

## PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR PERILAKU PADA PUSAT KOMUNITAS ANAK JALANAN BERBASIS KEWIRAUSAHAAN DAN KESENIAN DI JAKARTA

Kadeli<sup>1</sup>, Lily Mauliani<sup>1</sup>, Ratna Dewi Nur'aini<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta  
kadeli122@gmail.com  
lilysidi@ymail.com  
ratnadewina@ftumj.ac.id

**ABSTRAK.** Anak Jalanan merupakan fenomena masalah kesejahteraan sosial yang dialami anak-anak pada periode umur lima sampai delapanbelas tahun, turunnya anak ke jalanan salah satunya adalah faktor ekonomi, dengan terbatasnya tempat yang menampung dan memberdayakan anak jalanan di Jakarta, Pusat Komunitas Anak Jalanan Berbasis Pemberdayaan Kewirausahaan dan Kesenian dengan Konsep Arsitektur Perilaku hadir dengan tujuan memberikan fasilitas yang memenuhi kebutuhan anak jalanan sesuai dengan perilakunya, dan memberikan kenyamanan fisik dan psikologis melalui desain arsitektur, ruang dalam, ruang luar, dan sirkulasi dalam Pusat Komunitas Anak Jalanan. Metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah dengan mengkaji beberapa literatur, observasi beberapa komunitas anak jalanan yang ada di Jakarta. Hasil yang muncul adalah desain Pusat Komunitas yang memberdayakan melalui pelatihan kewirausahaan dan kesenian, serta Pusat Komunitas yang desainnya menyesuaikan dengan perilaku anak jalanan.

Kata Kunci: Anak Jalanan, Arsitektur Perilaku, Kesenian, Kewirausahaan, Pusat Komunitas.

**ABSTRACT.** *Street Children is a phenomenon of social welfare problems experienced by children in the period of five to eighteen years of age, the descent of children to the streets one of them is the economic factor, with limited place to accommodate and empower street children in Jakarta, Center for Street Children Community Based Entrepreneurship Empowerment and Art with the Behavioral Architecture Concept comes with the purpose of providing facilities that meet the needs of street children in accordance with their behavior, and provide physical and psychological comfort through architectural design, interior space, outer space, and circulation within the Street Children Community Center. The method used in the preparation of this report is to examine some literature, observation of some street children communities in Jakarta. The resulting outcome is the empowering Community Center design through entrepreneurship and arts training, as well as Community Centers whose designs adjust to the behaviour of street children.*

*Keywords: Architecture Behaviour, Art, Community Center, Entrepreneurship, Street Children.*

### PENDAHULUAN

Anak jalanan merupakan salah satu jenis Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial (PMKS) dengan kriteria bekerja, beraktivitas, dan dipekerjakan dalam jangka waktu enam jam per hari selama satu bulan atau lebih, dan menghabiskan kegiatan kehidupan sehari-harinya di jalanan. Jenis pekerjaan anak jalanan yang pada umumnya dilakukan dan ditemui adalah, pengamen, juru parkir, penjual koran, penjual makanan minuman di jalan, penyemir, pengemis, pekerja tak tentu bahkan memalak, serta meresahkan masyarakat.

UUD 1945 Pasal 34 Ayat 1 yang berbunyi, fakir miskin dan anak-anak yang terlantar dipelihara oleh negara. Mempunyai makna bahwa anak-anak jalanan dipelihara, atau diberdayakan oleh negara yang dilaksanakan oleh pemerintah. Oleh karena itu perlu adanya pemberdayaan yang dapat mengubah peruntungan anak jalanan agar dapat menjalani fungsi sosialnya sebagai anak-anak menjadi lebih baik, diantaranya perlu diberikan tempat untuk anak jalanan mendapatkan pendidikan dan kesenian, dengan harapan pendidikan yang didapatkan bisa memperbaiki kondisinya.

Oleh karena itu perlu dibuatkan perencanaan dan perancangan Pusat Komunitas Anak Jalanan yang Berbasis Pemberdayaan Kewirausahaan dan Kesenian Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku di Jakarta, yang dapat menampung dan memberikan pendidikan berupa keterampilan dan kesenian agar anak jalanan dapat hidup mandiri, dan berguna baik bagi dirinya maupun masyarakat.

Berdasarkan dari pemaparan di atas, rumusan masalah yang dapat dirumuskan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan Pusat Komunitas Anak Jalanan Berbasis Pemberdayaan Kewirausahaan dan Kesenian yang sesuai dengan perilaku.
2. Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan Pusat Komunitas Anak Jalanan Berbasis Pemberdayaan Kewirausahaan dan Kesenian yang dapat memenuhi kebutuhan fisik, dan psikologis anak jalanan.

### TUJUAN

Tujuan perencanaan dan perancangan ini adalah menciptakan desain Pusat Komunitas Anak Jalanan Berbasis Pemberdayaan

Kewirausahaan dan Kesenian, yang akan dicapai dalam hal ini adalah sebagai berikut:

1. Mampu memberikan fasilitas yang memenuhi kebutuhan anak jalanan melalui desain arsitektur dengan pendekatan arsitektur perilaku di dalam desain Pusat Komunitas Anak Jalanan Berbasis Pemberdayaan Kewirausahaan dan Kesenian.
2. Mampu memberikan kenyamanan fisik dan psikologis melalui penataan ruang dalam, ruang luar dan sirkulasi di dalam desain Pusat Komunitas Anak Jalanan berbasis kewirausahaan dan kesenian yang menerapkan konsep arsitektur perilaku.

## TINJAUAN UMUM

### Anak Jalanan

Berikut akan disebutkan beberapa kriteria anak jalanan dari berbagai sumber: Menurut Astutik (2005) dalam Sanjaya (2015), karakteristik anak jalanan meliputi ciri-ciri fisik dan psikis. Ciri fisik antara lain: warna kulit kusam, rambut kemerah-merahan, kebanyakan berbadan kurus, dan pakaian tidak terurus. Sedangkan ciri psikis antara lain: mobilitas tinggi, acuh tak acuh, penuh curiga, sangat sensitif, berwatak keras, kreatif, semangat hidup tinggi, berani menanggung resiko, dan mandiri.

Menurut Soemiarti (2004) dalam Sanjaya (2015), anak jalanan merupakan bagian kehidupan anak yang memiliki ciri-ciri khusus dan dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok, yaitu. Pertama, Kelompok *high risk to be street children* yaitu anak jalan yang masih tinggal dengan orang tua, beberapa jam di jalanan kemudian kembali ke rumah. Kedua, 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. Ketiga, 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.

Data jumlah anak jalanan dibutuhkan untuk merencanakan pusat komunitas anak jalanan di Jakarta, berikut rincian data jumlah anak jalanan dari Dinas Sosial.

Tabel 1: Data Jumlah Anak Jalanan DKI Jakarta

Jenis PMKS	Jak pus	Jak ut	Jak bar	Jak sel	Jakt im	P.Seribu
Anak Jalanan	102	87	263	75	260	0
Anak Terlantar	31	23	265	99	194	14
<b>Total</b>	<b>133</b>	<b>110</b>	<b>528</b>	<b>174</b>	<b>454</b>	<b>14</b>

Sumber: Dinas Sosial DKI Jakarta (2018)

Berikut data anak jalanan yang didapatkan dari sumber yayasan.

Tabel 2: Data Status Persentase Anak Jalanan

No	Jenis Data	Persentase (%)
<b>Jenis Kelamin</b>		
1	Laki-laki	50,2%
2	Perempuan	49,8%
<b>Umur</b>		
3	5 – 12 Tahun	67,2%
4	13 – 15 Tahun	25,2%
5	16 – 18 Tahun	7,3%
<b>Status Pendidikan</b>		
6	SD / Sederajat	55,5%
7	SMP / Sederajat	23,5%
8	SMA / Sederajat	6,5%
9	Belum sekolah / <i>drop out</i>	14,2%
<b>Status Keluarga</b>		
10	Masih ada orang tua	97%
11	Tidak punya orang tua	3%

Sumber: Yayasan Swara Peduli Jakarta (2018)

### Jenis Kewirausahaan Untuk Anak Jalanan

Jenis wirausaha yang akan ditekuni mengacu pada usaha ekonomi produktif (UEP), dan biasanya disesuaikan dengan potensi lingkungan dan keterampilan yang dimiliki oleh pengurus atau anggotanya. Bidang-bidang kegiatan UEP yang memiliki potensi sumber kesejahteraan sosial (PSKS), adalah berikut:

Tabel 3: Jenis Bidang Wirausaha UEP

Jenis Usaha	
Jasa	Manufaktur (Produksi)
1. Perbengkelan	1. Sablon kaos
2. kecantikan / salon	2. Konveksi tata busana / jahit
3. Desain / fotografi	3. kerajinan tangan
	4. olahan pangan, tata boga, kue, dan keripik

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

### Jenis Kesenian Untuk Anak Jalanan

Kesenian memiliki banyak jenis, sehingga dalam hal ini penting untuk meninjau jenis kesenian untuk anak jalanan, jenis diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Seni Rupa
- b. Seni Musik
- c. Seni Teater
- d. Seni Tari
- e. Seni Kerajinan Tangan

Kesenian bertujuan untuk membentuk perilaku anak jalanan agar lebih memiliki daya peka, rasa, dan karakter yang luwes serta lembut.

### Prinsip Desain Arsitektur Perilaku

Prinsip Desain Arsitektur Perilaku, Menurut Snyder (1989) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi dalam prinsip-prinsip perilaku pengguna bangunan adalah:

- a. Kebutuhan Dasar
- b. Usia
- c. Jenis Kelamin
- d. Kelompok Pengguna
- e. Kemampuan Fisik
- f. Antropometrik

## Pendekatan Desain Arsitektur Perilaku

Pendekatan Desain Arsitektur Perilaku, Menurut Laurens (2004) menjelaskan tentang pendekatan desain arsitektur perilaku:

a. **Sibernetik**, yaitu menekankan perlunya mempertimbangkan kualitas lingkungan yang dihayati oleh pengguna, dan pengaruhnya bagi pengguna lingkungan tersebut. Tujuan sibernetik yaitu sebagai proses umpan balik yang memberi koreksi sebagai hasil evaluasi bagi perencanaan. Berikut skema sibernetik.



Gambar 1: Desain Pendekatan Siibernetik  
Sumber: Laurens (2004)

## METODE

Terdapat beberapa metode studi yang akan digunakan dalam penyusunan landasan konseptual. Metode tersebut, akan dijelaskan pada sub berikut:

- a. Pengumpulan Data
  - 1) Kajian Literatur dengan cara membaca buku, jurnal, observasi, internet.
  - 2) Tinjauan Lapangan (Observasi) kegiatan pengamatan terhadap studi lokasi yang akan digunakan untuk mendesain dan pengamatan studi preseden, adapun tahap yang dilakukan meliputi proses tanya jawab untuk mendapatkan informasi yang berlangsung di lapangan dan tahap dokumentasi untuk mendapatkan data dengan pemotretan, catatan, serta sketsa.
- b. Analisis Data, yaitu menganalisis dan menilai sebuah permasalahan dengan beberapa aspek. Aspek tersebut yaitu aspek manusia, fisik dan lingkungan.
- c. Penyusunan Konsep, yaitu hasil dari analisis data akan disimpulkan dalam bentuk konsep perencanaan dan perancangan. Tujuan dari kegiatan penyusunan konsep adalah untuk pedoman mendesain Pusat Komunitas Anak Jalanan Berbasis Pemberdayaan Kewirausahaan dan Kesenian dengan Konsep Arsitektur Perilaku.

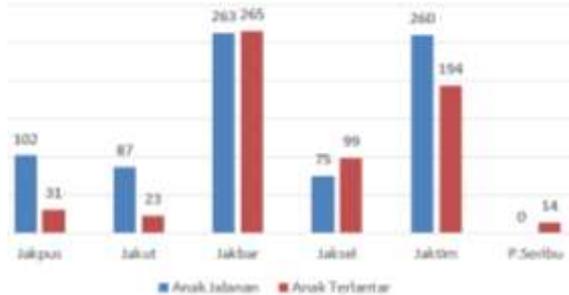
## DATA LOKASI PERENCANAAN

Poin-poin penjelasan mengenai proyek yang akan direncanakan dan dirancang akan dijelaskan sebagai berikut:

- Nama proyek :Pusat Komunitas Anak Jalanan Berbasis Pemberdayaan Kewirausahaan dan Kesenian Dengan Konsep Arsitektur Perilaku di Jakarta
2. Sifat proyek :Fiktif
  3. Luas tapak : ±2.9ha
  4. Lokasi tapak : DKI Jakarta
  5. Lingkup :Sebagai Pusat Komunitas Anak Jalanan
  6. Peruntukan :Pendidikan, Sosial Budaya, dan Rekreasi

## 7. Jangkauan :Provinsi DKI Jakarta

Pemilihan lokasi yang menjadi tempat perencanaan dan perancangan Pusat Komunitas Anak Jalanan terletak di Jakarta Barat dengan alasan bahwa Jakarta Barat memiliki angka anak jalanan yang lebih banyak dibanding wilayah Jakarta lain.



Gambar 2: Diagram Jumlah Anak Jalanan Jakarta  
Sumber: Dinas Sosial DKI Jakarta (2018)

Secara detail lokasi tapak perencanaan Pusat Komunitas Anak Jalanan akan dijelaskan dalam tabel berikut.

Tabel 4: Informasi Peruntukan Tapak

Kriteria	Alternatif 1
Gambar tapak	 (Sumber:www.googlemaps.com, 2018)
Lokasi tapak	Jl. Bank Dagang Negara, Kel. Wijaya Kusuma, Kec. Grogol, Jakarta Barat
Luas tapak	± 29.200 m <sup>2</sup>
Peruntukan	Sarana Pendidikan
Kode zona	S1
KDB	50%
KLB	2
KB	4
KDH	30%
KTB	55%
TIPE	(T) Tunggal
PSL	(P) Padat

Sumber: Dinas Tata Ruang DKI Jakarta (2018)

## PEMBAHASAN

### Konsep Perencanaan Tapak

#### 1. Pencapaian



Gambar 3: Analisis Pencapaian  
Sumber: Analisis Penulis (2018)

Alternatif 1 sebagai *Main Entrance*, alternatif 2 sebagai *Second Entrance*, alternatif 3 sebagai *Service Entrance*.

2. Sirkulasi



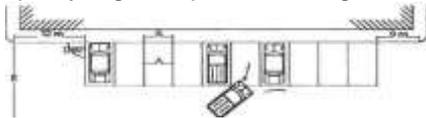
Gambar 4: Analisis Sirkulasi  
Sumber: Analisis Penulis (2018)

- = Pejalan kaki
- = Kendaraan

Sirkulasi pejalan kaki memudahkan untuk mencapai seluruh tapak, dan sirkulasi kendaraan tidak direncanakan untuk masuk ke seluruh wilayah tapak kecuali kendaraan-kendaraan servis dan pemadam kebakaran.

3. Perparkiran

Perparkiran direncanakan menggunakan lapangan, dengan pertimbangan kemudahan sirkulasi, pencapaian mudah ke parkir, dan luas tapak yang cukup mendukung.



Gambar 5: Pola Parkir 90°  
Sumber: Analisis Penulis (2018)

Pola parkir 90° di pilih karena kemudahan dalam memarkir mobil dan efektifitas lahan.

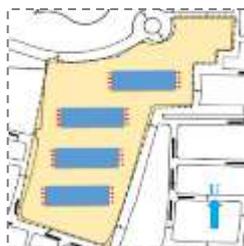
4. Tipe Jalur Pedestrian



Gambar 6: Pedestrian dengan Kantong Sepeda  
Sumber: Analisis Penulis (2018)

Pedestrian memiliki ruang parkir sepeda dan sepeda tersebut dapat digunakan oleh semua orang, lebar, memiliki vegetasi, aman, dan memiliki lajur sepeda.

5. Respon Aklimatisasi



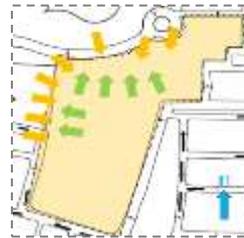
Gambar 7: Respon Aklimatisasi  
Sumber: Analisis Penulis (2018)

- = Tata Letak Massa
- = Letak Bukaan

Peletakkan massa dan bukaan didasarkan pada arah cahaya matahari dan angin, sehingga konsep peletakkan massa yang muncul pada tapak adalah seperti gambar diatas, dengan keuntungan sebagai berikut:

- Pemaksimalan cahaya matahari pagi
- Pertukaran penghawaan udara

6. View



Gambar 8: Potensi View  
Sumber: Analisis Penulis (2018)

- = Bukaan dalam kearah luar
- = Fasad dapat terlihat dari luar

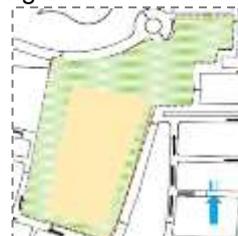
View Dalam ke Luar

- Potensi pemandangan yang menarik
- Interaksi bukaan dengan bangunan sekitar
- Interaksi penghuni ruangan dengan keadaan diluar

View Luar ke Dalam

- Potensi fasad terlihat dari luar area tapak
- Interaksi dengan main entrance

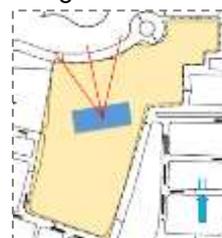
7. Tata Ruang Luar



Gambar 9: Ruang Luar  
Sumber: Analisis Penulis (2018)

Warna hijau menandai ruang luar, keuntungan dari tata ruang luar adalah mengurangi kebisingan, mengurangi polusi.

8. Orientasi Bangunan

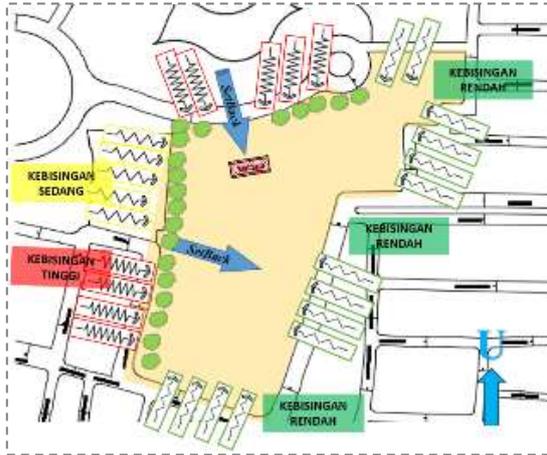


Gambar 10: Orientasi Bangunan  
Sumber: Analisis Penulis (2018)

Arah hadap massa bangunan pada tapak yaitu menghadap kearah utara, dengan pertimbangan jalan utama verada di utara,

mudah terlihat pada area ramai, dan proporsi dengan bentuk tapak.

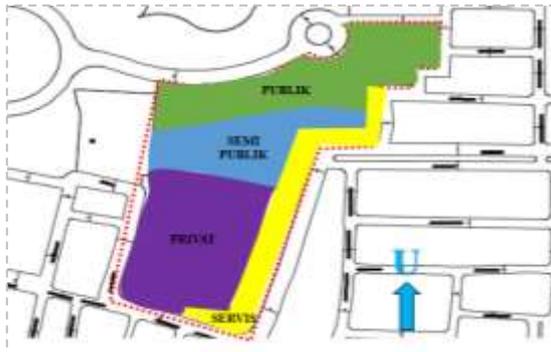
#### 9. Kebisingan



Gambar 11: Respon Kebisingan Tapak  
Sumber: Analisis Penulis (2018)

Sumber bising tinggi ada pada sebelah barat, cara mengatasi kebisingan bisa dengan memberikan vegetasi, membuat setback atau memundurkan letak massa bangunan, dan memberi ruang antara

#### 10. Penzonangan



Gambar 12: Penzonangan Tapak  
Sumber: Analisis Penulis (2018)

-Hijau = Zona Publik, Zona yang bersifat umum atau ruang-ruang pelayanan umum seperti area parkir, pedestrian, dan taman / titik tumpul.

-Biru = Zona Semi Publik, Zona yang tidak sepenuhnya terbuka bagi umum. Pada zona ini terdapat fasilitas pengelola, dan fasilitas penunjang yang dapat dikunjungi oleh pengguna bangunan.

-Kuning = Zona Servis, Zona untuk pelayanan pada bangunan yang berfungsi untuk mekanikal, elektrikal, utilitas dan gudang.

-Ungu = Zona Privat, Zona yang bersifat *introvert*

#### Identifikasi Perilaku Anak Jalanan

Dalam sub ini akan dijelaskan perilaku anak jalanan, metode ini muncul berdasarkan teori Snyder tentang prinsip arsitektur perilaku, berikut penjelasannya.

#### a. Kebutuhan Dasar

1. Kebutuhan Psikologis, Fisik: Anak Jalanan memiliki masalah ketidakterpenuhannya kebutuhan pangan, sandang, papan, kesehatan dan pendidikan. Psikis: Anak Jalanan memiliki masalah ketidakterpenuhannya hak bermain belajar anak.

2. Kebutuhan Keamanan, Anak Jalanan mempunyai rasa curiga dengan orang yang belum dikenalnya, dan kadang tumbuh rasa takut.

3. Kebutuhan Sosialisasi

-Anak Jalanan memiliki potensi sosialisasi yang baik dengan orang lain / Supel.

- Anak Jalanan memiliki rasa solidaritas yang tinggi, terutama kepada sesama orang yang tidak berkecukupan.

4. Kebutuhan Kognitif, Anak Jalanan sangat membutuhkan rekreasi, bermain, dan mengembangkan diri, karena dilingkungan sebelumnya mereka sibuk dengan pekerjaan yang mereka lakukan.

#### b. Usia

1. Periode 5-12 Tahun (Anak-anak), periode ini Anak menjadi luar biasa nakalnya, suka membantah perintah, aktif, dan banyak bertanya, cerewet.

2. Periode 13-18 Tahun (Remaja), ketertarikan heteroseksual menjadi jauh lebih kuat, periode ini dianggap pembentukan kepribadian individu. Dan Umur menuju pencarian jati diri, kondisi yang labil, dan belum bisa memilih secara pasti apa yang menjadi minatnya.

#### c. Jenis Kelamin

1. Laki-laki, Anak Jalanan laki-laki umumnya hanya memilih pekerjaan yang bersifat lapangan/berat, atau berkegiatan dengan seni.

2. Perempuan, Anak Jalanan perempuan tidak memiliki kebebasan memilih pekerjaan pada lingkungan jalan atau terbatas, biasanya mereka hanya berjualan, atau membantu berjualan saudara lelakinya atau orangtua, untuk mendapatkan uang.

#### d. Kelompok Pengguna

1. *Workshop* Pelatihan, Galeri dan Pementasan Kesenian, ruangan ini perlu fleksibel dan mudah untuk dirapikan ketika kegiatan sudah selesai / ruang sudah tidak terpakai.

2. Rumah Singgah / Asrama, Tempat terbaik untuk tidur adalah di atas kasur, bukan di atas tanah/jalan, karena anak jalanan perlu melupakan kenangan pahit tidur di jalan.

#### e. Kemampuan Fisik

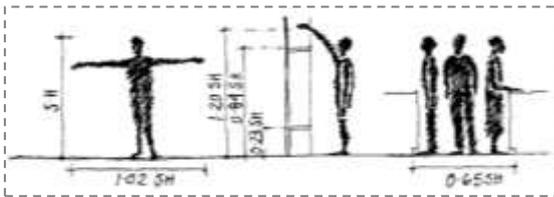
1. Anak jalanan pada umumnya memiliki fisik yang normal (bukan kelompok disabilitas), sehingga kemampuan fisik anak jalanan dianggap tangguh dilapangan dan mampu mandiri untuk bekerja.

#### f. Antropometrik

1. Berdiri

-Berdiri membentangkan tangan

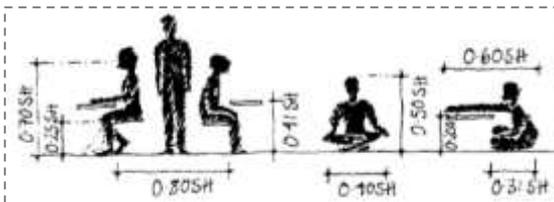
- Berdiri dengan tangan diangkat keatas
- Berdiri berhimpitan tiga orang



Gambar 13: Ukuran orang berdiri  
Sumber: Brink (1997)

2. Duduk

- Duduk dengan saling membelakangi
- Duduk bersila
- Duduk lesehan dengan meja



Gambar 14: Ukuran orang duduk  
Sumber: Brink (1997)

**Konsep Arsitektur Perilaku**

Dalam konsep arsitektur perilaku ini mengedepankan upaya tatar perilaku yang akan berimplikasi pada desain bangunan Pusat Komunitas Anak Jalanan.

Berikut tatar perilaku menghadapi perilaku Anak Jalanan sebelum mendapatkan pendidikan dan implikasinya dalam desain.



Gambar 2:  
Sumber: Analisis Penulis (2018)

Dibawah berikut Implikasi desain untuk masa sebelum mendapatkan pendidikan.

Tabel 5:

Ruang-Ruang untuk Kegiatan Sebelum Menerima Pendidikan	
1	<p>-Menciptakan ruang luar , area berkumpul, serbaguna, diskusi</p>

2	<p>-Memanfaatkan level tanah (alam), untuk digunakan sebagai tempat duduk atau bermain</p> <p>-Memanfaatkan vegetasi kedalam desain ruang rekreasi atau dimana mungkin dapat digunakan</p>
3	<p>-Ruang luar seperti lapangan olahraga bola</p>
4	<p>-Taman bermain model petualang, atau <i>Outbound Area</i></p> <p>Sumber: Analisis Penulis (2018)</p>

Berikut tatar perilaku menghadapi perilaku Anak Jalanan dalam masa transisi perubahan perilaku dan implikasinya dalam desain.

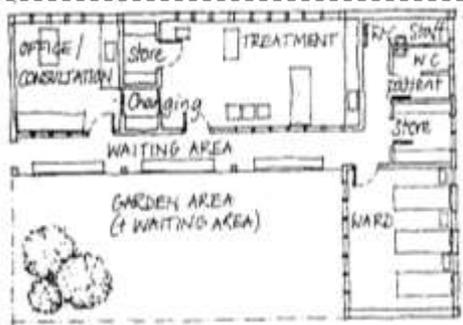
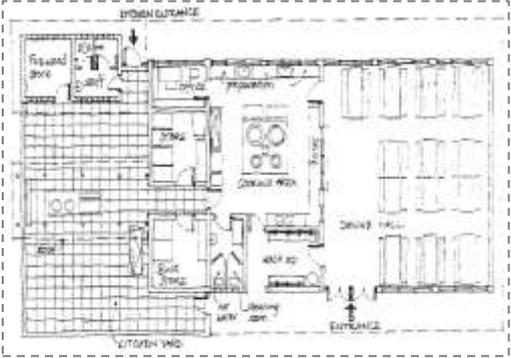
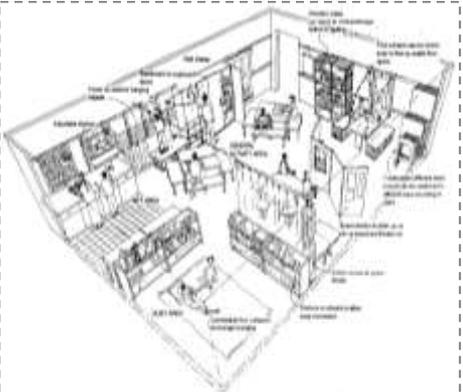


Gambar 3:  
Sumber: Analisis Penulis (2018)

Dibawah berikut Implikasi desain untuk masa transisi pada Anak Jalanan.

Tabel 6:

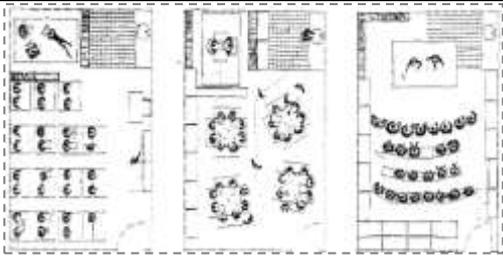
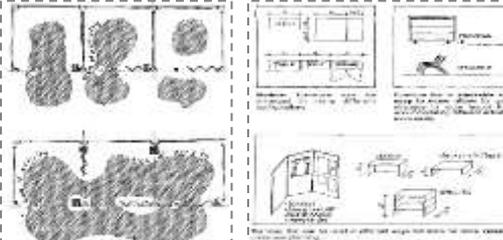
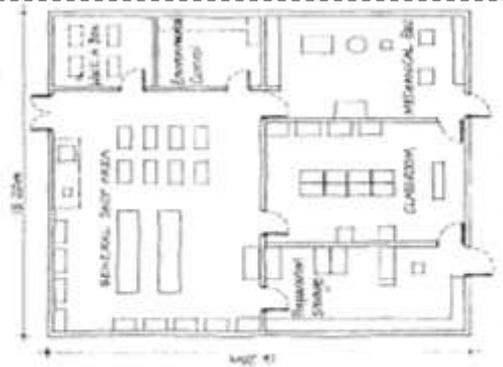
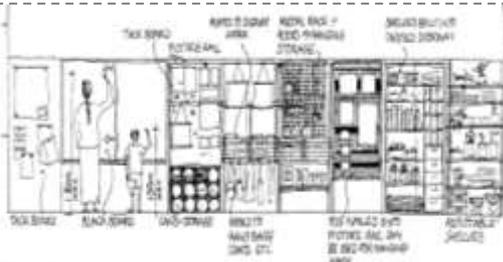
Ruang-Ruang untuk Kegiatan Masa Transisi	
1	<p>-Beranda sebagai ruang semi tertutup, peralihan sebelum masuk ruang tertutup dan memulai pembentukan perilaku.</p>

2	 <p>-Ruang living dimana anak jalanan dapat rileks, dan mengenal satu sama lain</p>	6	 <p>-Area tidur diatas ranjang, ada sistem ranjang susun maupun tidak susun -Tempat penyimpanan barang umum -Kasur dapat dilipat ketika sudah tidak terpakai -Beberapa area memerlukan space divider</p>
3	 <p>Kesehatan &amp; konseling</p>	7	 <p>-Anak Jalanan dapat membantu menyiapkan makanan didapur -Anak Jalanan dapat makan bersama seperti dilingkungan keluarga</p>
4	 <p>-Model ruang klinik kesehatan dengan garden area</p>	8	 <p>-Area persiapan dapur -Area Pengolahan makanan / masakan -Hall Dining / area makan bersama</p> <p>Sumber: Analisis Penulis (2018)</p>
5	 <p>-Model ruang kelas kesenian -Ruang kelas kesenian, dibuat fleksibel, mudah untuk digunakan, dan cepat untuk dirapikan -Furnitur fleksibilitas ruang, dapat dilipat ketika sudah tidak terpakai</p>	<p>Berikut tatar perilaku menghadapi perilaku Anak Jalanan yang sudah mendapatkan pendidikan dan implikasinya dalam desain.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="877 1646 1157 1870"> <p>Masa Setelah Mendapatkan Pendidikan</p> <p>Perilaku sudah terdidik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Ruang Kegiatan Penyerapan kesenian</li> <li>-Ruang Kegiatan Pelatihan Workshop</li> </ul> </div> <div data-bbox="1165 1646 1444 1870"> <p>Kegiatan pembelajaran kemandirian, kedisiplinan dan kesolidaritasan/budaya gotong royong di Rumah Singgah</p> </div> </div>	

Gambar 4:  
Sumber: Analisis Penulis (2018)

Dibawah berikut Implikasi desain untuk masa setelah mendapatkan pendidikan.

Tabel 7:

Ruang-Ruang untuk Kegiatan Menerima Pendidikan	
1	 <p>-Model ruang belajar yang lebih rileks -terdapat area cuci tangan dan persiapan</p>
2	 <p>-Fleksibel ruang menggunakan partisi yang dapat digeser/dilipat -Furnitur yang mudah dipindahkan, movable -Furniture yang dapat disusun, dilipat, ketika sudah tidak terpakai</p>
3	 <p>General Workshop -Ruang gudang perkakas -Ruang Pelatihan -Area Cuci tangan dan persiapan</p>
4	 <p>-Tempat penyimpanan vertikal terpajang -Tempat penyimpanan model ini bisa untuk beberapa barang dalam wokshop</p>
5	<p>-Tempat pertunjukan kesenian, komunal serta terbuka untuk masyarakat</p>



-Galeri dan Pementasan di dalam ruang

Sumber: Analisis Penulis (

**KESIMPULAN**

Dasar perencanaan dan perancangan Pusat Komunitas Anak Jalanan Berbasis Pemberdayaan Kewirausahaan dan Kesenian dengan arsitektur perilaku adalah berdasarkan data dari dinas sosial DKI Jakarta yang terdata begitu banyak, dengan jumlah murni anak jalanan 787 orang, dan 626 anak terlantar yang terindikasi merupakan anak jalanan, dengan total 1.413 anak, dan diketahui anak jalanan berdasarkan wilayah terbesar terletak di Jakarta Barat, sehingga diharapkan Pusat Komunitas Anak Jalanan baiknya terletak di lokasi tersebut.

Anak jalanan dengan jumlahnya yang begitu masif turun kejalan karena kebutuhan mereka dalam memenuhi kekurangan ekonomi, sehingga perlu diberikan pendidikan pemberdayaan kewirausahaan, dan sifat anak jalanan yang begitu marginal diharapkan dapat menjadi lembut, halus dengan pendidikan kesenian.

Dari dasar yang telah dijelaskan diatas, maka Pusat Komunitas Anak Jalanan yang didesain harus mengedepankan aspek bagaimana perilaku anak jalanan, agar desain yang muncul tepat sasaran dengan apa yang mereka butuhkan.

**DAFTAR PUSTAKA**

Brink Barbara. 1997. Guidelines for the Design of Centres for Street Children. UNESCO. Paris. 1997.  
 Dinas Sosial DKI Jakarta, 2018, Data Jumlah Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial, 2018.  
 Dinas Tata Ruang DKI Jakarta, 2018, Data Peruntukan Lahan, 2018.  
 Laurens, M. Joyce, 2004, Arsitektur dan Perilaku Manusia, Grasindo, Jakarta. 2004.  
 Macam-macam Seni, 2018, <https://urusandunia.com/macam-macam-seni>, diakses 11 Maret 2018.  
 Pedoman Pendataan dan Pengelolaan Data Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial dan Potensi Dan Sumber Kesejahteraan Sosial, 2012, Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia Nomor

- 08 Tahun 2012, Menteri Sosial Republik Indonesia, Jakarta, 2012.
- Pengertian Arsitektur Perilaku, 2018, [https://www.goodreads.com/author/show/967007.Donna\\_P\\_Duerk](https://www.goodreads.com/author/show/967007.Donna_P_Duerk), diakses 11 Maret 2018.
- Pengertian Kewirausahaan, 2018, <http://www.sumberpengertian.co/pengertian-wirausaha-menurut-para-ahli>, diakses 11 Maret 2018.
- Peta lokasi alternatif 1 Wijaya Kusuma, (2018), <https://www.googlemaps/wijayakusuma>, diakses 11 Maret 2018.
- Sanjaya, 2015, Anak Jalanan, <http://www.landasanteori.com/2015/08/pengertian-anak-jalanan-faktor-yang.html>, diakses 11 Maret 2018.
- Snyder, C. James, 1989, Pengantar Arsitektur, Erlangga, Jakarta, 2004

