

Sanggar Kesenian Anak Jalanan di Surabaya

Aprilia Listiyani Utomo dan Christine Wonoseputro
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 apriliautomo14@gmail.com; christie@petra.ac.id



Gambar. 1. Perspektif bangunan (*bird-eye view*) Sanggar Kesenian Anak Jalanan di Surabaya

ABSTRAK

Sanggar Kesenian Anak Jalanan di Surabaya merupakan desain rancangan fasilitas pembinaan dan pengembangan bakat minat melalui pendidikan informal dan kesenian bagi anak jalanan berusia 5-17 tahun. Dengan fungsi pengembangan bakat dan minat ini, anak dapat mengekspresikan diri melalui seni, dan mendapatkan motivasi hidup, *mental health* yang lebih baik, serta pola pikir yang lebih luas. Dilengkapi juga dengan fasilitas edukasi serta ruang luar agar anak jalanan merasakan rasa aman dan nyaman. Diharapkan kedepannya anak bisa hidup dengan mandiri serta produktif. Rumusan masalah dalam proyek ini adalah bagaimana mendesain fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan anak berdasarkan kebutuhan sosial, fisik dan psikis sesuai dengan kategori usia antara 5-17 tahun. Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan perilaku dan teori tahapan perkembangan anak dan karakteristik anak sesuai jenjang usia. Pendekatan perilaku disesuaikan dengan kebutuhan perilaku anak dan responnya yang mempengaruhi tatanan massa, bentuk bangunan, orientasi, zoning, material dan karakter ruang. Pendalaman yang digunakan adalah pendalaman karakter ruang dengan aktivitas, karakter ruang dan warna yang dapat menstimulus kreatifitas anak.

Kata Kunci: Arsitektur, anak jalanan, sanggar, sanggar seni, Surabaya

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia. Surabaya juga sebagai ibukota di Jawa Timur. Namun masih memiliki masalah dengan anak jalanan. Hal ini memprihatinkan karena juga berdampak pada *image* kota Surabaya.

Anak jalanan memiliki hak-hak yang sama dengan anak pada umumnya, namun kurangnya ruang hidup yang aman, nyaman dan mau menerima mereka, jadi pemenuhan hak-hak anak kurang terpenuhi. Hal ini membuat mereka hidup dengan bebas dan tidak teratur.

Keadaan yang mereka hadapi, membuat anak jalanan kurang memiliki akses kesempatan dalam mengembangkan bakat dan minat mereka ke arah yang lebih baik. Tujuannya bisa menjadi bekal anak hidup mandiri di kemudian hari.



Gambar 1. 1. Ilustrasi Gambar Anak Jalanan
Sumber: riausatu.com

Masalah yang biasanya mereka hadapi, dikategorikan menjadi 3, yaitu masalah sosial, fisik dan psikis. Masalah sosial disebabkan oleh kebutuhan primer yang belum terpenuhi (pangan, sandang, papan), keterbatasan biaya untuk membeli seragam dan buku sekolah (dana BOS khusus untuk uang sekolah), diskriminasi (dikucilkan, tidak memiliki akses medis, pendidikan), lingkungan yang keras (mendapatkan tindakan kekerasan dari keluarga, teman, geng, preman, sindikat narkoba), dan stigma negatif masyarakat tentang anak jalanan (*troublemaker*). Masalah fisik disebabkan oleh malnutrisi, penyakit umum kesehatan (sakit gigi, sakit kulit, parasit), cedera akibat tindakan kekerasan, stress akibat tertekan lalu merokok, bermabuk-mabukan, melukai diri sendiri, dan beberapa sampai menggunakan zat adiktif. Masalah psikis disebabkan oleh stress (ditelantarkan, konflik perceraian orang tua, kesulitan dalam pengembangan diri, merasa kesepian, emosional), gaya hidup yang sering berpindah-pindah sehingga membuat anak mau tidak mau harus bisa beradaptasi dengan lingkungan baru.

Maka fasilitas sanggar kesenian diharapkan dapat menjadi lingkungan binaan anak jalanan untuk mengatasi permasalahan mereka sekaligus menjadikan mereka menjadi normatif dan dapat diterima di lingkungan masyarakat. Mereka juga mendapatkan tempat untuk berlindung, bermain, belajar, bersosialisasi, dan mengekspresikan diri agar mereka bisa hidup lebih nyaman, aman, dan kedepannya bisa mandiri serta produktif.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam proyek ini adalah

bagaimana mendesain fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan anak berdasarkan kebutuhan sosial, fisik dan psikis sesuai dengan kategori usia antara 5-17 tahun.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan fasilitas ini adalah memenuhi kebutuhan anak jalanan dalam aspek sosial, fisik dan psikis. Serta mendukung dan memperbaiki pola karakter anak jalanan, agar dapat mandiri dimasa yang akan datang.

1.4 Data dan Lokasi Tapak



Gambar 1. 2. Lokasi tapak
Sumber: maps.google.com

Lokasi tapak terletak di Kecamatan Tambaksari, Surabaya, Jawa Timur. Disekitar lokasi tapak masih terdapat banyak anak jalanan yang bekerja di jalanan. Lokasi juga berada di area padat penduduk dan perdagangan dan jasa. Lokasi strategis karena jarak dengan pusat kota cukup dekat. Lingkungan sekeliling tapak aktif dari pagi hingga malam hari.

Berdasarkan guna lahan sebelumnya merupakan Taman Remaja Surabaya (TRS) yang bersifat sosial budaya, jadi cocok dengan



Gambar 1. 3. Lokasi tapak eksisting
Sumber: maps.google.com

fasilitas sanggar kesenian yang sifatnya juga sosial budaya. Lahan bekas TRS (Taman Remaja Surabaya) juga berpotensi dapat menjadi fasilitas sosial budaya baru di Surabaya Utara sebagai peluang dan saingan sesama sosial budaya (Gedung Kesenian THR). Selain itu *image* Surabaya Utara, dengan anak jalanan terbanyak, bisa menjadi lebih baik karena tidak ada lagi anak jalanan yang berkeliaran di jalan.

Data Tapak

Nama jalan : Jl. Kusuma Bangsa 112-114
 Status lahan : Bekas TRS
 Luas lahan : 17.457 m²
 Tata guna lahan : Sosial Budaya
 Garis sepadan bangunan (GSB) : 3 meter
 Koefisien dasar bangunan (KDB) : 50%
 Koefisien dasar hijau (KDH) : 10%
 Koefisien luas bangunan (KLB) : 1.5
 Tinggi Bangunan : 15 meter
 (Sumber: RDTR Kota Surabaya)

2. DESAIN BANGUNAN

2.1 Program dan Luas Ruang

Dalam sanggar kesenian, program aktivitas terbagi berdasarkan kategori usia anak, karakter anak jalanan dan kategori masalah anak jalanan. Agar anak dapat menjadi teratur dan tetap merasa bebas, dengan konsep sanggar merdeka, anak bebas memilih kegiatan yang disesuaikan dengan minat & bakat yang ingin dikembangkan sesuai dengan jadwal yang sudah disediakan. Program aktivitas kegiatan, antara lain:

- Usia 5 tahun: Seni tari, lukis, musik, kriya, membaca, berhitung, menulis, bahasa Indonesia, bahasa asing
- Usia 6-12 tahun: Seni tari, lukis, musik, kriya, bimbel pelajaran sekolah, bahasa asing, memasak
- Usia 13-17 tahun: Seni tari, lukis, musik, kriya, bimbel pelajaran sekolah, bahasa asing, memasak, menjahit dan pertukangan

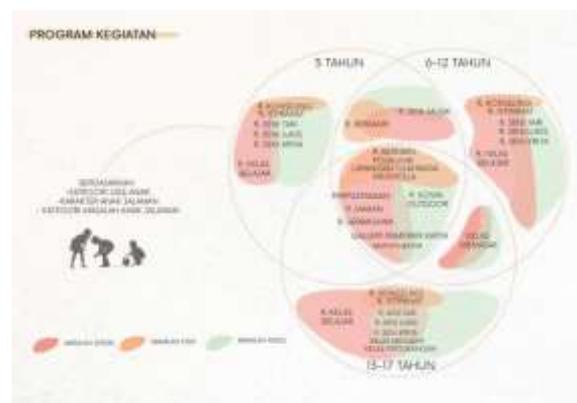
KURIKULUM/ PROGRAM KEGIATAN		USIA 5 TAHUN	USIA 6-12 TAHUN	USIA 13-17 TAHUN
Seni Tari		Seni Tari Tradisional	Seni Tari Modern	Seni Tari Kontemporer
Lukis		Lukis Tradisional	Lukis Modern	Lukis Kontemporer
Musik		Musik Tradisional	Musik Modern	Musik Kontemporer
Kriya		Kriya Tradisional	Kriya Modern	Kriya Kontemporer
Membaca		Membaca Tradisional	Membaca Modern	Membaca Kontemporer
Berhitung		Berhitung Tradisional	Berhitung Modern	Berhitung Kontemporer
Menulis		Menulis Tradisional	Menulis Modern	Menulis Kontemporer
Bahasa Indonesia		Bahasa Indonesia Tradisional	Bahasa Indonesia Modern	Bahasa Indonesia Kontemporer
Bahasa Asing		Bahasa Asing Tradisional	Bahasa Asing Modern	Bahasa Asing Kontemporer

Gambar 2. 1. Kurikulum Kegiatan

Dengan Berdasarkan dari program kegiatan 3 grup usia anak, maka zoning area pada sanggar kesenian ada 8, yaitu:

- Zona penerima, meliputi: *lobby* dan musholla
 - Zona penunjang, meliputi: galeri pameran karya, kafetaria, serbaguna untuk pementasan seni.
 - Zona pengelola
 - Zona servis
 - Zona A (usia 5 tahun)
 - Zona B (usia 6-12 tahun)
 - Zona C (usia 13-17 tahun)
 - Zona B-C (usia 6-17 tahun) berupa kelas memasak
 - Zona kesehatan, meliputi ruang konseling dan poliklinik.
 - Zona A-B-C(usia 5-17 tahun), meliputi ruang perpustakaan serta *amphitheater*

Sehingga total luasan seluruh zona dalam proyek ini adalah 6.047 m².



Gambar 2. 2. Bagan Program Kegiatan



Gambar 2. 3. Perspektif eksterior



Gambar 2. 4. Perspektif suasana area *community space*

2.2 Analisa Tapak dan Zoning



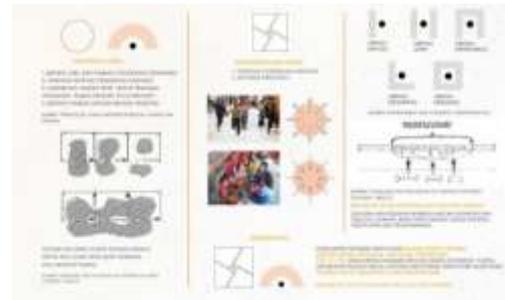
Gambar 2. 5. Analisa tapak

Angin berasal dari arah barat ke timur laut, maka tatanan dan desain bangunan diberi celah untuk alur angin dan juga dalam bangunan dengan penggunaan kisi-kisi kayu. Kemudian tapak menghadap ke arah barat daya, sehingga tatanan massa bangunan didesain beberapa massa untuk meminimalisir cahaya pada satu bidang dan pemberian fasad tumbuhan.

Untuk menanggapi kebisingan, bangunan dimundurkan dalam tapak untuk meminimalisir kebisingan, serta diberi *barrier* berupa vegetasi. Terdapat akses kendaraan 2 arah di depan tapak dengan arah masuk dan keluar yang dipisah. Tapak memiliki potensi 2 *entrance*, yaitu dari

Jalan Kusuma Bangsa (Jalur Besar) dan Jalan Ambengan Tengah (Jalur Kecil).

Lalu dikarenakan potensi *view* dan vegetasi sekeliling tapak kurang, maka fokusnya diarahkan ke dalam tapak dengan banyak ruang untuk kegiatan bersama dan berkumpul, sehingga memerlukan tatanan massa organisasi radial.



Gambar 2. 6. Studi Bentukan Bangunan



Gambar 2. 7. Transformasi bentuk

Peletakkan massa disesuaikan dengan zoning, lalu massa dibagi sesuai dengan kebutuhan ruang dengan organisasi ruang radial dan bangunan saling menggapit agar terkesan mendampingi dan diperhatikan. Arah bangunan difokuskan ke dalam tapak dan diberi *space* ruang luar untuk mereka bereksplorasi.

Pada beberapa bagian didesain semi terbuka, agar anak tidak merasa tertekan dan dapat melihat *view* ruang luar. Sebisa mungkin mendekatkan ruang dalam dan ruang luar agar anak lebih mudah beradaptasi dengan kebiasaan berada di lingkungan luar.

2.3 Pendekatan Perancangan

Berdasarkan masalah desain, bagaimana mendesain fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan anak berdasarkan kebutuhan sosial, fisik dan psikis sesuai dengan kategori usia antara 5-17 tahun, maka menggunakan pendekatan perilaku.

Desain disesuaikan berdasarkan kebutuhan

menurut masalah anak, yaitu masalah sosial, fisik dan psikis serta karakter anak jalanan. Hal tersebut nantinya akan memengaruhi zoning, tatanan ruang, bentuk bangunan, suasana ruang, material dan warna yang digunakan.



Gambar 2. 8. Tabel pendekatan perilaku karakter anak

Paling sedikit anak jalanan bekerja 4-5 jam dan paling banyak 8-24 jam di jalanan, mereka melakukan aktivitas ekonomi dan mayoritas berpendidikan rendah (kebanyakan putus sekolah) karena berasal dari keluarga tidak mampu. Biasanya mereka berkumpul dengan sesama dan tidak jarak melakukan hal menyimpang seperti merokok, bermain judi, mabuk-mabukkan, dan ada masalah ekonomi.

Hal ini membentuk karakter anak jalanan yang terbiasa hidup bebas, berperilaku menyimpang, kurang kasih sayang, dan mereka belajar dari jalanan dan sekitarnya. Sehingga desain menekankan pada kebebasan, sanggar menggunakan sistem belajar merdeka, jadi anak bebas memilih kegiatan seni dan edukasi sesuai minat dan bakatnya. Lingkungan didesain menenangkan dan mengayomi seperti adanya suasana kekeluargaan dan merasa disayang, didukung karena hal ini penting dalam tumbuh kembang anak.

Berdasarkan latar belakang perilaku tersebut, desain bangunan berkonsep *learning by doing* dan bebas teratur.

Konsep *learning by doing* berupa lingkungan yang kaya rasa dan menstimulus kreatifitas anak. Dengan media seni anak dapat mengeluarkan ekspresi diri dengan menuangkan ide dan perasaan dalam diri yang selama ini tertahan. Jadi dengan mengekspresikan dan mengembangkan diri, perlahan anak dapat

membangun hubungan dengan diri sendiri, orang lain dan lingkungan dengan lebih baik.

Konsep bebas teratur terlihat dari program kegiatan/ kurikulum kegiatan dengan metode pembelajaran yang digunakan adalah *art therapy group*, *focus group discussion*, dan *playful study*. Dengan suasana informal anak lebih antusias dan berpartisipasi dalam aktivitas ‘permainan’. Selain untuk menyembuhkan trauma, anak bisa lebih percaya diri dan menemukan potensi diri.

2.4 Perancangan Tapak dan Bangunan

Peletakan massa dalam tapak diatur sesuai dengan zoning terlebih dahulu. Kemudian massa dibagi sesuai dengan kebutuhan ruang dengan organisasi radial dan bangunan saling mengapit sehingga memberi kesan didampingi dan diperhatikan. Lalu arah bangunan diarahkan ke dalam tapak dan diberi ruang luar untuk bereksplorasi. Untuk akses masuk ke tapak, akses kendaraan bermotor terpisah antara mobil dan motor. Sedangkan untuk pejalan kaki akses masuk ke tapak melalui jalan setapak yang mengelilingi tapak.



Gambar 2. 9. Site plan



Gambar 2. 10. Tampak keseluruhan site

3. Pendalaman Desain

Pendalaman yang dipilih adalah karakter ruang, yang telah disesuaikan dengan 3 grup usia anak jalanan.

3.1 Ruang Studio Kriya

Dengan mendekatkan ruang luar dan ruang dalam dengan minim batasan dinding. Pada ruang ini menggunakan fasad ekonomis berupa tanaman gantung dari botol bekas yang di cat warna-warni sendiri oleh anak-anak. Penggunaan fasad ini juga agar anak tetap dapat melihat keluar ruangan dan tidak merasa terkurung, sehingga lebih mudah beradaptasi.



Gambar 3. 1. Denah dan skema warna studio kriya untuk 3 kategori usia anak



Gambar 3. 2. Skema material dan fasad tumbuhan

3.2 Ruang Luar



Gambar 3. 3. Perspektif eksterior area playground



Gambar 3. 4. Layout plan ruang luar dan community space

Terdapat area playground dan community space yang disediakan tempat untuk mereka bebas bermain bersama secara fleksibel. Kemudian bagian entrance utama dari Jl. Kusuma Bangsa terdapat area pameran karya outdoor. Tujuannya agar meningkatkan kepercayaan diri anak sekaligus ajang pameran atau promosi potensi anak ke jenjang yang lebih luas.



Gambar 3. 5. Perspektif entrance utama dan entrance kedua



Gambar 3. 6. Perspektif amphitheater

Pada area *amphitheater* juga menggunakan penutup atap *polycarbonate* dengan plafon tutup botol bekas warna-warni. Pemilihan warna yang digunakan menggunakan warna *basic* agar menstimulus anak lebih kreatif.



Gambar 3. 7. Perspektif area menanam

Pada area menanam, selain belajar menanam tanaman hidroponik, hasil panennya bisa dijual atau digunakan sebagai bahan baku kelas memasak.



Gambar 3. 8. Perspektif area *community space*

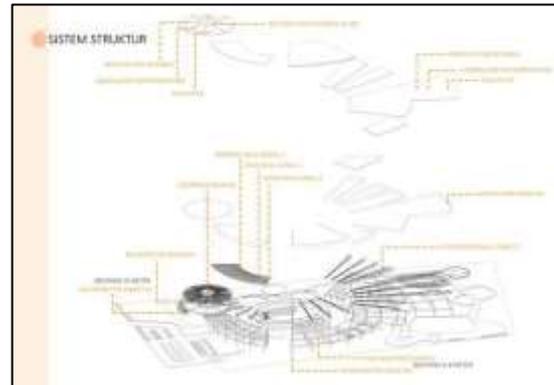
Selain belajar di dalam ruangan, anak-anak juga disediakan area belajar *outdoor*, agar anak tidak merasa jenuh. Dengan material dan tekstur berbagai elemen dari alam, anak dapat bereksplorasi dan menstimulus *sense* anak.

4. Sistem Struktur

Sistem struktur pada massa penerima dan penunjang menggunakan kolom balok dengan bentang lebar 6 sampai 8 meter, dengan ketebalan balok beton berukuran 70 x 45 cm dan ketebalan kolom beton berukuran 45 x 45 cm.

Struktur atap pada massa utama menggunakan kuda-kuda baja canal c, gording baja canal c, reng baja kanal c dan usuk baja kanal c dengan kisi-kisi atap menggunakan pipa pralon air bekas. Atap pada massa utama ini

menggunakan multiplek, *underlayer waterproofing* dan penutup atap menggunakan atap bitumen.



Gambar 4. 1. Sistem struktur

Sedangkan paada massa A, massa B dan massa C menggunakan struktur kolom balok dengan bentang 10 meter, dengan ketebalan balok beton 80 x 60 cm dan ketebalan kolom beton berukuran 60 x 60 cm. menggunakan kolom balok dengan bentang. Struktur atap pada massa penunjang menggunakan *compression ring* pada bagian tengah, karena terdapat *skylight* untuk menerangi ruang serbaguna. Skylight menggunakan kaca *double glass*.

5. Sistem Utilitas



Gambar 5. 1. Sistem utilitas

5.1 Sistem Utilitas Air Bersih

Sistem utilitas air bersih menggunakan sistem *up feed* yang dimana air datang dari PDAM yang kemudian disalurkan ke meteran dan dibawa ke tandon bawah, kemudian air di pompa naik dan di distribusikan ke massa bangunan.

5.2 Sistem Utilitas Air Kotor dan Kotoran

Sistem utilitas air kotor yang berasal dari toilet dan kamar mandi yang berada pada setiap bangunan di salurkan ke sumur resapan, terdapat sebanyak lima sumur resapan yang telah disediakan.

Sistem utilitas kotoran yang berasal dari toilet dan kamar mandi di alirkan menuju *septic tank* dan kemudian di salurkan ke sumur resapan. *Septic tank* disediakan sebanyak lima buah dan lima sumur resapan.

5.3 Sistem Utilitas Listrik

Sistem utilitas listrik berasal dari PLN yang kemudian dialirkan ke meteran dan dibawa menuju MDP dan selanjutnya dialirkan menuju masing-masing SDP yang ada. Genset yang digunakan disalurkan melalui MDP terlebih dahulu kemudian baru disalurkan ke SDP pada setiap bangunan.

5.4 Sistem Utilitas Sampah

Sampah yang ada dikumpulkan terlebih dahulu di ruang sampah sehingga memudahkan petugas kebersihan. Sampah berupa daur ulang seperti botol plastik, kayu bekas, dan lainnya di simpan didalam gudang. Sedangkan sampah cat dan bahan kimia yang berasal dari kelas kriya dan kelas lukis dipisahkan dari sampah yang lainnya.

6. KESIMPULAN

Perancangan Sanggar Kesenian Anak Jalanan di Surabaya diharapkan dapat menjadi wadah bagi anak jalanan untuk pengembangan diri dan bermain dalam hal positif serta berinteraksi dengan masyarakat sekitar. Dengan fungsi pengembangan bakat dan minat ini, anak dapat mengekspresikan diri melalui seni, dan mendapatkan motivasi hidup, mental health yang lebih baik, serta pola pikir yang lebih luas.

Dilengkapi juga dengan fasilitas edukasi serta ruang luar eksploratif agar anak jalanan merasakan rasa aman dan nyaman. Desain fasilitas berkonsep lingkungan yang kaya rasa dan bebas teratur dengan pendekatan perilaku. Berdasarkan masalah desain, perilaku anak

jalanan dan perilaku anak berdasarkan jenjang usia mempengaruhi tatanan massa, bentuk bangunan, orientasi, zoning, material serta karakter ruang.

Diharapkan dengan desain tersebut dapat menstimulus kreatifitas anak dan memenuhi kebutuhan sosial, fisik dan psikis anak. Kedepannya anak jalanan bisa hidup dengan mandiri serta produktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, F. D K. (1996). *Interior Design Illustrated*. Nostrand Reinhold. Company Inc.
- Cipto, A., Layyina, U., & Khasanah, U. (2015). Makalah Teori Perkembangan Sosial Erik Erikson
- Day, C. (2007). *Environment and Children*. Oxford: Elsevier
- Hutapea, B. (2017). Kajian sintesis hasil penelitian selektif tentang dimensi sosiopsikologis anak jalanan. *Sosio Konsepsia*, 17(2), 154-172.
- Marcella, J. (2004). *Arsitektur & perilaku manusia*. Grasindo.
- Neufert, E. (1996). *Data Arsitek Jilid 1*. (33th ed.). Erlangga.
- Neufert, E. (2006). *Data Arsitek Jilid 2*. (33th ed.). Erlangga.
- Neufert, E., & Peter. *Neufert Architects' Data* (3rd ed.). (2000). Blackwell Publishing.
- Organization, W. H. (n.d.). *Working with street children*. Geneva, Switzerland: Mental health determinants and populations and department of mental health and substance dependence.
- Retmono Adi. (2020, January 26). *Beda psikodrama, terapi drama dan sosiodrama*. <https://retmonoadi.com/2020/01/26/psikodrama-tidak-perlu-bikin-skenario-spontan-saja/>
- Sari, S. M. (2004). Peran warna interior terhadap perkembangan dan pendidikan anak di taman kanak-kanak. *Dimensi Interior*, 2(1), 22-36.
- Sobandi, B., & Lowenfeld, V. (2010). Mengenal periodisasi perkembangan seni rupa anak-anak.
- Rohaendi, S., & Laelasari, N. I. (2020). Penerapan teori Piaget dan Vygotsky ruang lingkup bilangan dan aljabar pada siswa Mts Plus Karangwangi. *Prisma*, 9(1), 65-76.
- Timur, D. S. (2017, October 10). *Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Timur*. Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Timur. <https://jatim.bps.go.id/Statictable/2017/10/10/650/Penyandang-Masalah-Kesejahteraan-Sosial-Menurut-Kabupaten-Kota-2016.Html>
- Wonoseputro, C. (2011), Studi permainan yang dilakukan anak pada ruang yang terlibat di lingkungan sekolah. Laporan Penelitian Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Kristen Petra