

PENDEKATAN NARASI ARSITEKTUR PADA WADAH KOMUNITAS ANAK JALANANEva Megaretta¹⁾, Rudy Trisno²⁾¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, evamegaretta1998@gmail.com²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, rudytr@ft.untar.ac.id*Masuk: 21-01-2021, revisi: 21-02-2021, diterima untuk diterbitkan: 26-03-2021***Abstrak**

Terkait dengan tema soal masa depan berhuni berbasis hari ini, penelitian ini mempunyai pertanyaan akan masalah yang menjadi dasar sampai hari ini dari jangkauan waktu 20 tahun silam sampai dengan saat ini. Pertanyaan tersebut dapat dikaitkan dengan masalah pada tingginya tingkat pertumbuhan penduduk di kota-kota besar yang tidak diselaraskan dengan meningkatnya kesejahteraan sosial, mengakibatkan semakin tingginya ketimpangan sosial yang terjadi di masyarakat. Maka dari itu muncul istilah PMKS atau penyandang masalah kesejahteraan sosial. Hal ini tentunya berkaitan dengan kata-kata seperti marginal, rentan, dan eksploitatif yang merupakan istilah yang sangat tepat untuk menggambarkan kondisi dari kehidupan PMKS. Dalam hal ini PMKS terbanyak berdasarkan segi usia 6-18 tahun menurut data dari kesejahteraan sosial RI yang tergolong sebagai anak jalanan. Anak jalanan adalah anak yang tidak berdaya secara psikologis, anak yang pada suatu taraf tertentu belum memiliki cukup mental dan emosional yang kuat, sementara mereka harus bergelut dengan kehidupan jalanan yang keras dan cenderung berpengaruh negatif bagi perkembangan perilaku dan pembentukan kepribadian mereka. ditambah lagi dengan latar belakang keluarga yang mempunyai masalah-masalah ekonomi. Keberadaan mereka sering terlihat dan mengganggu masyarakat di kota-kota besar di Indonesia. salah satu nya di kota DKI Jakarta. Pada Hakikatnya semua makhluk hidup memerlukan wadah untuk bernaung dimana mereka mendapatkan perlindungan dari berbagai ancaman, namun mereka juga merasakan aman dan nyaman pada sebuah tempat (space). Mungkinkah ruang-ruang dengan aktivitas yang mendorong anak jalanan untuk mandiri akan terbentuk sehingga dapat meredahkan permasalahan sosial anak jalanan yang ada saat ini untuk terciptanya sebuah dwell yang mandiri untuk mereka di masa depan?

Kata kunci: Anak Jalanan; Berhuni; Kesejahteraan Sosial**Abstract**

Related to the theme of the future of living based on today, this research has a question about the problem that is the basis for today from 20 years ago to the present. This question can be related to the problem of the high rate of population growth in big cities which is not aligned with increasing social welfare, resulting in higher social inequality in society. Therefore, the term PMKS or people with social welfare problems emerged. This is of course related to words such as marginal, vulnerable, and exploitative, which are very appropriate terms to describe the conditions of the life of PMKS. In this case, most PMKS are based on the age point of 6-18 years according to data from the RI social welfare which is classified as street children. Outcast are children who are psychologically helpless, children who at some level do not have enough mentally and emotionally strong, while they have to deal with harsh street life and tend to have a negative effect on the development of their behavior and the formation of their personality coupled with a family background that has economic problems. Their existence is often seen and disturbs people in big cities in Indonesia. one of them is in the city of DKI Jakarta. In essence, all living things need a place to take shelter where they get protection from various threats, but they also feel safe and comfortable in a place (space). Is it possible that spaces with activities that encourage outcast to be independent will be formed so that they can reduce the social problems of outcast that exist today to create an independent dwell for them in the future?

Keywords: dwelling; outcast; social welfare.

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Anak jalanan adalah anak yang tidak berdaya secara psikologis, anak yang pada suatu taraf tertentu belum memiliki cukup mental dan emosional yang kuat, sementara mereka harus bergelut dengan kehidupan jalanan yang keras dan cenderung berpengaruh negatif bagi perkembangan perilaku dan pembentukan kepribadian mereka. ditambah lagi dengan latar belakang keluarga yang mempunyai masalah-masalah ekonomi. Keberadaan mereka sering terlihat dan mengganggu masyarakat di kota-kota besar di Indonesia. salah satu nya di kota DKI Jakarta.

Menurut data dari Dinas Sosial Kota Administrasi Jakarta Pusat menjelaskan bahwa jumlah penyandang masalah kesejahteraan sosial (PMKS) dengan jenis PMKS diantaranya ada anak jalanan, asongan, gelandangan, penderita cacat, pengamen, Pengemis, psikotik/stress, terlantar, dan lain-lainya. Dinyatakan jumlah PMKS paling banyak tersebar berada di kota Jakarta Selatan sebanyak 30,07%, disusul Jakarta Utara sebesar 22,83%, diikuti Jakarta Barat 20,65%, lalu Jakarta Timur 13,77%, dan Jakarta Pusat dengan jumlah PMKS sebesar 12,68%, merupakan presentase paling sedikit jumlah PMKSnya. Hal ini disebabkan Jakarta Pusat mendapat perhatian lebih selain sebagai ibu kota juga sebagai pusat kegiatan pemerintahan.

Menjadi anak jalanan dengan profesi seperti pengamen ondel-ondel, gitar, ataupun pesinden ternyata bukanlah sebagai impian utama mereka, melainkan mereka melakukan aktivitas tersebut dikarenakan tekanan biaya hidup yang harus dipertahankan dengan cara yang menurut mereka cepat dalam mendapatkan uang. Disamping itu, mereka juga ingin memiliki potensi kemampuan dasar yang seharusnya mereka dapatkan di sekolah ataupun di lingkungan belajar yang baik. Sehingga pada usulan proyek komunitas mandiri bagi anak jalanan ini diupayakan dalam mengolah kemampuan untuk hidup dan belajar mandiri yang dapat digunakan untuk mencari pekerjaan yang lebih layak dan teredukasi.

Pada dasarnya, semua manusia memiliki kebutuhan untuk membangun dan menegaskan sebuah tempat. Dasar ini bertujuan untuk membangun sebuah hubungan antar makhluk hidup dan tempat dimana mereka tinggal. Semua upaya dan hubungan tersebut disatukan dalam istilah "dwell". Pengertian dwell atau dwelling dalam bahasa inggris adalah menghuni atau tempat tinggal. Terkait dengan tema soal masa depan berhuni berbasis hari ini, penulis mempunyai pertanyaan akan masalah yang menjadi dasar sampai hari ini dari jangkauan waktu 20 tahun silam sampai dengan saat ini.

Pertanyaan tersebut dapat dikaitkan dengan masalah pada tingginya tingkat pertumbuhan penduduk di kota-kota besar yang tidak diselaraskan dengan meningkatnya kesejahteraan sosial, mengakibatkan semakin tingginya ketimpangan sosial yang terjadi di masyarakat. Maka dari itu muncul istilah PMKS atau penyandang masalah kesejahteraan sosial. Hal ini tentunya berkaitan dengan kata-kata seperti marginal, rentan, dan eksploitatif yang merupakan istilah-istilah yang sangat tepat untuk menggambarkan kondisi dari kehidupan PMKS.

Rumusan Permasalahan

Dengan adanya masalah kesejahteraan sosial yang mengakibatkan ketimpangan kehidupan pada anak jalanan. Hal ini tentu menyebabkan meningkatnya pertumbuhan penduduk yang tidak didukung oleh pendapatan perkapita dan faktor dari internal seperti keluarga dengan latar belakang finansial yang kurang cukup untuk memenuhi kebutuhan keluarganya bahkan tidak dapat memberi simpanan finansial untuk menunjang Pendidikan. Maka dari itu, Bagaimana pendekatan narasi terhadap proyek komunitas anak jalanan? Apakah proyek komunitas ini sudah menjadi wadah bernaung mandiri bagi anak jalanan? Bagaimana proses mendesain ruang publik yang baik sehingga mereka dengan mudah terpengaruh oleh hal-hal yang positif dan dapat memperbaiki mental psikis mereka?

Tujuan

Tujuan dari proyek ini adalah untuk terciptanya wadah komunitas mandiri bagi anak jalanan dalam melatih keterampilan dasar sehari-hari dengan penerapan konsep narasi arsitektur sehingga anak jalanan dapat hidup mandiri dalam sebuah alur narasi yang diadaptasi untuk meniti karir yang lebih baik dan dapat mengurangi jumlah anak jalanan. Serta dapat Menumbuhkan rasa saling menghargai, bersyukur dan terbuka antar makhluk sosial.

2. KAJIAN LITERATUR

Pengertian *Dwelling*

Menurut kamus sejarah amerika, *dwelling* memiliki beberapa arti turunan yang diantaranya dari makna bertempat tinggal. Turunan yang pertama adalah *to live as a resident; reside* ini menjelaskan bahwa kata *dwelling* dapat diartikan sebagai kata predikat yang dapat memaksa seseorang untuk berada pada suatu tempat dan kondisi dalam jangka waktu yang cukup lama. Turunan yang kedua adalah *to exist in a given place or state: dwell in joy*. Dalam turunan kedua ini, lebih bersifat sebagai kata pelengkap dimana manusia hadir dalam sebuah pemberian ruang dengan menikmati dan tanpa paksaan.

Dwelling menjadi istilah untuk rumah, untuk tinggal di suatu tempat, atau untuk berlama-lama di suatu tempat, *Dwelling* juga bisa menjadi sebuah kata kerja yang berhubungan dengan perilaku manusia terhadap beberapa aspek disekitarnya. Aspek-aspek tersebut berupa tindakan terhadap lingkungan sekitar, pengamatan dan penerapan apapun yang ada di sekitar tempat *dwelling* manusia tersebut, dan bagaimana menyesuaikan atau menurunkan suatu unsur dari suatu bentuk arsitektur untuk mendapatkan sesuatu yang lebih terbaru dari keadaan yang cocok dengan *dwelling* manusia yang ada di dalamnya (Salura, 2010).

Teori *dwelling* ini dikemukakan oleh Martin Heidegger (1889–1976) dalam tulisannya yang berjudul “Building Dwelling Thinking”. Secara umum, kesimpulan bagian pertama dari buku “Building Dwelling Thinking” ini adalah sebagai berikut: berawal dari sebuah ruang (space), yang dianalogikan sebagai sebuah wadah kosong, Tuhan menciptakan kehidupan dengan cara membentuk makhluk hidup sebagai pelaku atau subjek yang mengatur kehidupan, yang salah satunya adalah manusia (Heidegger, 1971).

Sedangkan *dwelling* menurut Christian Norberg-Schulz yang menyadari akan ketepatan dengan bangunan, manusia memiliki kebutuhan alamiah untuk berkelana (wander). Dan dalam pernyataannya ia menulis sebagai berikut “Man, thus, finds himself when he settles. On the other hand, man is also a wanderer. As homo viator, he is always on the way...” (Schulz C. N., 1985). Hal ini menunjukkan dua karakteristik yang berbeda dalam sifat manusia. Pertama, sebagai penghuni, manusia akan menetap, mendefinisikan tempat melalui elemen, dan manusia tinggal. Kedua, sebagai wanderer kita menghadapi keadaan tidak tenang di luar tempat yang ditentukan, yakni berkeliaran (Schulz, 1985).

Pengertian anak jalanan

Pengertian anak jalanan juga banyak ditemukan oleh banyak ahli. Secara khusus, anak jalanan menurut PBB adalah anak yang menghabiskan sebagian besar waktunya di jalanan untuk bekerja, bermain atau beraktivitas lain (Huraerah, 2018). Anak jalanan tinggal di jalanan karena dicampakkan atau terlantar dari keluarga yang tidak mampu menanggung beban karena kemiskinan dan kehancuran keluarganya. Umumnya anak jalanan bekerja sebagai pengasong, pemulung, tukang semir, pengamen dan pengais sampah. Tidak jarang menghadapi resiko kecelakaan lalu lintas, pemerasan, perkelahian, dan kekerasan lainnya. Anak jalanan lebih mudah tertular kebiasaan tidak sehat dari kebiasaan di jalanan, khususnya seks bebas dan penyalahgunaan obat (Suyanto, 2010). Secara psikologis mereka adalah anak-anak yang pada taraf tertentu belum mempunyai bentukan mental emosional yang kokoh, sementara pada

saat yang sama mereka harus bergelut dengan dunia jalanan yang keras dan cenderung berpengaruh bagi perkembangan dan pembentukan kepribadiannya. Aspek psikologis ini berdampak kuat pada aspek sosial. Penampilan anak jalanan yang kumuh, melahirkan pencitraan negatif oleh sebagian besar masyarakat terhadap anak jalanan yang diidentikan dengan pembuat onar, anak-anak kumuh, suka mencuri, dan sampah masyarakat yang harus diasingkan.

Karakteristik anak jalanan

Berdasarkan hasil penelitian Yayasan Nanda (1996, dalam Frinaldi, dkk ,2011) ada karakteristik anak jalanan secara umum antara lain :

- a. Berada di tempat umum (jalanan, pasar, pertokoan, tempat-tempat hiburan) selama 24 jam.
- b. Berpendidikan rendah dengan presentase pendidikan rendah (95%) yaitu tidak tamat SD sampai dengan tamat SMP.
- c. Berasal dari keluarga tidak mampu (kebanyakan kaum urban dan beberapa diantaranya tidak jelas keluarganya).
- d. Melakukan aktivitas ekonomi (melakukan pekerjaan pada sektor informal). Aktivitas anak jalanan bekerja tanpa ada batasan waktu yang tetap, tetapi waktu yang dihabiskan untuk bekerja rata-rata 5-12jam/hari. Anak jalanan yang bekerja sebagai pedagang, memiliki waktu bekerja relatif teratur dan menyelesaikan pekerjaannya ketika barang dagangan yang dibawa habis. Sedangkan anak jalanan yang bekerja sebagai pengamen tidak memiliki keteraturan waktu bekerja. Anak jalanan yang bekerja sebagai pengamen memulai dan mengakhiri pekerjaannya bergantung pada keinginan diri sendiri.

Faktor – faktor yang mempengaruhi munculnya anak jalanan

Ada berbagai faktor yang saling berkaitan dan berpengaruh terhadap timbulnya masalah anak jalanan. Secara umum terdapat tiga faktor utama yang menyebabkan anak turun ke jalanan (Kalida, 2005), yaitu:

- a. Tingkat Makro (Immadiate Cause) yaitu, faktor yang berhubungan dengan keluarga.
- b. Tingkat Messo (Underlying Causes) yaitu, faktor yang ada di masyarakat, (RI, 2001).
- c. Tingkat Makro (Basic Causes) yaitu, faktor yang berhubungan dengan struktur makro. Yaitu berhubungan dengan faktor informal misalnya ekonomi.

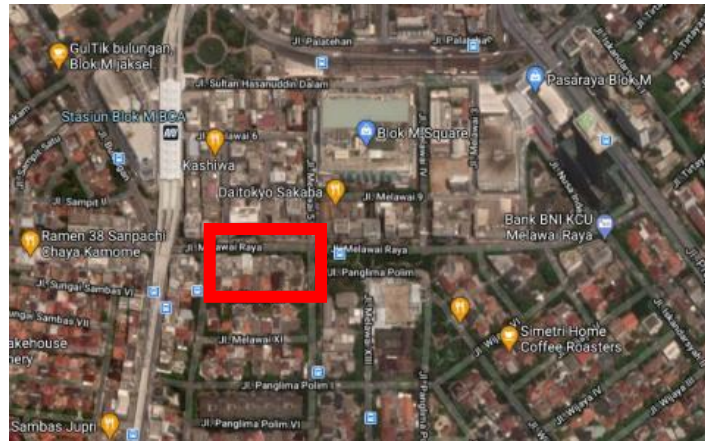
3. METODE

Berdasarkan kajian teori diatas, metode perancangan yang digunakan menggunakan tahapan sebagai berikut :

- a. Pemilihan kawasan di daerah Jakarta Selatan;
- b. Konsep Penyelesaian Isu;
- c. Analisis Konsep Perancangan;
- d. Konsep Gubahan Massa;
- e. Konsep Narasi Arsitektur;
- f. Konsep Zoning dan Program Ruang;
- g. Konsep Facade, Eksterior dan Interior;

4. DISKUSI DAN HASIL

Pemilihan Kawasan



Gambar 1. Peta Kawasan Tapak.

Sumber Gambar : <https://www.google.co.id/maps/@-6.245457,106.7992531,938m/data=!3m1!1e3>



Gambar 2. Peta Zonasi Tapak.

Sumber Gambar:

<https://www.arcgis.com/apps/webappviewer/index.html?id=fc030492d6dd4aaaa1c678968bebc9fa>, diakses 28 Desember 2020.

Lokasi tapak tepatnya berada di Jalan Melawai, RT.2/RW.6, Kuningan, Melawai, Kecamatan Kebayoran Baru, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12160. Dengan ketentuan dua zonasi dalam satu tapak sebagai berikut :



Gambar 3. Ketentuan Zonasi Tapak.

Sumber: Penulis, 2020

ZONASI C1 :

1. Warna : Oranye
2. Zonasi : Campuran
3. KDB : 60
4. KB : 4
5. KLB : 2,4
6. KDH : 35
7. KTB : 50

ZONASI R4 :

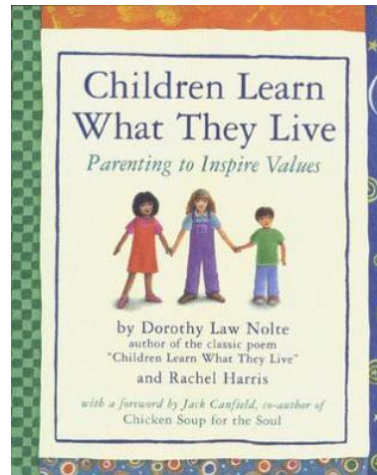
1. Warna : Kuning
2. Zonasi : Perumahan Sedang - Tinggi
3. KDB : 60
4. KB : 2
5. KLB : 1,2
6. KDH : 20
7. KTB : 0 (Tidak Ada)

Tapak terpilih selain berdasarkan ketentuan zonasi adalah dikarenakan jumlah anak jalanan atau PMKS terbanyak ada di daerah Jakarta Selatan dan titik rawan tersebut berada di sekitar tapak terpilih yaitu kawasan BLOK M, tepatnya di Jalan Melawai. Bangunan – bangunan umum yang sering kali dihipnotis oleh anak jalanan untuk mereka bekerja juga banyak di daerah tapak tersebut, seperti ada Stasiun MRT Blok M, Stasiun Bus Kota dan Transjakarta Blok M, dan di tempat makan area Gulungan atau disebut Gultik, Blok M. Hal ini menjadi dasar yang kuat untuk menempatkan proyek komunitas mandiri untuk anak jalanan di tapak ini karena kegiatan perdagangan dan komersial pun banyak sehingga akan adanya relasi antara masyarakat sebagai pengunjung dan anak jalanan dalam proyek ini.

Konsep Perancangan Narasi Arsitektur

Dalam merancang proyek komunitas mandiri untuk anak jalanan dengan melakukan pendekatan narasi arsitektur dalam konsep untuk pembentukan massa dan melihat kemungkinan ruang yang dapat menghasilkan rasa emosional dari anak jalanan dan pengunjung (Trisno & Lianto, Relationship Between Function-Form in The Expression of Architectural Creation, 2018), guna mendapatkan pengalaman ruang dalam berhuni pada proyek ini. Hal ini berkaitan dengan latar belakang dari anak jalanan yang mana, mereka memiliki keterbatasan dalam mendapatkan hidup yang layak, seperti hak dan kewajiban mereka sebagai anak-anak yang harus merasakan pendidikan wajib 12 tahun (SD-SMP-SMA/SMK). Hal ini sangat bertolak belakang dengan teori yang dibawa oleh Heidegger dan Norberg-Schulz tentang berhuni yang berarti bahwa setiap makhluk hidup, terutama manusia harus merasakan esensi dalam berhuni dengan memiliki relasi dengan sesama manusia, lingkungan, alam, bahkan dengan Tuhan atau Sang Pencipta. Dari pengertian ini, dapat diartikan bahwa anak jalanan tersebut telah kehilangan esensi dalam berhuni sebagai manusia.

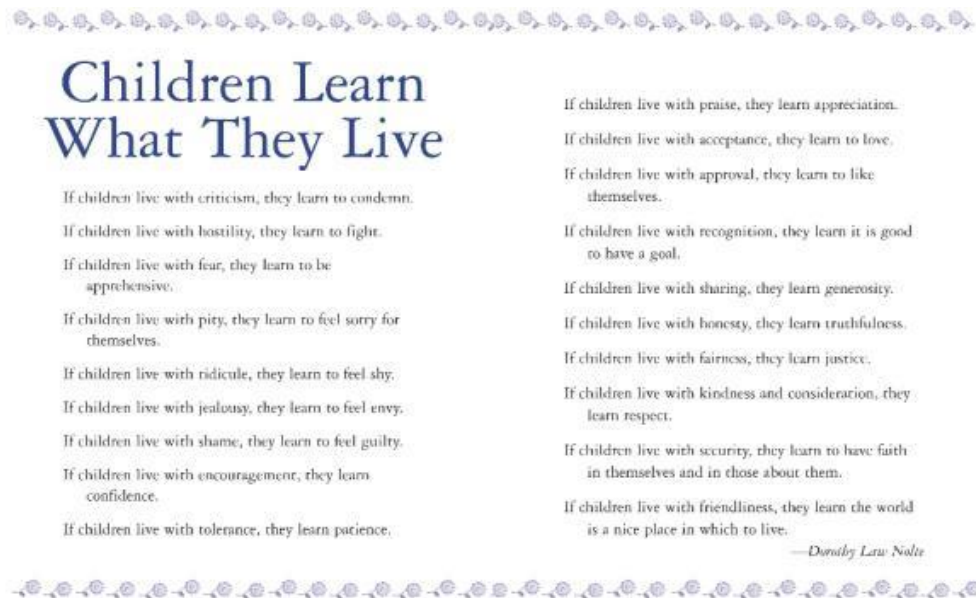
Pendekatan konsep narasi arsitektur (Trisno, Wibisono, Lianto, & Sularko, 2020) ini pun bermula dari kehidupan usia anak-anak yang melakukan kegiatan usaha di jalanan seperti menjadi pengamen, pengemis, tukang parkir liar, dan lain sebagainya yang telah merasakan ketakutan, dikucilkan atau dicela, tidak dihargai, dipermalukan, dan memiliki rasa iri hati yang timbul setelah mengalami kejadian-kejadian buruk yang dirasakan langsung oleh anak jalanan tersebut. Maka dari itu ke 5 hal buruk tersebut terdapat dalam 19 filosofi yang dikeluarkan oleh seorang penulis dan juga psikolog di tahun 1954, Dorothy Law Nolte menuliskan puisi yang berjudul : “Children Learn What They Live”, (Dorothy, 1954) yang berarti anak-anak belajar dari apa yang mereka rasakan di kehidupan mereka.



Gambar 4. Buku Berjudul “Children Learn What They Live”

Sumber Gambar : https://www.goodreads.com/book/show/705016.Children_Learn_What_They_Live

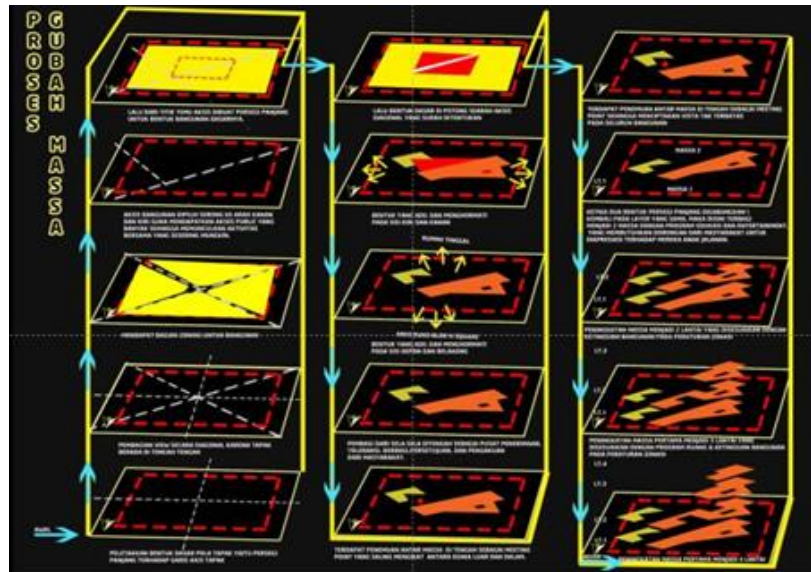
Konsep Narasi Pada Gubahan Massa



Gambar 5. Isi dari puisi yang berjudul “Children Learn What They Live”

Sumber Gambar : <https://www.workman.com/products/children-learn-what-they-live>

Dari isi puisi seperti di gambar, terdapat 19 filosofi yang menjadi poin dalam narasi perancangan proyek (Wibisono, Trisno, & Lianto, 2020) ini yang berada dalam puisi berjudul “Children Learn What They Live”, (Dorothy, 1954) antara lain adalah: Ketahanan; Kejujuran; Pengakuan; Dorongan; Apresiasi; Penerimaan; Persahabatan; Iri Hati; Dipermalukan; Ketakutan; Tidak Dihargai; Celaan; Menghormati; Toleransi; Adil; Mengasihi; Berbagi; Rasa Aman; dan Persetujuan. Jadi dari 19 poin yang terdapat dari kalimat puisi tersebut, diambil 14 poin lainnya yang belum terpenuhi dalam kehidupan anak jalanan pada proyek komunitas mandiri untuk anak jalanan ini. Ke-14 poin tersebut telah diolah menjadi proses gubahan massa, sebagai berikut :



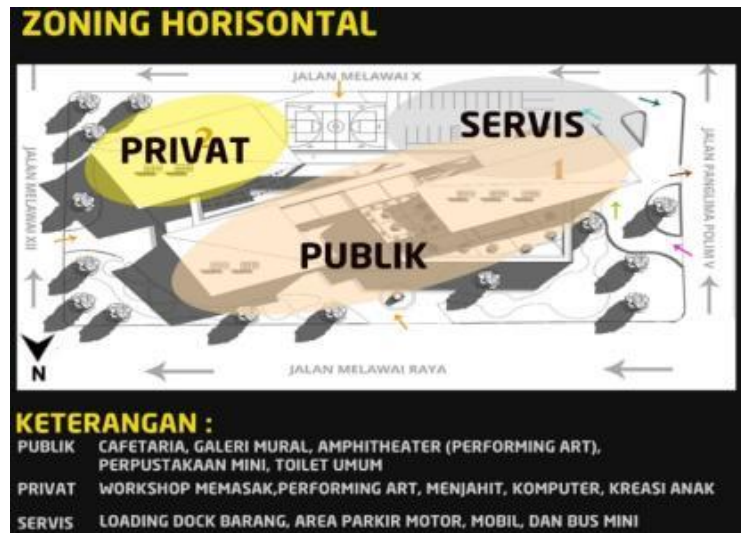
Gambar 6. Proses Gubahan Massa.
Sumber: Penulis, 2020

- Diawali dari peletakkan bentuk dasar pola tapak yaitu persegi Panjang terhadap garis axis tapak.
- Berikutnya, melakukan pembagian view secara diagonal karena tapak berada di tengah-tengah kawasan.
- Setelah itu, dari dalam tapak akan mendapatkan pembagian zoning secara besaran.
- Axis bangunan dipilih serong kea rah kanan dan kiri dikarenakan bagian tersebut menjadi akses publik baik dari bagian Jalan Melawai dan bagian samping di dekat Taman Sepeda Melawai, sehingga memunculkan aktivitas bersama yang sesering mungkin.
- Lalu dari titik temu aksis diaplikasikan bentuk tapak persegi panjang sebagai dasar bangunan.
- Kemudian bentuk dasar di potong secara aksis diagonal yang sudah ditentukan.
- Dari pada itu untuk menghasilkan bentuk yang adil dan menghormati didapati dari skyline bagian kanan-kiri dan juga skyline bagian depan dan belakang tapak.
- Pembagian dari sela-sela pada bagian tengah bangunan yang terpotong tadi sebagai pusat penerimaan, toleransi, berbagi, persetujuan, dan pengakuan dari masyarakat dengan dukungan program ruang hiburan maupun pertunjukkan.
- Dari pada itu bagian tengah juga merupakan pertemuan antar massa dan sebagai *meeting point* yang saling meningkat antara dunia luar dan dalam.
- Bukan hanya sebagai *meeting point* saja akan tetapi juga sebagai sebuah vista yang lebih besar dan tempat perkumpulan antar masyarakat dan anak jalanan dengan efektivitas lebih tinggi karena luasan yang besar dan juga banyak bukaan.
- Lalu kedua bentuk persegi dicoakan sehingga menimbulkan kesan solid dan void pada bangunan dengan bentuk dasar yang sama yaitu persegi panjang. Dan karena adanya solid dan void tersebut menjadikan dua massa dengan program edukasi dan entertainment di dalamnya yang membutuhkan dorongan dari masyarakat untuk diapresiasi dari banyak hal yang dilakukan pada anak jalanan dalam proyek ini.
- Peningkatan massa 1 dan massa 2 menjadi 2 lantai yang disesuaikan dengan program ruang dan juga kebutuhan ruang seperti workshop untuk melatih soft skill sehingga kelak anak jalanan dapat berusaha dan hidup lebih layak setelah mendapat pelatihan di proyek ini.
- Peningkatan massa 1 menjadi 3 lantai yang disesuaikan dengan program ruang dan juga kebutuhan ruang dengan menciptakan ruang kelas dari kelas untuk adaptasi bagi anak

jalanan yang belum bisa membaca dan juga menulis, serta kelas akademik seperti kelas sd, smp dan sma yang dirangkap dengan edukasi non formal.

- n. Selanjutnya peningkatan massa 1 menjadi 4 lantai yang disesuaikan dengan program ruang dan juga kebutuhan ruang dengan penciptaan ruang komunal yang dijadikan ruang serbaguna untuk kegiatan seperti bakti sosial.

Konsep Zoning Pada Bangunan



Gambar 7. Zoning Horizontal.

Sumber: Penulis, 2020

Pembagian zoning horizontal pada massa dalam tapak terbagi 3 zoning yaitu, zoning publik yang terdapat dilantai satu yaitu cafetaria, galeri mural, amphitheater, perpustakaan, dan toilet umum. Untuk zoning privat di lantai satu terdapat workshop memasak, performing art, menjahit, lab. Computer, kreasi anak, dan juga bercocok tanam. Pada bagian zoning servis yang berada di lantai satu terdapat loading dock barang, area parkir mobil, motor, dan bus mini, serta bagian plumbing berada di luar bangunan yaitu ada STP, WTP, dan GWT.

Konsep Sirkulasi Pada Bangunan



Gambar 8. Analisis Mikro Akses Pencapaian Ke Tapak.

Sumber: Penulis, 2020

Pada proyek komunitas mandiri untuk anak jalanan ini dengan subjek target adalah anak jalanan, maka dari itu proyek ini memberikan sebuah akses pedestrian dari segala arah dimana anak jalanan maupun pengunjung dapat berkunjung ke proyek ini. Bagian dari Jalan Melawai adalah akses pedestrian utama, bagian Jalan Panglima Polim IV di sebelah kiri dan bagian Jalan Melawai X sebagai *side entrance*. Dan untuk akses kendaraan seperti mobil, motor, dan juga bus mini, serta untuk *loading dock* barang berada di posisi sebelah kanan yaitu di Jalan Melawai XII sekaligus sebagai jalur keluar masuk kendaraan juga akses parkir kendaraan ke dalam bangunan.

Facade, Eksterior dan Interior

Pada facade dari keseluruhan bangunan menggunakan struktur dan material sederhana yaitu dengan menciptakan bukaan-bukaan besar baik untuk sirkulasi pejalan kaki maupun sirkulasi udara (*cross ventilation*) antara lain menggunakan material jendela polycarbonate dan pemilihan warna primer sebagai tanda anak jalanan yang berada di proyek ini bisa merasakan jenjang pendidikan dari sekolah dasar dengan warna merah, sekolah menengah pertama dengan warna biru, dan sekolah menengah keatas dengan warna abu-abu diganti dengan warna putih sebagai dasar warna yang transparan, serta warna kuning diberikan untuk mengantar kesan keceriaan yang didapatkan oleh anak jalanan dengan program ruang yang telah ditentukan. Pada bagian bukaan jendela juga terdapat struktur kayu pada jendela geser sehingga tidak memerlukan pemakaian biaya ac membuat hemat dan lebih sederhana layaknya kehidupan anak jalanan yang mengadu nasib di jalanan.

Pada bagian Interior diaplikasikan penggunaan furniture yang fleksibel guna memanfaatkan ruang untuk berbagai kegiatan pada anak jalanan, jadi furniture dapat dipindahkan, digeser, maupun menetap. Hal ini juga dikarenakan target dari proyek adalah anak-anak yang sikapnya fleksibel dan juga dinamis. Selanjutnya pada bagian eksterior terutama di bagian dinding lantai 1 banyak sekali dinding dengan mural-mural yang diharapkan dinding mural ini bisa dieksekusi langsung oleh anak jalanan maupun masyarakat dengan mengekspresikan ungkapan baik dari hati maupun pikiran sehingga adanya kesan bebas dan lepas dari beban pikiran yang tertuang pada dinding mural yang telah disediakan. Selain itu, juga menambahkan kesan relasi sosial yang baik antar pengunjung dan juga anak jalanan yang saling berkegiatan pada satu tempat.

Detail pola lantai untuk lantai *walk in pedestrian* juga menggunakan material sederhana yaitu kumpulan pecahan dari keramik-keramik yang disusun menjadi pola yang menarik untuk mengantarkan anak jalanan maupun pengunjung masuk ke dalam proyek. Selain itu bagian elektrik pada proyek komunitas mandiri untuk anak jalanan ini juga mendukung *smart building* dengan menggunakan panel surya pada bagian atap bangunan dan digunakan untuk kebutuhan kelistrikan pada bangunan maupun kebutuhan sebagai pemasukkan tempat pengisian baterai pada mobil listrik pada masa depan.



Gambar 9. Prespektif Eksterior dan Bird Eye View.
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 10. Prespektif Eksterior dan Prespektif Interior.
Sumber: Penulis, 2020



Gambar 11. Prespektif Interior
Sumber: Penulis, 2020

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Sebagaimana telah diketahui, tingkat permasalahan sosial anak di Indonesia sangat memprihatinkan. Anak-anak menjadi korban kejahatan orang dewasa, mengalami perlakuan yang kejam hingga anak-anak menjadi pelaku tindak pidana. Terlebih lagi bagi anak-anak yang hidup di jalanan, begitu banyak permasalahan yang harus mereka hadapi dengan berada di jalanan. Maka dari itu proyek dengan judul “Pendekatan Narasi Pada Wadah Komunitas Anak Jalanan” ini merupakan sebuah wadah dengan mengangkat isu anak jalanan di daerah Jakarta Selatan. Dengan menerapkan konsep narasi arsitektur dan menghasilkan sebuah program edukasi dan entertainment sehingga anak jalanan mendapat wadah untuk mereka eksplorasi bersama dengan pihak masyarakat dalam mendapat relasi baik secara akademis maupun non-akademik melalui kelas-kelas dan workshop untuk berdiskusi dan hiburan seperti adanya acara seni pertunjukan dan lainnya yang sudah menjadi program pada bangunan ini. Sehingga anak jalanan merasa memiliki *space personal* di kawasan masyarakat di daerah Jakarta Selatan ini, serta dapat meningkatkan self esteem terkait dengan rendahnya self esteem pada anak jalanan di DKI Jakarta khususnya di daerah Jakarta Selatan sebanyak 30%. Hal ini dikarenakan perlakuan dari pihak masyarakat yang acuh tak acuh dan menganggap anak jalanan sebagai parasit dalam masyarakat, sehingga mereka mendapat perlakuan tidak dihargai oleh usaha yang mereka lakukan.

Dengan menerapkan metode perancangan berkonsep narasi arsitektur pada program *edutainment* ini, diharapkan proyek ini mampu menciptakan lingkungan yang mendukung bagi anak jalanan, khususnya remaja dan lansia sehingga mereka tidak tinggal dalam jerat lingkungan yang kurang baik, yang kita tahu kebanyakan anak jalanan ini tinggal dalam lingkungan kumuh yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang mereka. Maka dari itu, proyek ini bisa menciptakan ruang terbuka yang mampu beradaptasi pada lingkungan sekitar yang sudah padat dan dalam penciptaan bangunan yang dinamis, perancang juga mengacu pada

konsep keruangan yang fleksibel terkait dengan karakteristik ruang dalam maupun ruang luar dalam proyek ini. Sehingga tercipta ruang dan bangunan dengan berbagai kebutuhan sesuai usulan-usulan program ruang yang sesuai.

Saran

Saran terkait dengan tema soal “Masa depan berhuni-berbasis hari ini” proyek ini diharapkan akan menjadikan *dwelling* yang tercipta dari dan untuk anak jalanan yang diangkat sebagai isu pada proyek ini melalui proses narasi arsitektur dalam konsep proyek dengan program pembelajaran yang mengasah dan melatih kemandirian dalam keterampilan mendasar dari bantuan oleh pihak komunitas peduli anak jalanan yang ada di Jakarta Selatan agar tercipta hubungan interaksi sosial yang erat. Proyek ini juga diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat dalam menimbulkan interaksi dan membangun empati yang sangat kurang pada masyarakat. Supaya masyarakat bisa saling menghargai dan bersyukur dengan segala situasi dan kondisi yang ada terkait dengan bedanya kehidupan pada anak jalanan yang sudah dikenal sebagai kaum marginal, kaum yang tersingkir. Pada skala besar, saran untuk proyek ini juga diharapkan dapat menjadi contoh yang baik bagi wilayah-wilayah maupun skala kota, provinsi, nasional, maupun internasional dalam hal fungsi, program, dan tujuan, serta desain bangunan itu sendiri. Sehingga mereka dapat mandiri dan tidak bergantung dari pendapatan mereka di jalanan yang penuh dengan resiko yang besar, namun dengan mengimplementasikan proyek ini menjadi tempat edukasi dan hiburan.

Referensi

- Dorothy, L. (1954). *The Classic Poem "Children Learn What They Live"*. <https://counselwise.ca/children-learn-what-they-live-classic/>
- Heidegger, M. (1971). *Building Dwelling Thinking*. From Poetry, Language, Thought, translated by Albert Hofstadter. New York: Harper Colophon Books. <http://home.lu.lv/~ruben/Building%20Dwelling%20Thinking.htm>
- Huraerah, A. (2018). *Kekerasan Terhadap Anak*. Jakarta: Penerbit Nuansa.
- Kalida. (2005). *Sahabatku Anak Jalanan*. Yogyakarta: Alief Press.
- Frinaldi, A. , dkk. (2011). Kebijakan Penanggulangan dan Pembinaan Anak Jalanan di Kota Padang. Laporan Penelitian. Padang: Universitas Negeri Padang. http://repository.unp.ac.id/383/1/ALDRI%20FRINALDI_145_13.pdf
- Salura, P. (2010). Arsitektur Yang Membodohkan. In P. (.Salura). CSS Publishing. Retrieved from https://scholar.google.co.id/scholar?cluster=11407703609643733448&hl=id&as_sdt=2005&sciodt=0,5
- Schulz, C. N. (1985). The concept of dwelling : on the way to figurative architecture. In C. Norberg-Schulz. Retrieved from <https://www.worldcat.org/title/concept-of-dwelling-on-the-way-to-figurative-architecture/oclc/11814032>
- Suyanto, B. (2010). Masalah Sosial Anak. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Trisno, R., & Lianto, F. (2018). Relationship Between Function-Form in The Expression of Architectural Creation.
- Trisno, R., Wibisono, A., Lianto, F., & Sularko, V. (2020). Translation of Narratology Model in Literature into Narrative Museum Architecture. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 1141-1146. Retrieved from <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.
- Wibisono, A., Trisno, R., & Lianto, F. (2020). Analysis of Design Paradigms based on Technology Features at GaleriIndonesia Kaya. *IOP Conf. Series: Materials Science and Engineeri*, 1-5. doi:doi:10.1088/1757-899X/1007/1/01200

