

# Sekolah Non-Formal bagi Anak Jalanan dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

Ibda Zhurifah Qurrota'yun dan Purwanita Setijanti

Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

*e-mail*: psetijanti@arch.its.ac.id

**Abstrak**—Tingkat arus urbanisasi di Surabaya semakin meningkat tiap tahunnya. Hal tersebut didukung dengan meningkatnya jumlah kaum marjinal. Anak jalanan merupakan salah satu bentuk dari adanya kaum marjinal yang dipercaya setiap tahunnya semakin meningkat. Kebanyakan dari mereka sudah putus sekolah karena faktor ekonomi dan keluarga. Untuk itu, dibutuhkan wadah yang dapat memberdayakan mereka agar mereka mendapatkan haknya kembali. Dengan menggabungkan beberapa unsur arsitektural dan non-arsitektural seperti bentuk ruangan dan perilaku anak jalanan, maka terciptalah suatu desain yang dapat membantu anak jalanan dalam memenuhi kebutuhannya agar tidak kembali lagi ke jalanan. Hasil akhir dari pengguna bangunan yang di desain pada tugas akhir ini adalah agar anak dapat mendapatkan hak untuk mengenyam bangku pendidikan kembali dan juga agar anak tersebut dapat memiliki suatu bekal keahlian yang berguna bagi hidupnya kelak. Maka dari itu, digunakanlah konsep ruang yang fleksibel penggunaannya dengan menggunakan metode Fleksibilitas Arsitektur.

**Kata Kunci**—Anak Jalanan, Arsitektur Perilaku, Fleksibilitas Arsitektur.

## I. PENDAHULUAN

**A**NAK jalanan adalah anak yang berusia sekitar 6-18 tahun yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk melakukan kegiatan hidup sehari-hari di jalan dan tempat umum lainnya [1]. Data survey yang di dapat di Dinas Sosial Kota Surabaya, sebanyak 26 anak perempuan dan 45 anak laki-laki yang menjadi anak jalanan di Kota Surabaya. Sayangnya, faktor ekonomi dan faktor permasalahan keluargalah yang menyebabkan munculnya anak jalanan.

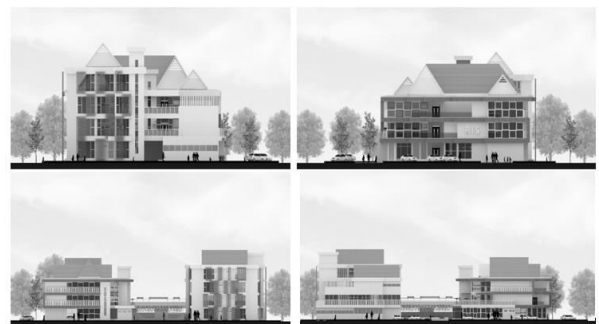
Banyak diantara mereka yang putus sekolah demi memenuhi kebutuhan hidup dan mengabaikan pendidikannya (Gambar 1). Pendidikan menjadi hal yang sering terlewatkan dari perhatian jika menyangkut anak jalanan, padahal pendidikan merupakan hal yang sangat penting. Lingkungan pendidikan sendiri diharapkan dapat merubah perilaku anak jalanan. Apabila perilaku mereka dapat dirubah, sebuah langkah awal yang bagus bagi kehidupan mereka kedepannya. “Ruang Pemberdayaan Anak Jalanan” berlokasi di Jalan Raya Rungkut Madya (Gambar 3). Diharapkan nantinya objek rancang ini dapat memenuhi kebutuhan anak jalanan tentang pendidikan dan juga dapat mengasah minat dan bakat yang dimiliki anak jalanan. Adapun tujuan lain, yaitu memberikan rasa aman dan nyaman pada anak jalanan setelah dibekali dengan pelajaran dan pelatihan sebagai bekal kehidupannya kelak sehingga jumlah populasi anak jalanan berkurang di Surabaya.



Gambar 1. Kondisi Kaum Marjinal.  
(Sumber: www.google.com)



Gambar 2. Kondisi Kehidupan Anak Jalanan.  
(Sumber: www.google.com)



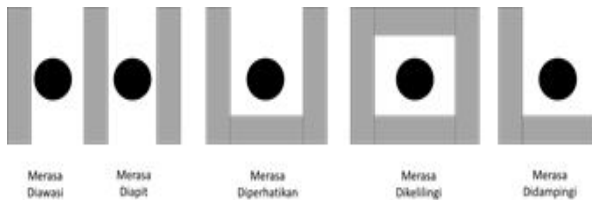
Gambar 4. Tampak Bangunan.

## II. METODA PERANCANGAN

Pendekatan rancangan “Ruang Pemberdayaan Anak Jalanan” dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan Arsitektur Perilaku. Dimana perilaku manusia tersebut bersumber dari pembawaan biologis dan juga melalui pengalaman yang didapat [2]. Pola perilaku manusia tersebut akan dipengaruhi dan juga mempengaruhi lingkungannya. Karena lingkungan bukan hanya menjadi wadah bagi aktivitas manusia, tapi juga menjadi bagian yang membentuk pola pikirnya [3].



Gambar 5. Perspektif Bangunan.



Gambar 6. Diagram Pembagian Zona.

Dengan pendekatan Arsitektur Perilaku, metoda rancang yang digunakan adalah metoda Programming oleh Donna P. Duerk. Programming merupakan sebuah proses dalam mengatur informasi yang ada, sehingga informasi yang tepat dapat digunakan sebagai output dalam mendesain [4]. Selain itu juga menggunakan metoda *Flexibility Architecture*. Fleksibilitas penggunaan ruang merupakan suatu sifat yang memungkinkan digunakannya sebuah ruang untuk bermacam-macam kegiatan. Kriteria pertimbangan metoda Fleksibilitas antara lain:

1. Segi Teknik (praktis dan resiko rusak kecil)
2. Segi Ekonomis (murah dari segi pembuatan dan pemeliharaan).

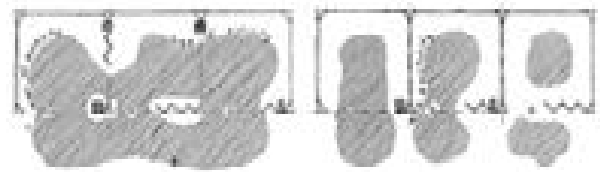
Berikut merupakan tiga konsep Fleksibilitas:

- **Ekspansibilitas**  
Konsep yang menerapkan bahwa ruang atau bangunan dapat menampung pertumbuhan melalui perluasan.
- **Konvertibilitas**  
Konsep yang memungkinkan adanya perubahan tata atur pada suatu ruang.
- **Versatibilitas**  
Konsep yang menerapkan ruang atau bangunan dapat bersifat multifungsi.

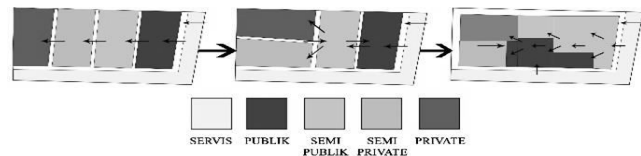
Dari ketiga konsep dari metoda Fleksibilitas diatas, konsep yang diaplikasikan pada obyek rancang Ruang Pemberdayaan Anak Jalanan ada konsep yang ketiga, yaitu konsep Versatibilitas.

### III. HASIL DAN EKSPLORASI

Objek rancang merupakan objek yang menyuguhkan fasilitas pemberdayaan bagi anak jalanan, berupa sekolah, asrama, dan juga klinik. Secara keseluruhan obyek rancang mengangkat konsep kenyamanan. Kenyamanan yang dimaksud adalah bagaimana obyek rancang bisa membuat nyaman penggunaannya terutama anak jalanan sehingga anak tersebut merasa seperti di rumahnya sendiri dan merasa tidak ingin kembali ke jalanan lagi. Konsep kenyamanan yang dihadirkan relevan dengan metoda dan pendekatan yang digunakan. Sebab, perilaku anak mempengaruhi bentuk, tatanan, dan luasan rancangan. Lalu, bentuk, tatanan, dan luasan yang bagaimana yang bisa digunakan oleh anak jalanan



Gambar 7. Tatanan Massa.



Gambar 8. Diagram Fleksibilitas Ruang.

(Sumber: *Guidelines for The Design of Centres for Street Children*, UNESCO)

untuk beraktivitas dan merasa nyaman dalam menggunakan obyek rancang tersebut.

Setelah hasil eksplorasi dari pembahasan diatas, didapatkan desain sebagai berikut:

- **Konsep Zoning**  
Zona didesain agar semakin masuk kedalam bangunan semakin privat. Kemudian zona disesuaikan lagi agar memungkinkan adanya area terbuka pada bagian tengah untuk menghadirkan kegiatan yang mengapresiasi anak jalanan. Berikut merupakan diagram transformasi bentuk zoning dari obyek rancang (gambar 6).
- **Konsep Tatanan Massa**  
Dari beberapa gambar tatanan massa, dipilih tatanan massa yang ketiga, yaitu massa dimana pengunanya merasa diperhatikan (gambar 7). Hal tersebut dimaksudkan agar anak merasa aman dan nyaman namun juga tidak merasa terkekang dengan membuka salah satu sisinya dan menambahkan area terbuka.
- **Konsep Ruang**  
Konsep ruang yang diangkat adalah konsep Fleksibilitas. Konsep ruang ini didukung dengan penggunaan metoda Fleksibilitas Arsitektur (Gambar 8). Penerapannya pada ruang kelas, ruangan bisa digunakan untuk acara-acara tertentu dengan memasang dan menggunakan dinding partisi. Serta pada area lapangan tidak berfungi sebagai lapangan saja suattetapi bisa digunakan untuk acara-acara eventual.

### IV. PENERAPAN KONSEP

Ruang kelas merupakan ruangan yang juga memakai konsep Fleksibilitas. Karena keterbatasan lahan, dan terdapat 3 perbedaan tingkat pendidikan pada anak jalanan. Ruang kelas dibuat menjadi satu namun untuk membedakan tingkat pendidikan anak jalanan, bisa digunakan dinding partisi atau memanfaatkan barang-barang yang ada sehingga bisa digunakan sebagai pembatas. Ada kalanya, bila sedang ada pengarahan atau kegiatan lain yang membutuhkan ruangan seperti aula, ruang kelas dapat digunakan dengan melipat dinding partisi atau memindah-mindah barang tapi tidak mengubah tatanan ruang.



Gambar 9. Penerapan pada Ruang Kelas.



Gambar 11. Penerapan pada Ruang Workshop.



Gambar 10. Penerapan pada Tangga Side Entrance.



Gambar 12 . Penerapan pada Ruang Belajar Bersama.

Lain halnya pada area side entrance, memang tersedia tangga, selain digunakan untuk akses, tangga tersebut bisa berfungsi lain, jika jam istirahat tiba, tangga tersebut bisa digunakan sebagai tempat duduk-duduk anak sambil melihat kegiatan yang ada di lapangan. Sehingga tangga tersebut menjadi fleksibel (gambar 8).

Seperti pada ketiga gambar, yaitu ruang kelas, ruang workshop (Gambar 11), dan juga ruang belajar bersama (Gambar 12) terdapat penambahan unsur warna. Hal tersebut dimaksudkan agar warna dapat menstimulasi otak anak, sehingga kreativitas anak dapat berkembang dengan baik. Unsur warna yang digunakan juga memiliki makna sendiri bagi penggunanya. Jika ruangan tersebut diberi sentuhan *warm colour*, diharapkan pengguna (anak jalanan) dapat menjadi lebih aktif dan semangat dalam menjalani kegiatannya. Sedangkan jika suatu ruangan diberi sentuhan *cool colour*, diharapkan warna tersebut dapat menimbulkan ketenangan bagi pengguna (anak jalanan) serta dapat meningkatkan konsentrasi anak pada saat belajar.

## V. KESIMPULAN

Dalam proses merancang diperlukan pendekatan rancangan agar dalam penerapannya lebih terarah dan memiliki

kekhasan. Pendekatan yang dipilih dalam rancangan Ruang Pemberdayaan Anak Jalanan adalah pendekatan Arsitektur Perilaku. Pendekatan rancangan akan mempengaruhi gubahan massa bangunan nantinya. Objek rancang Ruang Pemberdayaan Anak Jalanan mewujudkan gubahan bangunan dengan menghadirkan kesatuan bangunan. Sehingga kehadiran bangunan yang sederhana namun nyaman bagi anak jalanan diharapkan bisa memenuhi kebutuhan anak jalanan sesuai dengan pendekatan yang dipilih (Arsitektur Perilaku). Dengan cara menghadirkan bentuk yang sederhana, objek rancang menjadi lebih selaras dengan lingkungan sekitarnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anonymous, "Permasalahan Anak Jalanan," 2015. [Online]. Available: <http://teman8.blogspot.co.id/2015/01/permasalahan-anak-jalanan.html>. [Accessed: 20-Jun-2009].
- [2] J. M. Laurens, *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Grasindo, 2004.
- [3] G. T. Moore, "Architecture and Human Behavior: The Place of Environment-Behavior Studies in Architecture," *Wisconsin Archit.*, pp. 18–21, 1979.
- [4] D. P. Duerk, "Architectural Programming: Information Management for Design, United States of America," in *Library of Congress Cataloging in Publication Data*, 1993.