

PENERAPAN ARSITEKTUR PERILAKU DALAM DESAIN RUMAH SINGGAH KREATIF ANAK JALANAN

Eric Nicholas Ryandi¹⁾, Priscilla Epifania Ariaji^{2)*}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara,
eric.315190010@untar.stu.ac.id

^{2)*}Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara,
priscillae@ft.untar.ac.id

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

Masuk: 11-12-2023, revisi: 25-03-2024, diterima untuk diterbitkan: 26-04-2024

Abstrak

Penyebaran anak jalanan di ruang publik masih menjadi masalah yang sangat umum dihadapi di Indonesia yang utamanya disebabkan oleh semakin meningkatnya taraf kesejahteraan hidup yang tidak diimbangi dengan lapangan pekerjaan yang seimbang. Anak turun yang turun bekerja di jalan tentunya dipengaruhi oleh lingkungan hidup di sekitarnya yang memiliki angka kemiskinan yang tinggi sehingga mereka rentan dengan aksi putus sekolah karena harus bekerja secara paksaan atau pengorbanan diri sendiri yang menurunkan minat untuk mengembangkan potensi akademis ataupun non-akademis yang dimiliki anak tersebut. Anak jalanan biasanya memiliki kondisi mental dan psikis yang masih kekanak-kanakan ditambah lagi kemampuan akademik, motorik, beserta kecerdasan emosional yang belum matang karena kurangnya interaksi dari teman sebaya sehingga bila ia hidup di lingkungan yang buruk ada besar kemungkinan pemikiran mereka mudah dipengaruhi bila tidak diberi pendidikan. Sebagai bagian dari masa depan pembangunan bangsa anak jalanan harus diberikan fasilitas hidup yang layak yang dapat memberikan mereka perasaan aman dan nyaman namun tidak melupakan fasilitas pembelajaran yang interaktif dapat membekali perkembangan skill mereka agar mereka dapat tumbuh berkembang menjadi pribadi yang kritis dan produktif. Oleh karena itu, rumah singgah kreatif menjadi salah satu alternatif penggabungan ruang hunian dan ruang aksi pembelajaran kreatif anak jalanan yang digunakan untuk mengembangkan ilmu, hobi, dan keahlian yang dimiliki sesuai dengan kemampuan mereka. Agar rumah singgah kreatif bisa mendapat interaktif dengan anak jalanan maka penerapan desain yang diterapkan harus mengikuti kepribadian dan perilaku hidup anak jalanan yang mengedepankan fleksibilitas maupun adanya rasa kepemilikan komunal.

Kata kunci: anak jalanan; fleksibilitas; kepemilikan komunal; lingkungan hidup; rumah singgah kreatif

Abstract

The spread of street children in public spaces is still a very common problem faced in Indonesia, which is mainly caused by the increasing level of living welfare that is not matched by balanced employment opportunities. Children who go down to work on the streets are certainly influenced by the surrounding environment which has a high poverty rate so that they are vulnerable to dropping out of school because they have to work by force or self-sacrifice which reduces the interest in developing the academic or non-academic potential of the child. Street children usually have a mental and psychological condition that is still childish plus academic, motor skills, along with immature emotional intelligence due to lack of interaction from peers so that if they live in a bad environment there is a possibility that their thoughts are easily influenced if they are not given education. As part of the future of the nation's development, street children must be given proper living facilities that can provide them with a feeling of security and comfort but not forgetting interactive learning facilities that can equip their skill development so that they can grow into critical and productive individuals. Therefore, the creative boarding house is an alternative to combining

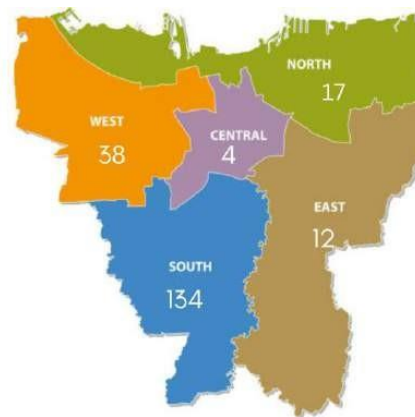
residential space and creative learning space for street children used to develop their knowledge, hobbies, and skills according to their abilities. In order for the creative halfway house to be interactive with street children, the application of the applied design must follow the personality and life behavior of street children who prioritize flexibility and a sense of communal ownership

Keywords: communal ownership; creative boarding house; flexibility; living environment; street children

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Masalah sosial di Indonesia sangat marak disebabkan karena adanya kesenjangan secara ekonomi dan lingkungan hidup khususnya dari lajunya pertumbuhan penduduk yang tidak diimbangi oleh lapangan kerja yang layak dalam memenuhi kebutuhan hidup sehingga timbul keterbatasan ekonomi. Akibat keterbatasan ekonomi, bagi anak untuk terjun dalam dunia kerja untuk membantu dalam kegiatan ekonomi keluarga dengan turun ke sektor informal dalam bentuk ruang publik dan jalan raya dengan menjadi anak jalanan (anja).



Gambar 1. Peta Jumlah Persebaran Anak Jalanan di Jakarta

Sumber: jakarta.bps.go.id

Anja di Jakarta sendiri menurut data BPS di tahun 2021 berjumlah sekitar 205 orang anak dengan area Jakarta Selatan menjadi area yang paling banyak terdapat anak jalanan dengan angka 134 orang anak. Kebanyakan anja biasanya hidup di area pinggiran jalan Bersama orang tuanya maupun bersama sebuah kelompok kecil tanpa pulang ke rumah dalam waktu yang lama dikarenakan waktu kerja yang bersifat oportunistik terhadap waktu atau karena sudah mendedikasikan diri untuk tinggal di jalan sepenuhnya karena putusanya relasi antara orang tua dan anak. Kebanyakan anja menjadikan ruang publik sebagai rumah kedua mereka dimana mereka menghabiskan waktu mereka di jalan menggunakan ruang seadanya biasanya di bagian pinggir toko ataupun pinggir jalan dengan memanfaatkan ruang seadanya selama kenyamanan terpenuhi. Meskipun terlihat nyaman bagi anak jalanan, masyarakat umum kerap memandang anja sebagai parasit yang mengganggu ketertiban ruang umum sehingga mereka kerap dikucilkan sehingga menjadi target kriminalitas maupun salah satu sumber pengaruh penyebaran kelompok kriminal.

Untuk mencegah hal negatif dalam pertumbuhan kembang anak diperlukan bimbingan dan lingkungan yang kondusif yang memberikan keamanan dan kenyamanan bagi anak sehingga dibutuhkan fasilitas rumah kreatif yang memberikan program pendidikan dasar dan keterampilan anak untuk mengasah ilmu sosial dan kreativitas keterampilan anja. Akan tetapi,

dalam mendesain rumah kreatif perlu diperhatikan perilaku yang dianggap normal bagi anja agar mereka dapat beradaptasi terhadap desain fasilitas rumah singgah dan aktif berpartisipasi dalam program dengan ekspektasi pengalaman ruang yang sesuai dengan perilaku alamiah mereka.

Rumusan Permasalahan

Rumusan masalah yang diangkat adalah tentang tersisihnya anak jalanan dari kehidupan bermasyarakat sehingga mereka mendapatkan perilaku diskriminatif secara tidak langsung karena mereka terjun ke jalur informal dan hidup secara nomaden untuk ikut mencari nafkah untuk membantu ekonomi keluarga dan mengorbankan aspek lain untuk berkembang menjadi pribadi yang produktif (secara ilmu sosial maupun ilmu akademik dan keterampilan dasar) dan mendapatkan fasilitas untuk hidup secara layak. Dengan masalah ini muncul ide untuk mendesain fasilitas rumah kreatif yang didesain dengan mengikuti konsep perilaku yang berfungsi untuk menyesuaikan kehidupan anak jalanan yang liar ke dalam sebuah batas nyata berupa bangunan.

Tujuan

Berdasarkan latar belakang tujuan dari artikel ini adalah untuk mengidentifikasi desain terhadap furniture maupun ruangan yang layak dihuni oleh anak jalanan namun juga adaptif dengan perilaku mereka sehingga mereka dapat tumbuh dan berkembang secara normal dalam lingkungan yang kondusif, produktif, dan aman. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi artikel yang dapat membantu dalam perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang arsitektur mengenai perancangan fasilitas pembelajaran hunian bagi anak jalanan yang menyesuaikan dengan kaidah arsitektur perilaku melalui ruangan yang transformatif.

2. KAJIAN LITERATUR

Anak Jalanan

Anak jalanan merupakan Kelompok anak yang berusia di bawah 18 tahun yang menghabiskan keseluruhan kehidupan sehari-harinya di ruang publik untuk melakukan berbagai kegiatan mulai dari mencari nafkah, bermain, dan berkerliaran di jalan dan tempat umum tertentu (Departemen Sosial RI, 2005). Kelompok yang biasa dikategorikan sebagai anak jalanan biasanya memiliki rentang umur dari 6-18 tahun yang menghabiskan waktunya di jalan selama 4 jam atau lebih terutama untuk mencari nafkah. Anak jalanan biasanya memiliki pekerjaan yang menuntut mereka untuk hidup nomaden mulai dari mengemis, mengamen, maupun menjadi pedangan asongan, kuli angkut, atau tukang parkir. Menurut Soemiarti (2004) dalam Sanjaya (2015), Secara karakteristik, Anak jalanan dapat dibagikan menjadi beberapa tipe bila dikaji dari frekuensi mereka di tempat umum dihasilkan 3 tipe paling umum: (1) Kelompok *high risk to street children*, yaitu anak jalan yang masih tinggal dengan orang tua, beberapa jam di jalanan kemudian kembali ke rumah. (2) Kelompok *children on the street*, yaitu mereka melakukan aktivitas ekonomi di jalanan dari pagi hingga sore hari. Dorongan ke jalan disebabkan oleh keharusan membantu orang tua atau untuk pemenuhan kebutuhan sendiri. (3) Kelompok *children of the street*, yaitu mereka telah terputus dengan keluarga bahkan tidak lagi mengetahui keberadaan keluarganya. Hidup di jalanan selama 24 jam, menggunakan fasilitas mobilitas yang ada di jalanan secara gratis.

Rumah Singgah Kreatif

Rumah singgah kreatif sendiri merupakan sebuah hunian sementara bagi anak jalanan yang dibentuk oleh 2 fungsi yang digabungkan menjadi satu yaitu rumah singgah dan rumah kreatif. Rumah singgah menurut departemen sosial RI (2005) adalah sebuah fasilitas yang menjadi tempat tinggal yang bersifat sementara bagi anak jalanan untuk menghubungkan mereka dengan pihak yang mau menolong mereka yang bersifat nonformal. Rumah kreatif adalah

sebuah fasilitas nonformal yang memberikan pelatihan minat bakat di bidang kreatif sebagai penyaluran hobi maupun bekal pekerjaan ataupun bentuk awal pelatihan kewirausahaan. Rumah singgah kreatif merupakan sebuah penggabungan fungsi dimana anak jalanan bisa tinggal secara temporer atau menetap selama mereka membutuhkan pelatihan atau pembelajaran beserta kondisi lingkungan hidup yang pantas.

Pembelajaran di rumah kreatif biasanya berupa mengarah ke arah keterampilan non akademis yang berdasarkan kegiatan praktek bengkel (*workshop*) contohnya bidang seni rupa yang menghasilkan *handicraft* tetapi ada juga yang mengarah ke bidang lain seperti musik bahkan ilmu pekebunan kecil. Rumah kreatif menjadi salah satu solusi yang umum digunakan untuk meminimalisir masalah anak jalanan dimana mereka dapat berwirausaha dengan terjun ke dalam bidang kesenian yang dapat dikembangkan sebagai usaha mikro untuk mencari nafkah tanpa memerlukan persyaratan bekerja tertentu (contohnya rekam jejak prestasi akademis) yang mayoritasnya tidak dimiliki oleh anak jalanan.

Perilaku Dasar Anak Jalanan

Pada dasarnya anja sendiri menggunakan ruang umum khususnya jalan dan trotoar secara fleksibel untuk kebutuhan pokok makan, tidur, dan berinteraksi dengan 2 aktivitas inti yaitu berdiri dan duduk. Cara mereka menggunakan ruang umum yang cenderung liar namun mereka bisa menafsirkan batas guna ruang itu sendiri. Hal ini bergantung pada kenyamanan adaptasi dari anja tersebut. Perilaku ini didasarkan pada sifat kolektif untuk membentuk ruang aktivitas tergantung seberapa besar dan seberapa luas area yang perlu digunakan untuk beraktivitas dibantu dengan sifat beradaptasi (*coping*) mencari ruang kosong dan bagaimana menyamakan tubuh mereka agar sesuai dengan furnitur yang ada. Kedua hal ini bisa dikaitkan dengan istilah *covert dan overt behaviour*.

Menurut (Notoatmodjo 2003), Ada 2 macam bentuk perilaku manusia ditinjau dari bentuk respon terhadap stimulus, berikut penjelasannya: *Covert Behaviour* (perilaku tertutup), merupakan reaksi non ekspresif manusia terhadap suatu stimulus. Biasanya perilaku tertutup bermain dengan cara berpikir manusia melalui perhatian, persepsi, pengetahuan / kesadaran, dan sikap yang terjadi belum bisa diamati secara jelas oleh orang lain. Biasanya pada anak jalanan sikap ini dilakukan saat mereka mencari tempat untuk cenderung beraktivitas secara kelompok sebagai bentuk penetapan teritori untuk menjadi ruang aman dari bahaya di luar sebagai kaum yang terkucilkan; *Overt Behaviour* (perilaku terbuka), Respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktek. Contohnya, bisa dari bagaimana anak jalanan mencari nafkah menetap di sekitar pusat keramaian tempat mereka bekerja.

Kebutuhan dasar anak terdiri dari kebutuhan psikologis dan fisik, kebutuhan kemandirian, kebutuhan sosialisasi, dan kebutuhan kognitif. Kebutuhan fisik anak terkait dengan kebutuhan dasar pangan, sandang, kesehatan, tempat tinggal, dan pendidikan sulit untuk terpenuhi dengan masalah kebutuhan psikologis anak dengan waktu bermain dan belajar. Kebutuhan keamanan anak dipengaruhi oleh rasa curiga dan ketakutan terhadap orang tidak dikenal karena gaya hidup di jalanan. Kebutuhan bersosialisasi anak jalanan termasuk tinggi karena sifat solidaritas tinggi terhadap sesama dengan potensial bersosialisasi yang baik. Kebutuhan kognitif anak jalanan membutuhkan waktu dan tempat untuk berkreasi karena sebelumnya sibuk dengan pekerjaan di jalanan.

Arsitektur Perilaku

Arsitektur perilaku adalah sebuah kaidah arsitektur yang menyesuaikan tiga elemen dasar yaitu perilaku manusia (*human behavior*), kondisi alam sekitar (*nature*), lingkungan fisik sekitar

tempat hunian anak jalanan tersebut (*environment*). Perilaku anak jalanan dapat ditelusuri berdasarkan kebutuhan dasar, usia anak, dan jenis kelamin anak. Secara karakteristik cara hidup anja (anak jalanan) cenderung memiliki sifat pertemanan yang kuat sehingga dalam karakteristik umur tertentu mereka dapat bekerja dan hidup bersama dengan kumpulan anak lain yang memiliki nasib yang sama dengan mereka.

Hal ini di dasarkan pada aspek kebutuhan dasar yang sama yaitu keamanan kondisi hidup yang sama secara tempat hunian, kondisi ekonomi, dan kesehatan jasmani. Cara hidup anja biasanya hidup dengan 3 prinsip (Phillip, 2010), yaitu Kooperasi (*Cooperative*), anak jalanan saling membantu dalam situasi tertentu agar suatu kelompok tetap dapat hidup secara harmonis. Salah satu contoh aksi bentuk prinsip hidup ini terjadi pada konsisi tertentu khususnya pada saat mencari nafkah dan mencari dan membentuk situasi berhuni yang aman bagi sesama; Rasa senasib (*mutuality*), perasaan yang sama (sentimen) dalam kondisi kehidupan yang sama yang mendorong sebuah kelompok untuk mencapai hal yang sejenis. Hal ini dapat muncul karena terciptanya rasa iba terhadap sesama ataupun sebagai bentuk anak jalanan untuk merekrut anggota ataupun membentuk sebuah kelompok agar dapat lebih mudah bertahan hidup; Timbal balik (*exchange*), pertukaran informasi atau interaksi antar sesama anggota/ kelompok agar memperat hubungan (*trust*) atau mencari potensi pencarian nafkah.

Dari ketiga sifat di atas anak jalanan memiliki sifat dimana mereka membutuhkan kelompok untuk beraktivitas agar mereka merasa aman sebab mereka hidup sebagai kalangan pinggiran yang dianggap sebagai parasit oleh orang lain mereka membentuk sebuah kelompok tersendiri dalam menjalankan kebanyakan aktivitasnya. Karena mereka mengetahui mereka juga merupakan kalangan pinggiran mereka menyatukan diri dengan kehidupan jalan yang kumuh sebagai cara mereka beradaptasi dengan ruang yang tersedia.

Periode usia anak terdiri dari periode usia 5-12 tahun (anak-anak) dan periode usia 13-18 tahun (remaja). Perbedaan periode tersebut berdasarkan sifat dan tempramental anak dimana anak usia 5-12 tahun bersifat nakal, membantah, ingin tahu, dan aktif. Sedangkan, anak usia 13-18 tahun memiliki ciri ketertarikan heteroseksual, mencari jati diri, labil, dan belum menemukan minatnya. Perilaku anak jalanan juga dapat dibedakan berdasarkan jenis kelaminnya dimana laki-laki biasanya memilih pekerjaan lapangan atau bersifat seni. Sedangkan, perempuan tidak memiliki banyak pilihan terkait pekerjaan dan biasanya membantu berjualan untuk mendapatkan uang. Perilaku anak jalanan dipengaruhi dengan faktor lingkungan tempat tinggal. Variabel-variabel yang mempengaruhi faktor lingkungan tempat tinggal adalah ruang, ukuran, bentuk, perabot, penataan, warna, suara, temperatur, dan pencahayaan. Penggunaan ruang dengan dimensinya mempengaruhi psikis pengguna. Penataan perabot dan warna menampilkan karakteristik pengguna suatu bangunan. Variabel suhu, temperatur, dan pencahayaan berhubungan dengan kenyamanan pengguna.

Salah satu bentuk penerapan desain agar anja dapat beradaptasi terhadap suatu ruangan adalah dengan membuat ruang tersebut terlihat fleksibel. Fleksibilitas yang dimaksud sendiri bisa berupa keluwesan atau kemudahan suatu ruang untuk disesuaikan oleh penggunanya untuk beragam aktivitas mulai bisa mulai dari 2 aktivitas dasar atau lebih dalam sebuah ruangan dalam dimensi tertentu. Dalam teori fleksibilitas sendiri menurut ada teori mengenai fleksibilitas yang disebut dengan istilah adaptasi (*adaptable*). Menurut Aiswara (2003) *adaptable* terdiri *transformable* dalam struktur yang dapat diubah dan *moveable* dengan kemampuan untuk dapat memindahkan dan dan merubah struktur. Pengaplikasian ini lebih ditekankan pada ruangan yang bersifat open plan. *Open plan* adalah contoh desain tata ruang yang mengedepankan dominannya ruang bebas yang luas untuk digunakan untuk melakukan beberapa aktivitas dalam satu ruang. Ruang open plan biasanya tidak memiliki dinding

permanen sehingga digunakan furnitur atau partisi untuk menjadi pembatas nyata bagi ruang tersebut.

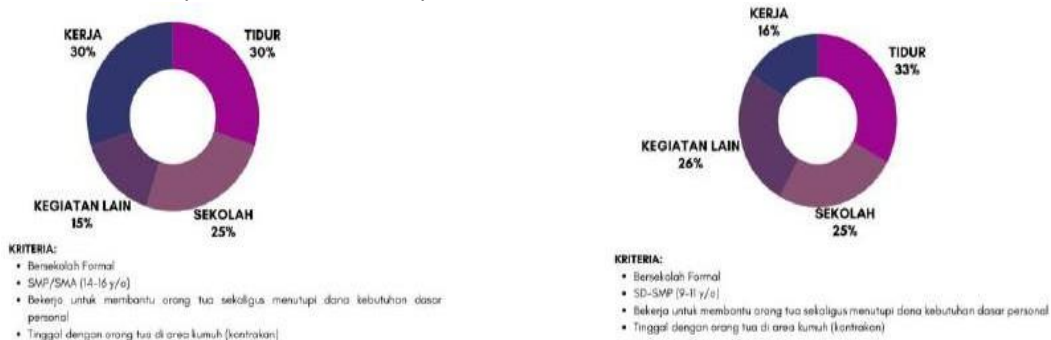
3. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan artikel menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer di dapat dari hasil observasi target lapangan terhadap aktivitas anak jalanan di kawasan pusat keramaian di kawasan Blok M distrik Jakarta Selatan. Untuk membantu kelengkapan data primer digunakan metode wawancara terbuka terhadap beberapa kelompok anak untuk mengetahui keseharian aktivitas mereka di ruang publik. Data sekunder menggunakan studi dokumentasi dengan bantuan dari studi literatur berupa jurnal, artikel web, dan buku.

4. DISKUSI DAN HASIL

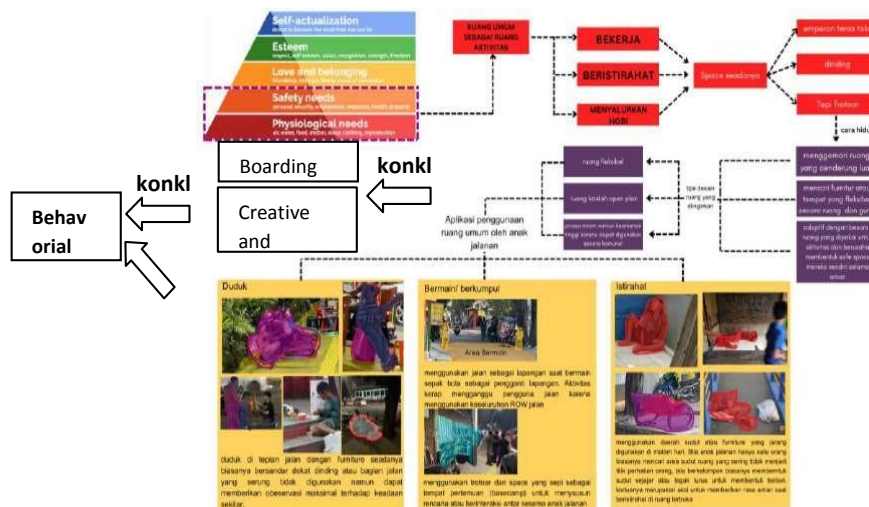
Studi Tipe dan Perilaku Target di Jalan

Berdasarkan hasil observasi lapangan ditemukan sampel sebanyak 10 orang dengan 2 kriteria paling dominan dengan anak jalanan berumur 5-9 tahun dan 14-16 tahun yang termasuk dalam kategori *children on the street*. Keseharian mereka kurang lebih mirip dengan hidup di jalan untuk menemani orang tua mereka atau bekerja di pusat keramaian. Aktivitas utama yang dilakukan sehari-harinya selain bersekolah adalah untuk bekerja dan beristirahat di jalan. Keseharian mereka dihabiskan di pinggir jalan di beberapa titik perkumpulan orang seperti area kaki lima dan pemberhentian lampu lalu lintas.



Gambar 2. Tipe dan Persentase Aktivitas Anak Jalanan yang Sering Ditemui di Jalan

Sumber: Penulis, 2023



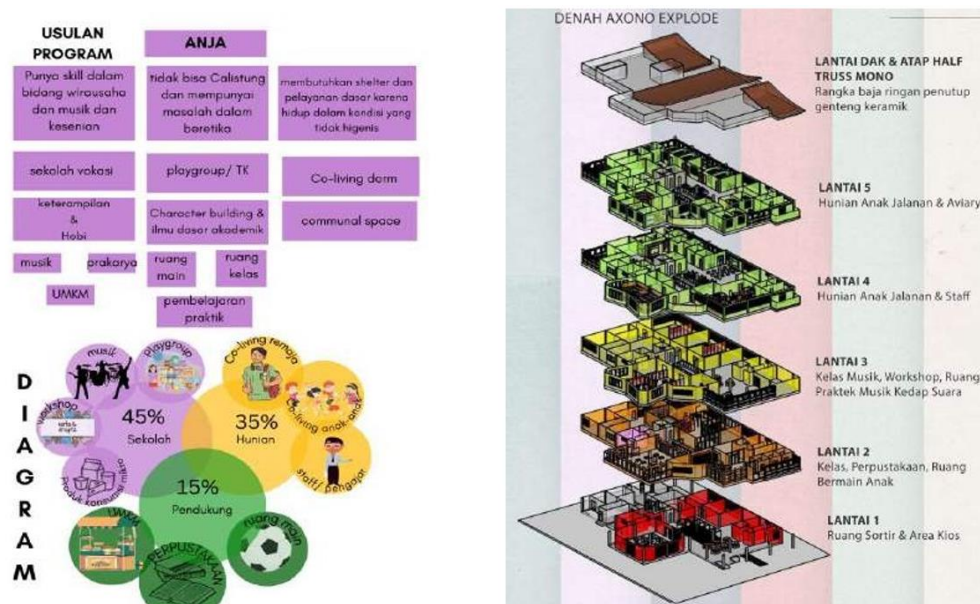
Gambar 3. Keterhubungan Design Bangunan dengan Diagram "Hierarchy Of Needs" Maslow dengan Cara Anak Jalanan Hidup di Ruang Publik

Sumber: Penulis, 2023

Anak Jalanan ini biasanya hidup di jalan dengan acuan 2 level paling dasar diagram *Hierarchy of Needs Maslow* dimana mereka menggunakan jalan untuk mencari nafkah untuk bertahan hidup namun karena sifat dasar ruang umum yang dinamis dan kesempatan mendapat pelanggan sangat oportunistik terhadap momen dan waktu tertentu mereka tidak mempunyai banyak pilihan selain menggunakan jalan sebagai rumah ke-2 dengan menggunakan ruang dan *street furniture* yang ada sebagai se-fleksibel mungkin agar mereka bisa nyaman di satu tempat.

Pemograman Bangunan

Bila dikaitkan dengan latar belakang mereka yang banyak muncul dari kalangan berpendidikan yang berpotensi putus sekolah karena keterbelakangan ekonomi dan sosial bangunan membutuhkan 2 fungsi utama berupa fungsi pendidikan keterampilan dan akademis dan fungsi hunian. Fungsi pendidikan akan dibagi menjadi 2 tipe yaitu pembelajaran tertulis dan kelas terapan. Kelas terapan sendiri berfokus pada fungsi kelas musik dan *workshop* kesenian rupa berupa cinderamata bahan bekas yang dipilih berdasarkan tipe anak jalanan yang mengamati dan menjadi pedagang asongan. Fungsi hunian sendiri menggunakan lantai 4 dan 5 dengan prinsip ruang komunal yang lebih besar untuk kalangan anak jalanan yang muda dan ruang huni per 2 orang untuk anak jalanan di kalangan remaja. Anak jalanan yang lebih muda ditaruh di lantai 4 bersandingan dengan kamar staff rumah singgah untuk mempermudah penjagaan dan anak jalanan remaja diberi kebebasan untuk hidup bersama rekan sebaya dengan di dampingi 2 staff untuk laki-laki dan perempuan. Fungsi pendukung juga akan menerapkan fungsi kios sebagai bentuk usaha menciptakan interaksi dengan masyarakat sekitar sebagai bentuk kontribusi ekonomi untuk kehidupan di rumah singgah dan juga sebagai sarana praktek dasar kewirausahaan sekaligus menjadi pengenalan anak jalanan dalam kehidupan bermasyarakat yang layak dan legal.



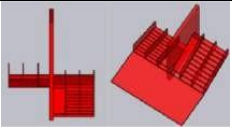
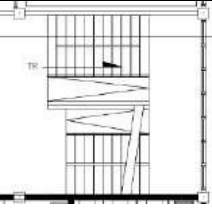


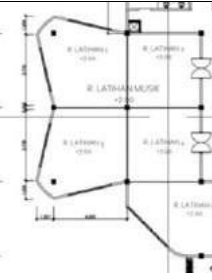





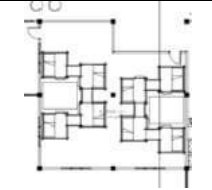
Gambar 4. Usulan Program Berdasarkan Kebutuhan Anak Jalanan (Kiri), Aksonometri Bangunan Dan Pembagian Zoning Fungsi Per Lantai (Kanan)

Sumber: Penulis, 2023

Penerapan Arsitektur Perilaku Melalui Furnitur Dinamis

Dalam pengaplikasian arsitektur perilaku setelah diteliti dengan sifat anak jalanan yang cenderung adaptif dengan ruang yang diberikan digunakan pendekatan melalui ruang yang dapat berubah sesuai dengan kebutuhan jalanan. Konsep perancangan ruang ini akan tetap menggunakan kaidah perilaku anak jalanan yang berasas *transforming, co-create, dan movable*.

Tabel 1: Susunan Ruang Dalam Proyek Beserta Fungsinya

Nama Ruang	Gambar 3D	Gambar 2D	Fungsi	Kategori
Tangga bangunan			Tangga digabung dengan fungsi perosotan sehingga selain menjadi transportasi vertikal dapat menjadi sarana permainan bagi anak-anak	<i>Transforming</i> (multi fungsi tangga dan perosotan)
Ruang Musik	 		Ruangan di desain dengan menggunakan <i>layout open space</i> yang bisa diubah tergantung dari penggunaan Membentuk dan mengurangi jumlah ruang menggunakan <i>room divider</i> bahan gipsum	<i>Movable, co-create, transforming</i>
Ruang tidur anak perempuan (5-7 tahun)	  		Ruang tidur anak perempuan dibuat tipe <i>bunk bed</i> komunal bagian bawah digunakan untuk berkumpul sehingga menimbulkan bagian bawah bisa digunakan untuk aktivitas komunal dan bagian atas digunakan untuk tidur. Furnitur kasur menggunakan tipe kasur tarik yang dapat dipindahkan sesuai kebutuhan, bisa digunakan untuk istirahat maupun bertindak sebagai furnitur meja- kursi.	<i>Co-create</i> (lantai dasar bunk bed), <i>transforming</i> (bagian tempat tidur)
Ruang tidur anak laki-laki (5-7 tahun)			Desain <i>bunk bed</i> dengan susunan 2 kelompok dengan bagian tengah menjadi tempat (<i>co-creative space</i>) untuk berkumpul melakukan aktivitas komunal. Karena kamar di desain untuk anak laki-laki (5-7 tahun) yang lumayan	<i>Co-create</i> (lantai dasar bunk bed), <i>transforming</i> (bagian tempat tidur sekaligus area bermain)

aktif maka beberapa bagian lantai atas diberi dinding interaktif untuk bermain dan jembatan untuk menghubungkan modul tempat tidur satu dengan yang lain.

Sumber: Penulis, 2023

Penerapan Arsitektur Perilaku Melalui Kaidah Ruang *Open Plan*

Penerapan ruangan *open plan* biasanya menjadi kaidah yang paling umum untuk efektivitas penggunaan ruang bagi anak-anak yang sifat naturalnya aktif sehingga mereka membutuhkan ruang yang lebih luas yang sesuai dengan mobilitas mereka. Ruang open plan juga dapat menghemat ruang dengan penggunaan furnitur ringan yang mudah di bongkar pasang sehingga memiliki beberapa opsi multifungsi. Selain itu, open plan juga berpengaruh pada psikologis dari anak jalanan sendiri sehingga proses adaptasi menjadi lebih mudah karena mendukung adanya aktivitas komunal dan sebagai bentuk representasi ruang publik yang terbuka yang direpresentasikan ke dalam ruang fisik bangunan dengan batas yang jelas. Secara menyeluruh open plan digunakan untuk mengakomodasi sifat anak jalanan yang liar dan hidup berdasarkan kaidah kebebasan gerak, sifat yang terbuka juga membuat open plan memberikan observasi ruang yang maksimal untuk keselamatan dan juga kenyamanan anak jalanan dan membentuk lingkungan yang hidup dengan memperbanyak potensi interaksi antar pengguna agar anak jalanan tidak merasa terkurung sehingga meminimalisir perasaan stress yang dapat menyebabkan mereka kabur dari bangunan.



Gambar 5. Contoh Ruang yang Didesain dengan Konsep Open Plan di Dalam Bangunan

Sumber: Penulis, 2023

KESIMPULAN

Anak jalanan sering dianggap sebagai karakter yang negatif murni karena pandangan publik yang melihat mereka sering menggunakan ruang publik untuk beraktivitas dan dijadikan hunian kedua yang dapat mengganggu pengalaman meruang dan kenyamanan di ruang publik tersebut. Hal ini disebabkan karena perilaku hidup “liar” yang dimiliki anak jalanan yang tidak terlalu mementingkan tata krama atau kepentingan orang lain dalam menggunakan ruang terutama penyebabnya mereka tidak mempunyai pilihan selain beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Untuk memberikan penghidupan yang lebih baik anak jalanan harus terbiasa hidup dalam sebuah fasilitas yang tidak hanya menjanjikan ruang aktivitas yang layak dan bersih untuk ditempati namun juga wadah untuk melakukan kreasi dan kegiatan produktif lain agar mereka mendapatkan bekal untuk bekerja di masa depan.

Rumah singgah kreatif diusung sebagai sebuah arsitektur yang menyediakan lingkungan hidup dan berkembang yang menormalkan anak jalanan untuk tinggal di sebuah bangunan, meskipun sebuah arsitektur harus mengutamakan kesukarelaan dari penggunanya agar pengalaman ruang maksimal sehingga timbul perasaan kepemilikan dalam bangunan tersebut. Strategi penyelesaian dari permasalahan ini bisa diatasi dengan praktik penerapan arsitektur perilaku dari anak jalanan yang menggemari ruang yang tinggi secara mobilitas dan ruang aktivitas yang dimiliki kaidah open plan dan juga fleksibilitas dalam penggunaan furnitur dimana mereka tidak perlu melakukan banyak pergerakan saat melakukan suatu aktivitas. Bila di terapkan dalam ruangan-ruangan yang menjadi fungsi vokal bagi bangunan tersebut maka akan meningkatkan rasa partisipatif dari anak jalanan agar mereka merasa cocok dan nyaman di bangunan tersebut.

SARAN

Saran Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat memiliki atau mendapatkan jumlah responden yang dapat mencakup skala lebih luas sehingga hasil dari penelitiannya memberikan gambaran terhadap isu dan fenomena yang terjadi secara umum dan lebih terkait dengan kondisi saat ini ataupun masa yang akan datang. Sehingga dapat dimanfaatkan bagi khalayak umum yang membutuhkan informasi atau pengetahuan terkait pentingnya penerapan arsitektur perilaku untuk mendesain fasilitas bagi anak jalanan.

REFERENSI

- Badan Pusat Statistik, nd, *Jumlah Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial (PMKS) Menurut Jenis dan Kabupaten/Kota Administrasi 2019-2021*, diakses 19 Oktober 2023, <https://jakarta.bps.go.id/indicator/27/615/1/jumlah-penyandang-masalah-kesejahteraan-sosial-pmks-menurut-jenis-dan-kabupaten-kota-administrasi-.html>
- Indriyati, S. A. (2020). *Perencanaan dan Perancangan Hunian: Panti Asuhan Anak Dengan Konsep Arsitektur Perilaku (1st ed.)*. Bandung, Jawa Barat: Widina Bhakti Persada.
- Kadeli, Maulani, L., & Nur'aini, R. D. (2018). Penerapan Konsep Arsitektur Perilaku pada Pusat Komunitas Anak Jalanan Berbasis Kewirausahaan dan Kesenian di Jakarta. *Jurnal Arsitektur PURWARUPA*, 2(2), 1–10.
- Mizen, P. & Ofosu-Kusi, Y. (2010). *Asking, Giving, Receiving: Friendship as Survival Strategy Among Accra's Street Children*. Diunduh dari sagepub.co.uk/journalsPermissions.nav, 17(4), 441–454.
- Teti, R. D. F., Fanggih, L. W., & Hardy, I. G. N. W. (2022). Aplikasi Pendekatan Arsitektur Perilaku dalam Perancangan Rumah Singgah Anak Jalanan di Kota Kupang. *GEWANG: Gerbang Wacana dan Rancang Arsitektur*, 4(1), 23-32.