

ANALISIS PERANCANGAN INTERIOR PUSAT PELATIHAN DAN RUMAH PERLINDUNGAN ANAK JALANAN MELALUI PENDEKATAN PERILAKU TERHADAP RUANG

Asyifa Nur Ramadhani, Ratri Wulandari, Setiamurti Rahardjo Prodi

S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

asyifarmdhni@gmail.com, ratri.wulandari@gmail.com,

icusrahardjo@telkomuniversity.ac.id

Abstrak. Anak jalanan merupakan salah satu permasalahan sosial. Menurut data Dinas Sosial pada tahun 2018, jumlah anak jalanan di kota Bandung sebanyak 1.986 orang. Di Bandung sudah ada sebuah Rumah perlindungan anak (RPA) sebagai fasilitas edukasi dan penyedia pelayanan sosial. Namun, terdapat kekurangan didalamnya seperti keterbatasan fasilitas serta desain interior ruangan yang belum disesuaikan dengan karakter anak jalanan sebagai pengguna utama. Maka, perancangan Pusat Pelatihan dan Rumah Perlindungan Anak Jalanan ini bertujuan untuk membuat perancangan baru dengan luasan bangunan yang lebih besar dan fasilitas yang lebih lengkap, dan disesuaikan dengan karakter anak jalanan. Fasilitas yang disediakan pada Pusat Pelatihan dan Rumah Perlindungan berupa fasilitas belajar teori dan vokasional, serta pelayanan sosial seperti fasilitas kesehatan dan *temporary shelter*. Sebelum merencanakan perancangan Pusat Pelatihan dan Rumah Perlindungan, terlebih dahulu melakukan pendekatan perilaku anak jalanan terhadap ruang melalui studi banding sehingga menghasilkan sifat ruang yang dibutuhkan. Dari proses pendekatan desain didapat sifat ruang yang akan menjadi konsep perancangan interior yakni *interactive informal space*. Konsep *interactive* merupakan metode belajar yang akan diterapkan pada perancangan sehingga akan berpengaruh pada desain ruang, sedangkan konsep *informal space* merupakan kesan yang diberikan pada fungsi perancangan sebagai fasilitas pendidikan, seperti penggunaan area belajar yang fleksibel sehingga dapat disesuaikan dengan aktifitas didalamnya. Dari konsep tersebut maka diperoleh tema perancangan berupa *Ruang untuk Anak jalanan*. Tema ini akan menggambarkan sebuah perancangan ruang sebagai sarana pendidikan yang desainnya langsung mempelajari karakteristik anak jalanan sehingga tercipta ruang belajar untuk mereka.

Kata kunci : Anak Jalanan, Karakter Anak Jalanan, *Interactive Informal Space*, Ruang untuk Anak Jalanan

Abstract. Street children are one of the social problems. According to social service data in 2018, the number of street children in the city of Bandung was 1,986 people. In Bandung there is a child protection house (RPA) as an educational facility and social service provider. However, there are shortcomings such as the limitation of facilities and interior design of the room that has not been adjusted to the character of street children as the main user. Thus, the design of the training center and the street Children Protection House aims to create new design with larger area of building and more complete facilities, and adapted to the character of street children. The facilities provided at the Training Center and Protection house include theoretical and vocational learning facilities, as well as social services such as health facilities and temporary shelter. Before planning the design of the training center and the Protection House, first approach the behavior of street children to the space through comparative study, resulting in the space needed. From the process of design approach obtained the nature of space that will be the concept of interior designing is interactive informal space. The concept of interactive is a learning method that will be applied to the design so that it will influence the space, while the concept of informal space is the impression given to design function as an educational facility, such as Flexible use of the study area so that it can be adjusted with activities inside. From this concept, the theme of the design was obtained in the form of street children. This theme will describe a space design as a means of education that design directly learn the characteristics of street children so they create a learning space for them.

Keywords: street children, street children characters, Interactive Informal Space, space for street children

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Anak jalanan merupakan salah satu permasalahan sosial yang nyata dihadapi oleh setiap kota besar di Indonesia. Menurut data Dinas Sosial pada tahun 2018, jumlah anak jalanan di kota Bandung sebanyak 1.986 orang. Mengatasi permasalahan anak jalanan merupakan kewajiban kita bersama sebagai masyarakat sosial. Menurut Departemen Sosial RI (2005: 5) anak jalanan adalah anak yang

menghabiskan sebagian besar waktunya untuk melakukan kegiatan hidup sehari-hari di jalanan, baik untuk mencari nafkah atau berkeliaran di jalan dan tempat-tempat umum lainnya. Pada umumnya, anak jalanan juga memiliki hak yang sama seperti anak-anak lainnya, yakni memiliki hak untuk merdeka, memiliki lingkungan yang baik, mendapatkan perlindungan, kesehatan, kesejahteraan, rekreasi serta pendidikan yang layak.

Menurut Dinas Sosial, kota Bandung sudah memiliki rumah perlindungan anak (RPA) yang bergerak untuk mengatasi permasalahan anak jalanan. Sudah ada 16 RPA yang menyediakan program pelatihan dan pelayanan sosial untuk anak jalanan dan keluarganya. RPA yang ada masing-masing memiliki program pelatihan dan pelayanan sosial yang berbeda-beda. Program pelatihan dan pelayanan sosial tersebut berupa PAUD, paket kesetaraan A,B,C, pendidikan teori dan *lifeskill*, serta musik. Sedangkan untuk orangtua anak jalanan berupa program pelatihan kerja membuat kerajinan, memasak dan konseling tentang keluarga hingga kewirausahaan.

Namun setelah survey dan wawancara dilakukan di empat RPA berbeda, yakni Yayasan Noor Rakhmah, Yayasan Bagea, Yayasan Karya Bakti Pertiwi, dan RMHR, masing-masing memiliki kekurangan pada fasilitasnya yaitu : (1) desain dan pengaturan ruang yang belum dapat membangkitkan semangat belajar/bekerja (2) Kapasitas ruang belajar yang *overcapacity*, sehingga terjadi penumpukkan ketika proses belajar berlangsung (3) Tidak terdapatnya ruang bersama yang berfungsi sebagai tempat pertunjukkan dan acara bersama. Selain keterbatasan lahan, RPA yang ada juga belum didesain sesuai dengan karakteristik anak jalanan. Padahal, sebagai tempat yang khusus untuk jalanan, program pelatihan dan pelayanan sosial saja tidak cukup untuk mengatasi permasalahan anak jalanan dan keluarganya. Fasilitas yang dimiliki harus dapat memberikan semangat belajar dengan desain yang sesuai dengan karakteristik anak jalanan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa RPA yang ada masih terdapat kekurangan dalam fasilitasnya dan pengolahan interiornya. Maka dari itu, perlu adanya tempat khusus yang lebih besar yang dapat mewadahi banyak kegiatan didalamnya, yakni berupa pusat pelatihan dan rumah perlindungan anak jalanan dilokasi baru di Jl. Sasakgantung No. 1-4 yang berada di tengah kota dekat dengan Alun-alun kota Bandung. Karena letaknya berada di tengah kota, memudahkan anak jalanan untuk mengakses lokasi dan dekat dengan area padat aktivitas yang menjadi tempat anak jalanan bekerja. Perancangan pusat pelatihan dan rumah perlindungan anak jalanan ini adalah sebuah tempat khusus dengan program pelatihan dan pelayanan sosial yang sebelumnya sudah di terapkan pada RPA lalu digabungkan dalam satu tempat. Bertujuan untuk menyediakan fasilitas kegiatan yang lebih lengkap dengan daya tampung pengguna yang lebih besar, serta di desain sesuai dengan karakter dan perilaku anak jalanan. Selain itu, perancangan ini dilakukan agar setiap anak jalanan di kota Bandung dapat lebih mudah memilih program pelatihan, sesuai dengan bakat dan potensi yang mereka miliki dalam satu tempat. Diharapkan, dengan adanya rumah perlindungan dan pusat pelatihan anak jalanan yang di rancang dan di desain dengan baik, dapat menumbuhkan semangat belajar anak jalanan.

2. Kajian Teori

2.1 Pusat Pelatihan dan Rumah Perlindungan Anak Jalanan

Definisi Pusat Pelatihan dapat dijabarkan berdasarkan beberapa sumber literatur yakni Pusat menurut *collins dictionary.com* (diakses Maret 2019) adalah suatu tempat aktivitas yang dianggap penting untuk melakukan suatu kegiatan. Pelatihan menurut *collins dictionary.com* (diakses Maret 2019) adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk melatih pengalaman kerja. Menurut Widodo (2015:82), pelatihan merupakan serangkaian aktivitas individu dalam meningkatkan keahlian dan pengetahuan secara sistematis sehingga mampu memiliki kinerja yang profesional di bidangnya. Berdasarkan poin-poin diatas dapat disimpulkan pusat pelatihan merupakan tempat khusus untuk melatih pengalaman kerja agar dapat meningkatkan keahlian dan pengetahuan secara sistematis sehingga dapat bekerja secara profesional di bidangnya.

Sedangkan definisi Perancangan Pusat Pelatihan dan Rumah Perlindungan Anak Jalanan adalah perancangan sebuah tempat khusus dengan program pelatihan dan pelayanan sosial yang sebelumnya sudah di terapkan pada RPA lalu digabungkan dalam satu tempat. Bertujuan untuk menyediakan fasilitas kegiatan yang lebih lengkap dengan daya tampung pengguna yang lebih besar, serta di desain sesuai dengan karakter dan perilaku anak jalanan. Dirancang dengan desain yang optimal dan menyenangkan berdasarkan karakteristik anak jalanan agar menciptakan ruang belajar dan bermain sehingga dapat meminimalisir anak jalanan berada dijalanan.

2.2 Definisi Anak Jalanan

Pengertian anak jalanan dilihat dari buku “Intervensi Psikososial” (Departemen Sosial, 2001:20), adalah sebagian besar anak yang mau tidak mau, suka tidak suka menghabiskan keseluruhan waktunya di jalanan untuk mencari pendapatan dengan cara berkeliaran di tempat umum, di jalanan serta tempat terbuka lainnya. Sedangkan pengertian anak jalanan menurut Departemen Sosial RI (2005: 5) adalah anak yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk melakukan kegiatan hidup sehari-hari di jalanan, baik untuk mencari nafkah atau berkeliaran di jalan dan tempat-tempat umum lainnya.

2.3 Kategori Anak Jalanan

Menurut jurnal *Guidelines for the design of center for street children* (UNESCO, 1997) ada tiga kategori anak jalanan, diantaranya :

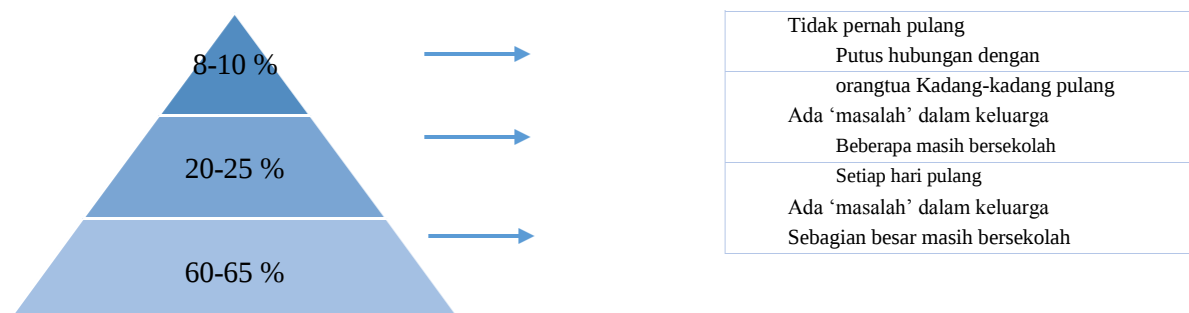
<i>Completely abandoned child</i>	<i>Child of the street</i>	<i>Child on the street</i>
Adalah anak yang tinggal dan bekerja di jalan dan tidak memiliki kontak dengan keluarganya	Adalah anak yang tinggal di jalan tetapi masih sesekali berhubungan dengan keluarga	Adalah anak yang tinggal bersama keluarga, di jalan, dan kemungkinan besar bekerja di jalan juga, berkontribusi terhadap pendapatan keluarga
Usia antara 9-17 tahun (paling dominan usia 13-15 tahun)	Usia antara 9-14 tahun (paling dominan 10-12 tahun)	Usia antara 8-14 tahun (paling dominan 10-12 tahun)

Tabel 1 Kategori anak jalanan

Sumber : UNESCO, 1997

2.4 Karakteristik Anak Jalanan di Kota Bandung

Menurut Dinas Sosial kota Bandung (2016) tentang karakteristik anak-anak jalanan sebagai berikut :



Bagan 1 Karakteristik anak jalanan

Sumber : Dinas Sosial Kota Bandung, 2016

Kesimpulan dari bagan diatas menghasilkan persentasi anak jalanan di kota Bandung banyak yang masih tinggal bersama keluarganya, sebagian besar masih bersekolah, namun karena ada masalah

dalam keluarga (kebanyakan karena masalah perekonomian serta kurangnya kasih sayang dan perhatian) maka anak-anak lebih memilih pergi ke jalan untuk mencari uang atau sekedar bermain bersama kelompoknya.

2.5 Pendekatan Perilaku dalam Ruang

2.5.1 Kajian Perilaku Sosial Anak Jalanan

Faktor perekonomian keluarga yang rendah dan permasalahan sosial menjadi pendorong anak jalanan turun ke jalan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Hidup di jalan sejak kecil membuat perilaku anak jalanan berbeda dengan anak-anak lain yang hidup di rumah. Menurut jurnal psikologi dan kesehatan mental (Suryanto, dkk, 2016) mengenai hasil penelitiannya tentang psikologis anak jalanan di rumah singgah mengungkap adanya fakta bahwa anak-anak di rumah singgah memiliki karakteristik psikologis yang rentan dan beresiko. Umumnya, kondisi karakter psikologis tersebut merupakan bawaan dari lingkungan sebelumnya (di jalanan). Pada dasarnya kebutuhan anak jalanan sama dengan kebutuhan anak lain seusianya. Yang membedakan hanya bagaimana cara anak berinteraksi dengan ruang berdasarkan karakteristik dalam dirinya. Penggunaan ruang oleh anak jalanan akan berbeda perilakunya dengan anak lainnya, sehingga perlu adanya solusi mengenai ruangan seperti apa yang sesuai dengan karakteristik anak jalanan. Berdasarkan hasil survey dan wawancara yang dilakukan pada rumah perlindungan anak di kota Bandung, ciri-ciri psikologis anak jalanan terdapat kesamaan juga perbedaan berdasarkan usia dan wilayah tempat tinggalnya. Berikut tabel perbandingan karakteristik anak jalanan berdasarkan wilayah :

Wilayah	Pasteur	Perempatan tol Pasir Koja	Stasiun Selatan	Supratman
Kondisi fisik	Berpakaian cukup baik, walau lusuh	Berpakaian lusuh, kotor	Berpakaian baik, cukup bersih dan terawat	Berpakaian cukup baik
	Usia 12-18 tahun	Usia 5-18 tahun	Usia 5-18 tahun	Usia 18<
Faktor internal	Ada masalah keluarga,	Kebanyakan dari keluarga sangat miskin, beberapa ada yang bersekolah	Kebanyakan anak masih bersekolah, ada masalah keluarga, anak yang kabur dari luar kota	Kebanyakan sudah berumur dewasa, ngamen, ada yang masih bersekolah
Kondisi psikologis	Acuh tak acuh, mobilitas tinggi, penuh curiga, sensitif, kreatif, semangat hidup tinggi, berwatak keras			
	Cukup mudah menyerap pelajaran, lebih sangar,	Sulit menyerap pelajaran, lebih suka belajar sambil bermain, suka cari perhatian, lugu	Suka berkumpul untuk bermain dan belajar, Usil dan suka mengganggu teman, suka memendam perasaan jika dimarahi,	Ada yang cepat menerima pelajaran ada juga yang lambat, <i>passionate</i>

T a b e l 2 Tabel karakteristik anak jalanan

Sumber : Analisa Penulis, 2019

2.5.2 Karakteristik Pengguna Ruang dan Kebutuhan Ruang

Pada perancangan ini, pengguna merupakan anak-anak yang memiliki karakter khusus. Hidup di jalan sejak kecil, membuat anak jalanan memiliki karakteristik dan kebutuhan ruang yang berbeda dengan anak yang tumbuh di rumah. Melalui pendekatan perilaku dalam dalam ruang, diharapkan dapat menjawab masalah desain mengenai ruang seperti apa yang sesuai dengan karakteristik anak jalanan. Seperti yang telah dibahas pada sub-bab kajian perilaku sosial anak jalanan, maka dapat dirumuskan

sifat ruang seperti apa yang sesuai dengan kebutuhan anak jalanan. Menurut Tobias Kea Suksmalana dalam laporan akhir perancangan arsitektur rumah perlindungan anak jalanan oleh Niswatush Solihah menjabarkan sifat anak jalanan dan sifat ruang yang dibutuhkan. Berikut adalah tabel komparasi antara karakter anak jalanan di setiap lokasi studi banding, lalu disesuaikan dengan karakter anak jalanan menurut Tobias, sehingga dapat diketahui desain ruang seperti apa yang dapat diterapkan pada perancangan :

Variabel	Wilayah				Sifat Anak jalanan	Perilaku anak terhadap ruang	Sifat Ruang	Desain Ruang
	Pasteur	Perempatan tol Pasir Koja	Stasiun Selatan	Supratman				
Kondisi fisik	Berpakaian cukup baik, walau lusuh	Berpakaian lusuh, kotor	Berpakaian baik, cukup bersih dan terawat	Berpakaian cukup baik	Berpotensi memiliki sosialisasi yang baik	Anak suka memanfaatkan suatu area yang bisa digunakan untuk berkumpul dengan kelompoknya	Ruang terbuka	Konsep Ruang : (1) Sifat ruang terbuka dan bebas (2) sifat ruang edukatif (3) sifat ruang kreatif (4) sifat ruang universal Konsep Bentuk : Bentuk dinamis digunakan berdasarkan karakter anjal. Bentuk dinamis diterapkan pada layout ruang dan penggunaan furniture. Konsep Material : Material yang digunakan adalah yang bersifat ringan dan fleksibel. Menggunakan <i>finishing</i> alami dan yang mudah dibersihkan. Konsep warna : warna yang digunakan adalah warna-warna netral dan hangat agar memberikan rangsangan semangat, aktif dan kebahagiaan. Warna netral diharapkan dapat memberikan kesan nyaman dan aman bagi anak jalanan. Konsep furniture : furnitur menggunakan sistem <i>knockdown</i> dan <i>built-in</i>. Bersifat tidak tajam, ringan, dan multifungsi. Konsep pencahayaan : pencahayaan alami menggunakan konsep <i>clerestory window</i>, pencahayaan buatan yang akan digunakan adalah LED. Konsep penghawaan : penghawaan alami menggunakan <i>clerestory window</i>, penghawaan buatan menggunakan AC pada ruangan dengan privasi dan perawatan ekstra Konsep Keamanan : Keamanan anak binaan : penggunaan tekstur matte dan material berbahan ringan, tidak tajam. Penggunaan furnitur dengan sudut membulat. Kebakaran : <i>Fire extinguisher</i> dan penggunaan pintu lebar
	Usia 12-18 tahun	Usia 5-13 tahun	Usia 7-18 tahun	Usia 18<	Konsumsi, butuh hiburan	Anak akan usil pada suatu benda yang dianggap aneh, unik, menyenangkan.	Ruang yang bisa menyalurkan emosi, kebutuhan ruang koperasi rileks dan mudah diakses, ruang komunal untuk tempat bersama dan tempat pertunjukan	
Faktor internal	Ada masalah keluarga,	Kebanyakan dari keluarga sangat miskin, beberapa ada yang bersekolah	Kebanyakan anak masih bersekolah, ada masalah keluarga, anak yang kabur dari luar kota	Kebanyakan sudah dewasa, ngamen, ada yang masih bersekolah	Sulit dipercaya, rasa keinginan yang tinggi terhadap sesuatu milik orang lain	Karena memiliki rasa keinginan pada milik orang lain maka mereka akan mengambil bahkan merusak barang tersebut.	Kejelasan zonasi, menciptakan ruang dengan letak yang tetap	
Kondisi psikologis	Acuh tak acuh, mobilitas tinggi, penuh curiga, sensitif, kreatif, semangat hidup tinggi, berwatak keras				Acuh tak acuh, susah diatur	Anak biasanya suka malas mengembalikan barang ketempat semula, kadang sembarangan dan ceroboh dalam penggunaan fasilitas ruang	Ruang yang bebas, Dapat memberikan pilihan	
					Pekerja keras, kreatif	Jika sedang ingin belajar mereka akan fokus belajar tanpa memperdulikan bagaimana bentuk ruang, suka memanfaatkan barang sekitar sebagai mainan atau fungsi lain.	Pengaturan ruang yang membangkitkan semangat bekerja.	
					Penghormatan yang tinggi pada hak-hak komunitasnya	Anak suka berkumpul dengan sesama anggota	Pencitraan ruang yang tidak terlalu tertutup	

						kelompoknya di suatu area, tidak suka jika ada orang baru yang menggunakan tempat mereka		pada ruang-ruang padat aktifitas Tindakan kriminal : CCTV 360°
	Cukup mudah menyerap pelajaran, lebih sangar,	Sulit menyerap pelajaran, lebih suka belajar sambil bermain, suka cari perhatian, lugu	Suka berkumpul untuk bermain dan belajar, Usil dan suka mengganggu teman, suka memendam perasaan jika dimarahi,	Ada yang cepat menerima pelajaran ada juga yang lambat, <i>passionate</i>	Sulit menerima pelajaran, sulit berkonsentrasi, perhatian mudah teralihkan	Perhatian mudah teralihkan, jika sudah tidak fokus belajar lebih memilih bermain dan menggunakan benda yang ada disekitar sebagai objek mainan, bahkan bisa meninggalkan tempat belajar jika bosan.	Ruang tidak kaku dan mudah dalam kontrol visual, bersinergi dengan alam, kapasitas kelas tidak terlalu besar, pengaturan ruang lebih fleksibel	

3. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode dalam buku *D.K Ching Interior Design Illustrated* untuk membuat langkah-langkah perencanaan sebuah Desain interior, yakni :

3.1 Tahap Pengumpulan Data

Observasi. Setelah mengetahui topik yang akan dirancang, langkah selanjutnya adalah melakukan observasi mengenai anak jalanan. Observasi dilakukan di kantor Dinas Sosial kota Bandung untuk mendapatkan informasi tentang penanganan dan data anak jalanan. Setelah mengetahui informasi tentang adanya rumah perlindungan anak (RPA) sebagai tempat penanganan dan pelatihan anak jalanan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan observasi langsung ke beberapa RPA yang dipilih berdasarkan jumlah anak jalanan terbanyak yang dibina didalamnya. Tujuan observasi ialah untuk mendapatkan informasi tentang program-program, kegiatan pelatihan dan fasilitas apa saja yang diberikan kepada anak jalanan serta sebagai data studi preseden. Selain itu untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan fasilitas atau program yang ada di RPA agar dapat diperbaiki dan ditambah pada perancangan yang akan dibuat.

Wawancara. Wawancara dilakukan langsung dengan Ibu Dra. Pipin Latifah selaku Kepala Bagian Rehabsos Anak dan Lanjut Usia di Dinas Sosial kota Bandung, kepala yayasan dan pembina RPA yang telah dikunjungi, dan anak jalanan. Tujuan wawancara untuk mengetahui informasi tentang RPA, sistem kerja, mengetahui karakter anak jalanan dan bagaimana kondisi lingkungannya, serta agar mendapat masukan dari pihak-pihak yang dianggap ahli dalam penanganan anak jalanan untuk perancangan yang akan dibuat.

Studi Literatur. Studi literatur dilakukan untuk mendapatkan data-data dari peraturan pemerintah dan beberapa jurnal mengenai anak jalanan, RPA dan solusi untuk membantu menyelesaikan permasalahan anak jalanan melalui jalur pendidikan dan perancangan desain interior.

3.2 Tahap Analisis Data

Analisis data adalah tahapan mengolah seluruh data informasi yang relevan dari hasil tahap pengumpulan data. Bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, menemukan batasan perancangan, dan menemukan solusi masalah berupa konsep perancangan yang terdiri dari kerangka berpikir, tema, konsep, dan skematik desain.

Sintesis. Dari analisis masalah yang dilakukan, kita dapat merumuskan solusi untuk menyelesaikan masalah perancangan. Dalam proses ini, harus dapat menyatukan dan mengintegrasikan masalah ke dalam solusi. Solusi yang didapatkan ialah melalui pendekatan perilaku dalam ruang untuk mencapai tujuan bagaimana desain ruang yang sesuai dengan karakteristik anak jalanan.

Evaluasi. Merupakan tahap pengembangan beberapa alternatif desain. Alternatif desain yang telah dibuat disesuaikan dengan tujuan desain yang sudah di rencanakan. Penyesuaian tersebut dilakukan dengan cara membandingkan tiap alternatif dalam hal kesesuaian dan efektifitas tujuan perancangan, menimbang manfaat dan kekuatan masing-masing alternatif. Setelah itu, membuat persentasi desain untuk memperoleh *feedback* agar dapat mengetahui alternatif mana yang sesuai dengan tujuan perancangan.

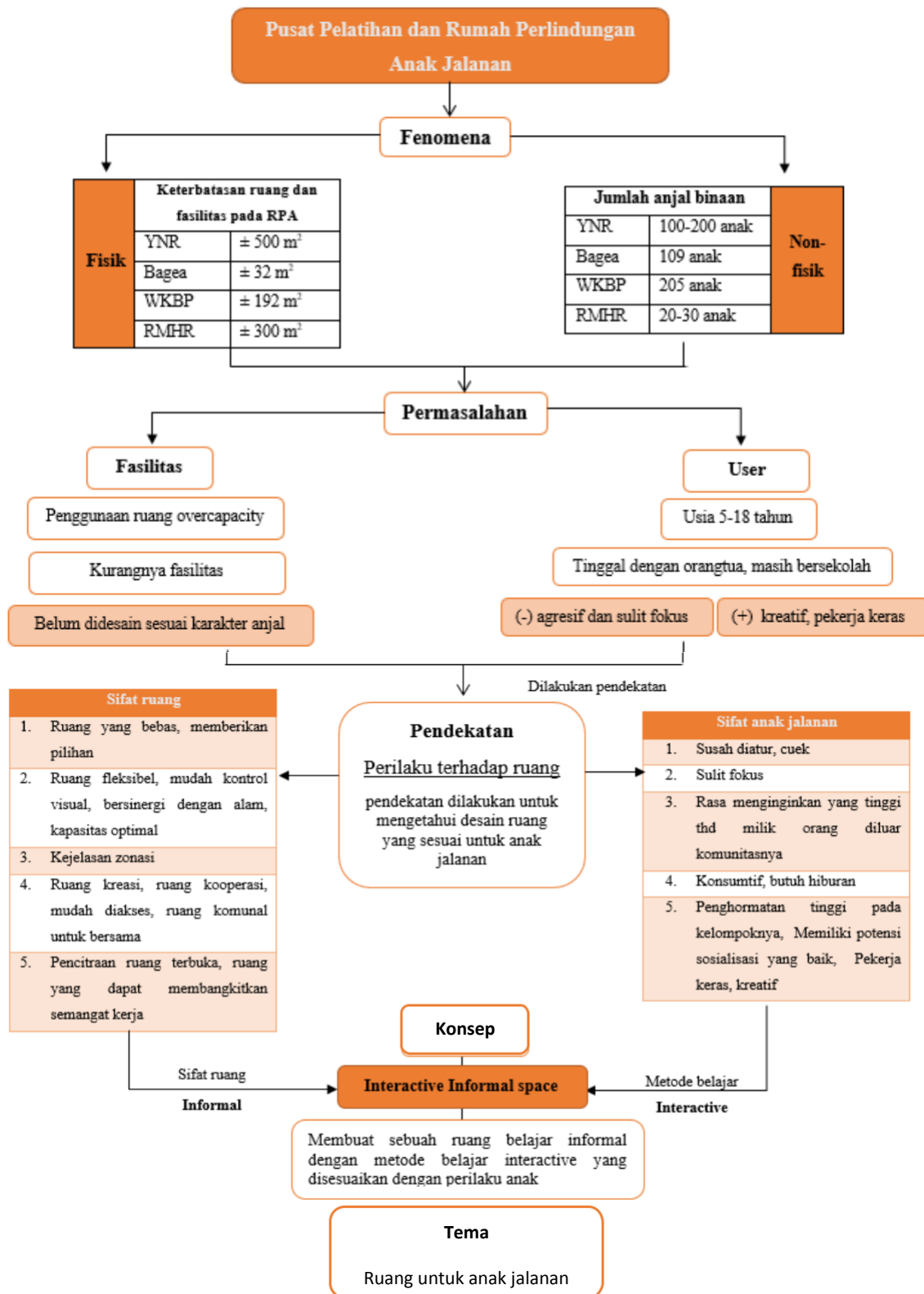
4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

4.1 Konsep Perancangan

Pusat pelatihan dan rumah perlindungan anak jalanan merupakan sebuah fasilitas yang berfungsi sebagai fasilitas pendidikan dan pelayanan sosial khusus anak jalanan. Untuk membuat fasilitas ini, terlebih dahulu dilakukan survey dan studi banding untuk mengetahui permasalahan di lapangan. Dari beberapa permasalahan yang diperoleh, karena yang akan dibuat merupakan fasilitas pendidikan, maka poin permasalahan di fokuskan pada anak jalanan dan karakternya. Permasalahan diselesaikan dengan menggunakan pendekatan perilaku terhadap ruang guna mengetahui sifat ruang seperti apa yang dibutuhkan untuk sifat anak jalanan.

Berdasarkan hasil pendekatan yang dilakukan, dapat dijabarkan sifat anak jalanan, yakni (a) susah diatur (b) cuek (c) sulit fokus (d) rasa memiliki yang tinggi terhadap milik orang lain (e) pekerja keras dan kreatif (f) konsumtif dan butuh hiburan dan (g) memiliki potensi sosialisasi yang baik sehingga sistem pembelajaran *interactive* lebih cocok digunakan dilihat dari sifat dan karakternya. Selain itu, telah didapatkan juga sifat ruang yang sesuai dari sifat anak jalanan dan dapat disimpulkan, ruang belajar yang cocok untuk mereka adalah ruangan yang bersifat informal. Maka dari penjabaran tersebut didapat konsep *Interactive informal space* sebagai solusi dari permasalahan. Selain itu, pemilihan konsep dipilih berdasarkan poin-poin tambahan berupa urgensi pemilihan sifat ruang informal yang akan diterapkan. Ruang informal tercipta selain karena mengikuti karakter dan sifat anak jalanan, juga karena fasilitas ini anak jalanan tidak memiliki kewajiban untuk belajar sehingga kapasitas ruang sebaiknya dapat menyesuaikan dengan jumlah anak jalanan yang tidak menentu, selain itu fasilitas ini menyediakan banyak program kerja yang disesuaikan dengan minat dan bakat anak jalanan, sehingga ruangan harus dapat menyesuaikan dengan kegiatan didalamnya.

Dari penjelasan diatas berikut gambaran bagan kerangka pikir guna merumuskan konsep perancangan fasilitas belajar untuk anak jalanan:



Bagan 1 Kerangka Pikir Konsep Perancangan

Sumber : Analisa Penulis

Dari pemilihan konsep *Interactive informal space* tidak terlepas dari tema perancangan interior yakni Ruang untuk anak jalanan yang bertujuan membuat sebuah fasilitas belajar dan pelayanan khusus yang perencanaannya ruangannya mengikuti dan mempelajari karakteristik anak jalanan.

4.2 Pencapaian Suasana

Konsep perancangan *Interactive Informal Space* memiliki arti ruang yang dapat memicu kreatifitas dan inovasi serta menumbuhkan interaksi dan kolaborasi yang tidak memiliki batasan formalitas. Dari pengertian tersebut, konsep perancangan ini membagi kepada tiga fokus yakni fokus pertama pada pengaturan ruang, fokus kedua pada pemilihan material dan fokus ketiga pada desain furniturnya.

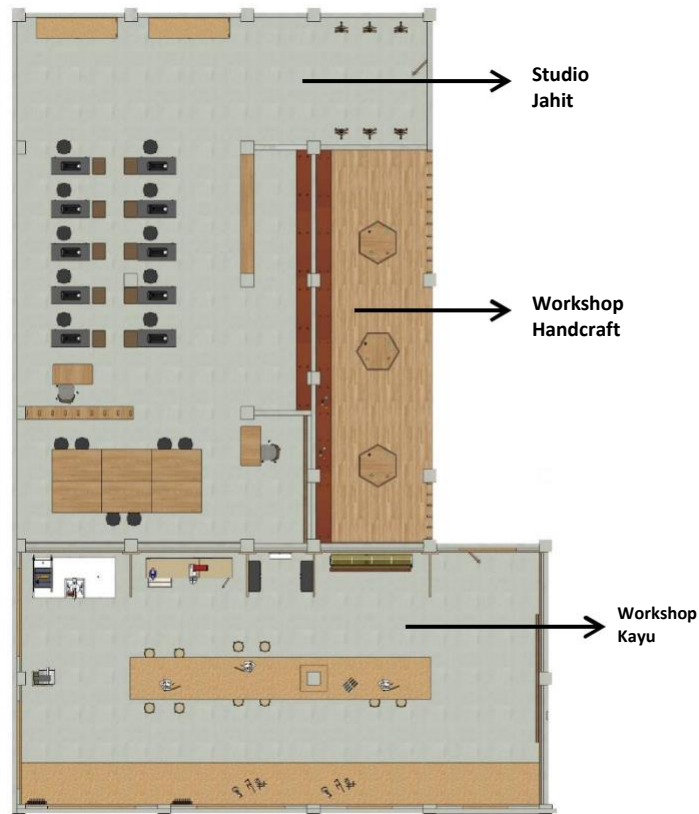
Fokus pertama, pengaturan ruang yang dibuat sehingga dapat menumbuhkan interaksi dan kolaborasi yang tidak memiliki batasan formalitas yakni dengan membuat zoning ruang yang disesuaikan dengan kegiatan pada ruangan tersebut. Pada area belajar teori konsep ruang dibuat terbuka sehingga menghilangkan kesan formalitas dan kaku agar anak-anak jalanan dapat lebih leluasa berinteraksi dan mengatur ruang sesuai kegiatan.



Gambar 1 Konsep ruang interactive pada area belajar teori

Sumber : Analisa Penulis

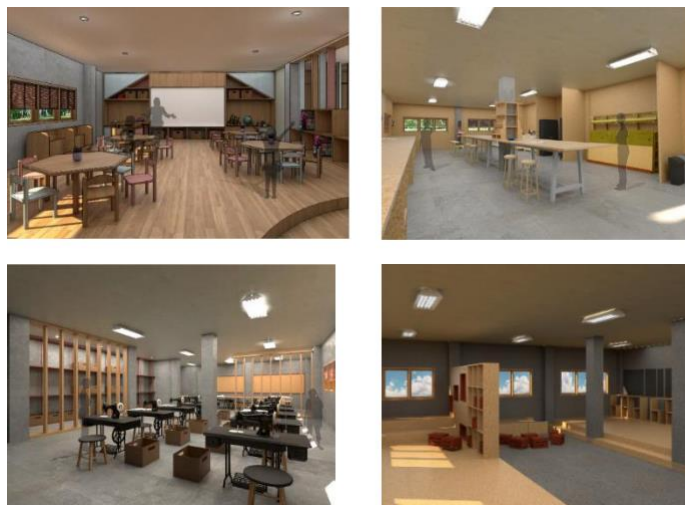
Selain konsep kelas terbuka, pengelompokkan area ruang berdasarkan kegiatan dibuat pada ruang belajar praktik berupa studio jahit, workshop kayu dan workshop handcraft yang diletakkan pada satu area agar saat kegiatan berlangsung kolaborasi dapat terjalin. Contohnya ketika akan membuat sebuah produk, masing-masing ruang melakukan kegiatan kerja yang merujuk pada pembuatan sebuah produk seperti membuat easy chair, area workshop kayu membuat rangka kursi, studio jahit membuat bantalan kursi, area workshop handcraft membuat aksesoris tambahannya. Ruangan selanjutnya yaitu ruang kesenian yang dibuat multifungsi agar dapat digunakan sebagai ruang bermain, latihan dan eksplorasi kreatifitas seperti menggambar.



Gambar 2 Konsep ruang interactive pada area belajar praktik

Sumber : Analisa Penulis

Fokus kedua yakni pada pemilihan material sehingga dapat menumbuhkan kreatifitas dan inovasi, yakni dengan pemilihan material finishing dinding dan lantai yang menggunakan acian ekspos. Pemilihan acian ekspos ini memiliki dua sisi latar belakang positif dan negatif. Untuk latar belakang positifnya, pemilihan acian ekspos sebagai bentuk ketersediaan sarana eksplorasi bagi anak jalanan untuk bisa menggambar dinding dan mewarnainya sesuai keinginan mereka. Sedangkan latar belakang negatifnya, yakni untuk mengantisipasi jika anak jalanan melakukan vandalisme terhadap bangunan, hasil kerusakan tersebut dapat lebih mudah diatasi dan diminimalisir karena penggunaan acian ekspos ini bisa ditutupi dengan pengecatan atau pembersihan dengan biaya perawatan yang murah.



Gambar 3 Penggunaan material finishing acian ekspos pada setiap ruangan

Sumber : Analisa Penulis

Untuk fokus ketiga yakni merujuk pada desain furniturnya, konsep tidak memiliki batasan diterapkan dengan bentuk yang interactive dan peletakkannya yang dapat disesuaikan dengan kegiatan yang sedang berlangsung. Furniture interactive yang didesain khusus untuk fungsi ini berupa furniture sederhana yang dapat mewadahi kreatifitas anak jalanan dan menumbuhkan keinginan belajar atau berkegiatan, serta menarik perhatian. Contohnya seperti rak buku vertikal yang dibuat agar buku-buku yang di pajang peletakkan cover menghadap kedepan sehingga anak jalanan melihat cover buku agar lebih menarik untuk dibaca. Ada dinding alfabet yang diletakkan pada area kelas calistung agar bisa digunakan sebagai sarana belajar baca dan mengenal huruf dan juga sebagai pembatas ruang. Furniture interactive sederhana ini akan diletakkan pada area perpustakaan, ruang belajar teori dan ruang kesenian. Pada area perpustakaan dan ruang belajar teori furniture yang dibuat yakni rak buku vertikal dan dinding alfabet. Sedangkan pada ruang kesenian yakni furniture multifungsi yang dapat digunakan sebagai rak penyimpanan, panggung-panggung kecil dan tempat duduk.



Gambar 4 Furniture Interactive pada area Perpustakaan dan ruang belajar

Sumber : Analisa Penulis



Gambar 3.5 Furniture Interactive pada ruang Kesenian

Sumber : Analisa Penulis

5. Kesimpulan

Kota Bandung merupakan salah satu kota besar dengan jumlah anak jalanan yang terbilang besar yakni sebanyak 1.986 orang. Untuk merangkul anak-anak jalanan ini, di Bandung sudah terdapat beberapa Rumah perlindungan anak (RPA) namun setelah melakukan survey terdapat beberapa permasalahan pada ruangnya. Permasalahan tersebut diantaranya kurangnya ketersediaan ruang sehingga terjadi overcapacity ketika kegiatan berlangsung, desain ruang yang belum didesain sesuai karakter anak jalanan dan kurangnya fasilitas pada RPA tersebut sehingga ada beberapa kegiatan yang dilakukan dalam satu ruangan secara bersamaan.

Beberapa permasalahan tersebut akan diatasi lewat perancangan Pusat Pelatihan dan Rumah Perlindungan anak jalanan ini dengan mengusulkan tempat khusus yang lebih besar yang dapat memuat banyak kegiatan didalamnya, dilokasi baru di Jl. Sasakgantung No. 1-4 yang berada di tengah kota dekat dengan Alun-alun kota Bandung. Karena letaknya berada di tengah kota, memudahkan anak jalanan untuk mengakses lokasi dan dekat dengan area padat aktivitas yang menjadi tempat anak jalanan bekerja.

Setelah melakukan survey dan wawancara dan dilakukan pula pendekatan perilaku terhadap ruang maka dapat disimpulkan bahwa desain yang sesuai dengan karakter anak jalanan adalah dengan menggunakan konsep perancangan *Interactive Informal Space*. Konsep *Interactive Informal Space* memiliki arti ruang yang dapat memicu kreatifitas dan inovasi serta menumbuhkan interaksi dan kolaborasi yang tidak memiliki batasan formalitas. Dari pengertian tersebut, konsep perancangan ini membagi kepada tiga fokus yakni fokus pertama pada pengaturan ruang, fokus kedua pada pemilihan material dan fokus ketiga pada desain furniturnya.

Fokus pertama, pengaturan ruang yang dibuat sehingga dapat menumbuhkan interaksi dan kolaborasi yang tidak memiliki batasan formalitas yakni dengan membuat zoning ruang yang disesuaikan dengan kegiatan pada ruangan tersebut. Pada area belajar teori konsep ruang dibuat terbuka sehingga menghilangkan kesan formalitas dan kaku agar anak-anak jalanan dapat lebih leluasa berinteraksi dan mengatur ruang sesuai kegiatan. Selain konsep kelas terbuka, pengelompokkan area ruang berdasarkan kegiatan dibuat pada ruang belajar praktik berupa studio jahit, workshop kayu dan workshop handcraft yang diletakkan pada satu area agar saat kegiatan berlangsung kolaborasi dapat terjalin. Contohnya ketika akan membuat sebuah produk, masing-masing ruang melakukan kegiatan kerja yang merujuk pada pembuatan sebuah produk seperti membuat easy chair, area workshop kayu membuat rangka kursi, studio jahit membuat bantalan kursi, area workshop handcraft membuat aksesoris tambahannya. Ruangan selanjutnya yaitu ruang kesenian yang dibuat multifungsi agar dapat digunakan sebagai ruang bermain, latihan dan eksplorasi kreatifitas seperti menggambar. Fokus kedua yakni pada pemilihan material sehingga dapat menumbuhkan kreatifitas dan inovasi, yakni dengan pemilihan material finishing dinding dan lantai yang menggunakan acian ekspos. Pemilihan acian ekspos ini memiliki dua sisi latar belakang positif dan negatif. Untuk latar belakang positifnya, pemilihan acian ekspos sebagai bentuk ketersediaan sarana eksplorasi bagi anak jalanan untuk bisa menggambar dinding dan mewarnainya sesuai keinginan mereka. Sedangkan latar belakang negatifnya, yakni untuk mengantisipasi jika anak jalanan melakukan vandalisme terhadap bangunan, hasil kerusakan tersebut dapat lebih mudah diatasi dan diminimalisir karena penggunaan acian ekspos ini bisa ditutupi dengan pengecatan atau pembersihan dengan biaya perawatan yang murah.

6. Daftar Pustaka

- [1] UNESCO. *Guidelines for design of centres for street children*. (1997), Paris
- [2] Departemen Sosial RI No.5 . *Anak Jalanan*. (2005), Jakarta
- [3] Permensos No. 30. *Standar Nasional pengasuhan untuk Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak*. (2011), Jakarta
- [4] Ghasemabad, Hossein Sardari, Siavash Rashidi Sharifabad. *Investigation of the Architectural Aesthetics and Its Impact on the Children in the Psychology of the Child*. (2017), Iran
- [5] Jenis Pelatihan dan Pengembangan SDM yang dapat dilakukan. Tersedia di <https://www.jurnal.id/id/blog>. (2017). Diakses Maret 2019
- [6] Pengertian Pusat dan Pelatihan. Tersedia di www.Collinsdictionary.com. (2018). Diakses Maret 2019
- [7] Direktorat Bina Pelayanan Sosial Anak, Direktorat Jendral Pelayanan dan Rehabilitasi Sosial, Departemen Sosial RI. *Standar Pelayanan Sosial Anak Jalanan Melalui Rumah Singgah*. (2002), Jakarta

