

Pendidikan Anti-Korupsi melalui Kehadiran Arsitektur

Muhammad Fitra Teng dan Endrotomo

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

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

e-mail: endrotomo@jurusan.its.ac.id

Abstrak — Kasus korupsi di Indonesia semakin meningkat, berbagai upaya telah dilakukan untuk mencoba mencegah terjadinya kasus korupsi. Korupsi seolah menjadi hal yang biasa saja di mata para pelakunya, bahkan para tersangka kasus dugaan korupsi mendapatkan tempat yang masih cukup nyaman untuk orang-orang seperti mereka. Lantas apakah seorang arsitek hanya akan tinggal diam melihat kasus ini? Arsitektur berkembang setiap saat dan perkembangannya bisa mencakup segala aspek kehidupan, untuk menangani kasus ini maka sudah tentu diperlukan sebuah upaya arsitektur untuk meresponnya. Sebuah percobaan melalui lapas bagi para terpidana korupsi coba dirancang untuk bisa memberi gambaran akan korupsi dan dampaknya bagi masyarakat. Objek rancangan ini selain bertujuan untuk para tahanan kasus korupsi sekaligus juga dapat menjadi media pembelajaran dan pendidikan bagi masyarakat, karena sejatinya koruptor merupakan sebuah kegagalan dari sistem pendidikan yang berlaku di suatu negara. Melalui objek rancangan ini, coba diterapkan konsep-konsep yang membuat masyarakat sekitar tertarik untuk mengunjungi pusat pendidikan ini. Objek rancangan ini juga bertujuan sebagai sebuah tempat wisata alternatif bagi masyarakat setempat.

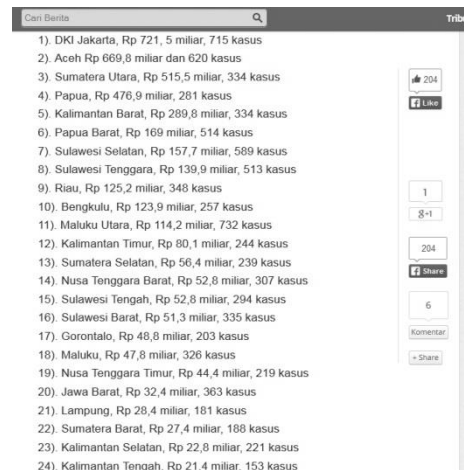
Kata Kunci — Korupsi, Arsitektur, Pendidikan, Masyarakat

I. PENDAHULUAN

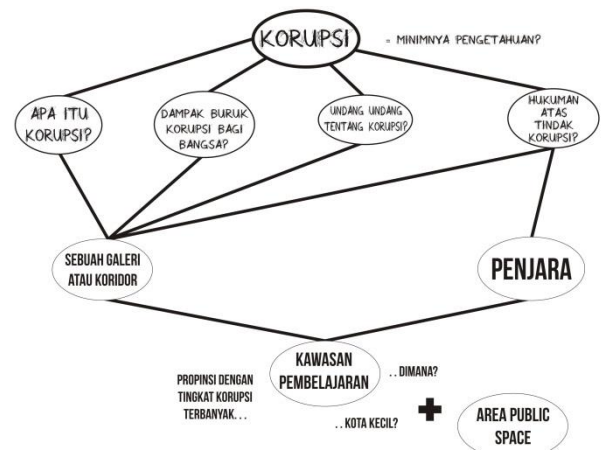
KORUPSI adalah sebuah kebodohan yang dimiliki oleh suatu bangsa. Sebuah treatment tidak akan berpengaruh apa-apa pada pelaku korupsi selama pelaku tersebut tidak diberikan pendidikan yang baik akan korupsi dan dampaknya yang sangat merugikan bagi negara. Dari hal ini penulis mencoba untuk mengambil sebuah kesimpulan bahwa kebodohan bisa diatasi dan dimusnahkan oleh pendidikan dalam suatu negara khususnya di suatu daerah. Pendidikan selalu menjadi jawaban atas segala masalah bangsa yang paling mendasar. Lantas, pendidikan yang seperti apa yang ingin diterapkan menjadi sebuah pertanyaan besar kemudian. Pendidikan yang membuat orang berminat adalah salah satu solusi yang coba diterapkan dalam objek desain ini.

Di sisi lain, korupsi dilihat sebagai sebuah upaya seorang manusia dalam menyejahterahkan hidupnya. Upaya ini tentu menjadi satu hal yang salah dipahami oleh seorang manusia yang sudah lupa akan hakikat dirinya sebagai khalifah di dunia ini. Tindakan para koruptor yang kemudian menjadi narapidana memberi gambaran akan mereka sudah keluar dari

ranah prasadar seorang manusia. Peran Arsitektur sebagai sebuah ilmu pengetahuan yang terus berkembang adalah mencoba untuk merespon isu korupsi lantas kemudian mencoba untuk menkonversikan solusinya dalam sebuah wujud arsitektur itu sendiri. Upaya untuk merespon hal di atas adalah dengan adanya sebuah Lapas yang secara khusus menampung para tahanan kasus korupsi. Lapas ini juga tidak hanya berdiri sendiri sebagai sebuah lapas tetapi juga dilengkapi dengan fasilitas lain yang dapat menjadi tempat pembelajaran tidak hanya bagi para terpidana korupsi tapi juga masyarakat. Bahkan, fasilitas ini diharapkan dapat mengunggah rasa manusia sebagai penggunaannya kepada hakikat dan kesadaran manusia tersebut akan kemurnian jiwanya sebagai seorang manusia.



Gambar 1. Data kasus korupsi di beberapa provinsi di Indonesia (Sumber : www. Tribunnews.com) [1].

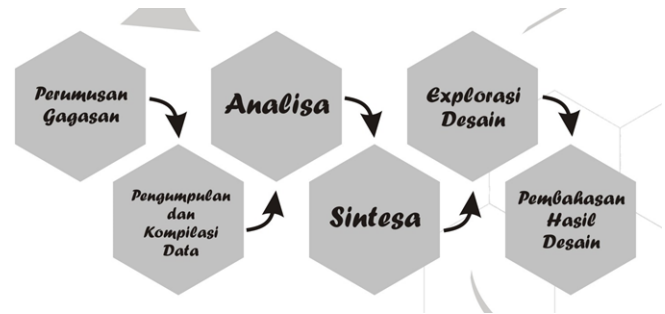


Gambar 2. Diagram isu dan pemecahannya (Sumber : data pribadi)

mengembangkan penelitian tentang andragogi, khususnya bagi para koruptor (Gambar 8).

II. METODE DAN PENDEKATAN DESAIN

Metode perancangan yang coba dipakai dalam kasus ini adalah metode *Inquiry by Design*. *Inquiry by Design* adalah paham yang didasari dengan bertanya, memeriksa, menyelidiki, mempertanyakan dan untuk itu belajar melalui desain. Penggunaan metode ini dalam perancangan terbagi menjadi dua fase, fase pertama yaitu pengkajian terhadap beberapa hal mendasar seperti data tentang tipologi objek, tapak, isu yang diangkat, serta beberapa hal yang menjadi penting untuk dikaji. Data-data tersebut dianalisa dan menciptakan sinkronisasi yang baik antara objek, isu dan tapak yang dilanjutkan dengan fase kedua yaitu siklus Image-Present-Test [2]. Tahap selanjutnya adalah mencoba lebih merincikan tahapan desain menjadi enam langkah yaitu perumusan gagasan, pengumpulan dan kompilasi data, analisa, sintesa, eksplorasi desain, dan pembahasan hasil desain (Gambar 3).



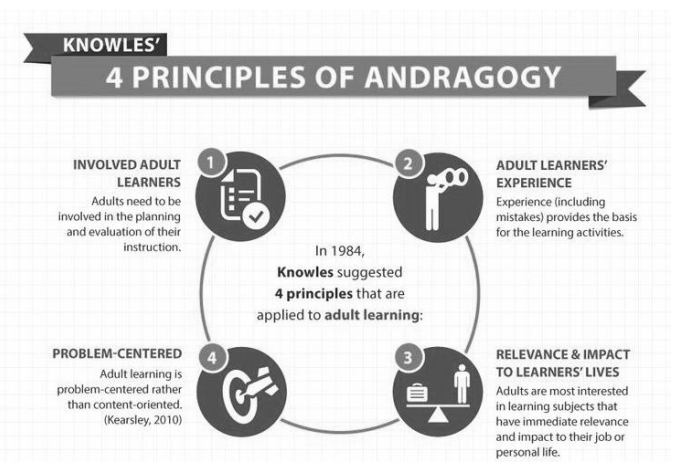
Gambar 3. Langkah metode desain yang digunakan (Sumber : data pribadi)

Beberapa pendekatan yang coba dilakukan adalah pendekatan andragogi, representasi dan pendekatan ruang dari ranah arsitektur (Gambar 4). Representasi sebagai proses abstraksi adalah cara yang lebih tepat untuk representasi pemahaman. Representasi harus datang dari realitas, tetapi juga harus mengandung informasi yang cukup tepat untuk tujuan yang telah ditetapkan [3].

III. HASIL DAN EKSPLORASI

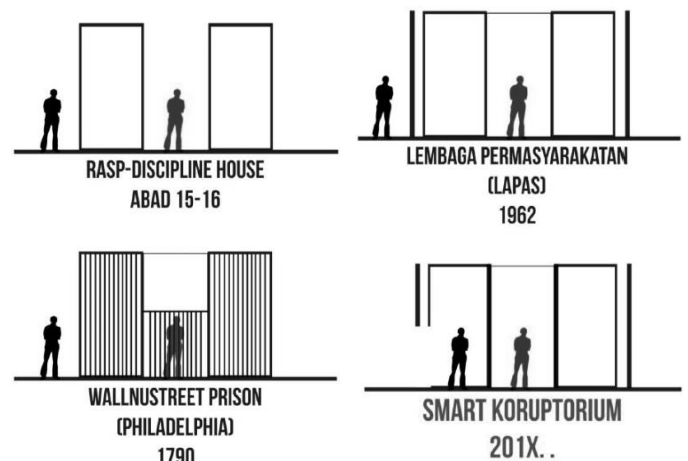
Dari metode dan pendekatan yang dilakukan maka didapatkan konsep-konsep dan eksplorasi desain diantaranya :

Smart koruptorium muncul sebagai sebuah alternatif pengembangan lembaga pemasyarakatan tipikal khusus untuk para koruptor dengan merunut sejarah berdirinya Lapas. *Smart* koruptorium merupakan gabungan dari dua fungsi bangunan yaitu bangunan lembaga pemasyarakatan dan galeri sebagai media untuk mengisi konten edukasi korupsi (Gambar 5).



Gambar 4. Salah satu pendekatan yang digunakan yaitu andragogy (Sumber :www.pinterest.com) [4].

Pada proses selanjutnya, eksplorasi yang dilakukan adalah mencoba merepresentasikan kehidupan manusia menjadi sesuatu yang bisa mengedukasi. Edukasi yang coba dilakukan dengan harapan untuk dapat menyadarkan orang-orang baik para tahanan koruptor maupun masyarakat, dalam hal ini lebih ditekankan pada proses pengolahan tapak, tatanan, dan massa [6]. Para koruptor yang telah melakukan tindakan korupsi mulai terbatas kebebasannya. Edukasi yang diberikan pada para koruptor dengan bentuk tatanan dan massa yang bersifat mengekang diharapkan dapat memberi mereka sebuah perenungan, sedangkan untuk pengunjung mendapatkan sisi luar dari tatanan dan massa yang dimaknai sebagai orang-orang yang masih bebas dari tindakan kriminal dan masih bisa diedukasi dengan konten-konten yang disediakan (Gambar 6 dan 7)



Gambar 5. Konsep koruptorium (Sumber : Data Pribadi)

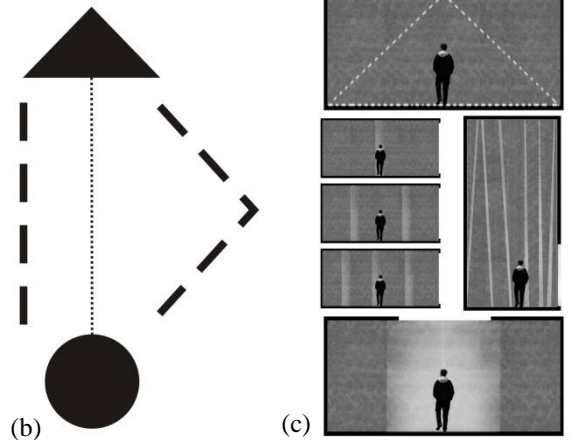
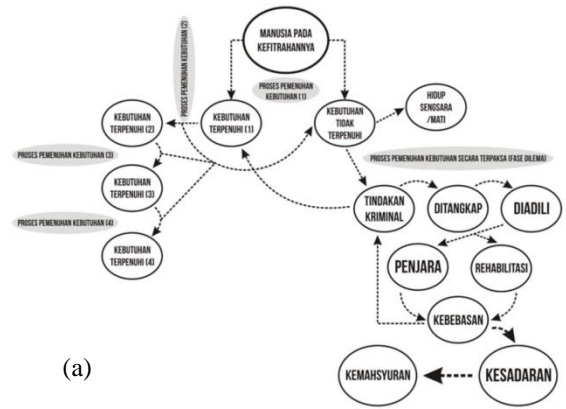
Koruptoium ini juga dapat menjadi tempat penelitian bagi para psikolog yang ada di dalam bangunan ini untuk

Salah satu tujuan adanya koruptorium adalah untuk memperbaiki dan membina kondisi psikologi, terutama para koruptor. Hal ini diwujudkan dengan kehadiran ruang dan ruangan yang dapat mempengaruhi kondisi batin dan jiwa para koruptor. Perilaku para koruptor juga dibimbing dengan dilatih tertib melalui tatanan ruangan-ruangan yang dihuni oleh para koruptor. Selain itu adanya pembagian zona dari mulai zona dengan penjagaan ketat hingga zona yang cukup longgar untuk tempat beraktifitas para koruptor (Gambar 9, 10, dan 11).

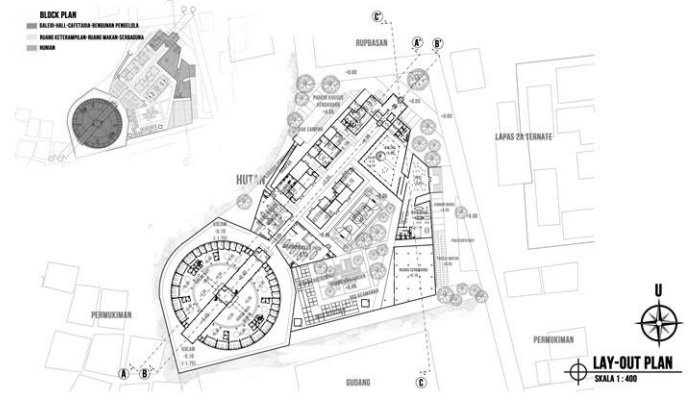
Terakhir, edukasi bagi para masyarakat sekaligus pengunjung dilakukan dengan menghadirkan galeri dan *participatory public space* yang didukung oleh konsep bangunan *participatory facade* sebagai media untuk para masyarakat belajar serta mengeluarkan aspirasi mereka tentang korupsi maupun koruptor (Gambar 12 dan 13).

IV. KESIMPULAN

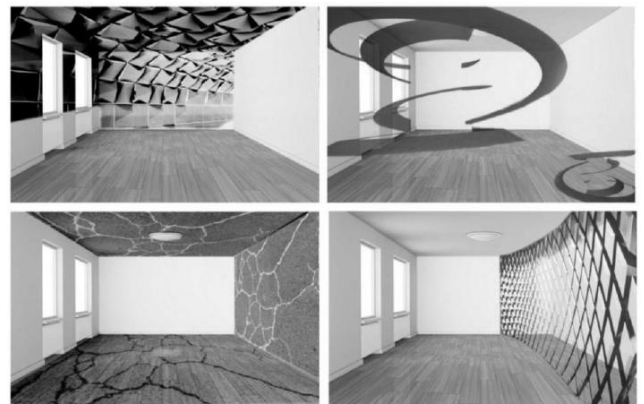
Pendidikan anti-korupsi dengan arsitektur sebagai solusinya tidak dapat menjamin kalau tingkat kasus korupsi di Indonesia dan khususnya di suatu wilayah akan berkurang. Namun, hal ini dapat membuat masyarakat belajar akan dampak buruk yang terjadi jika terlibat dalam kasus korupsi. Pendidikan anti-korupsi dengan kehadiran arsitektur dapat dicapai dengan beberapa hal diantaranya dengan pendekatan andragogi, yang dikonversikan menjadi tatanan dan massa yang menghadirkan iklim dan suasana yang membuat para narapidana terkait kasus korupsi ini belajar secara tidak langsung. Perilaku para koruptor juga dibimbing dengan dilatih tertib melalui tatanan ruangan-ruangan yang dihuni oleh para koruptor. Selain itu adanya pembagian zona, dari zona dengan penjagaan ketat hingga zona yang cukup longgar untuk tempat beraktifitas para koruptor. Sedangkan untuk masyarakat umum/pengunjung, sarana edukasi yang disediakan adalah galeri, *participatory public space*, dan juga *participatory facade* sebagai media untuk para masyarakat belajar serta mengeluarkan aspirasi mereka tentang korupsi maupun koruptor. Kehadiran galeri ini juga menjadi media kontak para pengunjung (bukan keluarga) dengan para koruptor sekaligus memberi gambaran nyata akan hukuman untuk para koruptor jika terligat kasus korupsi.



Gambar 6. Representasi kehidupan manusia yang coba dibaca sebagai *sequence*(a), *shape*(b), dan *space*(c) (Sumber : Data Pribadi)



Gambar 7. Gambar *Lay-out plan* Koruptorium dan *Block Plan* Sumber : Data Pribadi



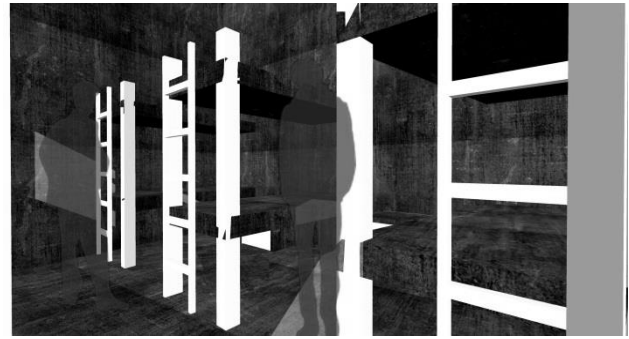
Gambar 8. Ilustrasi adaptif *space* pada ruang keterampilan Sumber : Data Pribadi

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, Ir. Endrotomo MT. selaku dosen pembimbing; Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, PhD. selaku dosen koordinator mata kuliah tugas akhir; segenap dosen dan karyawan Jurusan Arsitektur ITS; kepada para sahabat, serta semua pihak-pihak yang tidak sempat disebutkan yang tentu membantu penulis dalam bentuk apapun. Penulis menyampaikan terima kasih atas segala dukungan, bantuan, dan doa yang telah diberikan selama proses pengerjaan Tugas Akhir dan penyelesaian artikel ilmiah ini..

DAFTAR PUSTAKA

- [1] <http://www.tribunnews.com/nasional/2012/10/01/ini-dia-peringkat-provins-terkorup-di-indonesia> (diakses 3 November 2014)
- [2] John Ziesel (2006). *Inquiry By Design*. New York: W.W. Norton & Company
- [3] Collien D., "Thinking About Architecture", in *representation*, London :Laurence King Publishing Ltd (2006) Hal 15-22
- [4] <https://www.pinterest.com/pin/297800594083776298/> (diakses 3 maret 2015)



Gambar 9. Hunian narapidana dengan zona keamanan yang ketat
Sumber : Data Pribadi



Gambar 10. Ruang makan dengan tatanan ruangan yang dapat membuat para koruptor belajar untuk tertib
Sumber : Data Pribadi



Gambar 11. Suasana taman bagi narapidana dengan zona yang cukup longgar tapi tetap dengan menara pengawasan
Sumber : Data Pribadi



Gambar 12. Suasana Galeri (Sumber : Data Pribadi)



Gambar 13. Suasana atap bangunan galeri sebagai view ke dalam lapas dan alam sekitar (Sumber : Data Pribadi)