

METODE WALDORF PEDAGOGY DALAM TAHAP PENDEKATAN DESAIN WADAH PENGEMBANGAN KETERAMPILAN ANAK PEMULUNG

Adi Chandra¹⁾, Stephanus Huwae^{2*)}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, adichndr0806@gmail.com

^{2)*)}Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, ituthuwae@gmail.com

*Penulis Korespondensi: ituthuwae@gmail.com

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

Abstrak

Fenomena anak-anak bekerja di jalanan merupakan suatu gejala global. Tercatat Jumlah anak pekerja sebagai pemulung di Jakarta menurut BPS pada tahun 2022 terdapat 289 anak dengan rata-rata usia 6 sampai 18 tahun. Jakarta Utara, Kecamatan Cilincing merupakan penyumbang terbesar dengan angka 48 persen. Faktor utama perkembangan anak yang tidak terpenuhi secara edukasi, rohani, jasmani maupun sosial yaitu kondisi ekonomi keluarga. Permasalahan ekonomi yang tidak mencukupi mengharuskan mereka para orang tua mengikutsertakan anak untuk bekerja dan menjadikan anak sebagai media untuk mencari uang demi keberlangsungan hidup. Anak-anak yang hidup dalam kemiskinan sering kali terperangkap dalam situasi penuh penderitaan serta masa depan yang suram dan menganggap pendidikan tidak lagi penting bagi mereka. hal tersebut akan terus terjadi dan akan terus mengalami ketimpangan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi tepat dalam memutuskan mata rantai lingkaran kemiskinan mereka melalui arsitektur yang berempati dan pendekatan metode *waldorf pedagogy* yang mengedepankan ketiga aspek *user* yang saling berkaitan antara anak, orang tua, dan alam. Maka dari itu dihasilkan konsep yang dapat mawadahi serta memberikan sebuah pelatihan keterampilan praktis dengan kemampuan yang mereka miliki dan minati serta mengembangkan para anak-anak ketahap dunia kerja dan agar dapat memperoleh penghidupan yang layak dengan kemampuan bakat yang mereka miliki dimasa mendatang.

Kata kunci: Keterampilan; Pekerja Anak; Pemulung; Waldorf Pedagogy

Abstract

The phenomenon of children working on the streets is a global phenomenon. The number of working children as scavengers in Jakarta, according to BPS in 2022, recorded 289 children with an average age of 6 to 18 years. North Jakarta, Cilincing District, is the largest contributor, with 48 percent. The main factor in child development that is not fulfilled educationally, spiritually, physically, or socially is the economic condition of the family. Insufficient economic problems require that parents include their children to work and make children a medium to earn money for survival. Children living in poverty are often trapped in a situation full of suffering and a bleak future and think that education is no longer important to them. this will continue to happen, and will continue to experience social inequality. This study aims to provide the right solution to breaking the cycle of poverty through empathetic architecture and the Waldorf pedagogy approach that puts forward three aspects of the user that are interrelated between children, parents, and nature. Therefore a concept is produced that can accommodate and provide practical skills training with the abilities they have and are interested in and develop children to the stage of the world of work so they can earn a decent living with the talents they have in the future.

Keywords: Child Labor, Scavengers, Skills, Waldorf Pedagogy

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan bagi anak-anak sangat berperan penting untuk menentukan masa depan bagi dirinya. Namun pada kenyataannya anak-anak yang kurang beruntung dilahirkan dalam keadaan miskin dengan keterbatasan ekonomi yang menyebabkan hak untuk memperoleh pendidikan justru terasingkan dan terkucilkan. Berdasarkan data BPS 2022, Jakarta Utara kecamatan Cilincing merupakan salah satu wilayah tertinggi dengan angka anak putus sekolah di Indonesia dengan angka 48 persen anak lulus sekolah dasar.

Situasi ini mengharuskan mereka untuk bekerja sejak kecil untuk memastikan kelangsungan hidup keluarga dan diri mereka sendiri. Fenomena anak-anak bekerja di jalanan merupakan suatu gejala global. Tercatat jumlah anak pekerja sebagai pemulung di Jakarta menurut BPS pada tahun 2022 terdapat 1289 anak yang memiliki rata-rata usia 6 sampai 18 tahun. Terjadinya hal tersebut karena Pertumbuhan urbanisasi dan serta besarnya daerah kumuh di kota-kota negara berkembang memaksa semakin banyak anak-anak turun ke jalan untuk mencari makanan bagi keluarga dan diri mereka sendiri. Sedangkan menurut Pasal 68 UU No. 13 tahun 2003 menyebutkan bahwa dalam ketentuan undang-undang anak dengan umur dibawah 18 tahun tidak seharusnya diperbolehkan untuk mendapatkan pekerjaan berat yang dapat mengganggu kesehatan fisik, mental dan sosial.



Gambar 1. Pekerja Anak Pemulung
Sumber: Storimage, 2012

Fenomena pekerja anak pemulung tak terlepas dari bagaimana orang tua memberikan penghidupan yang layak bagi anak-anak mereka, serta berbagai faktor pendorong yang mempengaruhinya seperti

Ketidakmampuan Ekonomi

Ketidakmampuan orang tua memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari memaksa mereka mempekerjakan anaknya untuk membantu mencukupi kebutuhan ekonomi keluarga (Rakhmaniyah, 2020). Keluarga tidak mampu secara ekonomi akan mengerahkan sumber daya keluarga secara kolektif untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Kondisi demikian mendorong anak belum cukup usia bekerja terpaksa harus bekerja.

Minimnya Pendidikan

Minimnya tingkat pendidikan orang tua sehingga orang tua cenderung berpikiran sempit terhadap masa depan anaknya sehingga tidak memperhitungkan manfaat sekolah yang lebih tinggi dapat meningkatkan kesejahteraan anak dimasa datang.

Budaya dan Lingkungan

Suatu budaya di dalam sebuah keluarga juga dapat mempengaruhi bagaimana orang tua bagaimana cara berpikir bahwa anak dengan usia dini sudah dapat melakukan sebuah pekerjaan bahkan tidak melihat konsekuensi yang berupa eksploitasi fisik.

Faktor-faktor tersebutlah yang akhirnya membuat anak-anak pekerja ini tidak mendapatkan hak yang seharusnya mereka dapatkan sebagai seorang anak di dalam keluarganya. Menurut Konvensi anak-anak PBB pada tanggal 20 November 1989. Hak tersebut juga disahkan oleh negara Indonesia dalam Keputusan Presiden No. 36 tahun 1990 harus mendapatkan 9 point hak semasa tumbuh kembang sebagai seorang anak, namun pada kenyataannya hanya sedikit yang mereka dapatkan atau bahkan tidak sama sekali.

Menurut Nurkse (1953), kondisi tersebut tidak dapat dibiarkan jika skema kehidupan mereka terus-menerus terulang sampai ke generasi berikutnya, mereka akan terus mengalami ketimpangan sosial di masyarakat dan ketertinggalan dari berbagai aspek lainnya di masa depan. Oleh karena itu Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi tepat dalam memutuskan mata rantai lingkaran kemiskinan mereka dengan membantu mewujudkan dan memfasilitasi wadah pelatihan keterampilan yang diharapkan agar dapat mengembangkan potensi yang mereka miliki serta dapat memberikan pekerjaan dan penghidupan yang layak bagi mereka di masa depan.

Rumusan Permasalahan

Bagaimana arsitektur dapat berperan memberikan solusi dalam menyediakan wadah untuk memfasilitasi kemampuan yang dimiliki oleh anak-anak pemulung?; serta bagaimana pendekatan metode yang tepat dalam menunjang kebutuhan keterampilan para anak-anak pemulung?.

Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan studi terhadap perencanaan wadah keterampilan bagi anak-anak pemulung melalui penerapan program arsitektural dengan strategi dan pendekatan desain yang tepat. Diharapkan dengan perencanaan wadah pelatihan keterampilan ini dapat meningkatkan keterampilan mereka untuk mencapai kemandirian serta menjamin mereka terhadap potensi dan peluang perkerjaan yang dibutuhkan dimasa mendatang.

2. KAJIAN LITERATUR

Empati

Definisi empati berasal dari kata Yunani *empatheia*, yang berarti masuk ke dalam perasaan orang lain atau berbagi keinginan atau perhatian seseorang. Empati sendiri merupakan sebuah kemampuan untuk memahami perasaan dan masalah orang lain, berpikir dengan sudut pandang mereka, serta menghargai perbedaan perasaan orang lain tentang berbagai hal (Daniel Goleman, 1996). Mengutip dari Mediastika (2016), arsitektur empati adalah ketika seorang arsitek memutuskan solusi terbaik untuk masalah desain dengan menjadikan perancang dan pengguna praktis sebagai orang yang sama. Arsitektur dan empati tentunya berhubungan satu sama lain.

Empati dengan Lingkup Sosial

David Howe (2015: 262) menyatakan semakin besar kepedulian empati seseorang terhadap kesusahan orang lain, semakin besar kemungkinannya akan membantu, dan lebih cepat kemungkinannya mereka akan menolong.

Ciri-ciri Kemampuan Empati

Empati memiliki tiga ciri yang termasuk dalam komponen kecerdasan emosional (Goleman, 1996), yaitu: Empati kognitif, dengan mendengarkan secara baik orang lain; harus bisa fokus;

Empati afektif, dapat menerima sisi lain orang lain; mampu melihat suatu masalah dari sisi orang lain untuk menerima perbedaan; Empati belas kasih, mengerti perasaan orang lain; dapat merasakan lewat emosi orang lain dengan bahasa tubuh verbal dan non-verbal seperti ekspresi wajah, gerak tubuh dan nada suara.

Pekerja Anak Pemulung

Anak keluarga pemulung merupakan anak dari keluarga yang berprofesi sebagai pemulung. Secara konseptual, keluarga pemulung merupakan keluarga dengan lapisan ekonomi dan budaya paling bawah dalam masyarakat. Pekerja anak pemulung ini adalah salah satu bentuk kekerasan fisik, yaitu penyalahgunaan pekerja anak untuk kepentingan dan keuntungan orang tuanya atau orang lain, seperti menyuruh para anak-anak untuk bekerja dalam hal ini, anak-anak dipaksa bekerja dengan kekuatan penuh dan juga mempertaruhkan nyawa. (*Journal Sociology of Education*, 2018:12).

Anak sebagai Sumber Penghasilan

Menurut teori Strategi Kelangsungan Rumah Tangga (*Household Survival Theory*), masyarakat akan memanfaatkan sumber-sumber yang tersedia apabila kondisi ekonomi mengalami perubahan atau memburuk. Salah satu upaya yang sering kali dilakukan adalah dengan memanfaatkan tenaga kerja keluarga. Umumnya, anak mereka yang belum dewasa diikutsertakan untuk bekerja, tidak terbatas pada pekerjaan rumah tangga, melainkan sebagai pekerja upahan, baik di lingkungan pedesaan sekitar tempat tinggal mereka, maupun mengadu nasib ke perkotaan.

Alasan Menjadi Pemulung

Para pemulung memilih untuk menjalani profesi mereka ini dengan berbagai alasan salah satunya yaitu kurangnya atau tidak mendapatkannya pekerjaan yang layak dan sepadan bagi diri mereka, serta faktor lainnya dikarenakan faktor keterbatasan ekonomi mereka yang menjadikan profesi ini sebagai profesi yang dapat mencukupi kebutuhan kehidupan mereka sehari-hari.

3. METODE

Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan metode deskriptif kualitatif, penelitian dimulai dari menguraikan sebuah permasalahan dan isu yang ada dengan menguraikan data-data yang terkait keluarga pemulung, anak pekerja pemulung dan aspek-aspek empati arsitektur yang berkaitan pada kampung pemulung kecamatan Cilincing. Metode ini bertujuan untuk memberikan suatu gambaran secara umum tentang bagaimana kondisi yang sebenarnya terjadi didalam lapangan dan mendapatkan informasi dan data lebih spesifik dan akurat.

Metode Desain

Pada tahap perancangan Metode pendekatan desain ingin menerapkan *Architecture & Design for Children* bentuk arsitektur yang menekankan kepekaan terhadap tempat dan pengalaman yang dirasakan, menggabungkan edukasi dan permainan, mendidik serta merujuk pada teori perkembangan arsitektural pedagogis inklusif dengan sebuah bentuk yang menyenangkan (Suvetha, J., 2022). Serta sebagai metode pendukung pengembangan keterampilan dan edukasi, metode *Waldorf Pedagogy* diterapkan sebagai upaya untuk fokus terhadap pengembangan keterampilan intelektual, artistik, dan praktis siswa, dengan fokus pada imajinasi dan kreativitas (Rudolf Steiner, 1861–1925)



Gambar 2. Metode Pendekatan Desain
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023

4. DISKUSI DAN HASIL

Lokasi Penelitian

Analisa dan observasi awal dilakukan terhadap wilayah yang memiliki tingkat dan jumlah pekerja anak di jalan terbanyak menurut data yaitu kecamatan Cilincing, Jakarta Utara. Lokasi penelitian berfokus pada kawasan kampung pemulung sebagai area bermukim dan beraktivitas para anak-anak serta keluarga kampung pemulung dengan melihat berbagai permasalahan dan kekurangan fasilitas pendukung pembelajaran anak-anak pada kawasan kampung pemulung.

Studi pengguna

Pada tahap perencanaan program, penulis melakukan pengamatan serta wawancara mendalam terhadap pengguna primer dan pengguna sekunder yakni anak-anak pemulung dengan 2 kategori usia antara lain anak umur 7-14 tahun dan anak umur 14-18 tahun sebagai pengguna primer serta orang tua sebagai pengguna sekunder. Dalam wawancara yang dilakukan pada tanggal 1 maret 2023 di rumah Belajar Merah Putih di Kampung Pemulung, Cilincing. Rumah Belajar Merah Putih merupakan rumah belajar non formal yang menampung berbagai anak-anak pemulung serta berlatar belakang anak kurang mampu untuk dapat belajar dan mengembangkan keterampilan yang mereka sukai di rumah belajar ini.

Hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa anak-anak dengan kategori usia 7-14 tahun sangat memiliki kemauan untuk belajar dan juga bermain dengan bebas sedangkan kategori usia 14-18 tahun sangat memiliki minat untuk dapat belajar dan lebih berfokus kepada keterampilan pengembangan diri seperti menjahit, menyanyi, memasak serta ingin belajar hal baru yang dapat menghasilkan uang bagi kehidupan keseharian mereka. Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan oleh orang tua anak-anak didapatkan bahwa mereka sangat ingin anak-anak mereka dapat bersekolah namun disisi lain keterbatasan ekonomi dan kebutuhan keseharian mereka sangat sulit terpenuhi, oleh karena itu mereka lebih memilih untuk memulung agar dapat menghasilkan demi keberlangsungan diri dan keluarganya. Berdasarkan dari hasil pengamatan serta wawancara terhadap pengguna maka dari itu dibutuhkan strategi pengolahan program secara arsitektural yang tepat agar dapat mendukung secara langsung apa yang dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran dan pengembangan potensi keterampilan anak-anak pemulung.

Ide Program dan Aktivitas

Berangkat dari isu dan permasalahan pekerja anak sebagai pemulung dan juga melalui studi user akhirnya dikembangkan kedalam solusi pemecahan konsep melalui beberapa penerapan program yang melibatkan ketiga aspek user yakni:



Penentuan Program ruang berdasarkan pada minat dan keterampilan anak yang sudah ada serta mengarahkan anak kepada berbagai keterampilan yang menjamin mereka kepada peluang atau harapan kerja dimasa depan.

Melibatkan Orang tua dalam proses pemberdayaan keterampilan anak dan ikut berkontribusi serta memberikan sebuah sumbangsih ekonomi sebagai upaya agar orang tua tidak memaksakan anak sebagai sumber penghasilan mereka.

Mengajak anak untuk ikut bermain dan belajar bersama alam bebas sebagai ruang bebas untuk anak agar dapat mengolah diri, tumbuh secara organik, kreatif dan kebersamaan serta memperkuat rasa percaya diri

Gambar 3. User Oriented Program
Sumber: Olahan Penulis, 2023

Dengan penerapan metode *waldorf pedagogy* yang mengedepankan kepada ketiga aspek user yang saling berkaitan antara anak, orang tua dan alam sebagai lingkungan, maka program yang tersusun dalam proyek perancangan nantinya berisikan:

Tabel 1. Program proyek perancangan

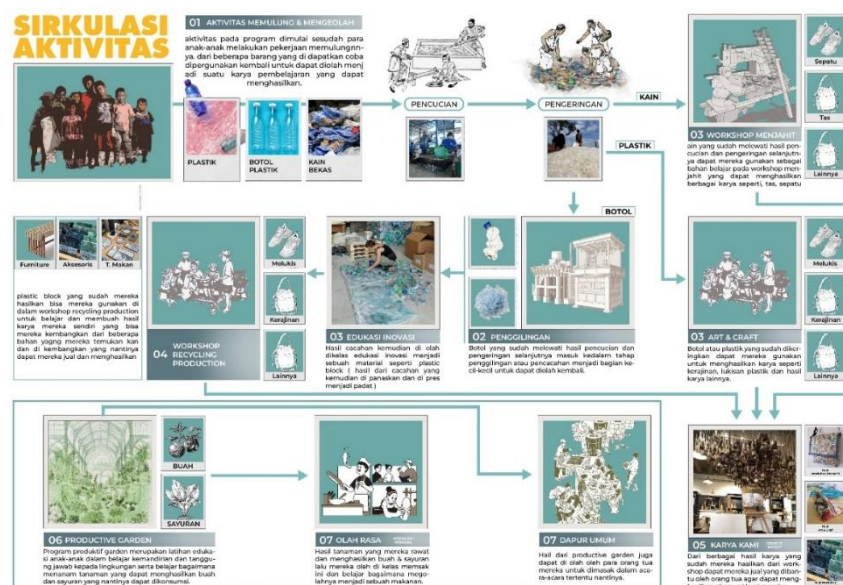
Aspek	Tujuan	KETERANGAN
Anak	Berdaya Terampil Program Pemberdayaan dan pelatihan keterampilan anak-anak pemulung sebagai wujud pembekalan keterampilan, pengetahuan dan pengalaman untuk menghadapi peluang dan potensi ke masa depan.	Ruang Edukasi
		Kelas Musik
		Workshop Menjahit
		Kelas Menggambar
		Kelas Memasak
		Workshop Recycling Production Workshop Edukasi Inovasi
Orang Tua	Karya Kami Merupakan area pendukung berupa area jual dari berbagai hasil karya kerajinan para anak-anak yang dikelola oleh para orang tua mereka untuk mendapatkan penghasilan tambahan.	Creative Market
		Dapur Umum
		Social Community Area
Alam	Srawung Loka	Communal Garden

Merupakan Area pendukung berupa area bermain, berkumpul dan belajar di dalam terbuka sebagai ruang bebas agar anak dapat bebas untuk mengolah diri, tumbuh secara organik, kreatif dan kebersamaan serta memperkuat rasa percaya diri.	Productive Garden
	Playscape
	Courtyard Library
	Wall Paint Area
	Ruang Guru
	Ruang Ibadah
	Ruang administrasi
	Ruang Arsip dan Dokumentasi
	Gudang
	Toilet
Uks	
Genset	
Area Parkir	
Fungsi pendukung dan area penunjang dari berbagai program utama	
Pendukung	

Sumber: Olahan Penulis, 2023

Alur Kegiatan

Setelah menemukan dan menentukan berbagai program ruang yang ingin diterapkan kedalam perancangan melalui ketiga aspek utama serta aspek pendukung berdasarkan metode *waldorf pedagogy*, selanjutnya berbagai program kemudian diolah pada tahapan skenario siklus aktivitas yang akan terjadi didalam bangunan nantinya. Skenario aktivitas ini bertujuan untuk mempermudah pembagian zonasi yang ingin dirancang kedalam tapak nantinya. Pada skenario sirkulasi aktivitas ingin menjelaskan bagaimana para anak-anak melakukan aktivitas mereka selama belajar dan mengembangkan keterampilan mereka di wadah keterampilan ini dan ingin menjelaskan bagaimana tahap-tahap yang akan mereka lakukan selama proses belajar nantinya.



Gambar 4. Sirkulasi Aktivitas
Sumber: Olahan Penulis, 2023

Lokasi Perancangan

Analisa dan observasi pemilihan lokasi difokuskan kepada kawasan Kampung Pemulung, kecamatan Cilincing, Jakarta Utara. yang merupakan penyumbang terbesar pekerja anak di jalan terbanyak menurut data. Kampung Pemulung sebagai area bermukim dan beraktivitas para anak-anak, serta melihat berbagai permasalahan dan kekurangan fasilitas pendukung pembelajaran anak-anak pada kawasan Kampung Pemulung.



Gambar 5. Peta Kecamatan Cilincing dan Lokasi Penelitian
Sumber: Olahan Penulis, 2023

Alternatif dan Analisis Tapak Terpilih

Berikut ini alternatif dan analisis Tapak Terpilih



Gambar 6. Alternatif Tapak 1 dan Alternatif Tapak 2
Sumber: Olahan Penulis, 2023

Tabel 2. Perbandingan Tapak

Elemen Skoring	Alternatif Tapak 1	Alternatif Tapak 2
Kedekatan dengan User	Berjarak sekitar 98m dari pemukiman anak-anak pemulung ini.	Berjarak sekitar 60m dari pemukiman anak-anak pemulung ini.
Aksesibilitas Tapak	Berjarak sekitar 150m dari akses utama jalan besar. Tapak memiliki aksesibilitas jalan yang cukup buruk dengan kondisi jalan yang berlubang.	Berjarak 30 meter dengan akses masuk jalan besar (utama). Tapak memiliki aksesibilitas jalan yang cukup buruk dengan kondisi jalan yang berlubang dan tergenang air.

Kegiatan Sekitar Tapak	Tapak di dominasi oleh aktivitas pemukiman pemulung , aktivitas bedagang seperti warung jajanan dan warung makanan.	Tapak di dominasi oleh aktivitas pemukiman pemulung , aktivitas bedagang seperti warung jajanan dan warung makanan.
Keadaan Tapak	Tapak berada di zona pelayanan umum (SPU) diizinkan sebagai bangunan pendidikan	Tapak berada di zona Kawasan Peruntukan Industri (KPI) dan diizinkan sebagai bangunan pendidikan.
	Kondisi tapak merupakan tapak yang didominasi oleh lahan kosong (80%) serta terdapat bangunan rumah dan warung (20%) di area depan tapak.	Tapak merupakan sebuah rumah belajar yang masih aktif sehingga dapat menjadi sebuah rencana proyek yang dapat dikembangkan dan diwadahi.
Gangguan Tapak	berjarak 4m dengan badan air (kali malang berukuran 30m)	Kondisi tapak merupakan tapak yang didominasi lahan kosong 65% serta bangunan 35%
	Luasan tapak yang memungkinkan untuk beragam program.	berjarak 4m dengan badan air (kali malang berukuran 30m)
Gangguan Tapak	Bersebelahan dengan badan air sehingga memungkinkan untuk banjir dan mngganggu aktivitas proyek.	Bersebelahan dengan badan air sehingga memungkinkan untuk banjir dan mngganggu aktivitas proyek dan Bersebelahan dengan flyover sehingga kemungkinan untuk bising (50-70db) dan mengganggu visual bangunan.
	Kondisi eksisting berupa hunian warga yang berdampak pada hilangnya tempat tinggal mereka.	Kondisi eksisting berupa hunian warga yang berdampak pada hilangnya tempat tinggal mereka.
Total Skoring	18	15

Sumber: Olahan Penulis, 2023

Pemilihan Tapak berdasarkan pada hasil elemen skoring yang sudah di analisis, didapati bahwa tapak terpilih merupakan alternatif tapak yang pertama dengan memiliki beberapa alasan antara lain, tapak didominasi oleh lahan kosong sehingga tidak perlu menggusur rumah atau pemukiman warga yang ada, cukup jauh dari sumber kebisingan sekitar yang dapat mengganggu aktivitas program yang ada nantinya serta memiliki luas yang cukup dengan perhitungan program ruang yang ada.

Tabel 3. Analisis SWOT Tapak Terpilih

SWOT	KETERANGAN
<i>Strength</i>	<ul style="list-style-type: none"> a Berjarak 98 meter dari pemukiman target user dan rumah belajar. b Berjarak 150 meter dengan akses masuk jalan besar (utama). c Tapak berada di zona pelayanan umum (SPU) diizinkan sebagai bangunan pendidikan. d Sebagian merupakan lahan kosong 80%.
<i>Weakness</i>	<ul style="list-style-type: none"> a Bersebelahan dengan badan air (kali malang lebar 30m). b sering terjadi banjir 30cm. c Akses jalan yang rusak. d Tapak didominasi oleh bangunan kumuh.
<i>Oportunity</i>	<ul style="list-style-type: none"> a Kawasan tapak didominasi oleh anak - anak yang tidak bersekolah dan putus sekolah. b Dekat dengan tempat tinggal Anak-anak sehingga memudahkan mereka untuk datang.

	c	Dekat dengan akses jalan utama sehingga memudahkan pada pendatang seperti pengunjung, donatur , dll untuk masuk ke dalam proyek.
Threats	a	Bersebelahan dengan badan air sehingga memungkinkan untuk banjir dan mengganggu aktivitas proyek.
	b	Kondisi eksisting berupa hunian warga yang berdampak pada hilangnya tempat tinggal mereka.

Sumber: Olahan Penulis, 2023



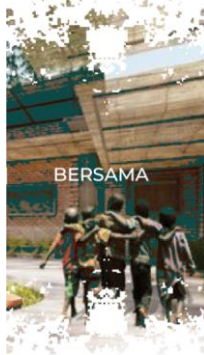
Gambar 7. Diagram Analisis Tapak
Sumber: Olahan Penulis, 2023

Pada tapak terpilih yaitu dengan tapak yang berada pada jalan Cakung Drainase, memiliki luas 1958 m², analisa difokuskan kepada analisis SWOT untuk mengetahui seberapa lemah dan juga seberapa kuat karakteristik dari tapak yang sudah terpilih. Untuk mempertajam dalam merespon hasil analisa kedalam gubahan ada beberapa analisis yang sangat berpengaruh terhadap respon gubahan nantinya yaitu terkait *view*, aksesibilitas, angin dan matahari serta *Behavior Mapping* (kegiatan tapak sekitar).

Tema Perancangan

Tema “*Re-imagine for the Children's New Hope*” diangkat untuk melahirkan kembali harapan Anak-anak pekerja pemulung yang akan menjadi para generasi penerus berikutnya untuk dapat terus berkembang kearah kemajuan dan kesejahteraan mereka dengan memperoleh pendidikan serta mengangkat semangat mereka dan mengembangkan potensi keterampilan yang dimiliki dari setiap masing-masing individu dari mereka yang sangat berharga. Tema ini

coba mengedepankan ketiga aspek antara lain:



mengedepankan kebersamaan mereka pada anak-anak dengan latar belakang yang serupa dan ketidak beruntungan mereka untuk dapat bersemangat dan berjuang bersama meraih cita-cita mereka.

Dengan kebersamaan mereka belajar dan mengembangkan keterampilan berharga yang mereka punya menjadi sebuah karya masa depan yang akan mereka tuai demi kesejaterahan dan masa depan mereka.

Kesungguhan mereka dalam pengembangan potensi bakat mereka akan berdampak baik dalam penentuan hidup yang akan mereka jalani dan mereka wariskan ke generasi berikutnya.

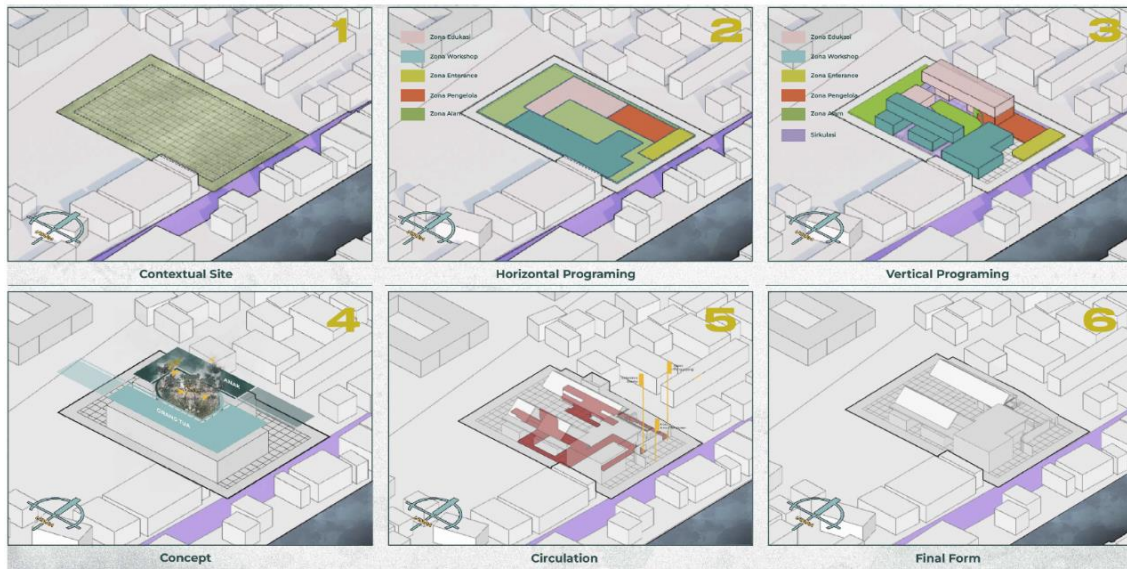
Gambar 8. Tema Perancangan
Sumber: Olahan Penulis, 2023

Konsep Gubahan Massa

Konsep desain pada perancangan massa bangunan berangkat dari filosofi ketiga aspek yang saling terikat didalam metode yaitu anak, orang tua serta alam. Massa dirancang dan dibentuk untuk menciptakan keterikatan yang kuat antara anak dan orang tua melalui ruang terbuka atau alam sebagai penghubung antara interaksi orang tua dan juga anak.



Gambar 9. Konsep Gubahan Massa
Sumber: Olahan Penulis, 2023



Gambar 10. Proses Gubahan Massa
Sumber: Olahan Penulis, 2023

Dalam pengolahan massa yang terdiri dari 2 massa utama, massa dibentuk dan disusun berdasarkan kebutuhan program yang dibagi kedalam bidang horizontal untuk membentuk zonasi yang jelas dan keterhubungan yang baik dengan ruang lainnya antara zona edukasi, *workshop*, pengelola dan alam serta mengatur akses masuk bangunan dan menghubungkan alur program sesuai dengan alur aktivitas, kemudian langkah selanjutnya masuk tahapan menyusun program ruang kedalam bidang vertikal untuk menyusun keterhubungan antara ruang atas dan bawah agar dapat terhubung melalui sirkulasi vertikal, hasil akhir dari sebuah desain massa ingin menunjukkan penggunaan bentuk bentuk yang sederhana dan tidak terlalu berbeda dari konteks lingkungan sekitar yang akan menjadi cerminan dari anak-anak pekerja pemulung yang sederhana serta melambangkan eksperesi yang jujur lewat bentuk dan penggunaan material sederhana.

Tabel 4. Penerapan Desain

Aspek Desain Metode <i>Waldorf Pedagogy</i>	Penerapan Terhadap Desain	Keterangan
Warna	Mural pada dinding <i>ekterior</i> dan <i>interior</i> bangunan	Penggunaan elemen visual seperti mural berwarna menjadi salah satu bentuk desain untuk mengajak anak-anak berfikir kreatif melalui apa yang mereka lihat dan mereka rasakan sekaligus menjadi salah satu metode pembelajaran kepada anak-anak.
	Warna pada <i>furniture</i> dan elemen lainnya	Penggunaan elemen warna cerah kepada <i>furniture</i> ruangan juga sangat membantu proses pengembangan kapasitas pengambilan keputusan
Bentuk	<i>Furniture</i> pada elemen <i>interior</i> ruang kelas	Bentuk bentuk pada <i>furniture</i> juga mempertimbangkan keamanan dan kenyamanan belajar para anak-anak seperti bentuk lingkaran dan ujung yang lengkung, penggunaan material dengan <i>texture</i> yang halus, lembut dan tidak keras.

<i>Geometry</i>	Pengolahan dan konfigurasi setiap ruang	Menyusun dan mengolah ruang antar program sesederhana mungkin baik dari aksesibilitas setiap ruang atau elemen <i>interior</i> seperti ketinggian plafon untuk menyesuaikan kepada fungsi yang berbeda antara ruang <i>workshop</i> dan ruang edukasi selain itu setiap ruang juga di desain open space agar setiap anak-anak merasa lebih bebas.
Lingkungan	Keterhubungan ruang dalam dan ruang luar	Setiap ruang yang didesain akan selalu memiliki view dan aksesibilitas menghadap ruang luar atau area hijau, sebagai metode pembelajaran yakni belajar melalui alam dan dapat berinteraksi langsung dengan alam.
	Pengolahan <i>landscape</i>	Zoning area hijau (<i>landscape</i>) juga didesain menyesuaikan keadaan lingkungan tapak dengan membuat sekeliling bangunan dengan pohon-pohon dan tanaman yang bertujuan untuk menciptakan suasana yang tenang dari kebisingan kawasan luar.
Fleksibilitas	Ruang multifungsi	Ruang-ruang yang fleksibel coba diterapkan kepada ruang-ruang yang ada seperti ruang multifungsi yang dapat difungsikan sebagai kelas musik atau aktivitas lain dan <i>social community area</i> yang dapat digunakan sebagai area berkumpul, pertunjukan atau pun pameran karya seni anak-anak.
Aksesibilitas	Keterhubungan antar ruang	Aksesibilitas dan keterhubungan setiap ruangan cukup diperhatikan pada desain untuk menciptakan aktivitas yang aman dan nyaman bagi anak-anak.
Ketenangan	Zonasi ruangan	Zoning di bagi menjadi 3 bagian antara zona edukasi, zona pengelola dan zona workshop. Setiap zona terpisah satu sama lain untuk menciptakan kondisi yang kondusif, sedangkan zona pengelola diletakkan pada area depan yang dekat dengan akses masuk sebagai <i>barier</i> pengunjung.

Sumber: Olahan Penulis, 2023

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pendidikan bagi anak-anak sangat berperan penting bagi pengembangan potensi dan pengetahuan yang mereka miliki, namun sebagian dari mereka terpaksa harus menjalani tuntutan pekerjaan sebagai pemulung dari kecil tanpa pernah merasakan pendidikan dan waktu bermain. Dengan peranan arsitektur empati memberikan pemahaman dan peran bagi penulis untuk mendapatkan perasaan yang sama seperti mereka. Dengan arsitektur empati penulis mencoba menerapkan konsep kesederhanaan dengan metode *waldorf pedagogy* pada perancangan wadah keterampilan bagi anak-anak kawasan Kampung Pemulung Cilincing, yang bertujuan untuk mengasah dan melatih keterampilan mereka menuju kemandirian serta dapat

menjamin mereka kepada peluang pekerjaan dimasa mendatang. Harapannya dengan wadah keterampilan ini mereka dapat bersungguh-sungguh belajar dan berkarya serta menjadi ruang yang bermanfaat bagi mereka dan orang tua mereka.

Saran

Bedasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan, saya menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada hasil penelitian ini baik secara tulisan atau bahasa dalam penyajian ini, oleh karena itu penulis sangat berharap mendapatkan pendapat dan saran dari pembaca untuk lebih baik lagi, semoga dengan terselesaikannya laporan proyek ini diharapkan dapat menjadi contoh dan pedoman bagi peneliti lain untuk terus mengangkat isu arsitektur terkait pendidikan anak-anak terpinggirkan serta menjadi manfaat bersama bagi lingkungan dan kepada masyarakat terpinggirkan.

REFERENSI

- BPS. (2020-2022). *Persentase anak usia 10-17 tahun yang bekerja menurut provinsi (Persen)*. Retrieved Februari 20, 2023, from <https://www.bps.go.id/indicator/6/2008/1/persentase-dan-jumlah-anak-usia-10-17-tahun-yang-bekerja-menurut-provinsi.html>
- David, H. (2015). *Empati: Makna dan Pentingnya*. Alih bahasa: Ahmad Lintang Lazuardi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Fadli, D. (2022). *Mengenal Sekolah Waldorf, Alternatif Sistem Pendidikan untuk Anak*. Retrieved Februari 23, 2023, from Halodoc: <https://www.halodoc.com/artikel/mengenal-sekolah-waldorf-alternatif-sistem-pendidikan-untuk-anak>
- Harbison. (1981). *Household Survival Theory*. 225-251.
- Konvensi Hak Anak, PBB (1989).
- Keputusan Presiden. (1990). *Pengesahan Convention on The Rightsof The Child (Konvensi Tentang Hak-Hak Anak)*. No.36 Tahun 1990.
- Navaneedhan, & Kamalanabhan. (2018). *Journal Sociology of Education*.
- Nurkse, R. (1953). *Teori Lingkaran Setan Kemiskinan (Vicious Cycle of Poverty)*. Retrieved April 18, 2023, from <http://eprints.uny.ac.id/65834/3/Bab%20II.pdf>
- Mediastika, C. E. (2016). *Understanding Empathic Architecture. Journal Of Architecture And Urbanism, 40*.
- Rakhmaniyah, & Assyifa . (2020). *Gambaran Kualitas Hidup Anak Jalanan yang Mengamen*. Retrieved Februari 17, 2023, from <http://repository.untar.ac.id/id/eprint/12543>
- Suvetha, J. (2022). *Architecture and design for children*. Retrieved Februari 20, 2023, from <https://www.re-thinkingthefuture.com/2022/02/23/a6308-architecture-and-design-for-children/>
- Undang – Undang No.13 Tahun 2003 Pasal 68 tentang Pengusaha dilarang mempekerjakan anak(2003).<https://www.ilo.org/dyn/natlex/docs/ELECTRONIC/64764/71554/F1102622842/IDN64764.pdf>