

PUSAT PEMBINAAN ANAK JALANAN KOTA BANJARMASIN

Ajeng Larasati

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
azenklarasati@gmail.com

Gusti Novi Sarbini

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
gustinovi@ulm.ac.id

ABSTRAK

Anak Jalanan merupakan individu yang unik dan kreatif, Anak Jalanan berada di pusat kota namun terpinggirkan dari pusat perhatian. Anak Jalanan perlu diberi kesempatan dan pilihan untuk belajar mengembangkan potensi diri. Sudut – sudut Kota Banjarmasin sebagai wadah tinggal Anak Jalanan belum bisa menjadi rumah bagi Anak Jalanan. Pusat Pembinaan Anak Jalanan merupakan tempat untuk mengembangkan potensi diri Anak Jalanan melalui bidang kreatif dengan sense of Home di dalam rancangan. Wadah yang menjadi pusat Anak Jalanan untuk bisa mengekspresikan diri melalui karya dan mendapatkan kesempatan belajar tanpa pengekangan ruang . Pusat Pembinaan Anak Jalanan juga menjadi wadah Masyarakat kota untuk mengapresiasi potensi Anak Jalanan. Strategi perancangan menggunakan metode Third Place sebagai ruang interaksi dan solusi permasalahan menggunakan konsep Flexible Architecture sehingga ruang terdefinisikan tidak melalui fungsinya saja namun potensi ruang itu sendiri.

Kata kunci: Pusat Anak Jalanan, kreatif, Home, Third Place, Flexible Architecture.

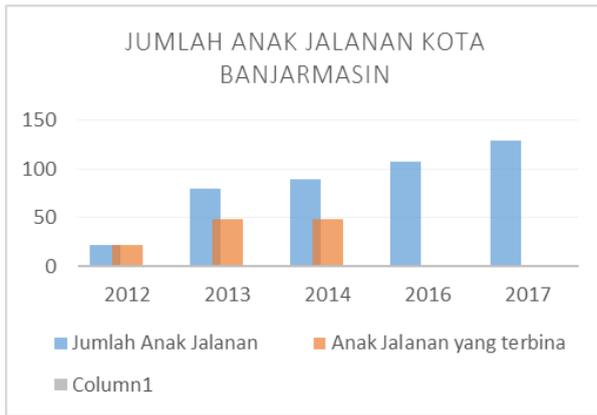
ABSTRACT

Homeless children are unique and creative individuals. Most of the time these homeless children are based in the city center, however, they are often marginalized from the limelight. The homeless children need to be given the opportunity and the choice to improve their potential. The street corners of Banjarmasin are not the ideal home for these children. The Youth Development Center is the place to develop the potential of homeless children through creative fields with a sense of home in the design. It will be the hub for these children to express themselves through their creations and receive the opportunity to learn more without the space restriction. The Youth Development Center can also be the place for society to appreciate the homeless children's potential. The design strategy uses the Third Place method as a space for interaction and solution of problems using the concept of Flexible Architecture so that space is defined not only by its function but by the potential of the space itself.

Keywords: Youth Development Center, Creative, Home, Third Place, Flexible Architecture.

PENDAHULUAN

Kota Banjarmasin meraih prestasi sebagai Kota Layak Anak 2017 dan Kota Layak Pemuda 2018. Lalu bagaimana dengan kondisi Anak Jalanan yang berada di Kota Banjarmasin?



Gambar 1. Diagram Kenaikan Anak Jalanan Kota Banjarmasin

Sumber: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan (Peran Dinas Sosial Dalam Penanggulangan Anak Jalanan di Kota Banjarmasin), 2019

Torehan prestasi yang diraih tak lepas dari Peraturan Daerah Kota Banjarmasin No. 20 tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Kebersihan, Keindahan, Ketertiban dan Kesehatan Lingkungan. Bahwa kebersihan, keindahan, ketertiban dan kesehatan lingkungan merupakan bagian yang penting dalam mewujudkan Kota Banjarmasin menjadi kota yang bersih, sehat, teratur dan nyaman untuk masyarakat. Pada Ketentuan Umum Bab 1 Pasal 1 Peraturan Daerah ini salah satunya ditujukan untuk anak jalanan.

Operasi penertiban anak jalanan kerap kali dilakukan pihak satpol PP namun hal itu tidak membuat anak jalanan jera, hal ini jelas tidak efektif karena anak jalanan yang ditangkap dan dibawa ke Rumah Singgah Basirih hanya dibina selama 3 hari, hal tersebut sangat kontras dengan lamanya sang anak telah berada di jalan. Pihak Satpol PP Kota Banjarmasin pun membenarkan tentang dibutuhkannya wadah untuk pembinaan berkelanjutan untuk anak jalanan, karena usaha responsif harus berimbang dengan usaha preventif.

Rumah singgah yang kini sangat memprihatinkan karena sudah melebihi kapasitas dan penghuninya didominasi pengidap gangguan psikosis dewasa. Rumah Singgah harusnya tidak menyatukan antara penghuni dewasa dan anak-anak. Harus ada klasifikasi khusus untuk warga-warganya. Misalnya, Rumah Singgah

khusus untuk anak-anak. Letaknya yang jauh dari pusat kota yaitu di jalan Lingkar Basirih tidak strategis karena bukan di titik anak jalanan berada.

Pembinaan berkelanjutan untuk Anak Jalanan membutuhkan wadah yang dapat memelihara keberlangsungan pembinaan. Walaupun sudah ada Undang-undang Dasar 1945 yang menyebutkan, "Fakir miskin dan anak-anak terlantar dipelihara oleh negara." (pasal 34 ayat 1) namun pada kenyataannya Pemerintah tetap butuh bantuan semua lapisan masyarakat untuk mengatasi masalah sosial khususnya anak jalanan di Kota Banjarmasin.

Perlindungan dan jaminan sosial merupakan hak setiap warga negara sebagaimana diamanatkan dalam UUD 1945 pasal 27 ayat 2: "Tiap-tiap warga negara berhak atas pekerjaan dan penghidupan yang layak bagi kemanusiaan". Pasal 34 UUD 1945 (setelah amandemen keempat), ayat 2: "Negara mengembangkan sistem jaminan sosial bagi seluruh rakyat dan memberdayakan masyarakat yang lemah dan tidak mampu sesuai dengan martabat kemanusiaan." Pasal ini menggambarkan jelas fungsi stakeholder untuk menjamin kesejahteraan masyarakatnya dan memberdayakan masyarakatnya untuk menjadi masyarakat yang unggul.



Gambar 2. Siklus Anak Jalanan Kota Banjarmasin

Maka dapat disimpulkan bahwa penanganan Anak Jalanan di Kota Banjarmasin dilakukan dengan 2 usaha yaitu usaha responsif (penertiban) oleh SATPOL PP dan usaha preventif (pembinaan) oleh Dinas Sosial Kota Banjarmasin. Namun usaha preventif (pembinaan) untuk Anak Jalanan tidak terlaksana dengan baik oleh pihak Pemerintah dikarenakan tidak tersedianya wadah dan program Pembinaan untuk Anak Jalanan, sehingga terbentuklah

gerakan peduli Anak Jalanan yang dipelopori oleh pemuda sebagai bentuk kepedulian nyata terhadap masa depan Anak Jalanan Kota Banjarmasin. Maka dari itu diperlukan Pusat Pembinaan Anak Jalanan Banjarmasin yang dapat mewadahi pembinaan Anak Jalanan dengan melibatkan partisipasi pemuda dan masyarakat di Kota Banjarmasin.

PERMASALAHAN

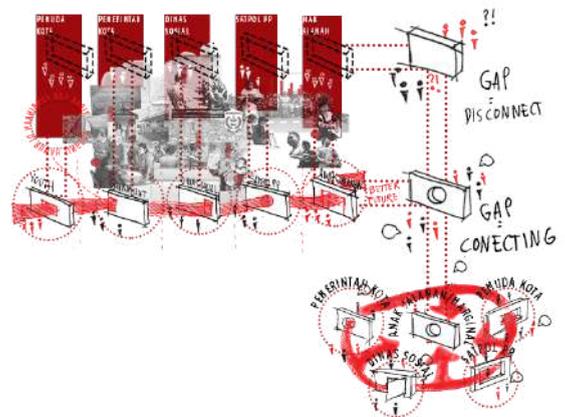
Berdasarkan permasalahan dari *Youth Development Center* Kota Banjarmasin yaitu, Bagaimana menyusun konsep perancangan *Youth Development Center* yang dapat mengembangkan potensi kreatif Anak Jalanan Kota Banjarmasin dengan *Sense Of Home* tanpa pengekangan? Maka dari itu ditetapkanlah konsep *Flexible Architecture* yang bisa menerjemahkan ruang Kreatif dengan *sense of Home*.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Konsep

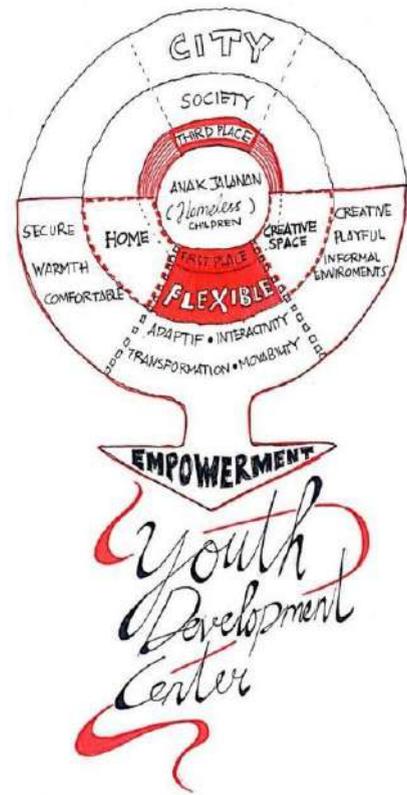
Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007), Fleksibel adalah lentur atau luwes, mudah dan cepat menyesuaikan diri. Menurut Robert Kronenburg, bangunan yang fleksibel adalah bangunan yang dapat mengakomodir kegiatan-kegiatan penghuni dan sangat memungkinkan terjadi perubahan dalam bangunan (Kronenburg, 2007:7).

B. Tinjauan Konsep Bangunan



Gambar 4. Konsep Phenomenology

Fenomenologi yang terjadi di society kita saat ini adalah adanya intangible gap yang nyata. Ada diantara lini masyarakat, terdapat tembok antara Pemuda – Pemerintah Kota- Dinas Sosial- Satpol PP- Anak Jalanan. Adanya tembok diantara lini masyarakat membuat terbentuknya kesalahpahaman satu sama lain (misunderstanding/disconnected)

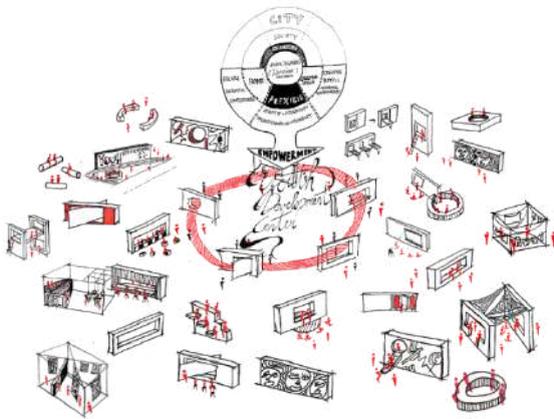


Gambar 3. Konsep Programming

Lalu strategi apa yang diterapkan? Kita akan melihat tembok sebagai potensi, agar semua stakeholder dapat terkoneksi, dengan tidak meruntuhkan setiap tembok yang ada melainkan menembus setiap tembok untuk dapat menciptakan ruang “transformation culture change” celah-celah yang terbangun menjadi satu kesatuan yang menjadi koneksi setiap stakeholder untuk bisa saling berkembang dan bersama menciptakan culture of learning dan culture of innovation.

METODE

A. Perancangan Third Place



Gambar 5. Aktivitas Penghuni & Pengunjung

Metode *The Third Place* merupakan wadah bagi masyarakat kota, yang berfungsi sebagai ruang antara, ruang yang bukan first place tempat tinggal (home) dan bukan second place yaitu tempat kerja. The Third Place adalah sebuah program yang akan membantu masyarakat kota agar bersifat humanis, terbuka, dinamis dan produktif.

PEMBAHASAN

A. Konsep Architecture Flexibility

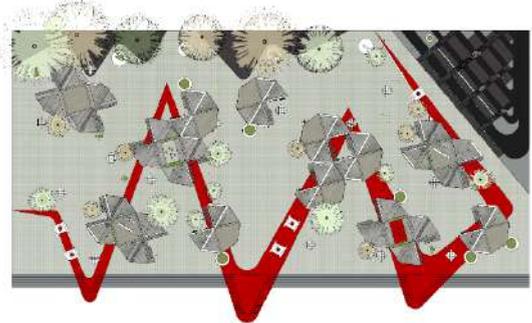
Bangunan ini sebagai wadah Konsep *Flexible* berangkat dari kebutuhan dan aktivitas Anak Jalanan di *Youth Development Center* yaitu pengembangan diri di bidang kreatif dan *sense of Home*. Pada konsep *Home* rasa yang perlu didapat adalah *secure*, *warmth*, dan *comfortable*. Pada konsep Ruang Kreatif suasana yang perlu di bangun adalah *Playful*, *Creative*, dan *Informal Enviroment*. Penggabungan antara

sense of Home dan *Creative Space* yang memiliki

kebutuhan aktivitas yang beragam maka ruang-ruang dirancang dengan konsep *Flexible* yang dapat dicapai dengan 4 prinsip yaitu, *adaptive*, *transformation*, *movability*, dan *interactivity*. Metode *Third Place* diterapkan sebagai ruang interaksi di Kota antara Anak Jalanan dan Masyarakat yang mana *Youth Development Center* akan menjadi *Home* untuk Anak Jalanan dan Masyarakat dapat menjadikan *Youth Development Center* sebagai *Third place* yaitu wadah yang membuat masyarakat kota bersifat humanis, terbuka dan mengapresiasi keberadaan Anak Jalanan.

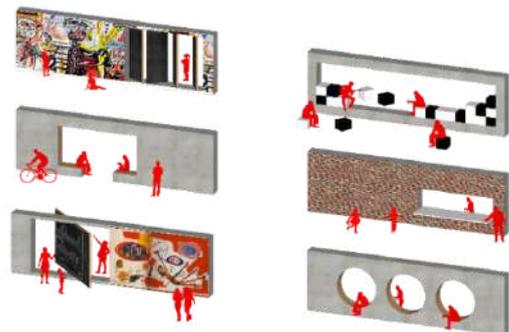
B. Konsep Sirkulasi Tapak

Intruded Upon yaitu tapak “diterobos” dengan penegasan pada jalur pejalan warna merah.

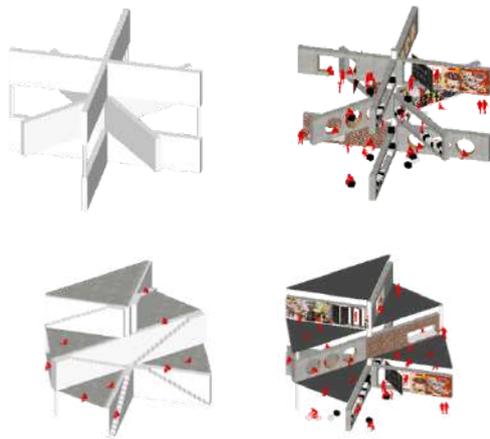


Gambar 6. Tapak Youth Development Center

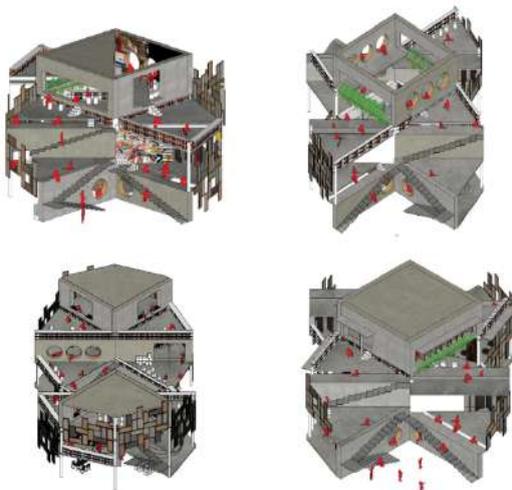
C. Konsep Masa Bangunan



Gambar 7. Adaptive



Gambar 8. Modular



Gambar 9. Modul Youth Development Center

1. Home (Kebutuhan dasar)

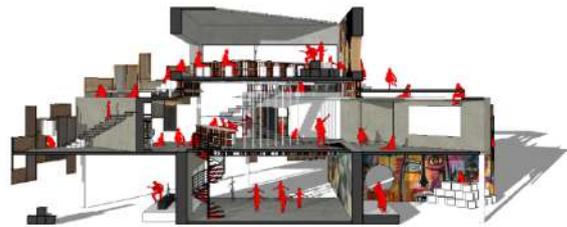
Konsep rancangan pada zona *Need Basic* mengusung sense of *Home* yang mana akan menghadirkan rasa *secure*, *warmth*, dan *comfortable*. Konsep *Flexible* dicapai melalui prinsip *interactivity*. Dengan ruang yang minim pembatas akan menciptakan interaksi yaitu suasana keakraban dan kekeluargaan sesama Anak Jalanan hal ini juga relevan dengan ruang privasi Anak Jalanan yang fleksibel.



Gambar 10. Cutaway Home (Kebutuhan dasar)

2. Creative Space (Kesenian)

Konsep rancangan pada Zona *Vocational / Keterampilan* mengusung konsep *Creative space*, suasana yang perlu di bangun adalah *Playful*, *Creative*, dan *Informal Enviroment*. Untuk mewadahi aktivitas yang beragam maka prinsip *Adaptive* dan *Movability* pada konsep *Flexible* digunakan untuk dapat mengoptimalkan setiap fungsi ruang. Aktivitas pembinaan akan dilakukan dengan kondisi yang menyenangkan, hal ini untuk menarik minat Anak Jalanan mengikuti pembinaan tanpa adanya pengekangan.



Gambar 11. Cutaway Creative Art Space (Kesenian)

3. Creative Recycle Space (Daur Ulang)

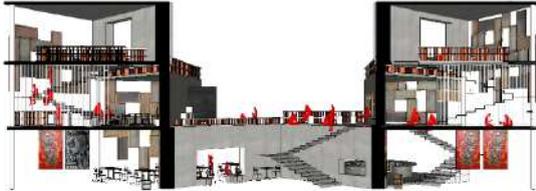
Konsep rancangan pada Zona *Vocational / Keterampilan* mengusung konsep *Creative space*, suasana yang perlu di bangun adalah *Playful*, *Creative*, dan *Informal Enviroment*. Untuk mewadahi aktivitas yang beragam maka prinsip *Adaptive* dan *Movability* pada konsep *Flexible* digunakan untuk dapat mengoptimalkan setiap fungsi ruang. Aktivitas pembinaan akan dilakukan dengan kondisi yang menyenangkan, hal ini untuk menarik minat Anak Jalanan mengikuti pembinaan tanpa adanya pengekangan.



Gambar 12. Cutaway Creative Recycle Space (Daur Ulang)

4. *Creative Economic Space* (Komersial)

Konsep rancangan pada Zona Rekreasi/Apresiasi mengusung konsep *Creative Space* yang mana akan menghadirkan rasa *Playful*, *Creative*, dan *Informal Environment*. Prinsip *transformation* dan *interactivity* akan diterapkan pada Zona Rekreasi sebagai ruang apresiasi masyarakat kota terhadap karya Anak Jalanan yang akan ditampilkan.



Gambar 13. *Cutaway Creative Economic Space* (Komersial)

PENERAPAN KONSEP RANCANGAN

A. Konsep Interior



Gambar 14. *Ruang Adaptive*



Gambar 15. *Penerapan Partisi Yang Dapat Bertransformasi Bentuk*



Gambar 16. *Ruang Bertransformasi Sesuai Kebutuhan Penghuni*



Gambar 17. Perabot Movable



Gambar 18. Interaksi Ruang Dan Penghuni Yang Playful



Gambar 19. Ruang Sebagai Frame Interaksi



Gambar 20. Menciptakan Layer Interaksi Dalam Ruang

A. Konsep Eksterior

Eksterior bangunan site yang berada di pinggir sungai menjadikan kawasan dapat di akses melalui jalur sungai sesuai dengan aturan kota Banjarmasin bangunan harus

bersifat 2 akses yaitu darat dan sungai dimana area belakang bias dijadikan tempat berkumpul dan area pembelajaran.



Gambar 21. Area Siring Kawasan Youth Development Center



Gambar 22. Eksterior Dengan Penerapan Informal Environment



Gambar 23. Eksterior Dengan Façade Daur Ulang

KESIMPULAN

Youth Development Center adalah gagasan baru untuk merangkul dan memberdayakan Anak Jalanan Kota Banjarmasin. Pemberdayaan dilakukan dengan mengembangkan potensi kreatif Anak Jalanan (*Homeless children*) dengan menumbuhkan *sense of Home* dalam rancangan. Youth Development Center sebagai wadah Anak Jalanan (*Homeless Children*) untuk mengekspresikan diri melalui

karya dan dapat diapresiasi oleh masyarakat kota.

Keunikan potensi Anak Jalanan di bidang kreatif yang beragam akan di wadah di *Youth Development Center* melalui ruang-ruang yang fleksibel. Ruang dirancang dengan prinsip *adaptive, transformation, movability*, dan *interactivity* sehingga ruang terdefiniskan tidak melalui fungsinya saja namun potensi ruang itu sendiri.

Youth Development Center menjadi *first place (Home)* bagi Anak Jalanan dimana Anak Jalanan akan merasakan *sense of Home* yaitu *secure, warmth*, dan *comfortable*. Anak Jalanan juga akan mengembangkan kreativitas di *Creative Space* dengan lingkungan yang *creative, playful*, dan *informal Environment*.

Rancangan *Youth Development Center* bertujuan untuk mengembangkan potensi diri Anak Jalanan dengan *sense of home* didalamnya. Wadah yang menjadi pusat Anak Jalanan untuk bisa mengekspresikan diri melalui karya kreatif, dimana Anak Jalanan akan mendapatkan kesempatan belajar lebih, tanpa pengekangan. *Youth Development Center* juga sebagai wadah masyarakat Kota

Banjarmasin untuk lebih humanis dan mengapresiasi keberadaan Anak Jalanan. *Youth Development Center* bertujuan menjadi home yang bisa memberikan Anak Jalanan pilihan dan kesempatan untuk menjadi Anak Jalanan yang dapat memberdayakan dirinya sendiri dan orang sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ghalia dan Lucie Setiana, (2005). Teknik Penyuluhan dan Pemberdayaan Masyarakat. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Schnädelbach, Holger, Kirk, David (Eds.). *People, Personal Data and the Built Environment*
- Oldenburg, Ray. (1989). *The Great Good Place*, Third Edition, Marlowe & Company
- Maslow, Abraham . (1954). *Motivation and personality*. New York: Harper and Row.
- Barbara, (1997). *Guidelines for The Design of Centres for Street Child*