening activities according to talent interests.

Keywords: brawls; population density; social interaction; youth

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Sebagai ibu kota negara dan pusat kegiatan ekonomi serta pusat pemerintahan, Jakarta mempunyai kepadatan penduduk yang relatif tinggi. Hal tersebut terlihat dari meluasnya kawasan permukiman penduduk yang padat dan kumuh, antara lain di Kelurahan Johar Baru. Kecamatan ini merupakan salah satu kawasan permukiman yang mempunyai tingkat konflik sosial tinggi di Jakarta yang paling parah adalah konflik tawuran antar warga. Oleh karena itu, Johar Baru dinilai tepat dan dipilih menjadi lokasi studi dalam kajian ini.

Strategi untuk mengatasi masalah konflik sosial adalah mulai mengubah pola keseharian dengan kegiatan produktif yang lama kelamaan akan membentuk karakter yang positif. Hal tersebut diawali dengan mengembangkan program untuk generasi muda agar memiliki ruang produktif yang sangat dibutuhkan. Para remaja akan dilatih dan diubah *mindset* (cara berfikir), perilaku, serta budaya, supaya bangkit, bersemangat dan mau maju untuk masa depan yang cerah.

Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, permasalahan di Kecamatan Johar Baru adalah konflik sosial dan tawuran antar warga sehingga dibutuhkan penyediaan wadah interaksi sosial yang dapat mengurangi terjadinya konflik dan tawuran remaja tersebut. Melalui perancangan suatu wadah sarana interaksi sosial yang produktif, edukatif dan rekreatif mampu menjawab bagaimana mengurangi terjadinya konflik dan tawuran remaja di Johar Baru didukung dengan konsep perancangan wadah interaksi sosial secara arsitektural yang dapat memberi harapan bagi remaja Johar Baru untuk meningkatkan kualitas hidup.

Tujuan

Tujuan studi ini adalah menghasilkan konsep perancangan wadah kreatif dan edukatif yang dapat memberikan harapan untuk remaja Johar Baru sehingga dapat memiliki mimpi yang besar dan motivasi yang kuat, menjadi pribadi yang produktif, terbuka, dinamis, dan kreatif sebagai penyadaran, pemberdayaan dan pembinaan terhadap masyarakat di kawasan padat penduduk dalam rangka menciptakan keamanan, mencegah tawuran, mempererat persaudaraan, gotong-royong serta lingkungan yang bersih dan sehat. Sehingga berhuni dapat menjadi sarana kegiatan positif untuk memperbaiki karakter, memaksimalkan potensi, serta meningkatkan produktivitas.

2. KAJIAN LITERATUR

Interaksi Sosial

Manusia adalah makhluk sosial yang bergantung satu sama lain dan membutuhkan individu atau makhluk lain. Dalam kehidupan bermasyarakat, manusia harus berinteraksi secara baik dengan individu lain agar dapat membangun masyarakat yang damai (Raho, 2004).

Interaksi adalah rangkaian perilaku antara dua orang atau dua orang atau lebih yang saling merespons. Oleh karena itu, interaksi juga dapat diartikan saling mempengaruhi perilaku. Hal ini dapat terjadi antara individu dengan individu lain, antara individu dan kelompok, atau antara kelompok dan kelompok lain (Ensiklopedi Nasional Indonesia, Jilid. VII, 1989).

Soekanto (2012) mengemukakan bentuk-bentuk interaksi sosial sebagai berikut:

- a. Kerja sama, mengacu pada upaya individu antar individu atau kelompok untuk mencapai tujuan.
- b. Akomodasi, yaitu proses di mana individu-individu saling bertentangan dan kemudian menyesuaikan diri untuk mengatasi ketegangan.

- c. Persaingan, mengacu pada proses di mana individu atau kelompok bersaing untuk mendapatkan keuntungan dengan menarik perhatian atau memperdalam persaingan melawan prasangka yang ada tanpa menggunakan kekerasan atau ancaman.
- d. Konflik/pertentangan, adalah proses sosial di mana individu atau kelompok berusaha untuk saling menantang melalui ancaman atau kekerasan untuk mencapai tujuan.

Interaksi sosial di kalangan remaja yaitu interaksi yang terjadi antara remaja dengan teman sebaya, remaja dengan lingkungan keluarga dan remaja dengan orang tua. (Sarwono, 2006).

Kepadatan Penduduk

Kepadatan penduduk adalah rasio jumlah penduduk terhadap luas wilayah yang dihuni, semakin besar angka kepadatan penduduk, maka semakin padat wilayah itu (Mantra, 2007). Kepadatan penduduk terjadi jika jumlah orang dalam suatu batas ruang tertentu lebih besar dari luas ruangnya (Sarwono, 2006).

Jumlah penduduk ditentukan oleh angka kelahiran, angka kematian, perpindahan penduduk, yang meliputi: urbanisasi, reurbanisasi, emigrasi, imigrasi. Terdapat banyak faktor yang memicu urbanisasi misalnya, modernisasi teknologi, lapangan kerja, dan pusat hiburan. Faktor kepadatan penduduk suatu wilayah tumbuh lebih padat dibanding daerah lain karena adanya pemusatan penduduk di suatu wilayah juga didorong oleh faktor fisiografis, ekonomi, serta sosial budaya.

Sebagai kota pusat pemerintahan, Jakarta Pusat hanya memiliki luas 48,13 km² atau 7,3% dari luas DKI Jakarta mampu menampung sebanyak 1.149.176 penduduk, termasuk di dalamnya 729 WNA. Sehingga kepadatan penduduknya mencapai 23.877 jiwa/km². Bila dibandingkan dengan rata-rata kepadatan penduduk di DKI Jakarta, maka terdapat 3 wilayah yang kepadatan penduduknya diatas rata-rata, yakni Jakarta Pusat, Jakarta Barat, dan Jakarta Timur. Kecamatan Johar Baru memiliki kepadatan penduduk sebesar 271.592 km³ dengan penduduk sebanyak 133.274 jiwa menempati urutan kedua tertinggi kepadatan penduduk di Kotamadya Jakarta Pusat setelah kecamatan Kemayoran (Portal Statistik Sektor Provinsi DKI Jakarta, 2020).

Tawuran

Tawuran adalah perkelahian massal atau perkelahian yang dilakukan secara berkelompok. Remaja umumnya melakukan tawuran sebagai proses pencarian jati diri. Remaja seringkali memanjakan diri dengan simbol-simbol identitas yang sedang populer di masyarakat luas, seperti bergabung dalam suatu kelompok. Hal ini dilakukan oleh remaja karena ingin menunjukkan kepada orang lain, terutama orang dewasa, bahwa remaja memiliki status yang lebih tinggi dari orang lain atau teman sebayanya, lebih dihargai, bahkan lebih populer. Di ruang inilah remaja bisa diterima dan dikenali oleh masyarakat sekitar.

Tindakan yang dapat dilakukan antara lain, memberikan latihan bagi para remaja untuk hidup teratur, tertib, dan disiplin, memberikan waktu senggang untuk membiasakan diri bekerja, belajar, dan melakukan rekreasi sehat dengan disiplin tinggi, menggiatkan organisasi dengan program Latihan vokasional untuk mempersiapkan kerja dan hidup di tengah masyarakat (Kartono, 2014).

Menurut Pasal 59 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, anak pelaku tawuran merupakan golongan anak korban perlakuan salah yang seharusnya mendapatkan perlindungan khusus dari Pemerintah, Pemerintah Daerah, dan lembaga negara lainnya dalam bentuk bimbingan nilai agama dan nilai moral, konseling, dan pendampingan sosial. Dalam rangka melindungi anak dari hal-hal yang dapat menimbulkan konflik sosial, seperti

tawuran, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak menggagas lahirnya Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2014 tentang Perlindungan dan Pemberdayaan Perempuan dan Anak dalam Konflik Sosial. (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia, 2017).

Berhuni (*Dwelling*)

Berhuni (diambil dari kata huni) yang berarti ada yang menghuni atau ada penghuninya. Dalam Bahasa Inggris disebut *dwelling* yang diartikan sebagai kegiatan menetap dapat berupa tempat tinggal / kediaman / rumah. Berhuni berkaitan erat dengan manusia, ruang dan waktu. Berhuni memiliki definisi umum yang berarti hidup di dalam / pada sebuah tempat, sehingga manusia berhuni pada suatu lokasi, tempat atau ruang (dapat berupa bangunan dan aktivitas) sehingga kemudian timbul hubungan timbal balik dengan budaya secara keseluruhan. Budaya dapat berupa tradisi, sains, agama, ataupun estetika. Cara “berhuni” dipengaruhi oleh manusia, lingkungan alam dan budaya yang merupakan satu kesatuan yang saling mempengaruhi (Hadiwono, 2020).

Dalam studi ini difokuskan pada bagaimana remaja di Kecamatan Johar Baru dapat mengubah cara berhuni mereka yang sebelumnya sering terlibat dalam tawuran digantikan menjadi kegiatan untuk memaksimalkan potensi diri serta meningkatkan produktivitas.

3. METODE

Metode Riset

Data yang diperlukan untuk studi ini dikumpulkan melalui studi literatur, melalui media cetak dan elektronik. Hal ini dilakukan secara manual dan daring melalui media internet. Investigasi kawasan dilakukan dengan metode daring dan survey lapangan terbatas. Survey lapangan dilakukan secara terbatas untuk mendapat gambaran tentang kondisi tapak dan lingkungannya. Kondisi sosial ekonomi masyarakat dipahami melalui kajian dan analisis yang berasal dari buku literatur, media massa, tulisan dalam jurnal, dan sebagainya. Data kependudukan didapat dari Badan Pusat Statistik (BPS).

Metode Perancangan

Studi ini didasari oleh dua metode arsitektur yaitu Metode Keseharian dan *Respond to Site*. Dalam buku Peta Metode Desain oleh Agustinus Sutanto, 2020, metode keseharian dipakai sebagai dasar berpikir untuk membaca ruang sosial yang terbentuk dalam masyarakat sehingga dapat menciptakan ruang keseharian baru dengan cara menjabarkan pola keseharian dan membuat ruang interaksi untuk saling membangun satu sama lain. Untuk memperbaiki keseharian lama diperlukan keseharian baru yang lebih baik dengan cara membuat ruang dan program baru yang tepat bagi masyarakat, dapat juga dengan cara membangun pendekatan dialogis, mengajak pengguna untuk berpartisipasi sehingga mengungkap kebutuhan individual atau kelompok dengan ide-ide yang tepat dan sesuai kebutuhan, dialog juga dapat membangun pembelajaran kolektif sehingga dapat meningkatkan keharmonisan, kebersamaan dan timbulnya kreativitas.

Metode selanjutnya yang dipakai adalah Metode *Respond to Site* dari buku *Basic Design Methods* oleh Kari Jormakka, 2008, merespon apa yang terjadi pada lokasi sehingga melahirkan solusi dan program yang sesuai. Dengan lokasi sebagai acuan, desain diharapkan dapat menjadi penyelesaian dari masalah yang terjadi pada lokasi. Metode *Respond to Site* terbagi menjadi dua yaitu: *Regionalism*, mengadaptasi bagian arsitektur kawasan dan memperhatikan iklim, pencahayaan, pengudaraan serta berbagai hal sesuai dengan kawasan, dan *Contextualism*, merespon lingkungan sekitar dengan memperhatikan komposisi lingkungan yang serasi dan selaras. Pemilihan metode berikut dipilih agar bangunan dapat diterima dan memiliki hubungan erat dengan warga.

4. DISKUSI DAN HASIL

Analisis Program Kegiatan

Program yang diusulkan adalah ruang produktif untuk melatih para remaja sehingga memiliki *skill* (kepakaran) dalam bekerja, menyediakan tempat untuk usaha serta memberikan jaringan untuk mengembangkan usaha. Program tersebut mengandung aktivitas antara lain:

a. *Workshop* Pelatihan Keahlian

Area utama untuk menampung kegiatan pelatihan keahlian. Memberikan wadah serta peralatan untuk membantu remaja belajar dan membangun usaha didukung dengan kreativitas. Dibutuhkan ruang pelatihan yang fleksibel yang dapat mewadahi beberapa bidang secara bergantian. Terdapat kelas yang tetap dan fleksibel. *Workshop* ini dapat berupa kelas teori yang kemudian dilanjutkan ke kelas praktek ataupun ke tempat ahli yang sudah profesional, serangkaian kegiatan ini akan membuat remaja menjadi mandiri dan dapat menggapai cita-citanya. *Workshop* terbagi menjadi beberapa kelas peminatan, seperti kelas otomotif, kelas Bahasa Inggris, kelas tata busana, kelas tata boga, dan kelas tanah liat. *Workshop* juga dapat berupa kegiatan pelatihan usaha seperti menjahit, sablon pakaian, serta kerajinan tangan dan souvenir.

b. Kegiatan Motivasi

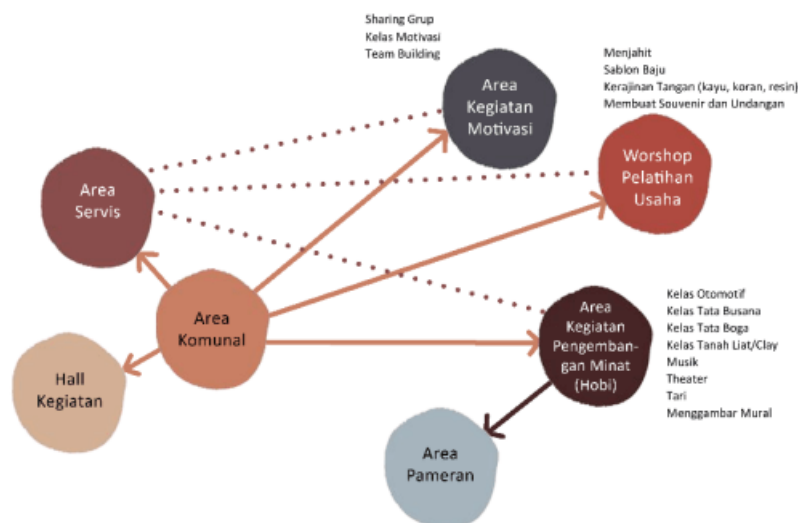
Kegiatan Motivasi ini meliputi kelas motivasi, kegiatan *sharing group*, dan kegiatan *team building*. Kelas ini diadakan bertujuan untuk membuka wawasan dan pikiran remaja Johar Baru sehingga mempunyai mimpi dan harapan besar untuk masa depan, merubah *mindset* serta terhindar dari sifat apatis. Mengundang motivator secara berkala untuk memberikan motivasi untuk remaja Johar Baru. Mendidik remaja sehingga dapat memutus rantai tawuran serta menghilangkan dendam.

c. Kegiatan Pendalaman Seni sesuai Minat dan Bakat

Pembekalan di bidang seni, remaja bebas menentukan minatnya dan memilih beberapa keterampilan. Meliputi: Theater, Tari, Musik, Mural / *Wall Graffiti*. Dapat berupa studio, ruang aktivitas, ataupun kelas yang dilengkapi auditorium untuk mengadakan pertemuan umum, pertunjukan, dan sebagainya. Selain untuk mencari ilmu remaja-remaja ini juga didorong untuk mengikuti lomba-lomba di luar wilayah Johar Baru.

d. Ruang Terbuka

Area berupa ruang terbuka hijau yang dapat dijadikan area yang dapat diisi dengan kegiatan olahraga dan tempat kegiatan warga seperti pertunjukan seni dan acara perlombaan.



Gambar 1. Diagram Program Kegiatan

Sumber: Penulis, 2021

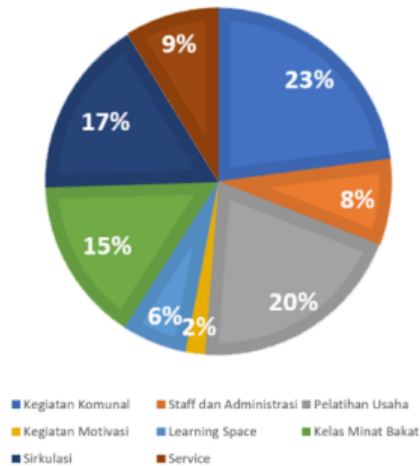
Program Ruang

Ruang terbagi menjadi tujuh kelompok (area kegiatan komunal, area staff dan administrasi, area pelatihan usaha, area kegiatan motivasi, *learning space*, kelas minat bakat, dan area servis) dengan luas dan persentasi masing-masing kelompok sebagai berikut:

Tabel 1 Program Ruang

Program Ruang			
No	Jenis Ruang	Nama Ruang	Luas (m2)
1	Kegiatan Komunal	Hall Kegiatan	713
		Area Komunal	
		Ruang Serbaguna	
		Area Makan	
		Area Komunal Outdoor	
2	Staff dan Administrasi	Administrasi	248
	Ruang Staff Pengajar		
3	Pelatihan Usaha	Ruang Pelatihan	620
	Area Vertikultur		
4	Kegiatan Motivasi	Kelas Motivasi	62
		Ruang Konseling	
5	Learning Space	Area Belajar Daring	186
6	Kelas Minat Bakat	Kelas Teori	465
		Ruang Diskusi	
		Ruang Pemaparan	
		Workshop Tata Boga	
		Aula Tari, Musik, dan Theater	
7	Service	Toilet	279
		Janitor	
		Gudang	
		Mushola	
		Belakang Panggung	
		Ruang Genset	
		Ruang Panel	
		Reservoir Atas	
Sirkulasi			527
Total Luas			3100

Sumber: Penulis, 2021



Konsep Dinamis diambil dari karakter remaja yang dinamis dan bebas, menciptakan ruang-ruang pelatihan yang fleksibel sehingga dapat melayani berbagai jenis pelatihan dan dapat digunakan untuk kegiatan edukatif maupun rekreatif, terdapat ruang pelatihan yang dapat dikosongkan untuk kegiatan rekreatif pada akhir pekan. Selain ruang yang fleksibel terdapat juga ruang yang tidak fleksibel seperti ruang workshop tata boga yang dilengkapi dengan perlengkapan memasak semi permanen, berbeda dengan kegiatan peminatan menjahit yang menggunakan mesin jahit *portable* yang mudah dipindahkan. Terdapat dua ruang serbaguna pada lantai dasar dan lantai empat, ruang serbaguna pada lantai dasar digunakan untuk pertemuan formal seperti seminar, sedangkan ruang serbaguna lantai empat digunakan untuk kegiatan pertunjukan dan latihan seni berupa tari, theater, dan musik. Ruang komunal dapat menjadi area untuk bersosialisasi serta dapat dimanfaatkan sebagai area pameran karya seni atau produk hasil dari kegiatan pelatihan. *Learning area* merupakan area untuk memfasilitasi metode belajar daring sehingga kegiatan belajar dapat berjalan lancar.



Gambar 2. Perspektif Workshop Tata Boga

Sumber: Penulis, 2021

Analisis Lokasi dan Analisis Tapak

Tapak terpilih berada di Jl. Galur Raya dan Jl. Kwista IV, Galur, Johar Baru, Jakarta Pusat dengan luas 2045m2 dengan ketentuan zonasi lahan:

Luas Tapak : 2045m²

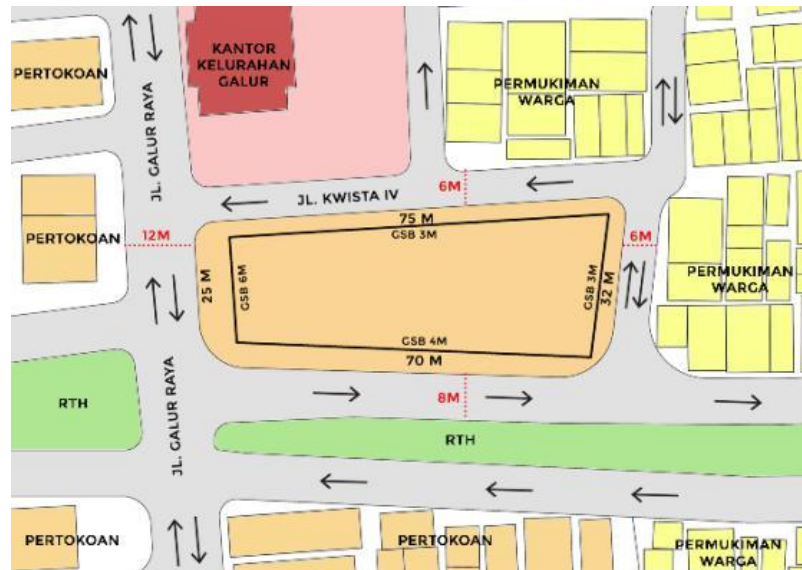
Zonasi : Campuran dan Rumah Tinggal

KDB : 60 = 1226m2

KLB : 2.4 dan 1,2 = 3643m2

KB : 4

KDH : 30 dan 20 = 502m2



Gambar 3. Tapak Bangunan
Sumber: Penulis, 2021

Tapak ini dipilih karena berada di tengah permukiman penduduk sehingga mudah diakses, berseberangan langsung dengan kantor kelurahan Galur sehingga memungkinkan adanya kegiatan bersama, dan tapak sangat berpotensi sebagai ruang komunitas bagi warga.

Konsep Bangunan

Konsep bangunan yang digunakan sebagai penerapan dari metode keseharian dan *respond to site* adalah:

a. Konsep *Hope Self Confidence*

Konsep *Hope Self Confidence* adalah konsep untuk membangun harapan dan rasa percaya diri remaja sehingga dapat mempunyai mimpi besar dan cita-cita tinggi, tidak lagi terpengaruh dengan tawuran dan hal-hal negatif lainnya. Penerapan dari konsep ini salah satunya adalah kegiatan motivasi yang berupa *sharing group* dan kegiatan *team building* untuk membuka pikiran remaja.

b. Konsep Ruang Pelatihan yang Dinamis

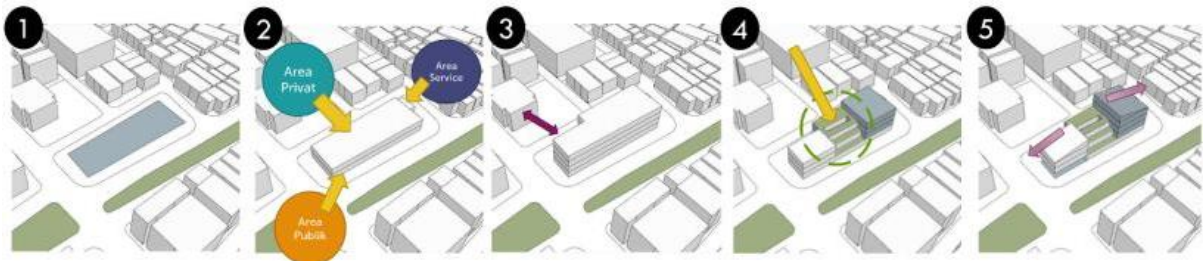
Konsep Dinamis diambil dari karakter remaja yang dinamis dan bebas, menciptakan ruang-ruang pelatihan yang fleksibel sehingga dapat melayani berbagai jenis pelatihan dan dapat digunakan untuk kegiatan edukatif maupun rekreatif.

Konsep Gubahan Massa

Gubahan massa bangunan didapat dari merespon lingkungan sekitar sesuai dengan metode *respond to site* sehingga menciptakan proses sebagai berikut:

a. Bentuk dasar massa mengikuti bentuk tapak yang disesuaikan dengan peraturan daerah.

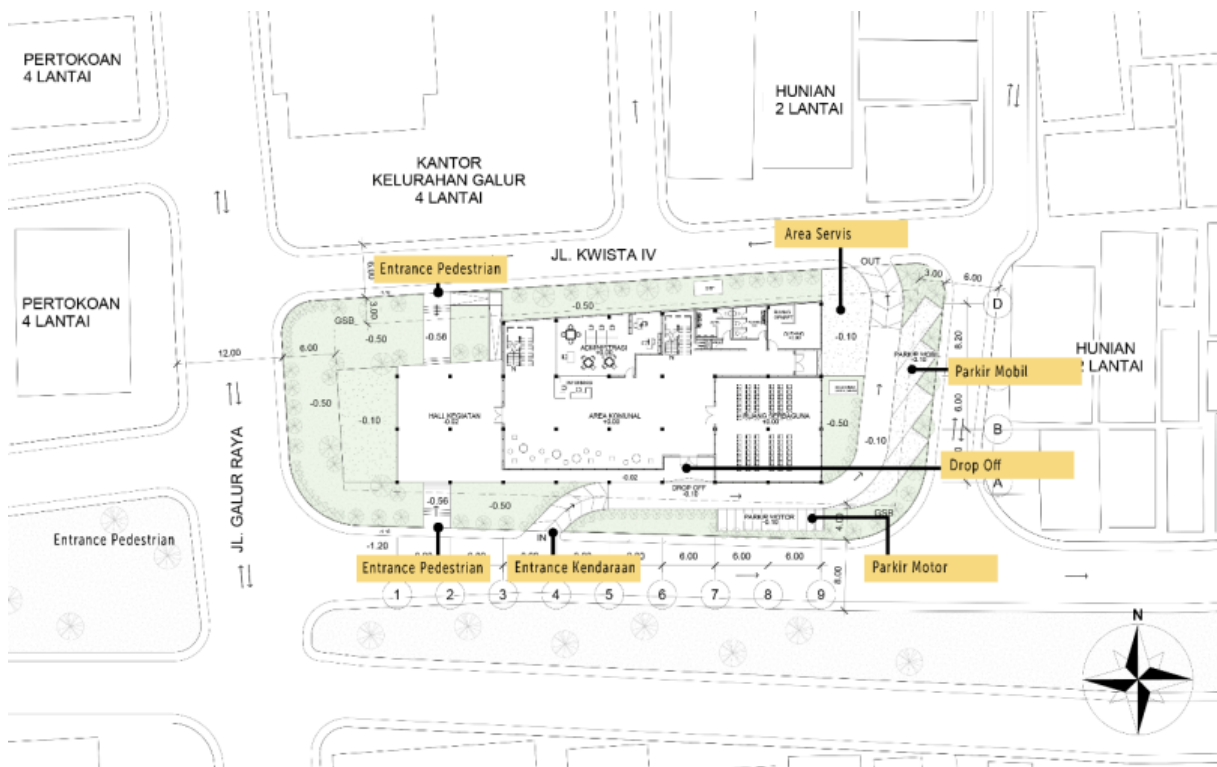
- b. Terdapat 3 Area yaitu area privat, public, dan service. Area privat dan public diletakan secara vertikal sedangkan area service berada di lantai dasar.
- c. Terdiri dari 4 lantai dengan bagian utara dibuat mundur untuk merespon Kantor Kelurahan Galur.
- d. Pada bagian tengah bangunan dibuat area vertikultur yang berundak dengan skylight agar tidak masiv.
- e. Atap dibuat miring ke arah luar tapak untuk menghargai keberadaan warga sekitar.



Gambar 4. Konsep Gubahan Massa
Sumber: Penulis, 2021

Konsep Site Plan dan Aksesibilitas Bangunan

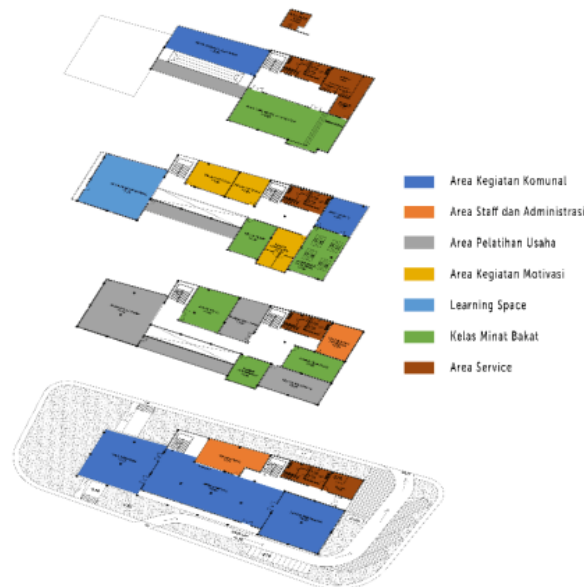
Tapak diapit oleh 4 jalan, pada sisi barat terdapat Jl. Galur Raya selebar 12m, sisi utara terdapat Jl. Kwista IV selebar 6 meter, sisi selatan terdapat jalan selebar 8 meter, dan sisi timur terdapat jalan selebar 6 meter. Akses kendaraan bermotor diletakkan di sisi selatan karena merupakan jalan satu arah yang luas sehingga tidak mengganggu lalu lintas, sedangkan akses untuk pejalan kaki diletakkan di sisi utara (yang langsung bersebrangan dengan kantor kelurahan Galur) dan sisi selatan, tidak terdapat akses langsung dari sisi Timur dan Barat karena kegiatan arus kendaraan yang padat dan ramai sehingga tidak cocok diletakkan akses masuk. Pada sisi Timur diberikan taman untuk penghijauan sekaligus dapat menjadi area bermain, sedangkan pada sisi barat digunakan untuk area servis dan parkir kendaraan.



Gambar 5. Site Plan Bangunan
Sumber: Penulis, 2021

Konsep Sirkulasi dan Zoning Bangunan

Zoning bangunan memperlihatkan hubungan antar ruang secara vertikal dan horizontal yang sangat mempengaruhi sirkulasi pengguna. Zoning bangunan dibedakan menjadi tujuh yaitu area kegiatan komunal, area staff dan administrasi, area pelatihan usaha, area kegiatan motivasi, *learning space*, kelas minat bakat, dan area servis. Karena ditujukan bagi remaja dan warga di lingkungan sekitar maka sirkulasi bangunan lebih difokuskan dari akses pejalan kaki. Dimulai dari *hall* kegiatan kemudian masuk ke dalam bangunan, pengunjung dapat melakukan berbagai kegiatan dan pelatihan. Sirkulasi diletakan di tengah bangunan sehingga terkesan luas dan agar setiap ruangan dapat terjangkau oleh pengunjung. Pada lantai 4 terdapat area komunal outdoor yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan sekaligus menjadi sirkulasi bangunan.



Gambar 6. Zoning dan Sirkulasi Bangunan
Sumber: Penulis, 2021

Konsep Pola Ruang Luar Bangunan

Ruang luar terdiri dari taman, area tanaman vertikultur, area komunal *outdoor* dan area menggambar mural. Terdapat *hall* kegiatan sebagai ruang penghubung antara taman dan area komunal di dalam bangunan. Taman dan *hall* kegiatan berfungsi sebagai area untuk kegiatan warga seperti pertunjukan seni, acara perlombaan, dan olahraga. Area tanaman vertikultur berfungsi sebagai usaha warga untuk memproduksi dan merawat tanaman yang dapat bermanfaat. Area komunal *outdoor* digunakan untuk kegiatan penyuluhan, kegiatan motivasi, dan juga kegiatan nonton bersama pada malam hari, sedangkan area menggambar mural ditujukan sebagai tempat eksplorasi dan sarana untuk menyalurkan bakat seni dalam diri remaja.



Gambar 7. Perspektif Area Komunal Outdoor
Sumber: Penulis, 2021

Konsep *Fasade* dan Material Bangunan

Material bangunan yang dipakai adalah batu bata, alumunium, dan *conwood* motif kayu. Fasade bangunan menggunakan *perforated alumunium panel* yang digambar mural dan miring sebagai identitas bangunan yang berfokus pada remaja yang kreatif dan unik. Penggunaan motif kayu dipakai untuk memberikan kesan hangat dan menyambut warga sekitar, terdapat sisi bangunan dengan tanaman rambat untuk memberikan kesan hijau pada bangunan serta merepresentasikan usaha warga dibidang tanaman vertikultur. Atap dibuat menurun ke arah lingkungan untuk merespon warga sehingga memberikan kesan *humble*, terdapat juga *Skylight* agar pencahayaan alami dapat masuk ke tengah bangunan, didukung juga dengan void pada beberapa lantai.



Gambar 8. Perspektif Fasade dan Material Bangunan
Sumber: Pribadi, 2021

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Strategi untuk mengatasi masalah konflik sosial adalah mulai mengubah pola keseharian dengan kegiatan produktif yang diharapkan akan membentuk karakter positif dan memberi harapan bagi remaja Johar Baru sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup. Hal tersebut diawali dengan mengembangkan program untuk generasi muda agar memiliki ruang produktif yang sangat dibutuhkan. Para remaja dilatih dan diubah *mindset* (cara berfikir), perilaku, serta budaya dengan memberikan latihan bagi para remaja. Dengan didasari oleh Metode Arsitektur Keseharian dan *Respond to Site* lahirlah konsep *Hope Self Confidence* dan konsep ruang pelatihan dinamis yang sesuai karakter remaja yang dinamis dan bebas, menciptakan ruang-ruang pelatihan yang fleksibel sehingga dapat efektif melayani berbagai jenis pelatihan kegiatan edukatif maupun rekreatif, sedangkan area *outdoor* digunakan untuk kegiatan motivasi dan kegiatan bersama sebagai tempat eksplorasi dan sarana untuk menyalurkan bakat dalam diri remaja. Kedepannya diharapkan pola berhuni remaja kecamatan Johar Baru akan berubah menjadi lebih baik dan minim kriminalitas, terjadi perubahan pola berhuni dengan interaksi sosial yang produktif. Pada studi ini, diharapkan para remaja dapat menggunakan waktunya untuk belajar, berseni, serta menghasilkan produk.

Saran

Dalam merancang fasilitas ini, hal yang perlu diperhatikan adalah masalah yang terjadi pada lokasi dan cara menjabarkan pola keseharian yang ada, sehingga melahirkan ruang keseharian baru dengan solusi dan program yang sesuai sebagai penyelesaian dari masalah yang terjadi. Upaya ini perlu didukung peran masyarakat serta dukungan dari pemerintah setempat.

REFERENSI

- Ensiklopedi Nasional Indonesia, Jilid. VII. (Jakarta: PT Cipta Adi Pustaka, 1989), 192.
- Hadiwono, A. (2020). *Menuju Esensi Makna "Berhuni"*, Kuliah Umum Tugas Akhir Studio Perancangan Arsitektur 8.30 Jurusan Arsitektur Universitas Tarumanagara Jakarta. Jumat, 17 Juli 2020.
- Jormakka, K. (2008). *Basic Design Methods*. Boston: Birkhauser.
- Kartono, K. (2014). *Patologi Sosial 2: Kenakalan Remaja*. cet.14. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. (2017). *TAWURAN : BENTUK KESALAHAN REMAJA DALAM BEREKSISTENSI*. Diunduh 4 Januari 2021, <https://www.kemenpppa.go.id/index.php/page/read/31/1405/tawuran-bentuk-kesalahan-remaja-dalam-bereksistensi>
- Mantra, B. I. (2007). *Demografi Umum*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Portal Statistik Sektor Provinsi DKI Jakarta. (2020). *BERAPA KEPADATAN PENDUDUK DKI JAKARTA SAAT INI?*. Diunduh 4 Januari 2021, <http://statistik.jakarta.go.id/berapa-kepadatan-penduduk-dki-jakarta-saat-ini>
- Raho, B. (2004). *Sosiologi – Sebuah Pengantar*. Maumere: Ledalo.
- Sarwono, S. W. (2006). *Psikologi remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Soekanto, S. (2012). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sutanto, A. (2020). *Peta Metode Design*. Jakarta: UNTAR.

