

## STRATEGI PEMBERDAYAAN PEMUDA TIDAK SEKOLAH DALAM MENDUKUNG PROGRAM KAMPUNG KITA DI KECAMATAN JATIUWUNG

Nathasya<sup>1)</sup>, Petrus Rudi Kasimun<sup>2)</sup>

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

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

\*Penulis Korespondensi: rudi.kasimun@gmail.com

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

### Abstrak

Pemuda yang tidak berkesempatan sekolah telah menjadi masalah yang meluas dalam sistem pendidikan di seluruh dunia. Sementara putus sekolah dapat mengakibatkan tingginya angka pengangguran, terutama di Indonesia. Menanggapi tantangan isu ini, diperlukan sebuah strategi baru dalam mencapai tujuan yaitu mengurangi angka pengangguran sekaligus angka putus sekolah yang berkaitan erat dengan bersikap empati terhadap hal tersebut. Tujuan dari perancangan penelitian strategi ini adalah untuk memberdayakan pemuda tidak sekolah untuk dapat merencanakan karir dengan memanfaatkan kebutuhan urgensi di industri manufaktur dengan dasar empati sebagai perencanaan ruang yang menyesuaikan dengan kebutuhan aktivitas di dalamnya. Dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif, mengumpulkan data melalui survey terhadap subjek empati yaitu pemuda putus sekolah. Maka dapat dihasilkan sebuah strategi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah merancang sebuah wadah pelatihan dan pendampingan yang merangkul bidang dengan kebutuhan proporsi tenaga kerja tinggi.

**Kata kunci:** empati; industri manufaktur; pelatihan; pengangguran; putus sekolah

### Abstract

Youth not having access to school has become a pervasive problem in education systems around the world. While dropping out of school can result in high unemployment rates, especially in Indonesia. Responding to the challenges of this issue, a new strategy is needed to achieve the goal of reducing the unemployment rate as well as the dropout rate which is closely related to being empathetic towards it. in the manufacturing industry on the basis of empathy as spatial planning that adapts to the needs of the activities within it. By using quantitative and qualitative research methods, collecting data through a survey of empathy subjects, namely youth who have dropped out of school. Then a strategy can be produced to overcome this problem by designing a training and mentoring forum that embraces fields with a high proportion of workforce needs.

**Keywords:** dropout; empathy; manufacturing industry; training; unemployment

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Pendidikan adalah pembelajaran mengenai pengetahuan, keterampilan yang sudah diturunkan dari generasi sebelumnya sampai saat ini melalui proses pengajaran, penelitian dan pelatihan. Secara simultan pendidikan, upah dan kesempatan kerja memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengangguran terdidik (Fitri dan Junaidi, 2016). Menurut laporan Bank Dunia yang merujuk pada informasi yang dikumpulkan oleh Organisasi Buruh Internasional (ILO), pada tahun 2021, persentase pengangguran di kalangan anak muda Indonesia, dengan rentang usia 15-24 tahun, mencapai 16%. Sebagian besar pengangguran di usia muda merupakan seorang lulusan pendidikan dasar sebesar 34.46% dan lulusan pendidikan menengah sebesar 60.62%

pada tahun 2021. Penduduk muda (usia 15-24 tahun) tercatat hanya 46% yang aktif di pasar kerja dari total 43.5 juta penduduk muda.

Hal tersebut menjadi perhatian khusus terutama pada daerah dengan tingkat pemuda yang tidak melanjutkan sekolah terbanyak, yaitu salah satunya adalah Kabupaten Tangerang dengan peringkat pertama di provinsi Banten, dan Kota Tangerang di posisi ke-6 yang dikutip dari laman resmi Kemendikbud RI. Banyak siswa putus sekolah dapat mengakibatkan peningkatan angka pengangguran karena kurangnya kualifikasi pemuda sebagai calon pekerja. Kesadaran akan perlunya strategi untuk melatih pengembangan kemandirian dirinya agar dapat melanjutkan karir di masyarakat menjadi latar belakang penelitian.

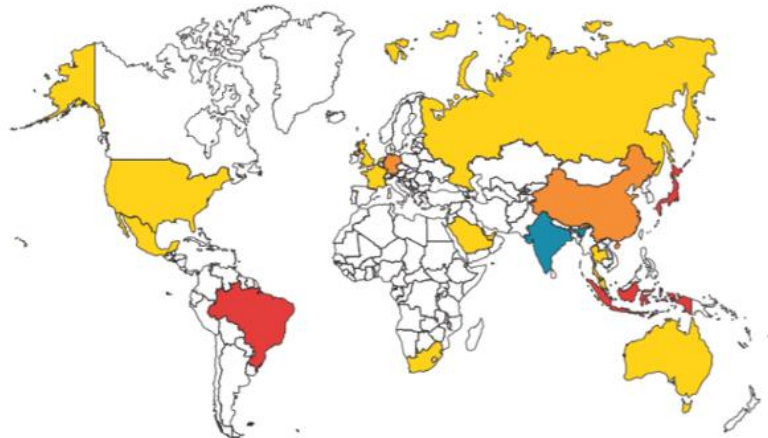
### Rumusan Permasalahan

Menurut data dari Bappenas menunjukkan bahwa 63% pekerja di Indonesia merupakan pekerja di level C (*Low Level*). Pada Tahun 2030, sektor manufaktur Indonesia akan mengalami kekurangan tenaga kerja ahli sebanyak 1,6 juta orang yang dimana menjadi sebuah tantangan sekaligus peluang bagi generasi muda.

#### Global manufacturing talent deficit by economy

2030

- Surplus
  - Deficit
  - Significant deficit
  - Acute deficit
- 0  
0 - 600,000  
600,000 - 1.2 million  
1.2 million or greater



Gambar 1. Sektor Manufaktur Indonesia Berada di Titik Kritis

Sumber: Siregar, 2020

Menurut data, tercatat bahwa di masa depan 2025 - 2030 dibutuhkan tenaga kerja dengan kemampuan *hard skills* dan *soft skills* yang mumpuni. Tingginya angka putus sekolah di Kabupaten Tangerang dan Kota Tangerang merupakan masalah utama yang harus diselesaikan untuk mengurangi angka pengangguran sehingga dapat berempati dengan ketersediaan tenaga kerja di masa depan bagi Indonesia dan juga memenuhi kebutuhan pemuda putus sekolah dengan pembekalan tertentu.

### Tujuan

Menjadi sebuah wadah alternatif pelatihan dan pendampingan pemuda tidak sekolah sebagai awal dari kesiapan memulai karir dengan pembenahan kompetensi utama yang dibutuhkan dalam bidang industri manufaktur. Serta untuk memwadhahi pemuda tidak sekolah dan memberikan dampak positif bagi lingkungan sekitar dalam industri manufaktur di Kota Tangerang dan sekitarnya dengan pada Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat menghasilkan sebuah perancangan arsitektur melengkapi program yang sudah terlaksana agar dapat menggiring pemuda tidak sekolah untuk berfokus pelatihan pengembangan diri untuk melanjutkan karir.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### Pengertian Tidak Sekolah

Dalam halaman Kemendikbud mengenai strategi untuk merangkul Anak Tidak Sekolah, diartikan bahwa tidak sekolah berarti tidak pernah menginjak dunia pendidikan karena alasan ekonomi, sosial, dan kesehatan. Selain itu, merupakan mereka yang pernah sekolah dan berhenti di tengah proses pembelajarannya karena berbagai alasan. Pemuda sendiri dikategorikan dalam umur 16-30 Tahun yang berkaitan dengan sebuah potensi, tanggung jawab, hak, karakter, kapasitas, aktualisasi diri dan cita-cita pemuda (*UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 40 TAHUN 2009 TENTANG KEPEMUDAAN*, n.d.) Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa tidak sekolah adalah seorang anak/pemuda yang belum atau pernah menginjakkan kaki ke jenjang pendidikan formal tetapi tidak meneruskan ke tingkat pendidikan tertentu.

### Program Kampung Kita, Jatiuwung

Jatiuwung memiliki luas 1.440 hektar dengan 70% atau 900 hektar lahannya merupakan sebuah perusahaan. Sedangkan sisanya yakni 500 hektar merupakan area untuk hunian masyarakat. Keadaan ini menjadi dorongan untuk menciptakan Kampung Kita yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Program Kampung kita adalah program yang direncanakan oleh Walikota Tangerang, dalam mengisi arah pembangunan lingkungan di kecamatan Jatiuwung. Melalui Program Kampung Kita, maka masyarakat setempat terutama pemuda dapat meningkatkan kapasitas SDM dengan tematik kampung siap kerja dan kampung pemuda. Kecamatan Jatiuwung juga mengupayakan agar perusahaan industri dapat memperbesar porsi penyaluran Corporate Social Responsibility (CSR) kepada masyarakat sekitar. Dengan demikian kehadiran industri dapat dirasakan manfaatnya oleh warga.

Terdapat lebih dari 405 Perseroan Terbatas di Kecamatan Jatiuwung yang menyediakan sekitar kurang lebih 350 produk yang berbeda-beda. Menurut data dari Badan Pusat Statistik mengenai Proporsi Tenaga Kerja pada Bidang Industri Manufaktur tahun 2019-2022, terdapat 3 jenis produk yang diproduksi melalui bidang industri daerah Kecamatan Jatiuwung, yaitu Industri Makanan dengan proporsi tenaga kerja tertinggi pertama yaitu 3,86%, Industri Pakaian Jadi tertinggi kedua yaitu 2,00%, dan yang tertinggi ketiga adalah industri kayu (barang dari kayu dan gabus dan barang anyaman dari bambu, rotan dan sejenisnya yaitu 1,25% di Tahun 2022 menurut data dari Badan Pusat Statistik.

### Arsitektur Empati

Arsitektur empati mengacu pada desain bangunan dan ruang yang memperhitungkan kebutuhan emosional dan psikologis penghuninya. Konsep ini telah mendapat perhatian yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir karena arsitek dan desainer berusaha menciptakan ruang yang mempromosikan kesejahteraan dan interaksi sosial yang positif. Menurut sebuah penelitian yang diterbitkan dalam jurnal "*Frontiers in Psychology*," arsitektur empati melibatkan "pemahaman tentang emosi, perilaku, dan interaksi sosial manusia, dan kemampuan merancang ruang yang mempromosikan emosi positif dan hubungan sosial" (Hamideh Hemmatian et al., 2021) Studi ini lebih lanjut menekankan pentingnya arsitektur empati dalam mempromosikan kesehatan mental dan fisik, kohesi sosial, dan kesejahteraan masyarakat.

Arsitektur empati dapat dicapai melalui berbagai elemen desain seperti penggunaan cahaya alami, penggabungan ruang hijau, penciptaan ruang yang fleksibel dan adaptif, serta penggabungan teknologi yang mendukung interaksi sosial. Misalnya, sebuah bangunan yang dirancang dengan cahaya alami yang berlimpah dapat meningkatkan suasana hati yang positif dan rasa nyaman di antara penghuninya (Peter Grahn & Ulrika A. Stigsdotter, 2010)

Konsep empati arsitektur melibatkan beberapa prinsip utama yaitu memahami kebutuhan pengguna (Arsitek harus melakukan penelitian menyeluruh untuk memahami kebutuhan dan pengalaman orang-orang yang akan menggunakan ruang tersebut, termasuk kebutuhan fisik, emosional, dan sosial mereka); Menciptakan ruang inklusif (Arsitek harus merancang ruang yang dapat diakses dan inklusif bagi orang-orang dari semua kemampuan, usia, jenis kelamin, dan latar belakang budaya); Membina interaksi sosial (Arsitek harus merancang ruang yang mempromosikan interaksi sosial dan pembangunan komunitas, seperti ruang pertemuan publik, area hijau, dan fasilitas bersama); Menggunakan bahan dan warna untuk membangkitkan emosi (Arsitek harus menggunakan bahan, tekstur, dan warna untuk menciptakan ruang yang membangkitkan emosi positif dan meningkatkan kesejahteraan); Mempertimbangkan dampak lingkungan (Arsitek harus merancang bangunan yang berkelanjutan dan meminimalkan dampak lingkungannya, serta mempromosikan hubungan dengan alam).

### 3. METODE

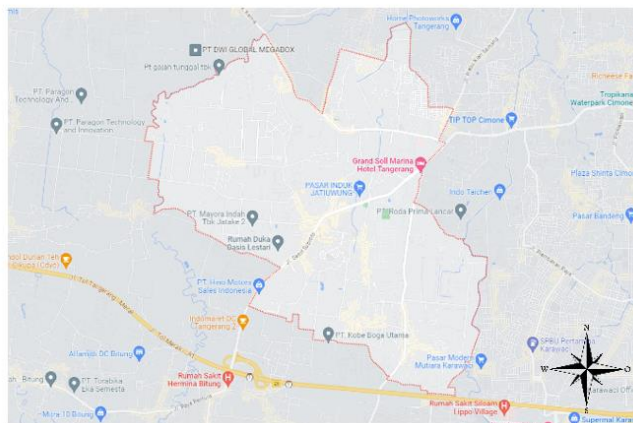
#### Metode Penelitian Campuran

Mendapatkan pemahaman tentang pengalaman dan perspektif pemuda tidak sekolah, melalui fokus pada Kecamatan Jatiuwung dan observasi untuk mengumpulkan data melalui dukungan dari penelitian terdahulu. Yang kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi pola dan tema terkait membangun pelatihan dan pendampingan bagi pemuda tidak sekolah untuk siap terjun ke dunia karir industri manufaktur. Serta mengukur efektivitas intervensi arsitektural dalam mendorong kemandirian terkait pelatihan karir, metode kuantitatif seperti survei dan observasi untuk mengidentifikasi dampak intervensi terhadap pemuda tidak sekolah

### 4. DISKUSI DAN HASIL

#### Konsep Pemilihan Lokasi

Kecamatan Jatiuwung berlokasi di Kota Tangerang, Provinsi Banten, Indonesia. Jatiuwung memiliki luas sekitar 1.440 hektar dengan persentase luas Jatiuwung terhadap Kota Tangerang sebesar 5,38%. Jatiuwung Merupakan kecamatan terjarang di Kota Tangerang dengan Kepadatan Penduduk 7.082,1 2 orang/km. Jatiuwung berbatasan langsung dengan Kabupaten Tangerang di sisi Utara, Barat, dan Selatan karena terletak di paling barat kota Tangerang.



Gambar 2. Map Kecamatan Jatiuwung

Sumber: Google Maps

Terkait dengan potensi tenaga kerja, Jatiuwung memiliki potensi yang paling sedikit dibandingkan dengan kecamatan lainnya jika menyesuaikan dengan data anak SMA / sederajat yang hanya berjumlah 1.543 anak (Badan Pusat Statistik, 2021). Kecamatan Jatiuwung memiliki sejumlah program terkait dengan anak tidak sekolah yaitu program pengarahannya kembali dengan mengikuti Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) atau mengikuti program pelatihan yang sudah tersebar di 6 kelurahan (Pelatihan servis Hp, servis motor, marketing online,

pembuatan kue dan pelatihan sablon) untuk meningkatkan SDM tenaga kerja Kecamatan Jatiuwung.

### Strategi Program Aktivitas atas Permasalahan

Menurut Priyono (2015), bertahan di sekolah merupakan salah satu prioritas utama untuk dapat terjun ke pasar kerja karena jangka panjang rendahnya pendidikan sangat berpengaruh bagi kesejahteraan mereka (pemuda pengangguran). Namun kenyataan bahwa status pemuda sekarang adalah tidak melanjutkan pendidikan lagi, menjadi permasalahan baru yang menciptakan sebuah strategi pelatihan kerja untuk berfokus pada karir. Mendorong pemuda untuk mau bekerja apa saja dan yang paling penting adalah mendapat sebuah pengalaman kerja. Menjadi seorang wirausaha mungkin bisa menjadi salah satu pilihan tetapi merupakan pilihan yang tidak realistis karena kualifikasi yang tinggi dibanding menjadi pekerja. Maka, untuk melatih ketekunan dalam pekerjaan, diperlukan sebuah dorongan bekerja dan pelatihan serta pendampingan agar pemuda tidak sekolah dapat memahami kompetensi yang mereka miliki. Saat ini Kebutuhan atas tingginya permintaan tenaga kerja dibidang industri manufaktur, terutama di lokasi Kecamatan Jatiuwung menjadi salah satu peluang untuk menciptakan sebuah wadah pelatihan industri manufaktur yang berupa 3 bidang, Industri Makanan dengan pelatihan tata boga, Industri Pakaian Jadi (Garment) dengan pelatihan tata Busana, Industri Kayu dengan pelatihan Pengolahan Kayu.

### Kurikulum Pelatihan dan Pendampingan Industri Manufaktur

Sektor manufaktur adalah operasi ekonomi yang melibatkan konversi bahan baku melalui proses mekanis, kimia, atau manual menjadi barang jadi atau barang setengah jadi. Proses ini menambah nilai barang, mengubahnya dari barang bernilai lebih rendah menjadi produk bernilai lebih tinggi yang lebih dekat dengan pengguna akhir. Dilansir dari halaman resmi Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia, terdapat unit kompetensi untuk program pelatihan di bidang industri manufaktur. Dalam penelitian ini, dibutuhkan kebutuhan kompetensi dasar bagi 3 bidang dengan proporsi tenaga kerja tertinggi, yaitu makanan, tata busana, dan pengolahan kayu.

Tabel 1. Kurikulum Pelatihan Tata Boga Berbasis Kompetensi

| NO | MATERI PELATIHAN   | JAM PELAJARAN |
|----|--|---------------|
| 1  | <b>KELOMPOK UNIT KOMPETENSI</b>                                      |               |
|    | 1.Menerapkan Sistim Dan Prosedur Keselamatan Dan Kesehatan Kerja     | 8             |
|    | 2.Mengikuti Prosedur Kerja Menjaga Praktek Pengolahan Yang Baik(GMP) | 8             |
|    | 3.Membersihkan dan Sanitasi Peralatan                                | 18            |
|    | 4.Membersihkan dan Sanitasi Peralatan                                | 20            |
|    | 5.Melakukan Proses Produksi Roti                                     | 90            |
|    | 6.Menyiapkan dan memasak aneka hidangan laut                         | 90            |
|    | 7.Menyiapkan dan membuat dessert Indonesia                           | 30            |
| 2  | <b>PELATIHAN DI TEMPAT KERJA (OJT)</b>                               |               |
|    | 1.Pelaksanaan OJT  | 6 bulan       |
| 3  | <b>KELOMPOK PENUNJANG</b>  |               |
|    | 1.Soft Skill   | 20            |
|    | 2.Produktivitas  | 8             |
|    | Jumlah 1-3   | 292           |

Sumber: Kementrian Ketenagakerjaan Republik Indonesia ( di sesuaikan dengan kebutuhan penelitian )

Tabel 2. Kurikulum Pelatihan Tata Busana Berbasis Kompetensi

| NO | MATERI PELATIHAN | JAM PELAJARAN |
|----|------------------|---------------|
|----|------------------|---------------|

|            |  |         |
|------------|--|---------|
| <b>1</b>   | <b>KELOMPOK UNIT KOMPETENSI</b>                                      |         |
|            | 1.Mengidentifikasi Karakteristik Bahan dan Kriteria Perawatannya     | 12      |
|            | 2.Menerapkan Praktek Kerja Yang Ramah Lingkungan                     | 18      |
|            | 3. Melaksanakan prosedur Keselamatan Kerja                           | 18      |
|            | 4. Menerapkan Standard Kualitas Kerja                                | 10      |
|            | 5. Melakukan Komunikasi di Tempat Kerja                              | 8       |
|            | 6. Melakukan Kerja Tim   | 8       |
|            | 7.Mengembangkan Spesifikasi Produk untuk Desain Busana               | 16      |
|            | 8.Menggambar Sketsa Dasar  | 16      |
|            | 9.Menyiapkan Konsep Desain untuk Busana Sederhana                    | 24      |
|            | 10.Menerapkan Prinsip Teori Warna dalam Pengembangan Desain Busana   | 18      |
|            | 11.Mengaplikasikan Proses Desain Kreatif dalam Format 2D             | 24      |
|            | 12.Membuat Konstruksi Pola dalam Berbagai Ukuran sesuai Spesifikasi  | 40      |
|            | 13.Mengembangkan Pola Dasar berdasarkan Prinsip Dasar Pembuatan Pola | 32      |
|            | 14.Memodifikasi Pola untuk Menghasilkan Model Dasar                  | 32      |
|            | 15.Membuat Pola sesuai Permintaan Pelanggan                          | 48      |
|            | 16.Menerapkan Informasi Pola   | 6       |
|            | 17.Memotong Bahan untuk Pembuatan Sampel                             | 32      |
|            | 18.Mengoperasikan Mesin Jahit untuk Produksi Busana                  | 24      |
|            | 19.Mengoperasikan Mesin Khusus untuk Produksi Busana                 | 24      |
|            | 20. Membuat Busana Sederhana   | 90      |
| <b>2</b>   | <b>KELOMPOK PENUNJANG</b>  |         |
|            | 1.Soft Skill   | 20      |
|            | 2.Bahasa Inggris   | 24      |
|            | 3.Literasi Digital   | 8       |
|            | 4.Produktivitas  | 8       |
| <b>3</b>   | <b>PELATIHAN DI TEMPAT KERJA (OJT)</b>                               |         |
|            | 1.Pelaksanaan OJT  | 6 bulan |
| Jumlah 1-3 |  | 560     |

Sumber: Kementrian Ketenagakerjaan Republik Indonesia ( di sesuaikan dengan kebutuhan penelitian )

Tabel 3. Kurikulum Pelatihan Pengolahan Kayu Berbasis Kompetensi

| NO       | MATERI PELATIHAN   | JAM PELAJARAN |
|----------|--|---------------|
| <b>1</b> | <b>KELOMPOK UNIT KOMPETENSI</b>                                  |               |
|          | 1.Mengoperasikan Mesin Pemotongan (Sawing) Komponen              | 16            |
|          | 2.Mengoperasikan Mesin Pembelahan (Splitting) Komponen           | 16            |
|          | 3.Mengoperasikan Mesin Pembelahan (Splitting) Komponen           | 16            |
|          | 4.Mengoperasikan Mesin Pembelahan (Splitting) Komponen           | 14            |
|          | 5.Mengoperasikan Mesin Pembelahan (Splitting) Komponen           | 16            |
|          | 6.Mengoperasikan Mesin Pembelahan (Splitting) Komponen           | 16            |
|          | 7.Mengoperasikan Mesin Pembelahan (Splitting) Komponen           | 16            |
|          | 8.Mengoperasikan Mesin Pembuatan Profil (Moulding) Pada Komponen | 20            |
|          | 9.Mengoperasikan Mesin Pembuatan Jointing Pada Komponen          | 20            |
|          | 10.Mengoperasikan Mesin Pengamplasan (Sanding) Pada Komponen     | 20            |
|          | 11.Melaksanakan Pekerjaan Perekatan                              | 16            |
|          | 12.Melaksanakan Pekerjaan Perakitan                              | 30            |
|          | 13.Melaksanakan Pekerjaan Perakitan                              | 18            |
|          | 14.Menyiapkan Pekerjaan Finishing                                | 16            |
|          | 15.Menyiapkan Permukaan Komponen / Produk Untuk Finishing        | 16            |
|          | 16.Menyesuaikan Warna Finishing Dengan Spesifikasi               | 16            |
|          | 17.Mengerjakan Finishing dengan Teknik Oles                      | 16            |



|   |  |         |
|---|--|---------|
|   | 18.Mengerjakan Finishing dengan Teknik Semprot | 16      |
| 2 | <b>PELATIHAN DI TEMPAT KERJA (OJT)</b>         |         |
|   | 1.Pelaksanaan OJT                              | 6 bulan |
| 3 | <b>KELOMPOK PENUNJANG</b>                      |         |
|   | 1.Soft Skills                                  | 20      |
|   | 2.Produktivitas                                | 6       |
|   | Jumlah 1-3                                     | 340     |

Sumber: Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia (di sesuaikan dengan kebutuhan penelitian)

### Kriteria Pemilihan Tapak

Dalam pelaksanaan program pelatihan dan pendampingan, diperlukan sebuah perencanaan pemilihan tapak yang dapat mewadahi jalannya program dengan 3 kriteria utama yaitu kedekatan area sekolah dan hunian (Tapak disarankan berdekatan dengan sekolah bukan dengan tujuan menjadi persaingan antara sekolah formal dengan program tapak, melainkan menjadi sebuah pelengkap program yang belum dimiliki sekolah formal dengan bekerja sama sebagai tujuan pelatihan menuju kesuksesan karir); Aksesibilitas yang memadai (Berhubungan dengan kriteria pertama dekat dengan hunian, Tapak harus memiliki kemudahan akses oleh anak-anak yang putus sekolah dari daerah manapun diluar Kecamatan Jatiuwung dengan kriteria jalan yang dilalui transportasi umum, bebas dari kemacetan dan jalur pedestrian yang memadai); Kedekatan dengan fasilitas kebutuhan sehari-hari (Area tapak disarankan dekat dengan fasilitas kebutuhan sehari-hari dengan pertimbangan kebutuhan sehari-hari program pada tapak yang selalu dibutuhkan, contohnya kebutuhan pangan sebagai kebutuhan utama user saat beristirahat di kantin, dan kebutuhan lainnya contohnya kebutuhan pangan sebagai kebutuhan utama user saat beristirahat di kantin, dan kebutuhan lainnya).



Gambar 3. Tapak dan Sekitarnya

Sumber: Google Maps

Berdasarkan bobot penilaian, tapak yang berlokasi di Jalan Gatot Subroto RT 002 RW.003, Jatiuwung Kec. Cibodas Kota Tangerang Banten dengan luas 7.575m<sup>2</sup> menjadi tapak dengan bobot baik terhadap 3 kriteria tersebut. Sebagai salah satu keperluan perancangan, pemerintah setempat menetapkan peraturan pembangunan pada kawasan tersebut antara lain Site berada di Zona Jasa dan Perdagangan dengan pembangunan bersyarat untuk fasilitas pendidikan; KDB:  $60\% \times 7.575 = 4.545 \text{ m}^2$ ; KDH:  $15\% \times 7.575 = 1.136 \text{ m}$ .

## Metode Desain

### Metode *Desain Form Follow Function*

Prinsip "bentuk mengikuti fungsi" adalah prinsip desain arsitektur yang menyatakan bahwa bentuk, desain, dan estetika keseluruhan dari sebuah bangunan atau objek harus didasarkan terutama pada fungsi atau tujuannya. Mengacu pada teori "*Self Efficacy*" yang dikembangkan oleh psikolog Kanada-Amerika Dr. Albert Bandura, yang dianggap sebagai salah satu psikolog paling berpengaruh di abad ke-20, yaitu keyakinan individu terhadap kemampuannya untuk berhasil dalam tugas atau situasi tertentu menjadi patokan utama dalam desain dengan prinsip bentuk mengikuti fungsi. Fungsi bangunan adalah tempat pelatihan kerja yang dimana membutuhkan banyak peralatan kerja dengan mesin / alat produksi berat sehingga di butuhkan ruang yang fleksibel serta dapat mengakomodasi ruang-ruang tersebut. Salah satunya adalah bentuk geometri balok.

Efikasi diri memiliki hubungan erat dengan prinsip bentuk mengikuti fungsi yaitu, menciptakan ruang yang memenuhi kebutuhan pengguna, sehingga meningkatkan kepuasan dan efektivitas penggunaan bangunan; Menciptakan desain yang mempermudah penggunaan, mengoptimalkan aliran lalu lintas, dan memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna; Lingkungan yang dirancang dengan baik, seperti pencahayaan yang baik, sirkulasi udara yang optimal, dan aksesibilitas yang memadai.

## Konsep Program Ruang

Dalam memenuhi kebutuhan kompetensi pada kurikulum pelatihan dan pendampingan tenaga kerja sector industri manufaktur, dibutuhkan pemisahan zonasi antar ruang yang terbagi menjadi 3 zonasi utama yang menyesuaikan dengan 3 bidang industri yaitu pelatihan tata boga, pelatihan tata busana dan pelatihan pengolahan kayu. Serta untuk mendukung berjalannya program utama, dibutuhkan program pendukung yaitu perpustakaan, administrasi, area olahraga dan area entertainment.

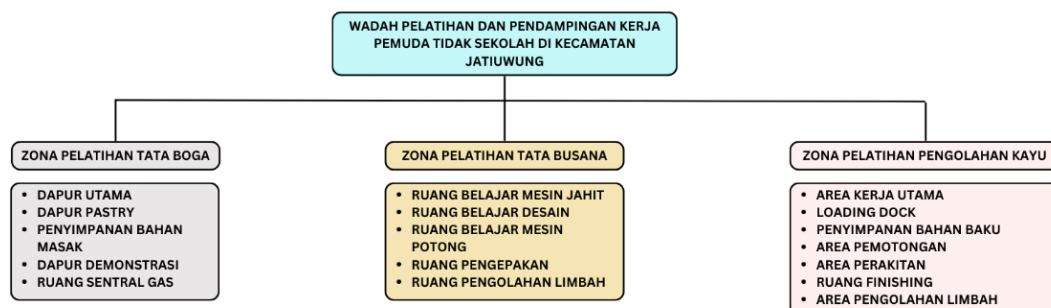


Diagram 1. Zonasi Program Ruang Utama

Sumber: Olahan Penulis, 2023

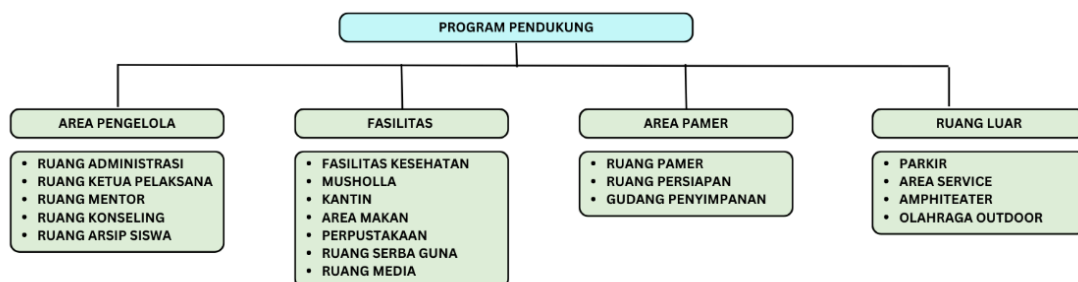


Diagram 2. Zonasi Program Ruang Pendukung

Sumber: Olahan Penulis, 2023



### Strategi Desain Perancangan Arsitektur

Dalam menjawab permasalahan pada isu, diperlukan strategi agar bentuk, sirkulasi serta keamanan dan kenyamanan ruang dapat mewadahi aktivitas dan dapat memberikan kesan memiliki dan menyambut para penggunanya dengan hangat. Maka strategi perlu dibagi menjadi dua komponen utama yaitu strategi secara fisik yang mencakup dari visual bangunan secara menyeluruh dan strategi secara non fisik yang mencakup perasaan pribadi penggunanya seperti keamanan dan kenyamanan yang didapat dari komponen fisik.

#### *Strategi Desain Secara Non-Fisik*

Strategi desain secara fisik meliputi *Emotional Well-being* (menciptakan rasa aman dan nyaman serta memiliki bagi pengguna dengan cara penggunaan warna yang hangat, penerapan cahaya alami, dan penerapan relaksasi pada taman di sudut dengan suasana tenang); *Inclusivity* (mengutamakan keamanan dan kenyamanan bagi semua pengguna dengan cara memperhitungkan kebutuhan dan preferensi yang berbeda serta aksesibilitas dan kenyamanan).

#### *Strategi Desain Secara Fisik*

Strategi Desain Secara Fisik meliputi *Choice and Control* (fleksibilitas, seperti pemisahan zonasi sesuai dengan pelatihan yang ada sehingga tidak mengganggu fokus, bentuk bangunan modular yang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan / perubahan yang akan datang, moving wall dan furniture sebagai respon dari kebutuhan siswa yang berbeda-beda, dan kebutuhan akan ruang diskusi dan belajar pribadi); *Spaces for Social Interaction* (menciptakan ruang yang mengajak para pengguna untuk berinteraksi satu sama lain seperti ruang komunal dengan cara menerapkan ruang "penghubung" antar zonasi agar tidak ada kesan terpisah secara brutal); *Sensory Experiences* (menyesuaikan dengan analisis pada tapak dan sekitarnya untuk menghindari terjadinya gangguan internal atau eksternal dengan cara menggunakan bahan-bahan alami seperti kayu untuk memberi kesan tenang, bentuk bangunan dengan skyline yang menyesuaikan lingkungan sekitar, menggunakan material lokal untuk memberi kesan membaaur dengan lingkungan); *Accessibility* (memenuhi standar aksesibilitas juga meningkatkan pengalaman dan partisipasi pengguna dengan disabilitas atau mobilitas terbatas dengan cara menciptakan sirkulasi khusus untuk aktivitas berat dan sirkulasi ramp bagi disabilitas atau orang tua serta memisahkan zonasi ruang dengan akses keamanan dan kenyamanan yang mudah dicapai).

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat dihasilkan dari jurnal Strategi Pemberdayaan Pemuda Tidak Sekolah Di Kecamatan Jatiuwung adalah berdasarkan isu dan permasalahan yang ada terkait jumlah pengangguran dan angka putus sekolah yang berkaitan, serta akibat yang dihasilkan terhadap kualifikasi pekerja di Indonesia yang terdapat di level rendah, Kecamatan Jatiuwung dapat memiliki peran yang kuat dengan adanya program Kampung Kita untuk mengajak pemuda menjadi masyarakat siap kerja khususnya di bidang industri manufaktur yang sedang mengalami krisis. Maka dari itu untuk menghindari terulangnya kejadian "tidak sekolah" akibat beberapa faktor yang dijadikan sebagai alasan, diperlukan beberapa strategi khusus untuk meyakinkan kemampuan yang dimiliki para anak muda melalui sebuah perancangan program pelatihan dan pendampingan kerja bagi anak muda yang akan berlokasi di kecamatan Jatiuwung. Strategi tersebut akan menjadi pedoman dalam desain yang bisa memahami kebutuhan subjek melalui pendekatan arsitektur empati melalui dua komponen strategi desain fisik dan non fisik agar menciptakan lingkungan yang nyaman, aman dan mempunyai rasa kepemilikan bagi penggunanya.

## Saran

Penulis memberikan saran terhadap pihak terkait yang dapat menjadikan strategi perancangan pada jurnal ini dapat berjalan, yaitu masyarakat dan pemerintah setempat. Tentunya strategi ini merupakan sebuah opini dari hasil analisis data fakta dan argumentasi dari berbagai macam sumber yang telah di kaji ulang. Namun dengan adanya dukungan dari masyarakat dan pemerintah, maka isu dan permasalahan terkait akan dapat diatasi dengan baik jika terdapat timbal balik antar pihak perencanaan dan pihak yang melaksanakan. Sehingga perancangan strategi ini dapat dirasakan manfaatnya dengan baik bagi pemuda masa kini dan pihak industri terkait.

## REFERENSI

- Badan Pusat Statistik. (2023). Retrieved May 7, 2023, from <<https://www.bps.go.id/indicator/9/1217/1/proporsi-tenaga-kerja-pada-sektor-industri-manufaktur.html>>.
- Ehn, P., & Kyng, M. (1991). Cardboard Computers: Mocking-it-up or Hands-on the Future. *Design at work: Cooperative design of computer systems*, 169-195.
- Fitri, F., & Junaidi, J. (2016). Pengaruh pendidikan, upah dan kesempatan kerja terhadap pengangguran terdidik di Provinsi Jambi. *E-Jurnal Ekonomi Sumberdaya dan Lingkungan*, 5(1), 26-32.
- Grahn, P., & Stigsdotter, U. A. (2010). The relation between perceived sensory dimensions of urban green space and stress restoration. *Landscape and Urban Planning*, 94(3-4), 264-275.
- Hemmatian, H., Mosavi, A., Karami, A., & Hosseini, M. H. (2021). *Empathic architecture as an approach to mental health and well-being: A systematic review*. *Frontiers in Psychology*, 12, 643130.
- Kementrian Ketenagakerjaan Republik Indonesia (KKPI). (2023). Retrieved May 8, 2023, from <<https://proglat.kemnaker.go.id/>>.
- Mediastika, Christina E. (2016). Understanding Empathic Architecture. *Jurnal of Architecture and Urbanism*, 40(1): 1.
- Priyono, E., 2015, *Penganggur Muda dan Solusinya*, diunduh dari <<https://www.kompas.com/edu/read/2021/10/01/130000771/solusi-pengangguran-muda-kemendikbud-ajak-masyarakat-ikut-ayo-kursus-?page=all>>.
- Republik Indonesia, 1990, Undang-Undang Republik Indonesia No. 40 Tahun 2009, pasal 1 (1) tentang Kepemudaan dari Sekretariat Kabinet Republik Indonesia Jakarta, diunduh 8 Mei 2023, < [https://www.dpr.go.id/dokjdih/document/uu/UU\\_2009\\_40.pdf](https://www.dpr.go.id/dokjdih/document/uu/UU_2009_40.pdf).