

DISKUSI SECARA MUSYAWARAH DENGAN PERANCANGAN AKTIVITAS BERMAIN OLIGOPOLI DI JAKARTA

Denny Kurniawan¹⁾, Franky Liauw^{2*)}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, denny.31.dk@gmail.com

²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, frankyl@ft.untar.ac.id

*Penulis Korespondensi: frankyl@ft.untar.ac.id

Masuk: 15-06-2023, revisi: 23-09-2023, diterima untuk diterbitkan: 28-10-2023

Abstrak

Terbiasa dengan demonstrasi, kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia sering kali berakhir dengan aksi yang ricuh. Bentuk aksi ini melenceng dari nilai musyawarah yang merupakan salah satu pedoman hidup masyarakat Indonesia. Aksi melenceng ini faktanya merusak ruang publik serta lingkungan, nilai kebersamaan yang saat ini pudar perlu dibangkitkan lagi sebagai keunikan masyarakat Indonesia. Usaha untuk membangkitkan musyawarah ini dibungkus dalam sebuah aktivitas baru yang menggapai kebersamaan masyarakat dan mengurangi dampak negatif dari kegiatan serupa demonstrasi. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, pemilihan jenis aktivitas didasari pertimbangan ramah bagi seluruh masyarakat di Indonesia dan melepas batasan yang ada. Aktivitas yang dibentuk adalah bermain yang sudah jarang dilakukan oleh orang dewasa padahal bermain dapat menjadi kegiatan yang dapat dilakukan seumur hidup karena memiliki dampak positif. Bermain tidak hanya tentang bersenang-senang dan berhubungan kembali dengan anak batin juga memberi dampak yang sangat positif pada kesejahteraan fisik dan emosional. Aktivitas baru berupa bermain yang dibentuk adalah permainan oligipoli berupa modifikasi dari monopoli untuk mencapai kebersamaan dan musyawarah masyarakat menjadi permainan yang mensimulasikan sebuah topik pembahasan (dengan pengaturan baru terhadap cara bermain dan peran pihak terkait). Aktivitas bermain oligipoli membentuk kebutuhan ruang khusus yang elemennya disesuaikan seperti bentuk dan ukuran ruang, suasana ruang, akustik ruangan, dan sebagainya.

Kata kunci: bermain; diskusi; kebersamaan; musyawarah

Abstract

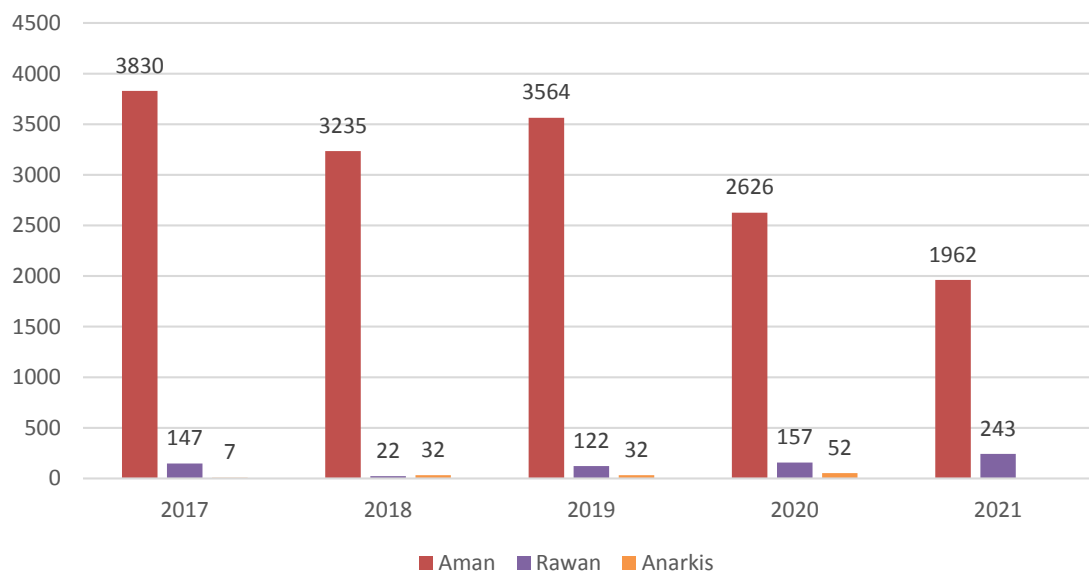
Accustomed to demonstrations, activities carried out by the Indonesian people often end in riotous actions. This form of action deviates from the value of "musyawarah" which is one of the life guidelines of the Indonesian people. This deviating action in fact damages public space and the environment, the value of togetherness which is currently fading needs to be revived as the uniqueness of Indonesian society. This effort to generate musyawarah is wrapped up in a new activity that achieves community togetherness and reduces the negative impact of activities similar to demonstrations. By using a qualitative descriptive method, the selection of types of activities is based on considerations that are friendly to all people in Indonesia and let go of position boundaries. The activity formed is rarely done by adults even though it's can be an activity that been carried out for a lifetime because it has a positive impact which is playing. Playing is not only about having fun and reconnecting with the inner child it also has a very positive impact on physical and emotional wellbeing. The new playing activity that formed is the game of oligipoli, a modification of monopoly to achieve togetherness and community deliberation into a game that simulates a topic of discussion (with a new regulation of how to play and the roles of related parties). Oglipoli activities form special space requirements whose elements are adjusted such as the shape and size of the room, the atmosphere of the room, the acoustics of the room, and so on.

Keywords: discussion; musyawarah; play; togetherness

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Terbiasa dengan demonstrasi, masyarakat tidak asing lagi dengan aksi yang selalu dilakukan tiap tahunnya di Negara Kesatuan Republik Indonesia ini. Sebagai Ibukota Indonesia yang berideologi Pancasila, Jakarta melekat dengan aksi aspirasi yang dilakukan masyarakat kepada pemerintah ini. Bersumber dari (Badan Pusat Statistik, 2019) DKI Jakarta Pada tahun 2018 tercatat sebanyak 1.200 aksi demonstrasi terjadi di Ibukota dan mengalami penurunan jumlah aksi demonstrasi sebesar 17,25% pada tahun 2020 sebanyak 993 demonstrasi. Menggali dari data jumlah aksi demonstrasi yang terjadi ditemukan bahkan terjadi penurunan jumlah aksi tiap tahunnya di seluruh kota Indonesia. Tetapi penurunan ini disertai dengan meningkatnya jumlah aksi yang termasuk dalam kategori rawan dan anarkis tiap tahunnya. Pergerakan angka ini justru mengarah pada semakin besarnya presentase demonstrasi yang rawan dan anarkis tiap tahunnya. Potensi kerusakan semakin tinggi tiap tahunnya (Widarma, Lubis, & Zulkarnain, 2022).



Gambar 1. Jumlah Aksi Demonstrasi di Indonesia per Tahun
Sumber: Data Badan Pusat Statistik (BPS)



Gambar 2. Kericuhan Demonstrasi 12 September 2022

Sumber: <https://purnawarta.com/nasional/peristiwa/kericuhan-massa-demo-bbm-terjadi-di-patung-kuda/>

Unjuk rasa sering kali mengarah pada kekerasan, pengrusakan, anarkis, dan mengganggu ketertiban umum (Lubis, 2013). Aksi demonstrasi ricuh dari sikap anarkis cenderung melanggar hukum, melenceng dari etika dan moralitas. Sikap ini melenceng dari masyarakat yang seharusnya menyampaikan aspirasi dengan bijak guna menunjukkan nilai musyawarah dari leluhur kita yang merupakan fundamental pondasi kehidupan berbangsa masyarakat Indonesia, seperti, sikap anarkis merusak fasilitas sekitar, bentrok antar pihak, pengotoran terhadap lingkungan dengan membuang sampah sembarang, menimbulkan semakin banyak emisi gas yang keluar dengan adanya pemblokiran lalu lintas. Aksi atau demonstrasi tidak jarang merugikan dan menciptakan suasana kurang kondusif yang sering disajikan oleh media (Damayanti, Sandra, & Sari, 2023). Tentunya sebagai masyarakat Indonesia kita menginginkan yang terbaik bagi kemajuan Indonesia. Diperlukan solusi untuk mengatasi masalah yang berulang terjadi ini, tidak dengan penyediaan ruang-ruang kosong sementara karakteristik demonstrasi kita yang sering ricuh akan menghancurkan ruang tersebut. Usaha mengubah pendekatan dalam berpendapat mungkin dapat menjadi salah satu solusi untuk meminimalisir aksi ricuh ini. Perkembangan yang diperlukan ini memerlukan usaha yang panjang tetapi kembali lagi apakah demonstrasi anarkis ini menjadi cara yang kita pilih untuk menyelesaikan masalah.

Rumusan Permasalahan

Pudarnya nilai kebersamaan dalam hidup berkebangsaan masyarakat tentu bukan arah kemajuan yang diharapkan dengan kebudayaan yang dulunya dimiliki masyarakat. Kebersamaan dan musyawarah yang pudar dari masyarakat mengartikan bahwa masyarakat kehilangan identitas mereka sebagai Warga Negara Indonesia (WNI). Kebersamaan yang pudar ini harus dibangkitkan lagi dengan menghubungkan masyarakat dalam sebuah aktivitas yang mulai mengenal dan mendekatkan masing-masing individu. Diperlukanlah perancangan ruang yang sesuai untuk mendukung aktivitas baru ini untuk menjamin keberlangsungan kegiatan dengan lancar dilakukan.

Tujuan

Penelitian dilakukan terhadap aksi demonstrasi yang terjadi di Jakarta dipicu oleh rasa empati pada masyarakat Jakarta terhadap pedoman hidup berkebangsaan. Pendalaman terhadap penelitian guna mencari ruang dan aktivitas untuk membangkitkan semangat musyawarah dan kebersamaan masyarakat yang sebenarnya sejak dulu telah ada dalam hidup berkebangsaan masyarakat Indonesia dengan bentuk yang lebih ramah bagi masyarakat.

2. KAJIAN LITERATUR

Ruang Demonstrasi

Indonesia memberikan perlindungan kepada masyarakatnya untuk menyampaikan pendapat. Perlindungan ini ada pada (UU RI Nomor 9, 1998) Pasal 1 Ayat 1 yang berbunyi, Kemerdekaan menyampaikan pendapat adalah hak setiap warga negara untuk menyampaikan pikiran dengan lisan, tulisan dan sebagainya secara bebas dan bertanggung jawab sesuai dengan ketentuan peraturan perundang undangan yang berlaku. Dengan perlindungan yang diberikan oleh hukum memberikan kesempatan bagi seluruh kalangan masyarakat untuk menyampaikan pendapat dan ekspresinya. Bentuk penyampaian pendapat di muka umum dapat berupa unjuk rasa atau demonstrasi, pawai, rapat umum, dan mimbar bebas.

Demonstrasi dalam KBBI memiliki dua makna, yakni pernyataan protes yang dikemukakan secara massal dan peragaan atau pertunjukan tata cara melakukan atau mengerjakan sesuatu. (Sosiologi, 2022), dalam ilmu sosiologi demonstrasi dibedakan menjadi dua macam, yaitu: demonstrasi pertunjukan, kegiatan yang berfungsi untuk menunjukkan cara kerja atau cara membuat sesuatu diperhatikan secara bersama; demonstrasi penolakan, suatu aksi protes kebijakan pemerintah yang tidak sesuai dengan kepentingan bersama. (Iye, 2018) menjelaskan

demonstrasi merupakan hak asasi dan ekspresi politik masyarakat yang memiliki tujuan untuk menyampaikan protes dan ketidaksepakatan terhadap pemerintah. Dari sisi politik, unjuk rasa adalah salah satu partisipasi politik alternatif, saat saluran konstitusional dianggap kurang efektif. Dalam penelitian ini, demonstrasi yang dibahas adalah sebuah aksi protes yang dikemukakan secara massal untuk menyampaikan kritik terhadap hal yang dianggap tidak sesuai dengan kepentingan bersama kepada pihak pemerintah.

Aksi dari demonstrasi tentu memberikan dampak kepada masyarakat dan lingkungan, dampak-dampak ini ada yang positif dan negatif pada pihak-pihak tertentu. Dimulai dengan dampak positif yang didapat dari aksi demonstrasi, yaitu mengeluarkan pendapat rakyat yang belum terealisasi/tertahankan, melahirkan pemikiran baru, membuka pikiran semua orang terhadap masalah yang sedang terjadi, memperkaya demokrasi pemerintahan, dapat mengetahui keberhasilan program pemerintah yang telah dijalankan. Dampak positif dari aksi demonstrasi juga dapat dirasakan lingkungan bila mengangkat perihal yang merugikan alam kita. Disela dampak positif yang diberikan, tentunya ada dampak negatif yang bermunculan dari aksi ini diantaranya, terganggunya ketertiban umum, menghambat laju pembangunan, kerusakan fasilitas umum, menimbulkan ketakutan bagi masyarakat, menambah polusi (suara dan udara), mengurangi minat investor luar ke Indonesia sehingga mengganggu perekonomian dan kemajuan. Berikut adalah tabel perbandingan data perkembangan beberapa aksi demonstrasi di Jakarta mulai dari periode pemerintah orde lama hingga sekarang:

Tabel 1. Aksi Demonstrasi yang Pernah Terjadi di Jakarta

Demonstrasi	Mahasiswa 1952	Trisakti	Semanggi I	Tolak RKUHP dan Revisi UU KPK
Tanggal	17-10-1952	12~14-05-1998	11~13-11-1998	19-09-2019
Lokasi	Gedung Parlemen menuju Istana Negara	Universitas Trisakti menuju Gedung DPR/MPR	Jalan Salemba, Semanggi	Gedung DPR/MPR
Pelaku Demo	10 ribu Masyarakat	Diprakarsai mahasiswa puncaknya 15 ribu	Mahasiswa dan masyarakat	Mahasiswa
Posisi Aparat	Aparat tergabung ke dalam masyarakat ikut berdemonstrasi	Aparat mengikuti perintah pemerintah	Aparat menekan aksi demonstrasi	Aparat mengawal dirute dan kegiatan demonstrasi untuk menjaga keamanan
Pembahasan	Menuntut pembubaran parlemen dan mengganti dengan parlemen baru, masyarakat juga menghendaki dilakukannya pemilihan umum. Masyarakat menilai parlemen ikut campur terlalu jauh ke dalam urusan internal militer. Masalah internal militer dan politisi.	Awalnya mahasiswa menuntut turunnya harga kebutuhan pokok yang melonjak sangat tinggi sejak Juli 1997 (naik 635%), selain itu tuntutan kepada MPR untuk tidak lagi mencalonkan Soeharto sebagai presiden untuk periode ketujuh	Menentang pemerintah dan anggota DPR/MPR Orde Baru, aksi ini dikarenakan ketidakpercayaan terhadap anggota DPR/MPR Orde Baru hingga mendesak untuk menyingkirkan militer dari politik serta pembersihan pemerintah dari orang Orde Baru	Penolakan terhadap RKUHP dan revisi UU KPK terjadi di banyak wilayah bukan hanya di Jakarta

Keadaan	Ricuh menerobos masuk gedung parlemen dan menghancurkan beberapa kursi, beberapa tank di parkir dengan moncong menghadap istana, terdapat 4 meriam diarahkan tepat ke arah istana, demonstrasi dilakukan dengan mengangkat poster	Ricuh, pembakaran serta penjarahan terjadi di banyak toko dan rumah	Terjadi bentrok dan usaha menekan aksi demonstrasi, terjadi penembakan yang menewaskan beberapa orang	Mahasiswa berkumpul dengan sejumlah spanduk dan poster, jalanan sekitar gedung DPR ditutup, aksi demo yang terjadi di Jakarta pada Gedung DPR/MPR berjalan kondusif
Dampak	Nasution sempat diberhentikan pada waktu itu, terjadi pertentangan di dalam internal militer	Meninggalnya 4 mahasiswa Universitas Trisakti, banyak jumlah korban dalam kejadian ini, data tim relawan menyebutkan 1000 an orang sedangkan polda dan kodam menyebutkan rerata 500 orang, adapun berita pilu berupa pemerkosaan yang terjadi dengan memanfaatkan keadaan ricuh.	Tewasnya 17 orang karena penembakkan (6 mahasiswa, 2 pelajar SMA, 2 polri, 1 satpam, 4 militer bersenjata, 3 warga sipil) pada tgl 13 November, 456 mengalami luka tembakan dan pukulan benda keras	Presiden Joko Widodo menyampaikan apresiasi terhadap aksi untuk rasa yang dilakukan mahasiswa untuk menolak revisi UU KPK dan RKUHP. RKUHP yang telah direvisi telah disahkan 6 Desember 2022
Respon Pemerintah	Bung Karno menyampaikan pidato menyatakan dirinya tidak dapat membubarkan parlemen. Bung Karno juga tak berniat menjadi diktator tetapi berusaha mempercepat pemilu. Setelah mendengar pidato ini, massa membubarkan diri. Kutipan kata Bung Karno terhadap pemimpin demonstrasi Nasution, "Engkau benar dalam	MPR tidak menghiraukan tuntutan dan tetap mencalonkan Soeharto sebagai presiden, aksi demo dihalangi oleh polri yang kemudian disusul dengan kedatangan militer, keadaan menjadi semakin ricuh dengan aparat keamanan yang menembakkan peluru ke arah mahasiswa.	Saat terjadi demo, pemerintah sedang transisi dan melaksanakan Sidang Istimewa yang membahas agenda pemerintahan serta menentukan pemilu berikutnya. Terjadi bentrok dengan kelompok sipil bersenjata, ditekannya demonstrasi, pengepungan demonstran. Demonstrasi ini penyelesaiannya tidak dilakukan dengan	Pertemuan dengan Sekjen DPR di Ruang KK I yang menghasilkan kesepakatan yang menghasilkan beberapa kesepakatan dengan mahasiswa

tuntutanmu, tetapi
salah dalam
caranya.”

pemerintah (para
terdakwa
dinyatakan bebas
dan ada yang
dipenjara 10 hari)

Sumber: Penulis, 2023

Dari sampel demonstrasi yang dipilih, ditemukan beberapa fakta bahwa aksi yang dilakukan berada di ruang publik dan mengganggu produktivitas dan kinerja yang berada di sekitar area terkait, semua pihak dapat saja salah tidak hanya memojok pada 1 pihak yang selalu salah, aksi yang dijalankan secara teratur juga akan mendapatkan perhatian dari pihak terkait tanpa perlu menghancurkan fasilitas dan menimbulkan ketakutan dan kecemasan pada masyarakat.

Musyawarah Masyarakat Indonesia

Pancasila merupakan ideologi Negara Indonesia yang berarti Pancasila merupakan pedoman hidup dalam semua tindakan yang diambil oleh masyarakat Indonesia. Seperti yang dijabarkan oleh (Rizqullah & Najicha, 2022) kedudukan Pancasila di Indonesia sangatlah jelas, yaitu sebagai dasar negara, pedoman hidup masyarakat Indonesia dalam segala aspek kehidupan terutama dalam berbangsa, dan bernegara serta sebagai ideologi bangsa Indonesia. Dalam Pancasila terdapat 5 nilai yang salah satunya adalah nilai musyawarah. Musyawarah dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pembahasan bersama dengan maksud mencapai keputusan atas penyelesaian masalah. Musyawarah adalah sistem pengambilan keputusan yang melibatkan banyak orang dengan mengakomodasi semua kepentingan sehingga tercipta satu keputusan yang disepakati bersama dan dapat dijalankan oleh seluruh peserta yang mengikuti musyawarah.

Sebagai salah satu nilai dari pedoman hidup, musyawarah menjadi salah satu poin identitas unik yang dimiliki oleh masyarakat Indonesia. Nilai musyawarah ini telah tertanam dari sebelum kemerdekaan Indonesia, bahkan dibuktikan dari sejauh jaman kerajaan (diperkirakan 1328—1351M) pada Prasasti Himad (Rahmah, 2022) dari peninggalan Kerajaan Majapahit. Perkembangan musyawarah yang terjadi dengan dilakukan oleh beraneka ragam masyarakat menunjukkan adanya poin kebersamaan, toleransi, dan persatuan dalam aksinya. Masyarakat yang terdiri atas beragam suku sedari dulu dapat hidup rukun dengan bersama saling membantu dan terjalin dalam sebuah musyawarah. Segala sesuatu dilakukan secara bersama untuk mencari dan memberikan solusi terbaik bagi semuanya. Aksi musyawarah ini telah dilakukan dalam kehidupan sehari-hari secara tidak langsung maupun secara langsung pada sebuah tempat, ruang, atau lokasi yang mengumpulkan para pihak terkait.

Pentingnya Bermain Bagi Semua Umur

Bermain identik dengan aktivitas yang dilakukan terbatas pada anak-anak, tetapi bermain juga harusnya dilakukan oleh orang dewasa karena bermain tidak mengenal usia. Faktanya seiring bertambahnya usia, orang-orang mulai berhenti meluangkan waktu untuk diri mereka sendiri. Padahal aktivitas bermain memberikan banyak dampak positif bagi kita. (Susilawati, 2019) Dilansir South China Morning Post, para ahli mengatakan bermain sama pentingnya dengan tidur untuk orang dewasa. Waktu bermain dikaitkan dengan peningkatan kreativitas dalam memecahkan masalah. Entah itu berseluncur, memantul di trampolin, atau menerbangkan pesawat, bermain sangat penting untuk kesejahteraan kita. Bermain dapat memberikan dampak positif, seperti:

Tingkat Stress

Mengurangi tingkat stress dengan memberikan kesempatan untuk rileks, bersantai dan melepaskan diri dari tekanan hidup.

Kesehatan Fisik dan Emosi

Berpartisipasi dalam permainan fisik meningkatkan kebugaran dan kesejahteraan.

Kreativitas

Meningkatkan kreativitas dalam aktivitas yang menyenangkan memungkinkan rangsangan untuk berpikir di luar kotak, mengeksplorasi ide dan solusi baru dan inovatif.

Stimulasi Kognitif bagi Otak

Stimulasi kognitif bagi otak dilakukan untuk tetap aktif dan tajam seperti melatih ingatan dan fokus pemain.

Interaksi Sosial

Memberikan kesempatan interaksi sosial dan membangun hubungan dengan orang baru bahkan hingga berbeda rentang generasi seperti, orang dewasa bermain dengan anak-anak.

Ekpresi Diri

Sebagai bentuk ekspresi diri mengeksplorasi minat, bakat, dan identitas individu.

Optimis

Menambahkan perasaan positif dan menyenangkan sehari-hari membawa kebahagiaan dan kegembiraan.

Dengan seluruh dampak positif yang dapat diberikan dari bermain, tentu membingungkan kenapa sekarang ini dengan bertambahnya usia malah mengurangi bahkan menghilangkan kegiatan ini. Untuk menyediakan tempat bermain bagi semua orang dan usia tentu memerlukan pertimbangan lebih dalam terkait bentuk desain yang diperlukan, yakni desain bagi semua orang atau *universal design*. Dengan mempertimbangkan juga sebuah kegiatan yang memang dapat dan ingin dilakukan secara sukarela oleh segala umur tanpa terbatas perasaan 'malu'.



Gambar 3. Permainan bagi seluruh usia

Sumber: <https://id.theasianparent.com/permainan-keluarga-untuk-ayah-dan-anak-anak>

Empati Terhadap Masyarakat Jakarta

Empati adalah kondisi emosi seseorang merasakan yang dirasakan orang lain seperti dia mengalaminya sendiri, dan yang dirasakannya tersebut sesuai dengan perasaan dan kondisi orang yang bersangkutan. Meskipun empati merupakan respon yang bersifat emosi namun juga melibatkan keterampilan kognitif seperti kemampuan untuk mengenali kondisi emosi orang lain dan kemampuan mengambil peran (Eisenberg, 1989). Terhadap kondisi pendapat yang terjadi melalui demonstrasi menimbulkan rasa empati yang sangat besar bagi seluruh pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung pada aksi ini. Para pihak di lapangan yang membutuhkan pemenuhan ruang-ruang kebutuhan dasar mereka, keamanan yang terancam

dengan potensi kericuhan yang terjadi, kurang transparansinya respon yang ingin didapatkan oleh pihak-pihak memicu kericuhan. Pihak tidak langsung yang terganggu oleh aktivitas yang terganggu, bahkan hingga merugikan lingkungan dengan pemblokade yang membuat penggunaan bahan bakar meningkat dengan perubahan rute. Berbagai dampak yang ada dirasakan dengan empati kepada seluruh pihak masyarakat Jakarta. Dengan memanfaatkan aktivitas bermain yang sudah mulai memudar bagi orang dewasa terbentuklah empati kepada cara masyarakat beraspirasi dalam bungkusan kegiatan bermain yang dibawa santai dan menghibur.

3. METODE

Menggunakan metode deskriptif kualitatif, penelitian ini mencari data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung, sisi kualitatif penelitian dilakukan melalui studi pustaka dan studi lapangan melalui sumber media berita terpercaya. Pendekatan ini digunakan untuk mengumpulkan dan menjangkau kenyataan di lapangan dengan pengumpulan data secara langsung maupun tidak langsung. Tahapan penelitian dilaksanakan dengan:

Penentuan Topik Penelitian

Melihat lingkungan dan kasus yang terjadi di sekitar kemudian merasakan arah terbawanya empati untuk memilih sebuah topik

Studi Pendahuluan

Menghimpun sumber kepustakaan, baik primer maupun sekunder (Darmalaksana, 2020) yang terkait dengan topik demonstrasi dan identitas unik masyarakat Indonesia, yaitu: musyawarah

Rumusan Masalah

Studi yang telah dilakukan merujuk pada sebuah isu dan masalah yang terumuskan pada satu alternatif penyelesaian

Identifikasi Kebutuhan

Jenis pengguna sangat bervariasi dalam berbagai rentang (usia, gender, berkebutuhan khusus, dan lain-lain) membuka tantangan bagi perancangan untuk memuat semua kalangan masyarakat.

Perancangan Program

Pemilihan jenis aktivitas yang didasari oleh nilai musyawarah yang ingin dicapai melalui beberapa aspek.

Analisis

Melakukan pendalaman dampak yang dapat diberikan oleh perancangan ruang untuk menyelesaikan masalah.

Kesimpulan dan Saran

Pembuatan kesimpulan dari rancangan yang dibuat dan pemberian saran bagi penelitian serupa maupun berikutnya.

4. DISKUSI DAN HASIL

Menggeledah perkembangan aksi demonstrasi di Jakarta mulai dari periode pemerintah orde lama hingga sekarang, dibuatlah tabel perbandingan sebagai berikut:

Tabel 2. Aksi Demonstrasi yang Pernah Terjadi di Jakarta

Demonstrasi	Mahasiswa 1952	Trisakti	Semanggi I	Tolak RKUHP dan Revisi UU KPK
Tanggal	17-10-1952	12~14-05-1998	11~13-11-1998	19-09-2019
Lokasi	Gedung Parlemen menuju Istana Negara	Universitas Trisakti menuju Gedung DPR/MPR	Jalan Salemba, Semanggi	Gedung DPR/MPR
Tanggapan	Tindakan masyarakat karena menyampaikan tuntutan dengan cara mengancam sangatlah salah, muncul permasalahan sendiri akhirnya dalam internal pemerintah	Sikap acuh tak acuh yang dilakukan oleh pemerintah terhadap tuntutan rakyat menyebabkan dampak yang sangat merugikan bagi seluruh masyarakat, kericuhan yang terjadi dimana-mana menjadi kesempatan bagi untuk melakukan hal sesuka mereka dengan kedok berdemonstrasi.	Masyarakat yang terburu-buru dan mendesak pemerintah untuk menjalankan tuntutan mereka menjadi kunci dari masalah demo ini, kurangnya empati dari masyarakat disertai rasa tidak percaya menyulitkan transisi yang sedang terjadi pada masa ini, adapun kesalahan aparat yang mencoba meredam aksi	Demonstrasi berjalan dengan lancar dari sikap kooperatif pendemo dan aparat, tetap dapat menyampaikan maksud demo dan mendapatkan respon dari pemerintah tanpa adanya tindakan anarkis

Sumber: Penulis, 2023

Aksi demonstrasi yang pernah terjadi di Jakarta menunjukkan kesalahan dalam bersikap yang dapat dilakukan oleh seluruh pihak yang terlibat. Kesalahan yang tidak menentu ini memerlukan penilaian dari sisi netral dengan tidak memihak ke kubu manapun dalam melihat aksi yang terjadi. Salah satu aksi yang berjalan dengan tentram dan kondusif menunjukkan juga respon baik dari seluruh pihak. Hal ini perlu disadari dan perlahan dibangkitkan kembali semangat musyawarah yang sebenarnya telah mendarah daging dalam hidup berkebangsaan masyarakat. Dengan masyarakat sadar akan kebersamaan yang dimiliki, tidak memaksakan pemahaman, dan dapat mendengar dari sisi lain bersama-sama bersatu mencari jalan terbaik yang saling 'memenangkan' kebutuhan semua pihak. Langkah untuk mendorong semangat kebersamaan pada masyarakat memunculkan pertimbangan dalam aktivitas yang dapat mendorong kebersamaan ini.

Gambar 4. Poin Kebersamaan Dalam Desain
Sumber: Penulis, 2023

Kata kebersamaan menunjukkan bahwa dibutuhkan 2 orang atau lebih untuk dikatakan bersama. Dalam masyarakat, kebersamaan membuka peluang bagi seluruh masyarakat tanpa terkecuali untuk ikut serta berpartisipasi. Kebersamaan ini akan didukung dengan rancangan aktivitas yang memberikan kesempatan sama bagi seluruh masyarakat untuk berpartisipasi. Rancangan aktivitas untuk merangkul masyarakat ini perlu mempertimbangkan beberapa poin, diantaranya:

Memberikan Pengalaman Bersama bagi Pengguna dari Semua Latar Belakang

Dengan keberagaman yang menyusun masyarakat, setiap orang akan memiliki cerita mereka masing-masing, misalnya terkait dengan budaya dan kepercayaan yang melatar belakangi individu tersebut. Dari keberanekaragaman ini untuk mengeratkan rasa kebersamaan diperlukan sebuah rancangan yang memuat kesamaan setiap masyarakat. Kesamaan ini dapat berupa dari hal sekecil makan untuk memenuhi kebutuhan pangan hingga acara perayaan seperti tahun baru yang dirayakan diseluruh dunia.

Ruang yang Ramah 'Mengundang Orang' dan Inklusif

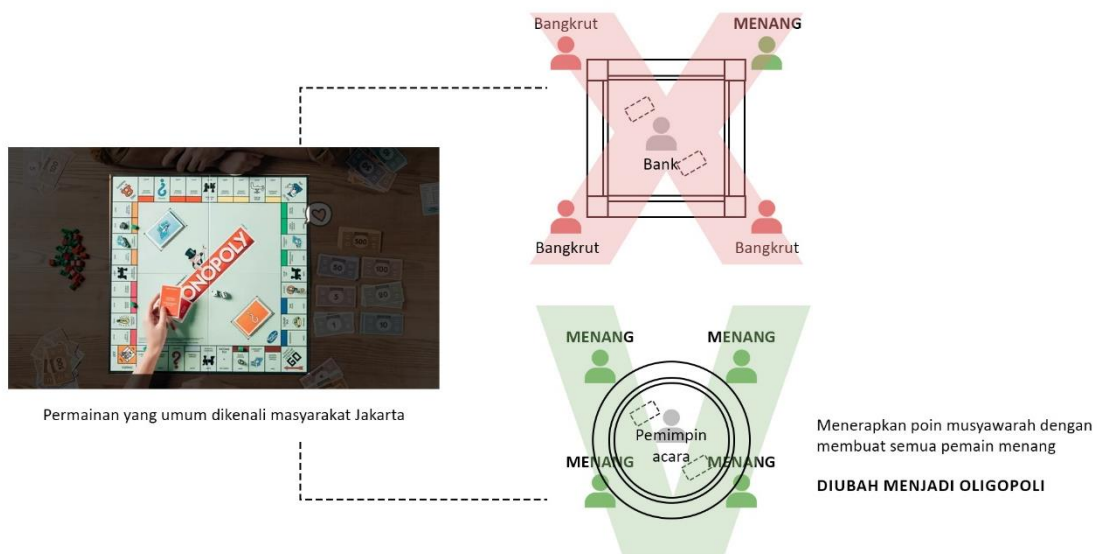
Untuk merangkul semua kalangan, aktivitas yang dirancang harus bersifat 'ramah' bagi penggunaannya termasuk juga di dalamnya pengguna dengan kebutuhan khusus. Bentuk rancangan yang diberikan juga perlu mengeluarkan ketertarikan bagi masyarakat untuk ingin berpartisipasi. Berikut adalah beberapa cara untuk mengundang orang dengan aktivitas yang direncanakan: menonjolkan manfaat yang diberikan oleh aktivitas bagi pengguna dengan mempromosikan program menekankan manfaat yang didapat peserta dari kehadirannya. Misalnya, menekankan bahwa program tersebut adalah cara yang bagus untuk bertemu orang baru, mempelajari keterampilan baru, dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang budaya dan perspektif lain. Membagikan kisah pribadi sebagai testimoni pribadi orang-orang yang telah berpartisipasi dalam program dan pengalaman positif yang mereka dapatkan. Mengatasi kekhawatiran apa pun yang mungkin dipikirkan pengguna tentang berpartisipasi dalam program, seperti ketakutan akan dihakimi atau dikecualikan. Jelaskan bahwa program ini dirancang untuk inklusif dan ramah bagi semua peserta, terlepas dari latar belakang atau pengalaman mereka. Menciptakan suasana rasa bermasyarakat seperti penggunaan media sosial untuk menciptakan rasa kebersamaan di antara calon peserta dengan mendorong berbagi pengalaman dan perspektif mereka, dan ciptakan peluang bagi orang-orang untuk terhubung satu sama lain sebelum program dimulai. Hal ini dapat membantu membangun antisipasi untuk program tersebut. Dukungan dengan pertimbangan untuk memberikan insentif bagi orang-orang yang berpartisipasi dalam program, seperti menawarkan makanan gratis, hadiah dan sebagainya. Hal ini dapat membantu memotivasi orang untuk hadir dan juga dapat menciptakan rasa senang dan gembira di sekitar program.

Melepas Batasan Posisi atau Menjadi Setara

Posisi merupakan permasalahan yang menjadi hambatan/batasan yang perlu didobrak untuk membangun hubungan antar masyarakat dari berbagai latar belakang. Bentuk dari batasan ini menimbulkan kecanggungan yang seharusnya tidak ada mengingat seluruh rakyat Indonesia adalah masyarakat Indonesia, tetapi didalam masyarakat ini terdapat rakyat yang dipilih untuk bertanggung jawab berperan menjadi perwakilan rakyat wilayah-wilayah bagian Indonesia. Merasakan kesetaraan sebagai sebuah masyarakat guna mengeratkan ikatan yang ada dapat dikembangkan dengan mengubah aktivitas yang berbentuk kaku menjadi lebih dinamis atapun memilih aktivitas yang tidak memandang posisi yang ada.

Dari pertimbangan untuk membentuk aktivitas kebersamaan yang merangkul seluruh masyarakat sekaligus menjadi tempat bertukar pikiran. Aktivitas yang dapat menggapai kebersamaan musyawarah ini berupa perancangan diskusi yang dibungkus dengan aktivitas

bermain. Penelitian menunjukkan bahwa bermain dapat menjadi cara yang efektif untuk mendobrak batasan sosial dan membangun hubungan, terutama saat permainan dirancang untuk mendorong interaksi dan kolaborasi. Pilihan jenis permainan yang dapat diangkat kedalam perancangan untuk melepas batasan antar pengguna dengan tetap dapat melakukan sebuah diskusi musyawarah yang memiliki kriteria seperti memberikan kesempatan bagi seluruh pengguna untuk dapat bermain; Permainan yang dimainkan memiliki tujuan bagi seluruh tim untuk menang bersama; Setelah bermain memberikan dampak sebuah pengetahuan atau pandangan baru; Permainan bersifat interaktif dengan melibatkan pengguna mengambil sebuah keputusan Bersama; Permainan bersifat adaptif sehingga dapat menyesuaikan topik yang terkait; Permainan dapat disebarluaskan dengan dijadikan sebagai suvenir ataupun dapat diakses masyarakat (melalui 1 koneksi utama sebagai penghubung).



Gambar 5. Modifikasi Permainan Monopoli
Sumber: Penulis, 2023

Dari kriteria ini diajukan rancangan aktivitas bermain yang dapat dipilih sebagai bentuk diskusi yang dibungkus dengan aktivitas bermain, berupa: Permainan monopoli yang dimodifikasi dengan mengubah sistem permainan terhubung pada sebuah jaringan digital, tema dan fitur dari monopoli dapat diatur menyesuaikan dengan topik diskusi seperti terkait BBM perubahan cara bermain yang mengharuskan pemain membayar kepada pihak baru yaitu Pertamina sejumlah dengan jumlah langkah yang muncul dari mengocok dadu, peningkatan biaya pada bangunan sepanjang permainan disejajarkan dengan laju peningkatan penghasilan yang didapat dengan melewati mulai.

Sistem bermain yang ada dibuat sedekat mungkin merealisasikan komponen-komponen yang dapat terjadi pada pembahasan diskusi tersebut. Dengan tujuan akhir bukan memiliki siapa yang memiliki uang terbanyak untuk menang tetapi bagaimana seluruh kotak yang tersedia dapat dibangun dengan setiap pemain masih memiliki jumlah uang sebesar dengan angka yang ditentukan. Perubahan ini mungkin akan mengubah nama permainan monopoli menjadi oligopoli yang menjadi lawan dari istilah monopoli. Pemilihan jenis permainan ini juga dinilai sesuai dengan budaya masyarakat terutama yang tinggal di Jakarta untuk telah mengenal permainan monopoli dari berbagai rentang usia. Dengan cara bermain yang melempar dadu dan melangkah sesuai jumlah dadu membuat permainan ini mudah untuk dipahami.

Tabel 3. Pihak-Pihak dan Peranannya

Pihak	Peran
Pemain	merupakan pihak-pihak terlibat dipilih perwakilannya yang berwenang untuk bermain dalam permainan oligopoli
Pemimpin acara	bertindak sebagai pemimpin jalannya kegiatan dan penengah pada kegiatan bila terjadi keadaan yang memanas atau ricuh
Penonton	para pengguna yang hadir untuk melihat berlangsungnya kegiatan, mengawal dan memeriahkan aktivitas oligopoli

Sumber: Olahan Penulis, 2023

Tabel 4. Cara Bermain Monopoli

Prosedur	Keterangan
Langkah Pertama	Pemimpin acara memulai kegiatan dengan melakukan <i>briefing</i> secara singkat kepada seluruh hadirin yang ada tentang topik pembahasan yang akan dibawa pada hari tersebut
Langkah Kedua	Setiap pemain diberikan uang awal dengan nilai yang ditentukan sesuai dengan tujuan dari topik pembahasan
Langkah Ketiga	Setiap pemain menjadi pion bagi diri mereka sendiri, sehingga setiap angka dadu yang keluar pemain harus melangkahi jumlah kotak sebanyak dengan angka dadu
Langkah Keempat	Pada beberapa tempat pemain dapat menerima kartu yang berisi 'perintah' yang termodifikasi dari pembahasan yang diangkat
Langkah Kelima	Selesaiannya permainan ditentukan dari durasi waktu setelah 30 menit, kemudian dapat dilanjutkan dalam bentuk diskusi santai dengan duduk lesehan pada area bermain oligopoli

Sumber: Olahan Penulis, 2023

Perlengkapan : Dadu sebesar 40x40 dengan material plastik, peta rute gerak permainan sebesar lingkaran dengan diameter 8 meter, uang mainan

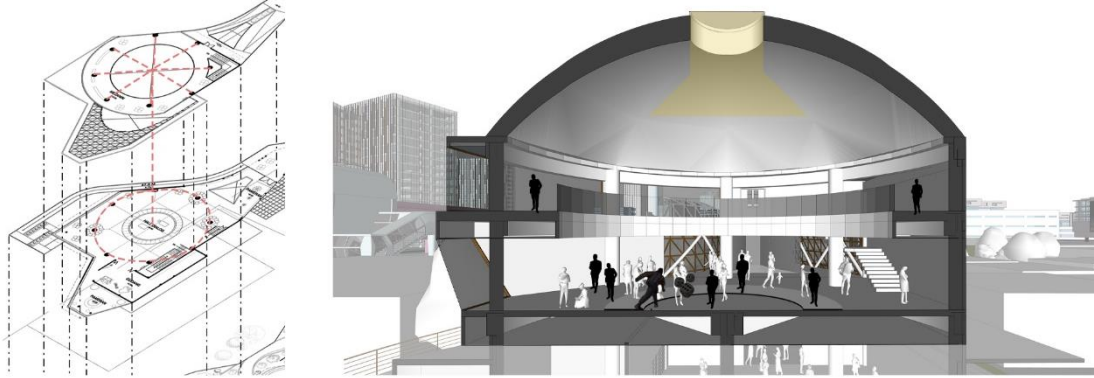
Suasana ruang : Kesan ceria dengan pemanfaatan warna-warna dan material yang aman bagi semua pengguna

Bentuk ruang : Melingkar sehingga ada 1 titik pusat yang menjadi fokus bagi semua orang yaitu permainan oligopoli itu sendiri

Kapasitas : 400 orang yang menonton secara langsung, penggunaan bantuan digital seperti layar dan perekam untuk menyebarkan kegiatan untuk memberi kesempatan bagi semua orang lain yang tidak kebagian tempat untuk dapat tetap menonton.

Seperti permainan pada umumnya perlu adanya aturan yang mengikat agar dapat berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuannya. Peraturan yang menjadi acuan main pada aktivitas ini seperti pemain harus saling berkomunikasi satu sama lain untuk dapat memenangkan permainan; Perlu moderator untuk mengatur jalannya kegiatan bermain bila suatu kondisi

sudah memasuki suasana memanas dan menunjukkan ketidak musyawarahan dari para pengguna maka permainan akan dihentikan dianggap kalah dan diskusi akan diberhentikan; Setiap pemain memiliki waktu untuk bergiliran mengeluarkan pendapat, menjawab, maupun merespon suatu hal; Kartu-kartu yang bersifat 'perintah' pada permainan dimodifikasi sedemikian untuk membantu tercapainya tujuan dari permainan.



Gambar 6. Bentuk Ruang Memusat Pada 1 Titik
Sumber: Penulis, 2023



Gambar 7. Explorasi Penutup Ruang
Sumber: Penulis, 2023

Finishing dari penutup *dome* diberi lukisan yang menandakan kebersamaan masyarakat, material akustik berupa panel kayu digunakan sebagai pelapis tetapi tetap ada bantuan dari sistem suara ruangan.

Rangkaian kebersamaan pada aktivitas permainan ini mendobrak hambatan/batasan guna membangun hubungan antar masyarakat dari berbagai latar belakang untuk saling berdiskusi dan bertukar pikiran secara musyawarah menghasilkan sebuah solusi bersama. Rancangan aktivitas ini dapat didukung dengan elemen ruang yang merespon kebutuhan dari permainan, yaitu:

Bentuk dari Permainan yang Dipadukan dengan Aktivitas Fisik

Untuk mendukung aktivitas diskusi yang dilakukan menjadi membaur satu sama lain membentuk kebersamaan, bentuk aktivitas tidak terikat pada posisi duduk yang biasa dilakukan dengan meja sebagai tempat meletakkan permainan. Pelibatan aktivitas fisik seperti berjalan, berdiri, bergerak mengikuti alur permainan membuat permainan menjadi lebih interaktif, menarik partisipatif dari pengguna, dan memberikan dampak positif sebagai bentuk olahraga bagi pengguna.

Elemen Pembatas berupa Dinding Ruangan

Pembatas ruangan yang umumnya menggunakan dinding dari bata untuk menutup ruangan

secara solid, menyesuaikan dari kebutuhan aktivitas permainan mengubah bentuk pembatas ini. Bentuk solid tertutup diubah menjadi pembatas flexibel yang bisa terbuka, pemanfaatan material yang tembus pandang untuk memancing orang melihat dan tertarik dengan aktivitas yang ada pada ruangan.

Kebutuhan Diskusi (Akustik)

Kebutuhan diskusi untuk dapat didengar memerlukan perhatian akustik pada ruangan. Untuk mendukung diskusi yang diharapkan perlu diperhatikan pantulan suara yang harus bisa menjangkau semua orang yang bermain maupun menonton kegiatan tersebut. Dalam hal ini, penyusunan material akustik pada ruang dapat berperan untuk memantulkan suara agar menjangkau seluruh area ruangan.

Ketinggian Lantai

Pemanfaatan permainan ketinggian lantai untuk dapat menampung banyak pengguna dan meningkatkan interaksi dari seluruh bagian ruang. Permainan ketinggian lantai dengan membentuk kesempatan interaksi secara vertikal bagi pengguna yang beraktivitas dari berbagai ketinggian. Kebutuhan ruang operasional lain untuk mendukung permainan, seperti: gudang perlengkapan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Semangat musyawarah yang telah mendarah daging dalam tata kehidupan berbangsa perlu dihidupkan kembali untuk mendorong rasa kebersamaan di antara masyarakat. Aktivitas permainan oglipoli menjadi alternatif permainan yang dapat mencapai tujuan musyawarah dan kebersamaan. Dengan mengubah bentuk diskusi masyarakat dari bentuk demonstrasi yang memberi dampak negatif kepada sekitar, kegiatan permainan ini meminimalisir hal tersebut serta menurunkan ketegangan antar pihak. Selain mengubah cara diskusi ini dengan mengembalikan kebersamaan masyarakat serta membentuk kegiatan positif bagi masyarakat, aktivitas baru ini memberikan manfaat lebih dengan mengajak semua kalangan tetap bermain melatih otak dan fisik untuk menjaga kebugaran tubuh. Penyediaan ruang yang mewadahi aktivitas ini dipertimbangkan dengan bentuk yang fleksibel sebagai ruang multifungsi dan dibuka kepada publik sebagai kesan keterlibatan masyarakat. Mengubah kembali kebiasaan memang merupakan hal yang sulit dilakukan tapi tidak salah bagi kita untuk memulai membangkitkan kembali budaya kebersamaan kita.

Saran

Bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan kegiatan-kegiatan lainnya yang dapat meningkatkan kebersamaan masyarakat Indonesia dan mendorong kembali semangat semua sila Pancasila yang menjadi pedoman hidup masyarakat Indonesia. Penelitian berikutnya juga dapat menfokuskan topik pembahasan secara spesifik yang ingin diangkat agar dapat mengeluarkan bentuk ruangan yang lebih khusus lagi, tidak secara general dapat digunakan beberapa jenis topik sehingga dapat ditemukan elemen-elemen baru yang dapat membentuk arsitektur khusus ruang bermain tersebut. Penelitian yang telah dilakukan ini disadari memiliki celah yang dapat diisi dengan penelitian berlanjut lebih detail dan dalam pada masing-masing elemen arsitekturnya.

REFERENSI

- Badan Pusat Statistik. (2019). Jumlah Demonstrasi di Jakarta Tahun 2018.
- Damayanti, R., Sandra, G., & Sari, N. (2023). Efektivitas Penegakan Hukum Yang Dilakukan Oleh Kepolisian Terhadap Aksi Unjuk Rasa Yang Anarkis Di Kabupaten Bone. *JURNAL ILMU HUKUM PENGAYOMAN* , 65.

- Darmalaksana, W. (2020). *Cara Menulis Proposal Penelitian*. Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 26-27.
- Eisenberg, N. (1989). *The Roots of Prosocial Behavior in Children*. New York: Wiley.
- Iye, R. (2018). TUTURAN EMOSI MAHASISWA KOTA BAUBAU DALAM RANAH DEMONSTRASI. *Toto Buang: Jurnal Ilmiah Kebahasaan dan Kesastraan*, 125-138.
- Lubis, R. A. (2013). *UPAYA KEPOLISIAN DALAM PENANGGULANGAN ANARKIS MASSA BERDASARKAN PROSEDUR TETAP KEPOLISIAN NEGARA REPUBLIK INDONESIA NOMOR 1 TAHUN 2010 (Studi Pada Kepolisian Resor Kota Bandar Lampung)*. Digital Repository UNILA, 4.
- Rahmah, N. A. (2022, Agustus 6). *Indonesia Sudah Kenal Demokrasi Sejak Majapahit, Inilah Bukti Musyawarah Raja dan Rakyat*. Retrieved from INewsMojokerto.id: <https://mojokerto.inews.id/read/139449/indonesia-sudah-kenal-demokrasi-sejak-majapahit-inilah-bukti-musyawarah-raja-dan-rakyat/2>
- Rizqullah, T. M., & Najicha, F. U. (2022). PENGIMPLEMENTASIAN IDEOLOGI PANCASILA DALAM KEHIDUPAN. *Jurnal Kewarganegaraan*, 2630-2633.
- Sosiologi, M. (2022, Desember 17). *Pengertian Demonstrasi, Sebab, dan Akibatnya*. Retrieved from DOSENSOSIOLOGI.COM: <https://dosensosiologi.com/pengertian-demonstrasi/>
- Susilawati, D. (2019, April 18). *Orang Dewasa Juga Perlu Waktu Bermain*. Retrieved from REPUBLIKA: <https://ameera.republika.co.id/berita/pq43yy459/orang-dewasa-juga-perlu-waktu-bermain>
- UU RI Nomor 9. (1998). *Tentang Kemerdekaan Menyampaikan Pendapat di Muka Umum*.
- Widarma, Lubis, M. A., & Zulkarnain, N. J. (2022). 243JURNAL RETENTUM, Volume 3 Nomor 1, Tahun 2022 (Februari) ;243-252ASPEK YURIDIS DALAM PENCEGAHAN DEMONSTRASI YANG DILAKUKAN SECARA ANARKIS DI WILAYAH HUKUM POLRESTABES MEDAN. *Jurnal Darma Agung*, 247.