

Implementasi Konsep Edu-Fun Pada Pusat Edukasi dan Keterampilan Bagi Komunitas Save Street Child Surabaya

Alice Kantara, Laksmi Kusuma Wardani, Lucky Basuki
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: alicekantara@gmail.com, laksmi@petra.ac.id, basukilucky@gmail.com

Abstrak—Pada tahun 2017, Indonesia sudah mendeklarasikan keinginannya untuk terbebas dari anak jalanan. Namun, sampai saat ini keinginan tersebut belum terealisasi. Saat berada di jalanan, banyak resiko yang harus dihadapi oleh anak-anak. Sehingga dibentuklah komunitas *Save Street Child* (SSC). *Save Street Child* Surabaya (SSCS) adalah komunitas penggerak pemerhati anak jalanan dan marginal di Surabaya. Komunitas ini bertujuan untuk menyebarkan kepedulian dan semangat berbagi kepada anak jalanan dan marginal. Saat ini, SSCS tidak lagi memiliki *basecamp*. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah fasilitas yang mendukung tercapainya tujuan SSCS dan pelaksanaan kegiatan komunitas melalui pusat edukasi dan keterampilan. Perancangan ini mengangkat konsep *Edu-Fun* dengan tema taman kota. Adapun ruang yang dihasilkan adalah pusat edukasi yang terdiri dari area baca, perpustakaan, kelas, dan musholla; pusat keterampilan yang terdiri dari area asesoris, konfeksi, area batik, dan area lukis; area bakat minat yang terdiri dari area tenis meja dan area bakat minat menyanyi dan menari serta adanya fasilitas-fasilitas pelengkap lainnya. Perancangan ini menggunakan metode *design thinking process and methods* Robert Curredele, dengan pendekatan *Human Centre Design* melalui tahap *observe, understand, ideate, prototype, test dan implementation*.

Kata Kunci—Edu-Fun, Interior, Keterampilan, Pusat Edukasi, *Save Street Child* Surabaya,

Abstrac—In 2017, Indonesia declaims its desire to be free from street children. But, the reality is that until now this desire has not been realized. When on the streets, there are many risks that must be faced by children. Therefore the *Save Street Child* (SSC) appears. *Save Street Child* Surabaya (SSCS) is a driving community for observers of street and marginal children in Surabaya. This community aims to spread awareness and enthusiasm for sharing with street and marginal children. Now, SSCS does not have a *basecamp*. Therefore, a facility is needed to support the achievement of SSCS goals and supports the implementation of community activities through education and skills centre. This design elevates the concept of *Edu-Fun* with the theme of a city parks. The resulting space is in the form of an education center consisting of reading area, library, class and Islamic prayer room; skills center consisting of accessories, confections, batik areas, and painting areas; the area of interest in talent which consists of a table tennis area and areas of interest in singing and dancing and other complementary facilities. This design uses Robert Curredele's *design thinking process and methods* with the *Human Center Design* approach through the stages of *observe, understand, ideate, prototype, test and implementation*.

Keyword—Edu-Fun, Interior, Skills, Education Center, *Save Street Children* Surabaya

I. PENDAHULUAN

Anak jalanan adalah salah satu permasalahan sosial yang dihadapi oleh bangsa Indonesia. Sejak tahun 2017, Indonesia sudah mendeklarasikan keinginannya untuk terbebas dari anak jalanan. Namun, sampai saat ini keinginan tersebut belum bisa sepenuhnya terpenuhi.

Saat berada di jalan, banyak resiko yang harus dihadapi oleh anak-anak jalanan seperti halnya tertangkap satpol PP, menjadi sasaran penculikan, memiliki resiko penyalahgunaan narkoba dan lain sebagainya. Oleh sebab itu, muncul komunitas SSC atau *Save Street Child* yang saat ini sudah tersebar di beberapa kota di Indonesia.

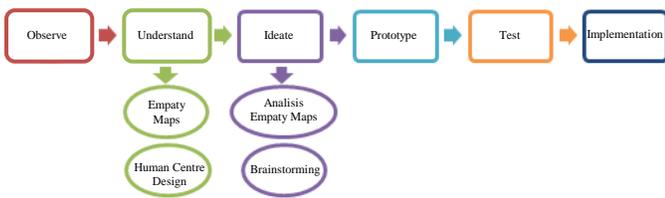
Save Street Child Surabaya (SSCS) adalah komunitas penggerak pemerhati anak jalanan dan marginal yang berada di kota Surabaya. SSCS bertujuan untuk menyebarkan kepedulian dan semangat berbagi kepada anak-anak jalanan dan marginal. Diharapkan komunitas ini bisa menjadi wadah informasi tentang berbagai hal yang berhubungan dengan anak jalanan.

Untuk saat ini, komunitas SSCS sudah tidak lagi memiliki *basecamp*. Kegiatan mereka dilakukan di tempat umum, seperti di taman kota dan dekat lampu lalu lintas. Oleh sebab itu, perancang ingin membuat ide desain berupa wadah bagi pengurus dan anak-anak jalanan untuk dapat berkegiatan di tempat yang lebih layak yang di dalamnya memfasilitasi kegiatan belajar dan kegiatan kreatif yang dapat memberikan penghasilan tambahan bagi anak-anak jalanan dan komunitas dengan cara yang lebih layak tanpa harus kembali ke jalanan.

Perancangan ini bertujuan untuk membuat ide desain yang membantu komunitas agar dapat mewujudkan tujuannya untuk menyebarkan kepedulian dan semangat berbagi kepada anak-anak jalanan dan marginal di Surabaya. Selain itu, perancangan ini juga bertujuan untuk mendukung terlaksananya tindakan nyata komunitas melalui terciptanya ruangan-ruangan pada pusat edukasi dan keterampilan bagi komunitas SSCS ini.

II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan pada perancangan ini adalah metode *Design thinking process and methods*^[1] dengan pendekatan *Human centre design* :



Gambar. 1. *Design thinking process and methods* oleh Robert Curedale (Bagan ini telah dikembangkan oleh penulis, 2019)

A. Observe

Pada tahap observasi, desainer melakukan pencarian dan pengumpulan data yaitu data literatur, data aktivitas pengguna beserta dengan kebutuhan ruang dan perabotnya serta tipologi. Data literatur didapatkan dari penelusuran referensi buku, jurnal, *ebooks*, dan berbagai sumber valid lainnya. Untuk pencarian data aktivitas pengguna beserta dengan kebutuhan ruang dan perabotnya, desainer melakukan observasi ke salah satu lokasi belajar komunitas SSCS di area *skatepark* Taman Bungkul. Saat melakukan observasi, perancang juga melakukan wawancara kepada pengurus SSCS untuk mendapatkan data-data lainnya. Karena semua titik kegiatan SSCS berada di area *outdoor*, maka pencarian data lapangan dilakukan di lokasi baru yaitu di Gedung Serbaguna RW. IV Kelurahan Airlangga. Data lapangan yang dikumpulkan berupa ukuran, dokumentasi bagian dalam beserta dengan data aktivitas yang dilakukan didalam gedung ini. Selain itu, perancang juga melakukan wawancara kepada Ketua RT dan penjaga gedung serbaguna tersebut. Selanjutnya desainer juga mencari data tipologi sebagai kajian pembandingan.

B. Understand

Pada tahap ini, perancang menganalisis data lapangan non-fisik yang didapatkan dari hasil survei dengan menggunakan metode *empathy map* dan *human centre design*.

Think & Feel	See
<ul style="list-style-type: none"> Tidak untuk memahami konsepnya kepada anak jaman dan manfaat untuk bisa bermain, belajar dan mendapatkan pelajaran tentang ilmu sedikit juga perlu mendapatkan biaya tambahan Orang-orang seperti orang tua, pejabat, wakil dan orang-orang lainnya memberikan komentar kepada masyarakat untuk bisa berkolaborasi dengan anak jaman dan manfaat dengan cara menjadi reformasi dengan ini perancang Manfaat untuk menjadi pribadi yang mandiri anak jaman dan manfaat Juga mendapatkan wawasan keterampilan akses program, reformasi dan anak-anak jaman serta manfaat Juga mendapatkan kegiatan kreatif dan belajar untuk anak jaman mendapatkan model berupa pelajaran agar mereka mendapatkan pengalaman tambahan juga harus belajar di jaman 	<ul style="list-style-type: none"> Anak-anak yang berpakaian rapi dan rapi Anak-anak yang sudah membawa buku dan paper untuk belajar Tempat belajar yang terlihat di beberapa titik di Surabaya Tempat belajar yang sederhana, tanpa ada meja, kursi dan papan tulis Tempat belajar di ruang terbuka yang tidak bisa digunakan saat sedang hujan Tempat belajar yang ramai dan berada di sekitar masyarakat umum Tempat belajar yang cukup terang dan bersih Lokasi mudah dijangkau Anak-anak yang datang berbondong-bondong Anak-anak yang kurang perhatian dengan pendidikan atau ini perancang
<p>Say & Do</p> <ul style="list-style-type: none"> Kegiatan rutin yang dilakukan komunitas ini adalah: Pengajar kelas (bekerja sebagai pengajar di beberapa titik di Surabaya), Jajar Setor (membagikan surat dan bagian kepada anak-anak jaman SSCS di jalan raya yang rutin dilakukan setiap Jumat malam), Pukul 10:00 (dilakukan setiap tiga bulan sekali dengan cara membawa anak-anak jaman ke beberapa titik yang ada di dalam stasiun bus Surabaya untuk bermain sambil belajar) dan Bersewa Anak Merdeka (pembelian beberapa kepada anak-anak jaman yang tidak memiliki biaya untuk menggunakan pendidikan) Pengajar SSCS rutin menerima tempat untuk mendapatkan rapor kedisiplinan dan evaluasi Komunitas SSCS bekerja sama dengan anak-anak jaman SSCS yang telah berkolaborasi untuk membuat usaha kreatif dengan cara memberikan model dan pelatihan kepada anak-anak tersebut mengenai cara membuat, menjual, dan lain-lain Pengajar SSCS rutin berkolaborasi mencari donasi yang akan digunakan untuk membayar SPP yang tidak dan keperluan terkait lainnya yang akan diberikan kepada anak-anak jaman yang menerima Bersewa Anak Merdeka serta rutin belajar juga bisa dengan cara mengorganisir Timus tingkat untuk menambah dana kas kelas 	<p>Hear</p> <ul style="list-style-type: none"> Yang didengar sebelum sarvi: Anak-anak jaman dan manfaat adalah anak-anak nakal, kotor, kasar dan bertuduhan buruk Anak-anak jaman bekerja sebagai pengantar, penabung, pengaji koreksi, dll Anak-anak jaman tidak berpendidikan <p>Yang didengar setelah sarvi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Anak-anak jaman SSCS bertekad untuk belajar, namun memang ada beberapa anak yang bertekad kasar Anak-anak bersewa dengan program dan reformasi sudah berhasil dengan sedikit kegiatan pembelajaran
<p>Gate</p> <ul style="list-style-type: none"> Tempat yang dapat menjawab segala kebutuhan dan kegiatan yang dilakukan oleh pengantar, reformasi dan anak-anak jaman SSCS Tempat yang hanya yang dapat membuat program, reformasi dan anak-anak jaman SSCS bisa berada di dihilangkan Tempat yang memiliki aktivitas penyediaan dan penghasilan yang baik 	<p>Pain</p> <ul style="list-style-type: none"> Beberapa alasan mengapa tidak untuk bisa melakukan beberapa kegiatan komunitas Ruang yang dibuat sudah baik, bisa memenuhi segala kebutuhan yang diperlukan sesuai dengan standar perancangan

Gambar 2. *Empathy map* (Gambar : penulis, 2019)

Empaty map dibuat untuk membantu perancangan agar lebih fokus terhadap pengguna dengan menekankan pada analisis tentang apa yang dipikirkan dan dirasakan, apa yang didengar dan dilihat serta apa yang dikatakan dan dilakukan pengguna. Melalui *empathy map* perancang dapat menganalisis kembali mengenai apa saja ketidaknyamanan dan apa saja keuntungan yang dirasakan oleh pengguna^[2]. Setelah *empathy map* selesai

dibuat maka dilakukan analisis tentang *human centre design* (HCD). HCD adalah sebuah pendekatan yang dilakukan untuk mendesain yang berfokus pada manusia, dimana desain yang dibuat akan sesuai dengan kebutuhan, kebiasaan dan kapabilitas pengguna^[3].

Semua data yang sudah didapatkan baik data lapangan fisik dan non-fisik juga akan dianalisis menggunakan acuan literatur. Melalui analisis terhadap data-data tersebut didapatkan hasil berupa data kebutuhan, keinginan, dan permasalahan pada perancangan. Pada tahap ini juga perancang akan menganalisis kebutuhan ruang dan perabot, karakteristik, hubungan dan besaran ruang, *zoning-grouping* dan sirkulasi serta *framework*. Hal-hal tersebut akan menjadi acuan untuk tahap *ideate*.

C. Ideate

Ideate dilakukan dengan menemukan masalah dari proses perancangan dan memecahkannya melalui konsep perancangan. Konsep didapatkan melalui analisis *emphaty map* yang dipadukan dengan berbagai aktivitas pengguna. Hal ini dilakukan agar konsep yang dibuat benar-benar dapat memecahkan permasalahan yang ada sekaligus memenuhi keinginan pengguna. Selain analisis *emphaty map*, proses *brainstorming* juga akan dilakukan sehingga bisa menemukan ide sebagai bahan pengembangan untuk konsep dan inovasi. Setelah itu dilakukan pembuatan alternatif desain sehingga bisa mendapatkan desain yang terbaik.

D. Prototype

Pada tahap ini perancang membuat pengembangan *modelling* dari hasil pemilihan alternatif desain terbaik yang dihasilkan dari implementasi konsep pada tahap *ideate*. *Modelling* ini akan terbagi kedalam dua jenis yaitu berupa visual melalui perspektif *rendering* dan gambar kerja.

E. Test

Pada tahap *test*, perancang menjelaskan desain perancangan dengan metode *storytelling* yang kemudian akan dievaluasi oleh pembimbing. Setelah evaluasi dilakukan, segala kritik dan saran yang berguna untuk pengembangan desain akan dianalisis kembali dan revisi sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan. Pada tahap ini desainer akan menetapkan desain akhir perancangan dan dilanjutkan dengan tahap implementasi.

F. Implementation

Desainer akan membuat maket presentasi, *softcover* desain, *ex-banner* dan media promosi lainnya sebagai produk luaran tugas akhir. Pada tahap akhir perancang melakukan *storytelling* untuk menjelaskan desain yang dibuat dan menerima evaluasi berupa kritik dan saran untuk perancangan berikutnya.

III. KAJIAN PUSTAKA

Untuk perancangan interior pusat edukasi dan keterampilan bagi komunitas Save Street Child Surabaya ini menggunakan acuan kepustakaan berupa :

A. *Pengertian Anak Jalanan*

Anak jalanan adalah anak-anak berusia 5 sampai dengan 18 tahun yang setiap harinya menghabiskan waktu berada di jalanan ataupun tempat-tempat umum lainnya untuk mencari nafkah. Terdapat 3 jenis anak jalanan antara lain anak jalanan yang bekerja di jalanan, anak jalanan yang hidup di jalanan dan anak jalanan yang berasal dari keluarga yang memang hidup di jalanan. Anak jalanan yang bekerja di jalanan (*Children On the Street*) adalah anak-anak yang bekerja di jalanan namun masih memiliki keluarga. Mereka bekerja membantu memperkuat ekonomi keluarga. Ada juga anak jalanan yang hidup di jalanan (*Children of the street*) yaitu anak-anak yang sepenuhnya hidup di jalanan dimana sebagian besar dari mereka tidak lagi memiliki orang tua namun apabila masih memiliki orang tua, intensitas pertemuan mereka sangatlah minim. Selain itu ada juga kategori anak yang berasal dari keluarga yang memang hidup di jalanan (*Children from families of the street or children in street*) yakni anak-anak yang sejak dari kecil sudah hidup di jalanan. Umumnya mereka mudah ditemui di kolong jembatan, rumah liar dekat rel kereta api dan sebagainya^[4].

B. Komunitas Save Street Child Surabaya

Komunitas *Save Street Child* (SSC) adalah komunitas yang mengangkat isu kepedulian kepada anak-anak jalanan dan marjinal. Pemilihan nama *save* berarti peduli, *street* artinya jalanan dan *child* berarti anak, dimana apabila digabungkan maka istilah *Save Street Child* ini berarti kepedulian terhadap anak jalanan. Komunitas ini dibentuk di Jakarta tanggal 23 Mei 2011. Sampai saat ini, komunitas ini telah menyebar ke 18 kota di Indonesia seperti Surabaya, Medan, dan kota-kota lainnya.

Tujuan dasar dari SSC ini adalah berusaha menyebarkan semangat kepedulian kepada kaum minoritas yang dikemas dalam tindakan nyata. Selain menyebarkan kepedulian dan semangat berbagi, komunitas ini juga menjadi wadah informasi tentang hal-hal yang berhubungan dengan anak jalanan dan marjinal^[5].

SSC Surabaya atau yang dikenal juga dengan SSCS ini dibentuk pertama kali pada tanggal 5 Juni 2011. Pembentukan ini diprakarsai oleh salah satu anggota SSC Jakarta yang sedang melakukan tugas dinas di Surabaya. Berkat semangat dan kepedulian bersama inilah akhirnya komunitas SSCS pertama kali terbentuk di Taman Bungkul dan berkembang sampai sekarang. Saat ini sudah ada lebih dari 100 anggota yang bergabung menjadi sukarelawan SSCS. Mereka ikut berpartisipasi mengajar dan berbagi kepada kurang lebih 200 anak jalanan dan marjinal yang tersebar di Surabaya.

C. Kegiatan Komunitas Save Street Child Surabaya

Terdapat beberapa kegiatan yang rutin dilakukan komunitas ini, yaitu^[5]:

a. Pengajar keren merupakan salah satu upaya SSCS untuk membantu memenuhi kebutuhan pendidikan anak jalanan. Kegiatan ini berlangsung di enam wilayah belajar yaitu di Taman Jayengrono setiap Selasa dan Kamis jam 16.00, Taman Bungkul setiap Selasa dan Rabu jam 19.00, *traffic light* HR. Muhammad setiap hari Minggu jam 10.00, Taman Paliatif setiap Minggu jam 10.00, Ambengan Selatan Karya

- hari Minggu jam 16.00 dan Tidar (Seberang Toko Sumber Tidar Agung) setiap Sabtu jam 20.00 WIB.
- b. Jumat sehat adalah program yang dilakukan SSCS untuk memenuhi kebutuhan nutrisi anak jalanan dan marjinal di Surabaya. Kegiatan ini dikemas dalam bentuk kegiatan berbagi 150 bingkisan susu dan *biscuit* ataupun kadang vitamin dan alat tulis kepada anak jalanan dan marjinal Surabaya. Kegiatan ini rutin dilakukan setiap Jumat pukul 18.00 WIB dengan titik kumpul di area Taman Prestasi.
- c. Piknik asik dilakukan dengan cara mengajak anak merdeka ke tempat wisata yang ada di dalam maupun luar kota Surabaya. Kegiatan ini dilakukan setiap 3 bulan sekali untuk memberikan hiburan dan edukasi kepada anak merdeka. Kegiatan yang dilakukan saat piknik asik adalah belajar sambil bermain, dimana materi pembelajaran akan disesuaikan dengan lokasi wisata yang dikunjungi.
- d. Beasiswa anak merdeka dilakukan dengan memberikan beasiswa kepada anak-anak jalanan dan marjinal agar mereka bisa bersekolah. Anak-anak akan dipantau perkembangan pendidikannya. Jika ada anak yang prestasinya menurun maka beasiswa tersebut akan dicabut dan dialihkan kepada anak lainnya. Hal ini dilakukan agar mereka tetap semangat belajar sehingga bisa tetap bersekolah.
- e. *Garage sale* dilakukan sebagai salah satu cara komunitas SSCS mendapatkan dana. Kegiatan ini rutin dilakukan setiap dua minggu sekali dengan berjualan pakaian, tas dan sepatu yang dilakukan saat *car free day*. Untuk mendukung program ini, komunitas SSCS juga menerima donasi dari masyarakat berupa pakaian, tas dan sepatu layak pakai.
- f. *Gathering* SSCS rutin dilakukan setiap 1 bulan sekali sebagai sarana berbagai informasi, bertukar pengalaman dan mempererat hubungan antar komunitas SSCS dan relawan.

D. Pendekatan Ke Anak Jalanan

Secara umum penanganan anak jalanan diberikan dengan cara memberikan alternatif pekerjaan dan keterampilan yang bisa dilakukan oleh anak-anak agar tidak kembali ke jalanan. Umumnya pemerintah akan melakukan tiga pendekatan sebagai berikut :

- a. *Street Based* dimana *Street educator* akan datang ke jalanan untuk berdialog, mendampingi anak-anak jalanan bekerja, memberikan mereka pemahaman, materi pendidikan serta keterampilan.
- b. *Centre Based* dilakukan di lembaga atau panti. Anak jalanan akan diberikan makanan, perlindungan, perlakuan hangat dan bersahabat. Lembaga atau panti akan memberikan pendidikan, keterampilan, kebutuhan data dan pekerjaan.
- c. *Community Based* dengan mengadakan penyuluhan tentang cara pengasuhan dan cara peningkatan taraf hidup keluarga.

Pendekatan yang digunakan oleh komunitas SSCS dalam membina anak-anak jalanan yang berada di wilayah Surabaya adalah pendekatan *street based* dan *community based*. Untuk pendekatan berbasis *street based* komunitas SSCS mendatangi enam titik di Surabaya yang banyak terdapat anak-anak jalanan. Sementara itu, pendekatan berbasis *community based* dilakukan dengan memberikan pengajaran berupa penerapan nilai keagamaan, moralitas dan tata susila serta keterampilan sehingga mereka bisa mendapatkan penghasilan tambahan dengan cara yang lebih layak tanpa harus kembali ke jalanan.

E. Edukasi dan Keterampilan Sebagai Modal Berwirausaha

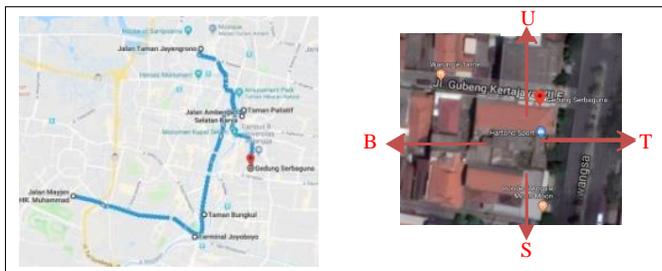
Salah satu penyebab banyaknya penduduk miskin di Indonesia adalah karena tingginya tingkat pengangguran masyarakat Indonesia. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yang salah satunya adalah rendahnya tingkat pendidikan masyarakat. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2005, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan Negara. Dimana pendidikan yang tepat diberikan untuk anak jalanan adalah pendidikan atau pelatihan sesuai bakat dan minat anak sehingga bisa mengangkat derajat hidup mereka. Dengan pelatihan yang efektif dan efisien maka kemampuan dari anak-anak jalanan akan meningkat dan penguasaan akan apa yang akan dikerjakan akan semakin bertambah sehingga bisa menimbulkan kemandirian kerja yang baik.

IV. PROGRAM PERANCANGAN

Terdapat banyak ruangan yang perlu dirancang untuk tugas akhir ini, dimana tempat itu harus cukup luas sehingga bisa menampung semua penghuni baik itu pengurus, relawan, anak-anak didik SSCS, pengunjung beserta dengan segala kebutuhan perabot yang ada di dalamnya. Oleh karena itu, perancang kemudian memilihkan tempat yang bisa dijadikan *basecamp* bagi komunitas SSCS untuk melakukan kegiatan. Adapun tempat yang terpilih adalah Gedung Serbaguna RW.IV Kelurahan Airlangga yang terletak dipinggir jalan ini berlokasi di Jl. Dharmawangsa No.124, Airlangga, Gubeng, Surabaya. Gedung ini terpilih karena berada ditengah-tengah titik belajar sehingga tidak terlalu jauh untuk dijangkau. Gedung ini juga merupakan sebuah gedung serbaguna yang bisa dipinjam untuk keperluan masyarakat. Selain itu kondisi fisik bangunannya juga saat ini terlihat sudah memerlukan penangan yang baru.



Foto 1. Gedung serbaguna RW. IV Kelurahan Airlangga
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2019



Gambar 3. Letak lokasi dari 6 titik kegiatan Pengajar Keren
Sumber : Istimewa – google maps. Diunduh tanggal 29 November 2018

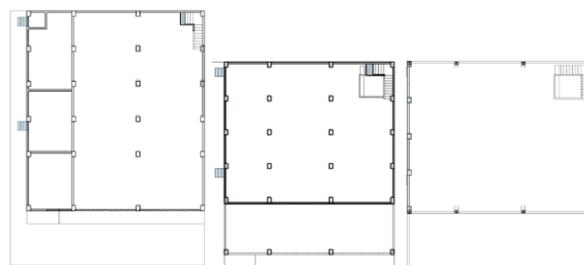
Gedung ini berbatasan dengan bangunan Berkas Mobil di bagian utara, jalan raya Darmawangsa di bagian timur, jalan Gubeng Kertajaya VIIIE di bagian selatan dan rumah warga di bagian barat. Karena gedung ini berorientasi timur-barat, bagian depan dan belakang gedung maka mendapatkan sinar matahari yang maksimal pada pagi dan sore hari.

Gedung ini merupakan bangunan dengan dua lantai. Lantai satu kadang digunakan untuk rapat, sedangkan lantai dua rutin digunakan masyarakat sekitar untuk bermain bulu tangkis. Luas bangunannya ± 657m², yang kemudian dilakukan perluasan dengan penambahan lantai tiga pada bangunan eksisting sehingga total luasan menjadi 893m².

Kondisi ril saat ini, akses menuju lantai dua menggunakan tangga yang berada di luar samping bangunan. Oleh sebab itu, pada rancangan bangunan baru akan ditambahkan tangga pada bagian dalam bangunan untuk memudahkan akses sekaligus menjaga keamanan penghuni.



Gambar 4. Perspektif Gedung Setelah di Extend (Gambar : penulis, 2019)



Gambar 5. Layout Gedung Setelah di Extend (Gambar : penulis, 2019)

V. HASIL PERANCANGAN

Adapun hasil dari perancangan ini adalah :

A. Konsep Perancangan

Demi mendukung tercapainya tujuan komunitas SSCS, perancangan ini menggunakan konsep *Edu-Fun*. Perancangan ini menekankan penambahan ilmu pengetahuan dan

keterampilan baik untuk pengurus, relawan, anak-anak binaan serta masyarakat umum yang datang mengunjungi tempat ini.

Di lantai satu, disajikan aneka pembelajaran keterampilan bagi penghuni dan pengunjung yang datang. Selain bisa melihat dan membeli, mereka juga bisa ikut berpartisipasi membuat atau mengolah jenis keterampilan tertentu sesuai dengan minat dan ketertarikan mereka.

Di bagian lantai dua, penghuni dan pengunjung yang datang akan dibawa pada suasana ruang belajar yang nyaman, yang didukung dengan tersedianya fasilitas belajar-mengajar yang dibuat menyenangkan.

Ruangan lantai tiga dibuat lebih bebas, dimana tempat ini dapat digunakan sebagai tempat mengembangkan bakat minat anak. Pada waktu tertentu, ruangan ini juga bisa dimanfaatkan sebagai tempat untuk berkumpul, bertemu sapa dan bertukar informasi antar pengurus dan relawan SSCS.

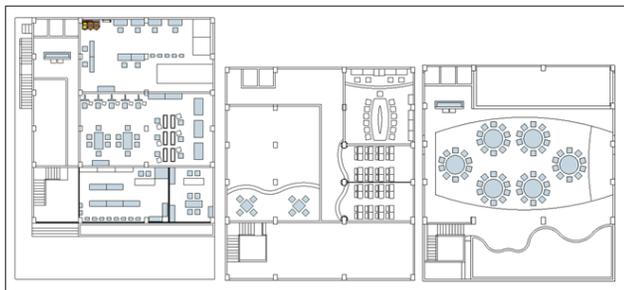
Adanya fasilitas edukasi dan keterampilan pada perancangan ini, diharapkan konsep *Edu-Fun* dapat tercapai dan membuat anak-anak, pengurus maupun relawan dan pengunjung yang datang bisa mendapatkan manfaat dari ini.

B. Tema Perancangan

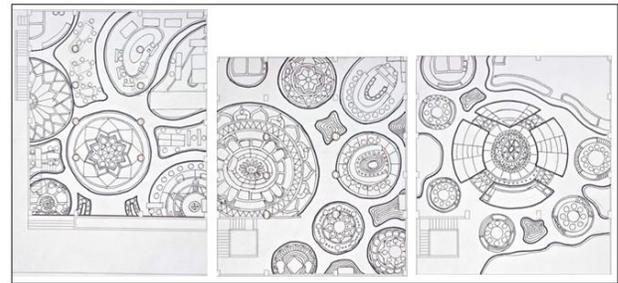
Taman kota adalah tema yang dipilih untuk perancangan ini. Di tempat ini nantinya adakan disediakan fasilitas belajar serta keterampilan agar mereka bisa mendapatkan penghasilan tambahan dengan cara yang lebih layak sekaligus juga dapat meminimalisir segala kemungkinan-kemungkinan terburuk yang mungkin terjadi saat mereka berada di jalanan. Oleh sebab itulah, untuk membuat anak-anak merasa nyaman berada di tempat baru, tempat tersebut akan dikemas dengan gaya taman kota dimana material dan warna-warna yang digunakan adalah material alami yang mudah ditemukan di jalanan seperti semen, kayu, koral sikat dan lain sebagainya. Perancangan ini juga memanfaatkan penggunaan material-material bekas untuk dijadikan elemen pengisi dan dekoratif di dalam ruang. Dengan penggunaan benda-benda dan material serta terkondisinya suasana yang familiar bagi anak-anak, diharapkan tempat ini dapat menjadi tempat yang nyaman, *homey* dan dapat mendukung segala aktivitas dan kebutuhan pengguna yang ada di dalamnya serta tak lupa dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat menjawab segala permasalahan yang sudah ada ataupun yang mungkin akan timbul nantinya.

C. Transformasi Desain

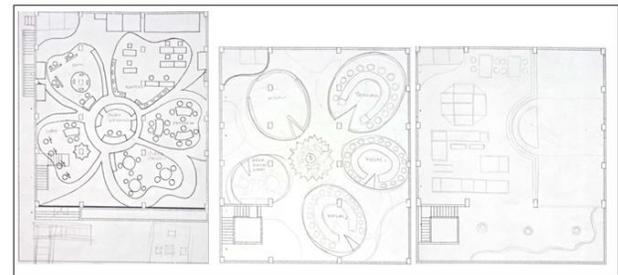
Adapun transformasi desain yang sudah dibuat sebelum mendapatkan desain final pada perancangan ini adalah :



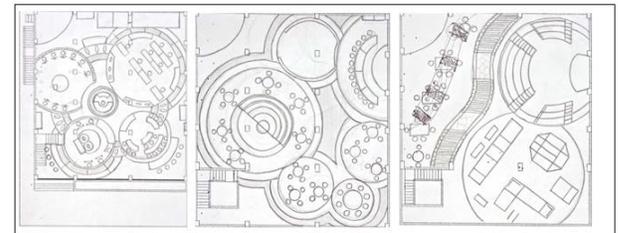
Gambar 6. Skematik Desain Lantai 1,2 dan 3 A (Gambar : penulis, 2019)



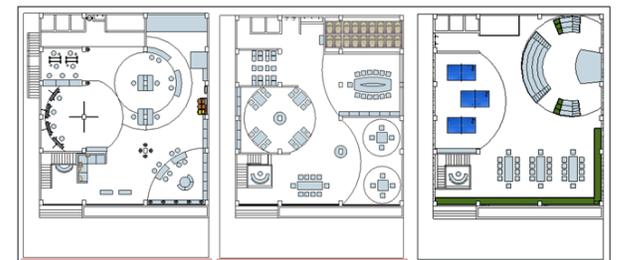
Gambar 7. Skematik Desain Lantai 1,2 dan 3 B (Gambar : penulis, 2019)



Gambar 8. Skematik Desain Lantai 1,2 dan 3 C (Gambar : penulis, 2019)



Gambar 9. Skematik Desain Lantai 1,2 dan 3 D (Gambar : penulis, 2019)



Gambar 10. Skematik Desain Lantai 1,2 dan 3 E (Gambar : penulis, 2019)

D. Implementasi Perancangan

Bentuk ruang menggunakan perpaduan bentuk organik dan geometris yang disusun harmoni sehingga bisa mendukung terciptanya suasana yang mendekati situasi di taman kota. Sedangkan warna-warna yang digunakan pada perancangan ini adalah kombinasi warna alami yang dengan aksent dari benda-benda berwarna cerah.

Material yang digunakan pada lantai adalah koral sikat, keramik mozaik, acian semen dan karpet. Pada bagian dindingnya menggunakan roster, bata merah, beton, dinding partisi, dinding papan tulis, dinding mural dan pelapis dinding dari karya anak-anak binaan SSCS. Bagian plafon bangunan ini akan menggunakan *wiremesh* dan plafon gantung dari multipleks. Sedangkan, untuk perabotnya akan menggunakan perpaduan dari perabot baru dan perabot yang terbuat dari material bekas. Karya-karya kreasi anak binaan komunitas

SSCS akan digunakan sebagai elemen dekorasi di dalam ruang. Pintu kaca akan melengkapi *main entrance* sedangkan pintu-pintu kayu lainnya akan menjadi elemen pendukung di dalam ruang. Karena terdapat banyak anak-anak, jendela yang digunakan adalah jendela mati dengan kusen aluminium yang *difinishing* dengan cat berwarna hitam. Sedangkan pada bagian tangga akan menggunakan kombinasi *wiremesh*, kayu dan besi.

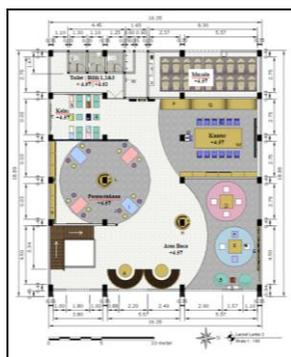
Dari penggunaan bentuk, warna dan material tersebut diharapkan dapat membuat kesan yang terbuka, *homey*, nyaman dan menyenangkan bagi anak-anak, relawan dan pengurus komunitas SSCS.

E. Hasil Perancangan

Perancangan ini menghasilkan desain berupa :

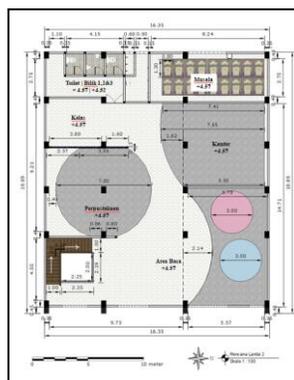
a. Pusat Edukasi

Penataan pada bagian pusat edukasi dibuat *open space* yang terbagi menjadi empat area yaitu area baca, perpustakaan, kelas dan musholla. Di lantai yang sama juga terdapat kantor yang digunakan oleh pengurus dan relawan SSCS. *Open space* membuat ruangan terkesan lebih luas sehingga anak-anak jalanan dan marjinal binaan komunitas SSCS tidak merasa terkurung dan terkekang saat belajar. Selain itu, penerapan sistem ini dipilih agar masing-masing penghuni dapat saling mengawasi satu dengan yang lainnya. Hal ini dapat mencegah terjadinya perkelahian, kehilangan barang dan lain sebagainya.

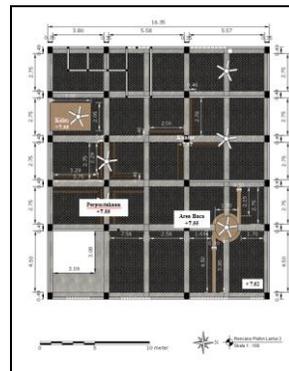


Gambar 11. Layout Pusat Edukasi Pada Lantai 2 (Gambar : penulis, 2019)

Material yang digunakan pada bagian lantainya adalah kombinasi antara keramik dan lantai *eco-brick* yang dilapisi dengan tripleks dan kerpet.



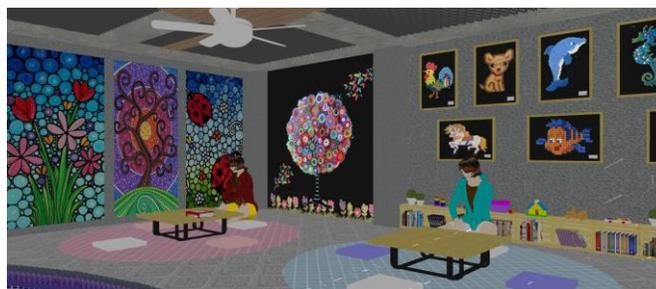
Gambar 12. Rencana Lantai Pusat Edukasi (Gambar : penulis, 2019)



Gambar 13. Rencana Plafon Pusat Edukasi (Gambar : penulis, 2019)

Untuk bagian plafonnya hampir sebagian besar menggunakan *wiremesh* dan ada juga bagian yang menggunakan plafon gantung yang terbuat dari multipleks.

Sedangkan untuk dindingnya, menggunakan kombinasi antara roster dan dinding bata dengan variasi *finishing* yang beraneka ragam dimana ada area yang menggunakan batu bata yang tertutupi oleh acian semen dan ditempelkan karya-karya buatan anak-anak (gambar 14), batu bata ekspose (gambar15), ada yang menggunakan batu bata yang *difinishing* dengan acian semen (gambar16) dan ada juga batu bata *finishing* acian semen yang diberi *wallpaper* (gambar 17).



Gambar 14. Area Baca (Gambar : penulis, 2019)

Area baca dapat digunakan baik oleh anak-anak, pengurus, relawan ataupun pengunjung yang datang sebagai tempat belajar. Pada area ini terdapat tiga jenis fasilitas duduk yang disesuaikan dengan tipe belajar penghuni di dalamnya yaitu duduk lesehan dengan meja belajar pendek yang cocok digunakan bagi anak-anak yang ingin berdiskusi, area duduk dengan *bean bag* yang terkesan santai dan nyaman serta area duduk *private* bagi pengguna yang ingin fokus mengerjakan tugas tanpa gangguan dari keadaan sekitar. Area ini banyak menggunakan kombinasi aneka bentuk, bahan dan warna sehingga diharapkan dapat menstimulasi kreatifitas anak.



Gambar 15. Perpustakaan (Gambar : penulis, 2019)

Anak-anak binaan SSCS berjumlah cukup banyak mulai dari anak SD sampai dengan yang SMA. Karena keterbatasan jumlah pengurus dan relawan yang ada, pengurus hanya memberikan materi pembelajaran umum dengan cara yang menyenangkan agar bisa diterima oleh semua anak yang ada. Oleh sebab itu perancang membuat area perpustakaan sebagai sarana yang dapat membantu memenuhi kebutuhan ilmu pengetahuan lainnya yang tidak tersampaikan saat proses pembelajaran. Di area ini banyak memanfaatkan material bekas yang diolah sebagai meja dan kursi untuk belajar.

Area kelas sengaja menggunakan meja lipat dan bantal duduk yang ringan dan mudah dipindahkan. Karena anak-anak cenderung cepat bosan dalam belajar, ruangan ini dirancang sehingga bisa lebih fleksibel digunakan untuk baik itu untuk bermain sambil belajar, diskusi dan lain sebagainya.



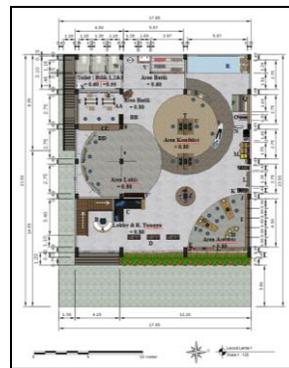
Gambar 16. Kelas (Gambar : penulis, 2019)

Kantor dimanfaatkan sebagai tempat untuk menyiapkan berbagai program kegiatan, materi pembelajaran, dan lain sebagainya. Sama seperti area baca, di area kantor terdapat dua fasilitas yang disediakan untuk kenyamanan pengurus saat bekerja yaitu bekerja dengan tenang di area *private space* ataupun bekerja dengan santai sambil berdiskusi dengan pengurus lain di area meja rapat yang besar. Area ini juga menggunakan pemanfaatan bahan bekas seperti menggunakan *eco-brick* untuk kaki meja dan ban mobil yang dijadikan rak *display*.



Gambar 17. Kantor (Gambar : penulis, 2019)

b. Pusat Keterampilan



Gambar 18. Layout Pusat Keterampilan Di Lantai 1 (Gambar : penulis, 2019)

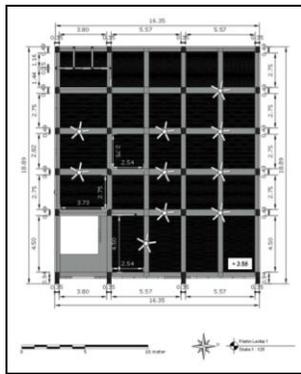
Pusat keterampilan juga dibuat *open space*. Area ini dibagi menjadi empat bagian yaitu area asesoris, area konveksi, area membuat serta area menggambar dan melukis. Di dekat area ini terdapat *lobby* dan ruang tunggu yang berguna sebagai tempat promosi pertama kepada pengunjung sebelum masuk dan mengikuti kegiatan komunitas SSCS. Area ini menjadi gerbang awal pemberian informasi sehingga memungkinkan masuknya bantuan-bantuan baik berupa relawan, serta adanya dana sukarela dari pengunjung dan sponsor. Di tempat ini, pengurus juga dapat menularkan semangat berbagi dan kepeduliannya kepada anak jalanan kepada pengunjung yang datang. Sistem *open space* ini juga mengkondisikan terjadinya interaksi aktif antar pengurus, relawan, anak-anak binaan komunitas SSCS serta pengunjung yang datang. Selain itu, pengunjung juga dapat belajar dan praktik langsung bersama dengan anak-anak binaan SSCS untuk membuat aneka karya.



Gambar 19. Rencana Lantai Pusat Keterampilan (Gambar : penulis, 2019)

Material yang digunakan pada bagian lantai menggunakan kombinasi antara lantai acian semen dengan lantai koral sikat. Pemilihan material ini digunakan karena lantai satu adalah area yang paling banyak dan aktif untuk dikunjungi. Ada banyak manusia yang akan melakukan berbagai aktivitas disana. Agar ruangan tidak terlihat kotor, maka pemilihan lantai acian semen dan lantai koral sikat dipertimbangkan sebagai pemilihan material terbaik. Pada area lantai satu ini banyak sekali aktivitas-aktivitas yang menggunakan bahan-bahan pewarna dan kimia seperti pada area konveksi (bagian sablon),

area membatik dan area melukis. Sedangkan pada bagian plafon pusat keterampilan *full* menggunakan wiremesh.



Gambar 20. Rencana Plafon Pusat Keterampilan (Gambar : penulis, 2019)

Surabaya salah satu kota yang banyak dikunjungi oleh wisatawan. Namun, oleh-oleh yang terkenal dari Surabaya didominasi oleh makanan. Sedangkan tidak semua wisatawan akan langsung kembali ke daerah asalnya setelah mengunjungi Surabaya. Kebanyakan dari mereka masih ingin pergi ke daerah lainnya sebelum pulang. Oleh karena itu, banyak permintaan dari agen *travel* untuk membuat oleh-oleh berupa asesoris dengan ciri khas Surabaya. Melihat kesempatan inilah maka perancang membuat area asesoris sehingga bisa menjadi sumber penghasilan baru bagi anak-anak jalanan yang lebih layak. Pada area ini disediakan banyak rak *display* yang berfungsi untuk *display* produk buatan anak-anak SSCS. Pengunjung yang datang juga bisa ikut membeli dan membuat asesoris sesuai dengan keinginan mereka. Bagian dinding area asesoris ada yang dijadikan *window display* sebagai sarana promosikan tempat ini, selain itu ada juga bagian dinding yang menggunakan roster dan acian semen.



Gambar 21. Area Asesoris (Gambar : penulis, 2019)

Masih banyak anak jalanan yang belum tertarik untuk sekolah karena dianggap membuang waktu dan tidak dapat menghasilkan penghasilan tambahan. Oleh karena itu, pengurus SSCS sempat mengajak anak-anak jalanan untuk membuat usaha konveksi bersama sehingga mereka tidak perlu lagi bekerja di jalan. Pada perancangan ini, usaha konveksi tersebut akan dibuat kembali sehingga bisa memberikan penghasilan tambahan bagi anak-anak jalanan. Kegiatan yang dilakukan di area ini adalah menjahit, menyetrika, menyablom dan lain sebagainya. Area ini juga menggunakan bahan bekas sebagai kursi dan rak *display* pakaian yang ingin dijual. Karena terdapat bagian sablon, area ini di dominasi

dengan menggunakan dinding bata dengan berbagai jenis *finishing*.



Gambar 22. Area Konveksi (Gambar : penulis, 2019)

Banyak anak-anak SSCS yang suka menggambar. Untuk mengembangkan minat tersebut maka dibuatlah area lukis dan menggambar bagi anak-anak binaan SSCS. Gambar-gambar yang mereka hasilkan juga akan dijual untuk menambah penghasilan mereka. Karena area ini berpotensi besar menghasilkan kotoran, maka area ini menggunakan dinding bata ekspos dan lantai acian semen sehingga noda yang ada dapat tersamarkan dengan penggunaan material yang dipilih.



Gambar 23. Area Lukis dan Gambar (Gambar : penulis, 2019)

Batik adalah salah satu kain yang diminati oleh banyak orang. Selain dapat dijual berupa kain utuh, batik hasil buatan anak-anak SSCS juga dapat diolah sebagai bahan pada area asesoris dan konveksi. Sama seperti area lukis yang berpotensi menghasilkan kotoran, area ini dibuat dengan material acian semen pada bagian dinding dan lantainya serta dinding bata pada area nglorot dan menjemur kain batik.

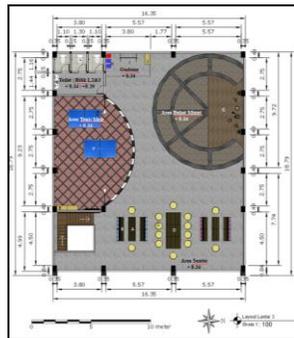


Gambar 24. Area Batik (Gambar : penulis, 2019)

c. Area Bakat Minat

Area ini terbagi menjadi dua bagian besar yaitu area untuk pengembangan bakat minat menyanyi dan menari serta pengembangan bakat minat pada bidang olahraga tenis meja. Pada area ini juga terdapat area santai yang bisa digunakan untuk tempat mengobrol, bermain, makan dan lain sebagainya.

Sama seperti yang lainnya, area ini juga didesain *open space* sehingga memungkinkan untuk menampung banyak orang saat dilakukannya kegiatan besar seperti jumat sehat, *gathering* dan lain sebagainya.



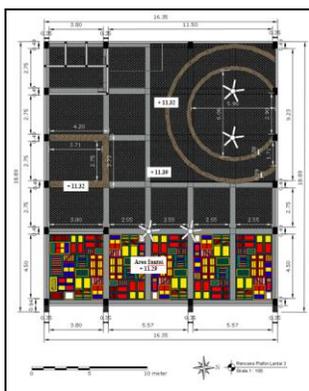
Gambar 25. Layout Area Bakat Minat Di Lantai 3 (Gambar : penulis, 2019)

Material yang digunakan pada lantai di area ini adalah kombinasi antara lantai koral sikat dengan lantai keramik motif mozaik.



Gambar 26. Rencana Lantai Area Bakat Minat (Gambar : penulis, 2019)

Plafonnya menggunakan dominasi *wiremesh* serta adanya plafon gantung dan plafon yang terbuat dari komposisi jendela bekas yang disusun menjadi 1 kesatuan yang menarik.



Gambar 27. Rencana Plafon Area Bakat Minat (Gambar : penulis, 2019)

Sedangkan pada bagian dindingnya menggunakan kombinasi antara roster (gambar 28) dengan bata merah dengan variasi finishing, yaitu dinding bata *finishing* acian semen yang diberi mural (gambar 29), kombinasi dinding bata acian semen dan bata ekspos (gambar 30).

Dulu ada anak-anak SSCS yang bekerja sebagai pengamen. Untuk tetap mengasah kemampuan bermusiknya disediakan area pengembangan bakat minat menyanyi dan menari bagi anak-anak. Pada area ini tersedia panggung kecil sebagai tempat penampilan mereka saat sedang menghibur semua penghuni di dalam gedung ini. Area ini dibatasi dengan adanya pola lantai dari koral sikat yang mengelilingi panggung.



Gambar 29. Area Bakat Minat Menari dan Menyanyi (Gambar : penulis, 2019)

Tidak semua anak tertarik dengan kegiatan menyanyi dan menari. Oleh sebab itu, perancang juga membuatkan area tenis meja sebagai tempat bagi anak-anak mengembangkan bakat minatnya dibagian olahraga. Karena sebagai pembatas area ini dengan area bakat minat menyanyi dan menari digunakan *leveling* lantai yang dibuat menyerupai trotoar dari material koral sikat. Untuk memperkuat kesan jalanan, pada area ini banyak menggunakan dinding yang dimural oleh anak-anak binaan SSCS.



Gambar 29. Area Tenis Meja (Gambar : penulis, 2019)

Terdapat area santai yang terletak di area lantai tiga. Area ini banyak menggunakan bahan-bahan bekas seperti drum bekas yang dimanfaatkan sebagai meja dan kursi serta kusen-kusen jendela yang digunakan sebagai elemen dekoratif pada plafon. Dindingnya didominasi dengan penggunaan roster sehingga udara dan sinar matahari dapat masuk ke dalam ruangan.



Gambar 30. Area Santai (Gambar : penulis, 2019)



Gambar 33. Potongan B-B' (Gambar : penulis, 2019)

d. Main Entrance



Gambar 31. Main Entrance (Gambar : penulis, 2019)

Sama seperti bagian dalam yang banyak menggunakan batu bata, *main entrance* pada perancangan ini juga banyak menggunakan batu bata ekspose yang dikombinasi dengan rooster finishing cat berwarna hitam.

e. Potongan

Gambar potongan pada karya perancangan ini dibuat untuk mengetahui detail tentang bangunan, untuk mengetahui dimensi serta visualisasi pengisi ruang dan material yang digunakan pada elemen interior dan lain-lain. Adapun untuk perancangan ini dibuat empat bagian potongan, yaitu :



Gambar 32. Potongan A-A' (Gambar : penulis, 2019)

Gambar 32 adalah potongan dari kanan ke kiri bangunan.

Gambar 33 adalah potongan interior dari belakang ke depan.



Gambar 34. Potongan C-C' (Gambar : penulis, 2019)

Gambar 34 adalah potongan dari kiri ke kanan bangunan.



Gambar 35. Potongan D-D' (Gambar : penulis, 2019)

Gambar 35 adalah potongan interior dari depan ke belakang.

VI. KESIMPULAN

Perancangan pusat edukasi dan keterampilan bagi komunitas SSCS ini bertujuan untuk mendukung tercapainya tujuan komunitas SSCS untuk bisa menyebarkan kepedulian dan semangat berbagi kepada anak jalanan melalui ruang-ruang yang mendukung interaksi aktif disetiap kegiatan. Perancangan ini juga bertujuan untuk mendukung terlaksananya tindakan nyata kegiatan komunitas SSCS melalui terciptanya ruang pada pusat edukasi dan keterampilan. Lewat terbentuknya tempat ini diharapkan anak-anak jalanan dan marjinal dapat mendapatkan pendidikan, keterampilan dan penghasilan tambahan yang lebih layak tanpa harus berada di jalanan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada komunitas *Save Street Child* Surabaya sebagai narasumber primer pada perancangan ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn, M.Ds, dan Lucky Basuki, S.E, M.H, HDII selaku dosen pembimbing I dan II.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Curedale, Robert. Design Thinking Process and Methods. USA: Design Community College, Inc., 2013.
- [2] "Mengenal Empathy Map." School of Information Systems. 6 Februari 2018. Web. 17 Juli 2019 <https://sis.binus.ac.id/2018/02/06/mengenal-empathy-map/>
- [3] "Human Centred Design." Medium. 23 Juli 2017. Web. 17 Juli 2019 < <https://medium.com/codelabs-unikom/human-centered-design-bfddadd95396>>
- [4] Saing, Siti Wahyuni, "Sistem Pelatihan Anak Jalanan Pada Pusat Pelayanan Sosial Bina Remaja Makkareso Kabupaten Maros." Skripsi Universitas Islam Negeri Alauddin, Makassar. Hal. 1-135. Print.
- [5] "Sekilas Tentang Save Street Child Surabaya." Save Street Child Surabaya. 21 Juni 2016. Web. 29 November 2018 <<https://sschildsurabaya.wordpress.com/2016/06/21/sekilas-tentang-save-street-child-surabaya/>>