

## **PENERAPAN DINDING INTERAKTIF PADA SARANA EDUKASI BAGI KOMUNITAS ANAK JALANAN**

Sella Serina<sup>1)</sup>, Sutrisnowati Machdijar<sup>2)\*</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, sellaserina@gmail.com

<sup>2)\*</sup>Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, trisno.m.odang.@gmail.com

\*Penulis Korespondensi: trisno.m.odang.@gmail.com

Masuk: 14-06-2023, revisi: 23-09-2023, diterima untuk diterbitkan: 28-10-2023

### **Abstrak**

Jumlah anak jalanan terus meningkat akibat kecenderungan anak yang mudah terpengaruh menjadi anak jalanan akibat lingkungan sekitarnya. Anak jalanan berada di fase yang rentan dan mudah terpengaruh oleh lingkungannya untuk menjadi anak jalanan sehingga beberapa di antaranya harus putus sekolah karena mayoritas lebih memilih membantu orang tuanya mencari nafkah. Hal ini menyebabkan anak jalanan tumbuh dengan nilai pendidikan yang tertanam sejak dini sehingga memiliki kurangnya minat dalam belajar. Kebutuhan pendidikan anak jalanan ini membutuhkan metode pembelajaran yang sesuai dengan perilaku dan aktivitasnya. Mayoritas aktivitas anak jalanan berupa bekerja untuk mencari uang sehingga menyebabkan mereka kurang dapat menyalurkan hobi dan mengekspresikan diri mereka. Kegiatan untuk menyalurkan hobi, bakat, dan minatnya terkait bidang seni dan olahraga dengan suntuk membentuk komunitas. Metode penelitian yang digunakan berupa tempat ketiga sebagai pembentuk komunitas serta arsitektur perilaku untuk menentukan pembelajaran disesuaikan dengan sifat, karakter, serta perilaku anak jalanan. Metode pembelajaran berupa belajar sambil bermain dengan fase pembelajaran berdasarkan tingkat fokus belajar anak melalui sarana pembelajaran yang interaktif dan adaptif dengan media dinding interaktif. Jenis pembelajaran interaktif meliputi akademik berupa belajar membaca, berhitung, dan mewarnai; non akademik berupa seni dan keterampilan, dan aktivitas fisik untuk melatih perkembangan sensorik dan motorik anak. Penerapan dinding interaktif melalui penggunaan material serta konsep ruang yang bersifat fleksibel sehingga dapat berubah fungsi sesuai kebutuhan serta konsep bentuk yang menggambarkan karakter anak jalanan.

**Kata kunci:** Anak Jalanan; Arsitektur Perilaku; Dinding Interaktif; Komunitas; Pendidikan

### **Abstract**

*The number of street children continues to increase due to the tendency of children who are easily influenced to become street children due to their surroundings. Street children are in a vulnerable phase and are easily influenced by their environment to become street children, so some of them have to drop out of school because the majority prefer to help their parents make a living. This causes street children to grow up with educational values instilled from an early age so they have a lack of interest in learning. The educational needs of street children require learning methods that are appropriate to their behavior and activities. The majority of street children's activities are in the form of working to earn money, causing them to be less able to channel their hobbies and express themselves. Activities to channel their hobbies, talents and interests related to the arts and sports by forming a community. The research method used is in the form of a third place as a community builder and behavioral architecture to determine learning adapted to the nature, character and behavior of street children. The learning method is in the form of learning while playing with learning phases based on the level of focus of children's learning through interactive and adaptive learning media with interactive wall media. Types of interactive learning include academic in the form of learning to read, count, and color; non-academic in the form of arts and skills, and physical activities to train children's sensory and motor development. The application of interactive walls through the use of materials and spatial concepts that are flexible so that they can change functions according to needs and form concepts that describe the character of street children.*

**Keywords:** Behaviour Architecture; Community; Education; Interactive Wall; Street Children

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Jumlah anak jalanan khususnya di DKI Jakarta terus meningkat setiap tahunnya sejak tahun 2016. Hal ini disebabkan oleh faktor lingkungan yang membuat anak menjadi rentan hidup di jalanan serta ketidakmampuan pemerintah dalam memberdayakan dan menyediakan fasilitas pendidikan bagi anak jalanan. Jumlah kenaikan anak jalanan ini terakumulasi sebesar 1.212 anak pada tahun 2016. Namun, pada tahun 2017, jumlah anak jalanan melonjak tinggi menjadi 2.022 orang kemudian terus meningkat dari berjumlah 2.453 orang di tahun 2018 menjadi 2.688 orang di tahun 2019 (Kompas.id, 2019).

Anak jalanan tersebut tersebar di 279 titik rawan di seluruh wilayah DKI Jakarta, mulai dari jalur protokol, hingga tingkat kecamatan. Setiap titik terdapat 3-4 orang yang bekerja dengan mengemis, berdagang, atau membantu orang tuanya bekerja. Kegiatan bekerja yang dilakukan oleh anak jalanan ini menyebabkan prestasi belajar yang rendah dan kualitas pembelajaran yang tidak optimal akibat fasilitas yang terbatas sehingga membuat anak jalanan tersebut memiliki kemampuan secara akademik dan non akademik yang kurang (Suarabaru.id, 2022). Anak jalanan cenderung tidak mampu meningkatkan kualitas belajarnya secara mandiri karena harus berbagi waktu antara belajar di sekolah, bermain, dan bekerja. Namun, mayoritas dari mereka lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bekerja di jalanan setelah bersekolah sehingga waktu belajar mereka yang hanya sedikit bahkan tidak ada (Kompas.id, 2019). Keterbatasan pendidikan anak jalanan pada awalnya disebabkan oleh ketidakmampuan orang tuanya untuk menyekolahkan anaknya di usia dini sehingga beberapa diantaranya harus putus sekolah. Kurangnya pendidikan yang tertanam pada diri anak jalanan menyebabkan mereka lambat dan sulit menerima materi serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-harinya (Fetriani et al., 2022).

Keterbatasan ekonomi menjadi faktor utama munculnya anak jalanan. Faktor lingkungan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi seorang anak menjadi anak jalanan melalui lingkungan tempat tinggalnya yang berada di sekitar titik rawan anak jalanan. Dalam hal ini, masa anak-anak merupakan masa krusial seseorang dimana anak mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya. Pada masa ini, nilai pendidikan menjadi penting dan perlu ditanamkan sejak dini pada anak jalanan sebagai bekal untuk membentuk karakter anak jalanan sekaligus memberikan perlindungan di tengah kehidupannya di jalanan yang keras (Astri, 2014).

Anak jalanan cenderung memiliki minat belajar yang kurang akibat kehidupannya di jalanan yang bebas (Syaifullah, 2021). Kurangnya minat belajar ini disebabkan oleh faktor lingkungan sehingga lingkungan memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan konsep diri atau kepribadian seseorang (Khotimah et al, 2022). Perkembangan karakter dapat membantu proses tumbuh kembang anak jalanan agar mereka mampu mengekspresikan dirinya. Dalam hal ini, pendidikan karakter sebagai pendidikan pendamping dibutuhkan bagi anak jalanan. Jenis pendidikan yang diberikan berdasarkan sifatnya yang cenderung berkelompok dan menyukai aktivitas fisik serta kebiasaan anak jalanan berupa bersandar pada dinding saat mendiami suatu tempat (Safitri, 2017).

Dalam proses belajarnya, anak jalanan membutuhkan lingkungan yang dapat mendukungnya untuk memiliki fokus dan semangat dalam belajar (Syaifullah, 2021). Lingkungan yang kondusif turut menentukan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak jalanan. Metode pembelajaran yang sesuai untuk mendukung lingkungan yang kondusif yaitu belajar sambil bermain, meliputi materi akademik, non akademik, serta aktivitas fisik dengan media interaktif. Hal ini dapat menarik anak sehingga anak dapat mengekspresikan dirinya serta bersosialisasi

dengan teman sebayanya. Bentuk ekspresi diri anak dapat melalui komunikasi untuk melatih kemampuan verbal serta seni dan keterampilan untuk melatih kreativitas. Hal ini sebagai upaya dalam mengembangkan dan menanamkan pendidikan karakter bagi anak jalanan sehingga dapat mengubah pola pikir anak jalanan untuk meningkatkan minatnya terhadap belajar (Putra et al., 2021).

### **Rumusan Permasalahan**

Rumusan masalah diangkat dari adanya masalah belajar dan kurangnya minat anak jalanan untuk belajar dan membaca karena lebih banyak melakukan aktivitas di jalanan dengan mencari penghasilan dibanding dengan belajar. Faktor lingkungan tempat tinggal dan ekonomi keluarga menjadi faktor anak jalanan lebih memilih bekerja dibanding dengan belajar. Dalam menanggapi hal tersebut, timbul metode pendidikan dengan belajar sambil bermain dengan sarana interaktif sehingga dapat menarik anak untuk belajar. Berdasarkan masalah tersebut, terdapat rumusan masalah yaitu, Bagaimana metode pembelajaran yang sesuai dengan sifat dan karakteristik anak jalanan untuk meningkatkan fokus dan minatnya untuk belajar? Bagaimana konsep ruang dengan sarana pembelajaran yang interaktif yang dapat menarik anak untuk belajar?

### **Tujuan**

Tujuan penelitian ini sebagai kontribusi pada bidang pendidikan mengenai metode pembelajaran berupa belajar sambil bermain dengan media interaktif dan sesuai dengan kebiasaan, perilaku, aktivitas, serta hobi dan minat anak jalanan serta mengetahui kaitan bidang arsitektur dengan bidang pendidikan terhadap metode pembelajaran yang interaktif dan adaptif.

## **2. KAJIAN LITERATUR**

### **Metode Pembelajaran Interaktif dan Adaptif yang Menarik Anak untuk Belajar**

Metode pembelajaran interaktif merupakan sistem pembelajaran dengan komunikasi dua arah antara pengguna dengan media pembelajaran sehingga menimbulkan interaksi antara pengguna dengan lingkungan sekitarnya (Hasibuan, 2019). Sistem pembelajaran interaktif sebagai kegiatan belajar yang dapat memberikan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan benda-benda yang bernilai edukatif atau memiliki nilai pengetahuan (Sumardi, 2022). Sedangkan adaptif merupakan sebuah sistem yang menyesuaikan dengan lingkungannya sesuai dengan kebutuhan (Hari, 2018). Kegiatan belajar interaktif terdiri atas kegiatan yang dapat memberi hiburan sekaligus memberikan pengetahuan kepada anak sebagai pengunjung dalam waktu bersamaan (Sumardi, 2018).

### **Prinsip Belajar Sambil Bermain dalam Metode Pembelajaran Interaktif**

Prinsip belajar sambil bermain pada anak menerapkan esensi bermain sekaligus belajar dalam waktu yang bersamaan, dimana kegiatan pembelajaran harus menyenangkan, bebas, aktif, gembira, dan demokratis. Esensi bermain meliputi (Hartatik, 2016): Motivasi internal, yaitu anak ikut bermain karena keinginannya sendiri; Aktif, yaitu anak melakukan berbagai kegiatan secara fisik sesuai dengan keinginannya; Non literal, artinya melakukan segala hal secara bebas sesuai imajinasinya; Tidak memiliki tujuan eksternal yang ditetapkan sebelumnya.

Dalam hal ini, prinsip belajar sambil bermain dapat mendorong anak untuk mengembangkan dan menerima materi atau informasi dalam bentuk partisipasi. Kegiatan bermain memberikan makna bagi anak berupa: Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam dirinya; Anak akan menemukan kelemahan dan kekuatan dirinya, kemampuannya, serta minat dan bakatnya; Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikologi dan emosional); Anak terbiasa

menggunakan seluruh aspek panca indranya sehingga terlatih dengan baik; Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

#### **Materi Pembelajaran Pada Dinding Interaktif**

Materi pembelajaran berupa materi akademik dengan menyajikan gambar dengan kosa kata dalam Bahasa Indonesia serta Bahasa Inggris, sedangkan konsep bermain diberikan sebuah kuis tebak gambar atau suara baik dalam Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia secara acak. Kemudian, terdapat konsep komunikasi dalam desain untuk membantu anak mengingat kembali tentang kosa kata Bahasa Inggris yang sudah dijelaskan sebelumnya. Adapun materi sebagai objek media utama terdiri atas pengenalan kosa kata Bahasa Inggris ini dalam bentuk gambar mengenai angka, hewan, nama buah-buahan, anggota tubuh, nama sayuran, dan warna (Ardiansyah Ukkas et al., 2020).

#### **Konsep Bentuk dan Ruang Sarana Belajar Interaktif**

Konsep bentuk dan ruang sarana edukasi anak dengan penerapan metode edukatif melalui tipologi ruang berupa menggabungkan tempat bermain anak dengan program edukasi yang terbuka kepada anak-anak sekaligus tempat sosialisasi sebagai wadah komunitas anak jalanan (Sumardi, 2022). Berdasarkan filosofi Heidegger mengenai eksistensi manusia sebagai hubungan antara manusia dengan waktu (Heidegger, 2010). Keberadaan anak-anak harus hadir dalam arsitektur melalui kebiasaan, cara mereka belajar, dan cara mereka mengekspresikan pikirannya dengan menggambar, mewarnai, atau menulis. Bentuk gambar yang dihasilkan anak dapat diterapkan pada bentuk arsitektur, yaitu dengan pendekatan arsitektur metafora (Tishani, 2021).

#### **Keterkaitan Perilaku Terhadap Dinding Interaktif**

Anak jalanan memiliki kebiasaan berupa singgah di suatu tempat saat mengamen dengan bersandar di dinding serta beberapa di antaranya mencoret-coret dinding dengan membentuk suatu lukisan (Vina, 2019). Dalam hal ini, dinding merupakan suatu media dan sarana yang dapat diterapkan terhadap kebiasaan anak jalanan dengan kegiatan belajar. Penerapan dinding ini didukung dengan konsep interaktif untuk menimbulkan interaksi antar penggunaanya dengan media pembelajaran tersebut sehingga dapat menarik anak untuk belajar (Ekasaputra, 2021).

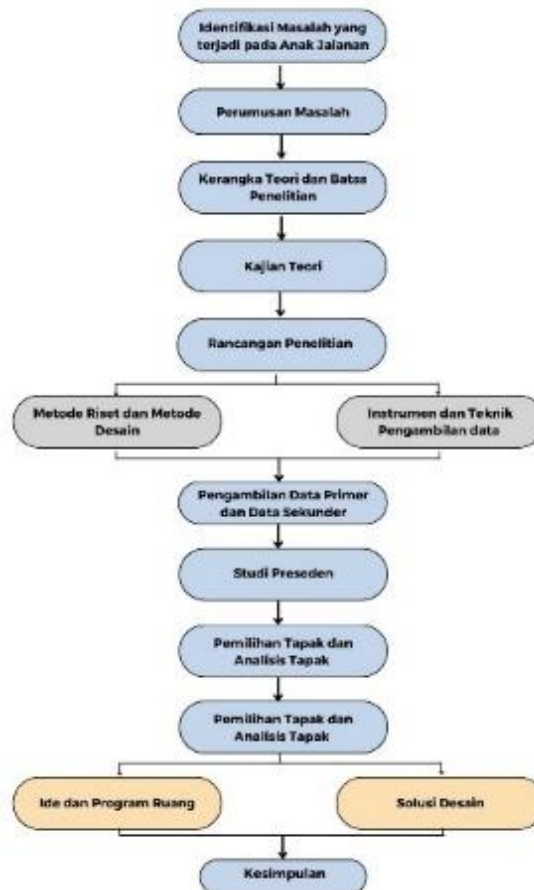
### **3. METODE**

#### **Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara kepada anak jalanan usia 6 – 12 tahun sebanyak 8 orang anak serta pengurus komunitas Anak Jalanan di Grogol (Sahabat Anak Grogol) serta melakukan observasi pada lokasi rawan anak jalanan di Grogol.

#### **Tahap Penelitian**

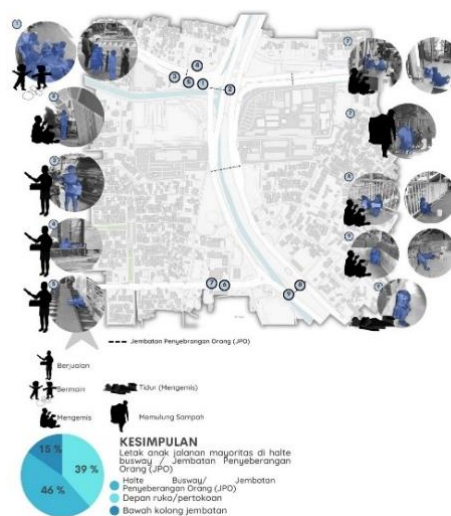
Berikut adalah gambaran tahap penelitian.



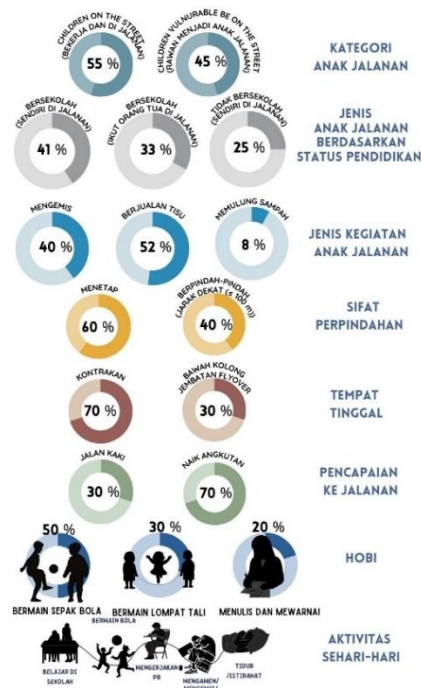
Gambar 1. Tahap Penelitian  
Sumber: Penulis, 2023

### Hasil Wawancara dan Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan, dapat disimpulkan bahwa penyebaran anak jalanan cenderung berada di area yang cukup ramai berupa halte busway, Jembatan Penyeberangan Orang (JPO), kolong jembatan, sekitar ruko dan pertokoan.



Gambar 2. Mapping Letak Anak Jalanan di Kawasan Grogol  
Sumber: Penulis, 2023



Gambar 3. Data Studi Anak Jalanan  
Sumber: Penulis, 2023

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa anak jalanan di kawasan Grogol terdiri atas kategori anak jalanan berupa *children on the street* (anak yang bekerja di jalanan) dan *children vulnerable be on the street* (rentan menjadi anak jalanan), dimana mayoritas merupakan kategori *children on the street* (anak yang bekerja di jalanan) yang memiliki tempat tinggal dan tinggal bersama orang tuanya. Sebagian besar anak jalanan di Grogol telah bersekolah dan berada di jalanan setelah pulang sekolah dengan berjualan tissue secara sendiri.

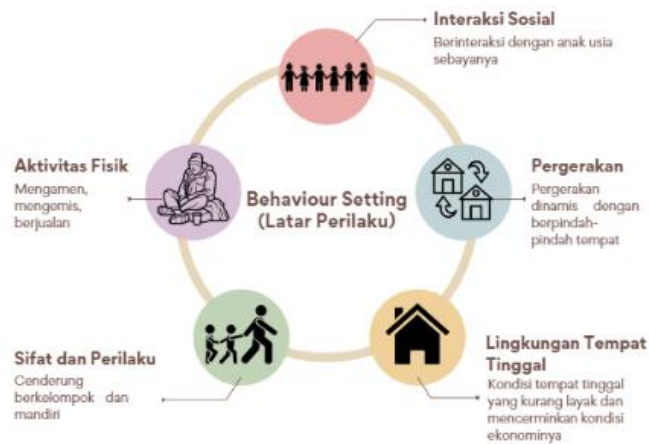
### Metode Analisis Data

Metode analisis data dengan pendekatan arsitektur perilaku dalam penyusunan program ruang serta menentukan metode pembelajaran, materi pembelajaran, serta fase pembelajaran. Pengolahan data berdasarkan data terkait aktivitas, sifat, dan karakteristik anak terhadap kebutuhan ruang dan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak jalanan.



Gambar 4. Data Waktu dan Aktivitas Anak Jalanan  
Sumber: Penulis, 2023

Berdasarkan data di atas disimpulkan bahwa anak jalanan menghabiskan waktunya sebagian besar di jalanan dengan rata-rata 8 jam per hari selama setiap hari. Kegiatan anak jalanan terdiri dari belajar di sekolah, bekerja di jalanan dengan mengamen, serta belajar di sekolah. Mayoritas anak melakukan aktivitas di jalanan selama setiap hari bahkan setelah pulang sekolah.



Gambar 5. Pendekatan Arsitektur Perilaku berdasarkan Prinsip Perilaku Anak Jalanan  
Sumber: Penulis, 2022

Berdasarkan data kegiatan anak jalanan di atas, terdapat prinsip perilaku anak sesuai kegiatan sehari-harinya yang membentuk suatu latar perilaku. Prinsip arsitektur perilaku berdasarkan latar perilaku anak jalanan berdasarkan prinsip pola perilaku anak jalanan yang terdiri atas interaksi sosial, pergerakan, lingkungan tempat tinggal, sifat dan perilaku, serta aktivitas fisik. Kelima hal ini sangat berkaitan dengan karakter anak jalanan yang cenderung berkelompok saat beraktivitas di jalanan maupun saat bermain dengan temannya.

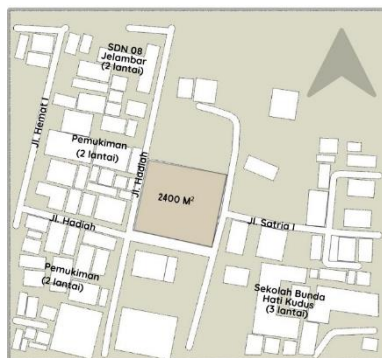
### Metode Desain

Metode desain berupa tempat ketiga sebagai konsep program ruang berupa tempat ketiga sebagai tempat pertemuan masyarakat yang merupakan bagian dari rutinitasnya dan merupakan wadah komunitas bagi seluruh kalangan masyarakat terutama bagi anak jalanan. *Third place* sebagai wadah kegiatan berkomunikasi melalui interaksi sosial antara anak jalanan dan kalangan non anak jalanan (Sutanto, 2020). Dalam hal ini, tempat ketiga sebagai sarana yang mewadahi kegiatan anak jalanan setelah beraktivitas di rumah sebagai tempat pertama dan sekolah sebagai tempat kedua.

## 4. DISKUSI DAN HASIL

### Tinjauan Lokasi

Lokasi tapak berada di Jl. Hadiah No.1, RT.7/RW.3, Jelambar, Kec. Grogol petamburan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11460.



Gambar 6. Lokasi Tapak  
Sumber: Penulis, 2023

## Analisis Fungsi dan Konsep Berdasarkan Isu Anak Jalanan

Berikut fungsi dan konsep yang digagas penulis

Tabel 1. Analisis Fungsi dan Konsep Ruang Berdasarkan Isu Anak Jalanan

Isu dan Masalah Anak Jalanan	Solusi	Kebutuhan Ruang	Fungsi	Konsep
Anak jalanan memiliki minat belajar yang kurang akibat terpengaruh lingkungan tempat tinggalnya maupun keterbatasan ekonomi keluarganya	Memberikan materi dengan metode pembelajaran sambil bermain	<i>Creative Space</i> , Workshop	Edukasi Seni dan Keterampilan	Ruang fleksibel untuk <i>workshop</i> seni dan keterampilan dan area menggambar bebas
Kurangnya fokus anak dalam belajar sehingga kurang dapat mengembangkan bakat dan minatnya	Metode pembelajaran yang dapat mengekspresikan dirinya melalui pembelajaran non akademik yang dapat mengembangkan minat dan bakatnya	Lapangan Olahraga (sepak bola dan basket)	Edukasi Olahraga	Ruang terbuka berupa lapangan olahraga basket dan sepakbola serta area bermain ( <i>playground</i> ) dengan permainan yang melatih sensorik dan motorik
Orang tua yang bersama anaknya di jalanan berjualan di trotoar	Menyediakan lapak untuk berjualan	Pusat Jajanan UMKM	Komersial (lapak untuk berjualan)	Ruang fleksibel dengan <i>booth</i> (pondok)

Sumber: Penulis, 2023

## Analisis Metode Pembelajaran Anak Berdasarkan Masalah Belajar Anak Jalanan

Berikut analisis permasalahan belajar, solusi dan metode yang digagas penulis

Tabel 2. Analisis Metode Pembelajaran Berdasarkan Masalah Belajar Anak Jalanan

Masalah Belajar Anak Jalanan	Solusi	Metode Pembelajaran
Mayoritas anak tidak bisa baca dan berhitung	Menyediakan sarana untuk bebas berekreasi di dinding dengan mewarnai angka dan huruf	Pembelajaran akademik (menghitung sambil bermain)
Kurangnya minat anak dalam membaca buku	Meningkatkan minat baca anak melalui permainan dan dinding interaktif	Area membaca disertai visual dan gambar melalui media dinding
Anak jalanan kurang fokus dan lambat dalam menerima materi	Memberikan metode pembelajaran yang interaktif dan menarik	Pembelajaran belajar sambil bermain dengan dinding interaktif

Sumber: Penulis, 2023

## Analisis Kebutuhan Ruang Berdasarkan Sifat dan Karakteristik Anak Jalanan

Berikut adalah kelompok usia, dan analisis kebutuhan ruangnya

Tabel 3. Analisis Kebutuhan Ruang

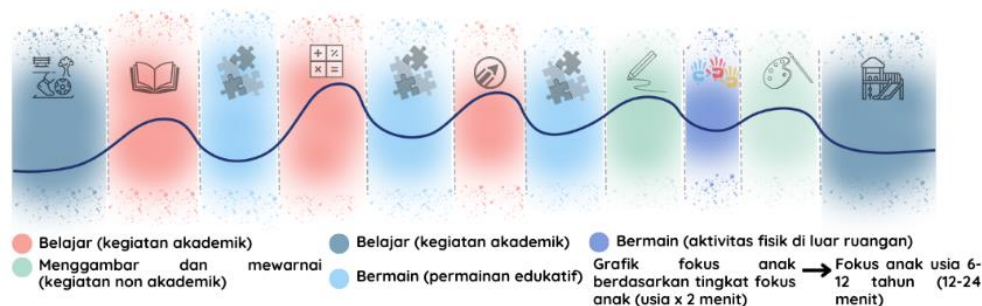
Kelompok Usia	Sifat dan Karakteristik	Kebutuhan Ruang
SD kecil (6 – 8 tahun)	a. Memiliki kelebihan cenderung pada kemampuan otak kanan (bahasa/verbal, kreatifitas, seni)	Area bermain ( <i>playground</i> ), kelas seni
	b. Menyukai aktivitas fisik	

Kelompok Usia	Sifat dan Karakteristik	Kebutuhan Ruang
SD besar (9 – 12 tahun)	a. Memiliki kelebihan cenderung pada kemampuan otak kiri (berpikir logis, analitis) b. Cenderung berkelompok	Ruang komunal, ruang kolaborasi

Sumber: Penulis, 2023

### Konsep dan Program Ruang

Konsep dinding interaktif melalui modul berbentuk trapesium yang materi pembelajarannya disesuaikan dengan metode pembelajaran berupa belajar sambil bermain dengan kegiatan pembelajaran akademik yang diselingi permainan edukatif agar dapat menarik anak untuk belajar. Tahap pembelajaran pada dinding interaktif tersebut disesuaikan dengan grafik fokus belajar anak, dimana anak usia 6 – 12 tahun cenderung memiliki waktu maksimal fokus belajar selama 12 – 24 menit (usia dikalikan 2 menit).



Gambar 7. Grafik Fokus Belajar Anak Usia 6 – 12 tahun

Sumber: Penulis, 2023



Gambar 8. Alur Pembelajaran Pada Dinding Interaktif Berdasarkan Grafik Fokus Belajar Anak

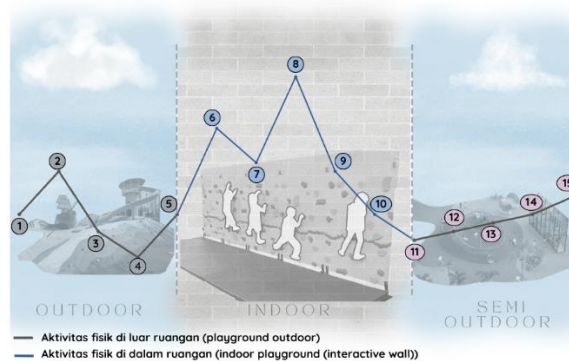
Sumber: Penulis, 2023

Penerapan dinding interaktif bersifat interaktif dan atraktif sekaligus multifungsi melalui dinding yang bersifat dinamis karena dapat bergerak dan berubah fungsi sesuai dengan kebutuhan. Dinding interaktif berupa dinding partisipasi yang terbuat dari panel kayu dan dapat dilipat sehingga ruang tersebut dapat digunakan untuk keperluan lain jika dinding tersebut tidak digunakan.



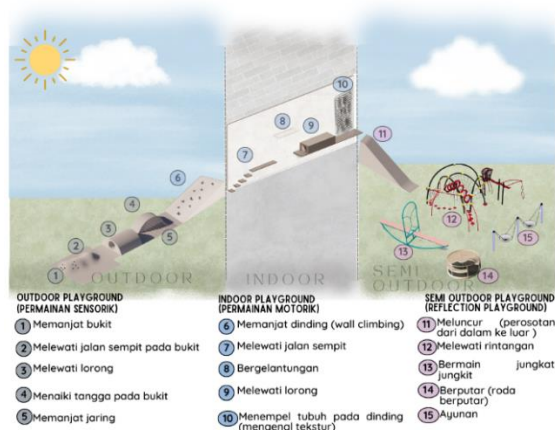
Gambar 9. Konsep Modul Trapesium Pada Bentuk Dinding Interaktif  
Sumber: Penulis, 2023

Konsep bentuk modul interaktif modul trapesium yang terdiri ada tiga sisi berupa materi pembelajaran di bagian tengah dan permainan yang terkait materi pembelajaran di kedua sisinya.



Gambar 10. Grafik Tingkat Adrenalin Anak  
Sumber: Penulis, 2023

Konsep pembelajaran aktivitas fisik berupa dinding interaktif yang bersifat tetap sebagai sarana aktivitas fisik anak berupa permainan yang merangsang sensorik dan motorik. Jenis permainan disesuaikan oleh intensitas dan tingkat adrenalin anak, dimana permainan diawali dengan fase permainan yang membutuhkan tingkat pergerakan tinggi berupa mencapai ketinggian tertentu sehingga memacu adrenalin, kemudian diakhiri dengan fase permainan dengan tingkat pergerakan rendah sambil beristirahat atau relaksasi yang dilakukan dengan duduk seperti ayunan dan jungkat jungkit.



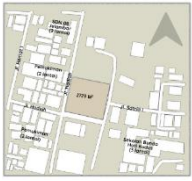


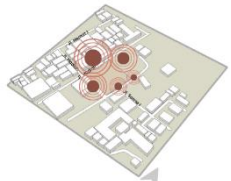
Gambar 11. Alur Permainan Aktivitas Fisik Berdasarkan Tingkat Adrenalin Anak  
Sumber: Penulis, 2023

Konsep permainan menghubungkan antara ruang dalam dan ruang luar sehingga anak dapat melakukan eksplorasi terhadap ruang di sekitarnya. Alur permainan aktivitas fisik sebagai bagian dari konsep sirkulasi, dimana permainan diawali di bagian ruang terbuka hijau yang menarik anak dari pengunjung masuk ke tapak kemudian diarahkan ke bagian dalam bangunan hingga meninggalkan tapak.

### Analisis Tapak

Berikut adalah analisis tapak

Tabel 4. Analisis Tapak Mikro

	Data	Analisis
Fungsi	 <p>Terdapat 2 sekolah yaitu SDN 08 Jelambar dan Sekolah Bunda Hati Kudus yang berjarak 200 m dari tapak</p>	Adanya sekolah di sekitar tapak memberikan peluang target pengunjung yang mayoritas adalah siswa Sekolah Dasar dengan menyediakan fasilitas pendidikan non formal pendamping sekolah dalam hal pengembangan karakter, sensorik, dan motorik
Zoning dan Tata Letak Massa	 <p>Letak massa menyesuaikan GSB bangunan pada tapak sebesar 4 m</p>	Letak massa berada di tengah tapak untuk menghindari bagian tapak dengan tingkat kebisingan tinggi.
Orientasi dan Vegetasi	 <p>Terdapat cukup banyak pepohonan di lahan eksisting yang merupakan lahan kosong, namun kurangnya vegetasi/area hijau di bagian area pemukiman</p>	Menghadirkan ruang terbuka hijau dengan berbagai aktivitas di dalamnya
Kebisingan	 <p>Kebisingan paling tinggi berasal dari aktivitas stasiun KRL dan aktivitas kendaraan di jalan raya (Jl. Hadiah)</p>	Aktivitas yang membutuhkan ketenangan seperti area workshop diletakkan jauh dari jalan raya

View (Dari Dalam ke  
Luar Tapak)



Bagian utara diletakkan area yang memiliki intensitas kegiatan yang tinggi berupa workshop dan lapangan olahraga

View terbaik berada di bagian utara tapak berupa rel KRL dan pepohonan di lahan kosong

Aksesibilitas



Pembagian zoning bagi akses kendaraan berada di utara tapak dan akses bagi manusia berada di selatan tapak

Sirkulasi sekitar tapak berupa 2 arah dari Jl. Daan Mogot (dari arah Grogol) dan Jl. Hadiah (dari arah Jelambar Baru)

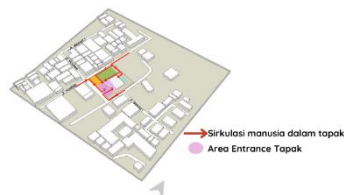
Sirkulasi Kendaraan



Akses masuk kendaraan berada di bagian utara tapak sebagai pembagian zoning entrance antara sirkulasi manusia dan kendaraan

Sirkulasi kendaraan di sekitar tapak berupa 2 arah dari arah utara (Jl. Hadiah 1) dan selatan tapak (Jl. Raya Daan Mogot)

Sirkulasi Manusia



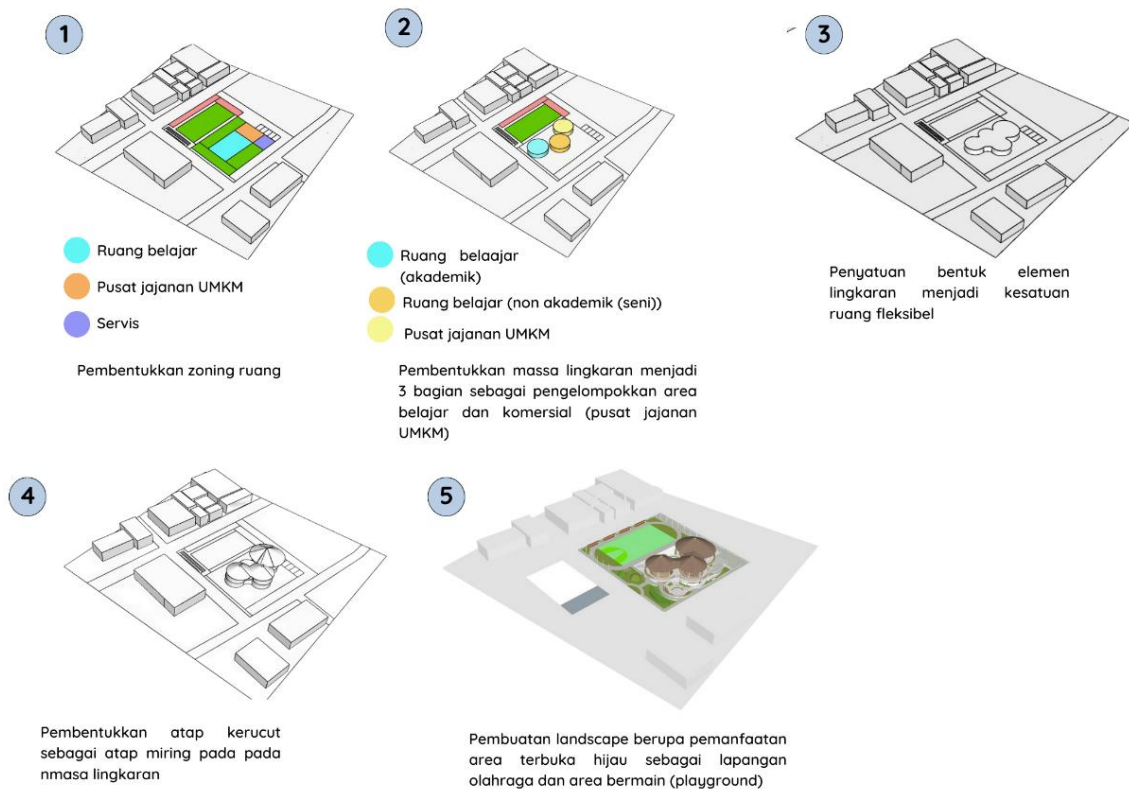
Entrance pengunjung berada di bagian selatan tapak untuk mencakup pengunjung dari seluruh arah (area perumahan, halte busway, dan stasiun)

Arah dan sirkulasi pengunjung berasal dari titik pemberhentian transportasi umum berupa stasiun KRL di bagian utara tapak serta halte busway di bagian selatan tapak

Sumber: Penulis, 2023

## Gubahan Massa

Berikut ini adalah proses pembentukan gubahan massa



Gambar 12. Proses Gubahan Massa  
Sumber: Penulis, 2023

Proses bentuk gubahan massa didasari bentuk dasar lingkaran yang menggambarkan komunitas serta pembentukan dinding interaktif di bagian ruang belajar. Bentuk gubahan massa diawali dengan pembentukan zoning berdasarkan sirkulasi dan arah masuk manusia dan kendaraan. Pembagian dan peletakkan zoning antara fungsi utama (ruang belajar), service, dan komersial kemudian diadaptasi menjadi tiga bagian massa lingkaran. Tiga bagian massa diletakkan secara bersilangan dan linear yang terdiri dari area membaca atau ruang belajar secara akademik, ruang belajar non akademik, dan area komersial (pusat jajanan UMKM).

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Masalah belajar anak jalanan disebabkan oleh faktor internal melalui kurangnya pendidikan sehingga anak tidak memiliki kebiasaan belajar sejak usia dini serta faktor eksternal melalui lingkungan sekitar yang dapat mempengaruhi anak jalanan untuk turun ke sehingga membuat waktunya sebagian besar dilakukan untuk mencari penghasilan. Hal ini diatasi dengan menarik sekaligus mendorong anak jalanan untuk belajar secara mandiri melalui media yang menarik berupa dinding interaktif sehingga anak dapat berinteraksi secara langsung dan belajar sambil bermain. Kegiatan belajar sambil bermain meliputi aktivitas fisik, pembelajaran akademik berupa belajar membaca dan berhitung sambil bermain, serta pembelajaran non akademik di bidang seni berupa menggambar, mewarnai, serta kelas seni dan keterampilan. Bentuk media dinding interaktif terdiri atas satuan modul yang dapat bersifat fleksibel sehingga anak dapat bebas untuk berekreasi dan menyusunnya sesuai dengan kebutuhan.

## Saran

Saran untuk penelitian berikutnya, yaitu pengumpulan data lebih banyak dengan melakukan observasi dengan skala kawasan yang lebih luas sehingga analisis terhadap program ruang dan konsep dapat lebih luas sehingga tidak hanya terpaku pada konsep yang dari literatur, namun menghasilkan penemuan baru yang ditemukan langsung dari hasil pengamatan terhadap tingkah laku dan perilaku anak jalanan dengan skala dan jangkauan yang lebih luas.

## REFERENSI

- Ardiansyah Ukkas, M. I., Cahyadi, D., & Nurabdiansyah. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Interaktif Pictionary untuk Anak Usia Dini. *E-Prints Universitas Negeri*, 1-8.
- Astri, H. (2014). Kehidupan Anak Jalanan di Indonesia: Faktor Penyebab, Tatahan Hidup, dan Kerentanan Berperilaku Menyimpang. *Pusat Pengkajian, Pengolahan Data dan Informasi (P3DI)*, 145-155.
- Ekaputra, A. G. (2021). *Pusat Kebudayaan Jawa Pesisiran di Kota Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Kontekstual*. Tugas Akhir, 1-103.
- Fetriani, Hasibuan, M., & Saputra, E. (2022). Pentingnya Pendidikan Bagi Anak Jalanan. *Batara Wisnu Journal: Indonesian Journal of Community Services*, 68-71.
- Hartatik. (2016). Metode Pembelajaran Bermain Pada Anak Usia Dini. *E-Journal IAI*, 540-546.
- Khotimah, N., Diana, Setiawan, D. (2022). Persepsi Anak Jalanan Terhadap Kebutuhan Belajar dan Bermain (Hak Anak) di Sekolah Kolong Langit Gunung Bringit Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 74-101.
- Kim, Y. J. (2008). *Organism of Options: A Design Strategy for Flexible Space*. Boston: Massachusetts Institute of Technology.
- Putra, M. H., Mutiani, dan Jumriani. (2021). Pendidikan Karakter Anak Jalanan di Sekolah Kelas Khusus Pasar Lima Banjarmasin. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 32-36.
- Safitri, Nurul, D. (2017). Pendidikan Nonformal Untuk Meningkatkan Kemampuan dan Kemandirian Siswa di Desa Kunci. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1-5.
- Sumardi, D. (2022). Ruang Edukasi Anak-Anak. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur*, 357-370.
- Sutanto, A. (2020). *Peta Metode Desain*. Jakarta: Universitas Tarumanagara.
- Syaifullah, A. R. (2021). *Hubungan Minat Belajar Terhadap Perilaku Sosial Anak Jalanan di UPTD Kampung Anak Negeri Surabaya*. Skripsi, 1-110.
- Tishani, & Kurnia, N. (2021). STEAM Elementary School with the Concept of Creative Learning Space in. *Journal of Design and Built Environment*, 39-58.
- Vina, H. (2019). *Perilaku Sosial Anak Jalanan (Studi Kasus Anak Jalanan di Kota Bandar Lampung)*. Skripsi, 1-77.