Perancangan Rumah Singgah untuk Anak Marjinal dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku di Jakarta Utara

Salma Nadila[1], Anisza Ratnasari[2*], Adriyan Kusuma[3]
[123]Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Pradita, Indonesia
Email: [1]salma.nadila@student.pradita.ac.id [2]anisza.ratnasari@pradita.ac.id
[3]adriyan.kusuma@pradita.ac.id

Abstract. *The presence of marginalized communities in urban areas creates concerning issues, particularly for their children, who are also affected. This problem needs special attention to restore the rights of children that they should be entitled to. Some of the programs provided often miss their target, such as social shelter programs aimed at addressing child dysfunction, which have not been optimally implemented. In response to this situation, a comprehensive solution is needed to address the issue, namely the design of a shelter housing. The design, targeting the most vulnerable areas with the highest poverty rates in Cilincing District, North Jakarta, aims to reach marginalized children, making it easier for them to access such facilities. The application of a behavioral architecture approach in the design is done to adapt to the conditions and needs of children. Given that the environment influences children's behavior and development, this behavioral approach is relevant in order to create a safe, flexible, adaptive, and beneficial space for children to engage in activities. Moreover, through the existence of this shelter, more children can experience a better life and help reduce the issues of marginalization in urban areas. The methods used include literature study, observation, and analysis of the impact of space on human behavior within it. As a result, the design concept of the shelter housing is developed to meet the needs of learning, playing, skill-building, and engaging in activities.*

Keywords: *Shelter housing, social institutions, marginalized children, behavioral architecture*

Abstrak. *Keberadaan masyarakat marjinal di tengah perkotaan menimbulkan permasalahan yang memprihatinkan, terutama anak-anak mereka yang juga terkena dampaknya. Permasalahan ini perlu mendapatkan perhatian khusus, guna mengembalikan hak-hak anak yang seharusnya mereka terima. Beberapa program yang disediakan sering kali tidak sesuai sasaran, misalnya program panti sosial yang menyasar pada disfungsi anak yang keberadaanya belum optimal. Menyikapi kondisi tersebut, diperlukan solusi komprehensif yang mampu menjawab permasalahan, yaitu perancangan rumah singgah. Perancangan yang menyasar lokasi paling rentan dengan angka kemiskinan tertinggi di Kecamatan Cilincing, Jakarta Utara ini bertujuan untuk menjangkau anak-anak marjinal, sehingga memudahkan mereka dalam mengakses fasilitas tersebut. Penerapan pendekatan arsitektur perilaku pada desain dilakukan untuk menyesuaikan kondisi dan kebutuhan anak-anak. Mengingat bahwa lingkungan mempengaruhi perilaku dan perkembangan anak, pendekatan perilaku ini relevan agar dapat menciptakan ruang beraktivitas yang aman, fleksibel, adaptif dan bermanfaat bagi anak-anak. Disamping itu, melalui keberadaan rumah singgah ini, lebih banyak anak yang dapat menikmati kehidupan dengan lebih baik dan membantu mengurangi permasalahan marjinalisasi di perkotaan. Metode yang digunakan meliputi studi literatur, observasi, dan analisa pengaruh ruang terhadap pola perilaku manusia didalamnya. Sehingga, menghasilkan konsep perancangan rumah singgah yang dapat memenuhi kebutuhan belajar, bermain, berketerampilan dan beraktivitas.*

Kata Kunci: *Rumah singgah, panti sosial, anak marjinal, arsitektur perilaku*

1. Pendahuluan

Salah satu permasalahan cukup kompleks di perkotaan yang disebabkan oleh peningkatan populasi berdampak pada kurangnya lapangan kerja dan meningkatnya jumlah masyarakat miskin

(Wahab & Sudirman 2023). Berdasarkan laman CNN Indonesia, Kecamatan Cilincing merupakan salah satu dari 6 kecamatan di Jakarta Utara dengan angka kemiskinan tertinggi. Kondisi tersebut disebabkan oleh berbagai faktor, seperti: sosial, budaya, lingkungan, dan kebijakan politik (Yurianto, 2019). Salah satu dampak dari kemiskinan ini adalah munculnya marjinalisasi di perkotaan. Melansir dari laman kompasiana.com yang diakses pada Juli 2023, kata marjinal merujuk pada kondisi/situasi dimana suatu individu/kelompok yang berada di suatu kawasan pinggiran yang memiliki pembatas terhadap perkembangan suatu kota. Permasalahan masyarakat marjinal ini nyatanya berbanding lurus dengan permasalahan baru yang berkaitan dengan anak marjinal. Anak-anak dengan kondisi keluarga dan tekanan ekonomi, juga memiliki kehidupan yang bebas dan tanpa aturan (Ajisuksmo et al., 2024).

Menyikapi hal tersebut, pemerintah telah mengupayakan beberapa solusi. Merujuk siaran pers pada laman kemdikbud.go.id Februari 2023, salah satu upaya yang dilakukan adalah Program Indonesia Pintar (PIP) yang memberikan akses pendidikan dan uang tunai. Selain itu, laman kemensos.go.id yang diakses pada Agustus 2019 menjelaskan adanya Program Keluarga Harapan (PKH) yang berupaya untuk memberikan fasilitas kesehatan, pelayanan sosial, dan pendidikan yang menyasar masyarakat marjinal. Namun dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa kendala, seperti persebaran program yang tidak sesuai dengan sasaran (Wisnu, 2024). Upaya lainnya yang diberikan oleh pemerintah adalah dengan penyediaan panti sosial, sebuah tempat yang bertujuan untuk memberikan pemulihan dan pengembangan kemampuan, agar anggotanya dapat menjalankan fungsi sosial sebagaimana mestinya (dinsos.jakarta.go.id).

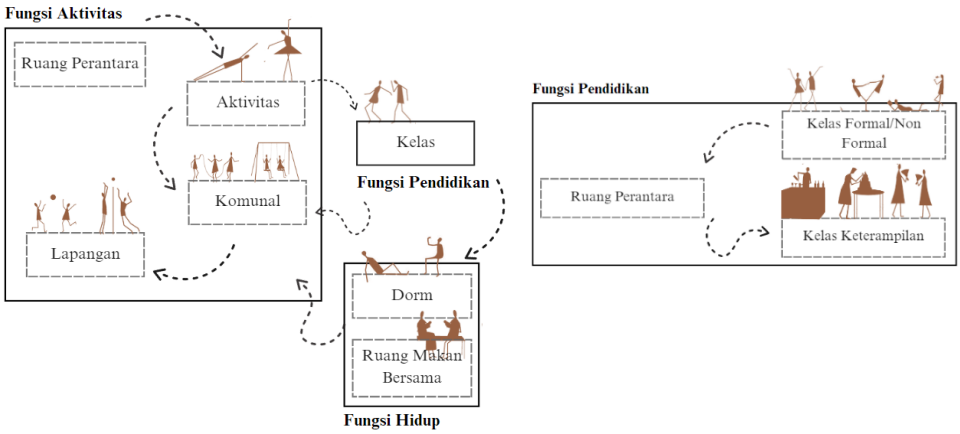
Berdasarkan fungsinya, panti sosial terbagi menjadi beberapa tipe, yaitu; panti sosial bina netra, bina daksa, bina rungu, panti asuhan anak, dan lainnya (KEMENSOSRI, n.d.). Salah satu panti sosial yang difungsikan untuk anak dengan disfungsi sosial adalah rumah singgah, yaitu wadah untuk membimbing anggotanya melalui pelatihan dan pengetahuan (Lutfiyah, 2021), berfungsi sebagai tempat bertemunya pekerja sosial dengan anak marjinal, tempat melakukan rujukan, tempat berlindung, belajar, dan memperkenalkan kembali norma-norma kehidupan (Sagita et al. 2021). Rumah singgah bersifat terbuka dan voluntary untuk anak dibawah 18 tahun, penetapan usia tersebut berdasarkan atas hak anak di mata hukum dan kemampuan anak untuk hidup secara mandiri (Jannah et al., (2021).

Saat ini, Jakarta Utara yang merupakan salah satu kota dengan angka kemiskinan tinggi, telah memiliki beberapa rumah singgah. Rumah singgah ini dikelola oleh pihak swasta maupun pemerintah. Dijelaskan oleh Martinesya (2019) bahwa ketersediaan dana untuk lembaga/panti/rumah singgah tersebut belum sepenuhnya memadai, sehingga biaya pembangunan dan operasional masih menjadi beban pihak lembaga/panti sosial selaku pengelola. Akibatnya banyak rumah singgah yang tidak bisa melakukan kegiatan operasional. Masalah lain yang timbul adalah kembalinya anak-anak tersebut ke lingkungan sebelumnya. Sementara lingkungan asal mereka belum dapat memenuhi kebutuhan, anak-anak ini juga belum memiliki keterampilan untuk kelangsungan hidup mereka di masyarakat luas.

Mensi et al., (2020) menjelaskan bahwa lingkungan dapat mempengaruhi pola perilaku seseorang. Faktor lingkungan merupakan salah satu yang dapat mempengaruhi perkembangan anak, karena dari lingkungan sekitarnya seorang anak belajar banyak hal. Sandora (2020) menemukan bahwa lingkungan yang dialami anak marjinal, potret kehidupan jalanan, dan tidak adanya kasih sayang, serta sarat kekerasan, berpotensi membentuk karakter negatif anak-anak tersebut. Dijelaskan oleh Minahussaniyyah et al., (2023) lingkungan binaan yang direncanakan dengan baik berpotensi mempengaruhi pengguna bangunan. Marlina & Ariska (2019) mendefinisikan hubungan antara perilaku manusia terhadap lingkungan dan lingkungan binaannya sebagai arsitektur perilaku. Lebih jauh dijelaskan Rachfa & Muchamad (2022), bahwa seting perilaku atau *behavior setting* akan mempengaruhi perilaku pengguna. Seting perilaku merupakan pola perilaku manusia yang dilakukan secara konstan (*standing pattern of behavior*), terjadi pada suatu suatu periode waktu (*certain period*), di lingkungan tertentu (*circumjacent milieu*), serta memiliki hubungan antara elemen fisik dengan lingkungan (s*ynomorphy*) (Ishak et al., 2021).

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat disimpulkan bahwa kemiskinan merupakan salah satu permasalahan di Jakarta Utara yang berdampak pada tingginya jumlah anak marjinal. Kondisi

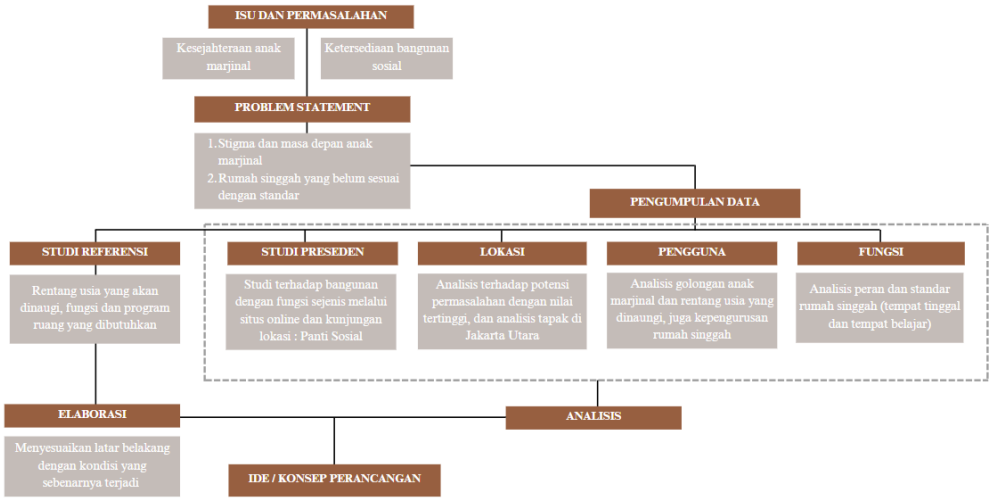
tersebut juga tidak menjadi lebih baik karena keberadaan panti sosial sebagai sarana anak marginal mendapatkan edukasi dan keterampilan belum memadai. Mengingat bahwa lingkungan mempengaruhi perilaku dan perkembangan anak, maka diperlukan tempat untuk anak-anak ini dapat belajar dan beraktivitas. Oleh karena itu, dibutuhkan perancangan rumah singgah dengan pendekatan arsitektur perilaku yang mampu mengakomodasi kebutuhan edukasi dan menyesuaikan pola perilaku anggotanya. Melalui perancangan ini, anak-anak memperoleh kembali hak mereka yang hilang, dan dapat menarik anak-anak tersebut untuk singgah didalamnya. Analisis perilaku dibutuhkan untuk menentukan kebutuhan ruang, suasana, alur, dan lain sebagainya.



Gambar 1. Pola perilaku pada ruang di rumah singgah

2. Metode

Studi ini berisikan analisis permasalahan anak marjinal serta pemecahannya dari sudut pandang arsitektur, yang terfokus pada proses perancangan rumah singgah dengan sasaran utama anak marjinal. Proses perancangan diawali dengan analisis terhadap isu kemiskinan dan anak marjinal. Pengumpulan data juga dilakukan dengan mempelajari komunitas dan bangunan rumah singgah yang ada di Indonesia, juga bangunan sosial/fungsi sejenis yang sesuai standar. Kondisi kota juga dikaitkan dengan data anak marjinal didalamnya dan analisis sasaran dari perancangan terhadap pendekatan perilaku, selain itu pendekatan perilaku dijabarkan dalam strategi desain untuk dielaborasikan kedalam perancangan.

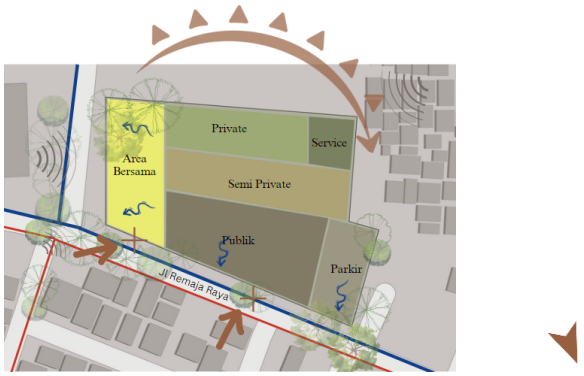


Gambar 2. Alur Perancangan

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Lokasi Perancangan

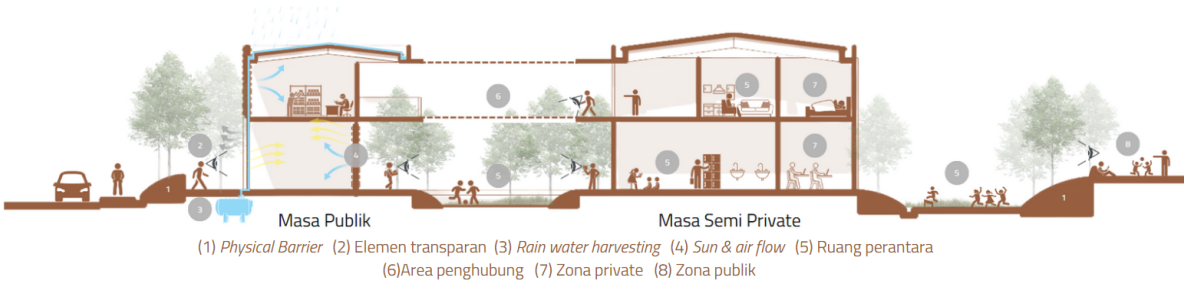
Pemilihan lahan yang relevan dengan konteks kemiskinan berada di Kecamatan Cilincing, yang merupakan salah satu kecamatan di Jakarta Utara dengan tingkat kerentanan terhadap kemiskinan. Tapak seluas 7.875 m2 yang terletak di Jalan Remaja Raya, merupakan Sub Zona Perumahan Kepadatan Sangat Tinggi (R-1). Konteks lingkungannya berada ditengah pemukiman, dimana sisi utara dan baratnya berhadapan dengan rumah warga, pada sisi tenggara berhadapan dengan rumah susun, dan pada sisi selatan berhadapan dengan lahan kosong yang sesekali difungsikan warga untuk aktivitas bersama. Tapak berhadapan langsung dengan drainase dan dikelilingi pepohonan yang membuatnya cukup teduh pada sisi utara dan barat, lahan kosong juga terletak di pertigaan jalan menyebabkan adanya potensi kebisingan di waktu tertentu. Kemungkinan *view* yang menarik berada pada sisi timur dan utara dikarenakan adanya potensi bukaan yang cukup besar dan akses yang memadai di titik tersebut.



Gambar 3. Analisis terhadap utilitas, kondisi lingkungan, dan potensi
Sumber: analisis penulis (2024)

3.2. Strategi Desain

Guna menjawab permasalahan yang berkaitan dengan kebutuhan anak marjinal untuk mendapatkan hak-hak mereka, perancangan rumah singgah ini menyediakan fasilitas-fasilitas yang dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan anggota, mendekatkan anggota dengan pihak yang akan membantunya dan masyarakat umum, juga mempertimbangkan pendekatan arsitektur perilaku dan keberalanjutan didalam desain. Dengan banyaknya target pengguna di dalam bangunan, diperlukan strategi untuk memecah/membedakan antara zonasi publik-semi publik-privat. Dengan itu diberikan beberapa elemen yang dapat membatasi pandangan dan juga akses, yang berbentuk kontur, vegetasi, juga elemen air. Perbedaan dimensi ketinggian dan lebar sirkulasi juga menjadi strategi dalam memisahkan zona tersebut. Pada area komunal juga diberikan perbedaan ketinggian untuk membatasi area aktivitas anggota (semi privat) dan area aktivitas bersama (publik). Sehingga masyarakat umum dapat melihat aktivitas yang ada didalam rumah singgah, namun tetap memiliki pembatas yang menandakan adanya pembatas antar ruang. Untuk memperkenalkan kepada anak-anak yang akan bergabung ke rumah singgah, elemen terluar bangunan didesain transparan dan dapat diakses langsung. Sehingga dapat terlihat dan diakses dengan mudah oleh umum.

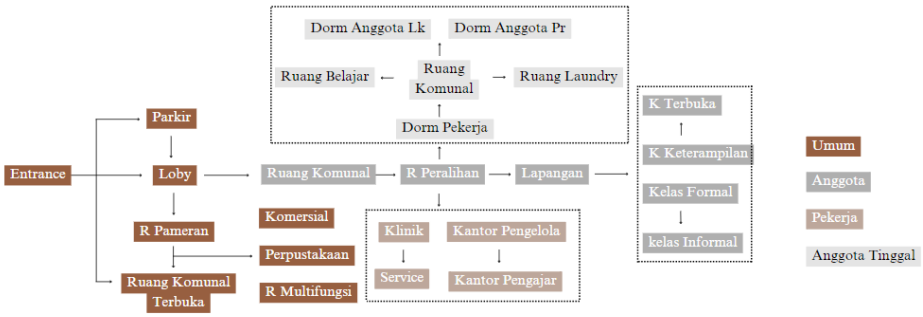


Gambar 4. Usulan strategi desain berdasarkan perilaku pengguna

Strategi keberlanjutan didalam bangunan diwujudkan dengan adanya pengolahan air hujan/rain water harvesting, juga dengan cross ventilation yang diwujudkan dengan permainan elemen dinding bata dan bukaan lainnya. Sehingga beberapa ruang publik didesain tidak menggunakan ac, juga dengan memaksimalkan penggunaan material. Ruang perantara juga menjadi strategi dalam desain, yang bertujuan memberikan area peralihan kepada anggota, sehingga pengguna dapat melihat ragam aktivitas, bersosialisasi, dan mempersiapkan diri untuk memulai aktivitas. Ruang ini didesain mudah untuk diawasi dan diakses. Dalam menghubungkan aktivitas yang ada di masa publik dan masa semi publik, diberikan sebuah akses horizontal yang dapat dilalui dari level lantai semi publik dalam bentuk bridge. Ruang kelas/ruang semi publik didesan dengan beberapa bentuk, guna membedakan jenis kegiatan dan rentang usia anak. Ruang-ruang privat diletakkan di sisi bangunan yang tidak mudah dijangkau oleh publik, guna mengawasi aktivitas pengguna yang ada di dalam bangunan dan juga sebagai penanda bahwa ruang tersebut tidak dapat diakses semua orang. Sebaliknya, ruang publik diletakkan pada bagian terluar bangunan, guna memudahkan akses dan memancing masyarakat umum untuk datang dan beraktivitas di dalam rumah singgah.

3.3. Analisis *Behavior Setting* terhadap Pengguna

Berdasarkan Peraturan Gubernur Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta No 18 Tahun 2014 tentang Standar Pelayanan Panti Sosial, rumah singgah termasuk kedalam jenis panti sosial. Untuk memenuhi kebutuhan hidup dan pendidikan anggotanya, rumah singgah ini juga bekerjasama dengan komunitas, pendidik, lembaga kemasyarakatan, dan masyarakat umum. Dari kelima sasaran tersebut, kemudian dibagi menjadi 4 kategori pengguna yang juga membentuk 3 kategori ruang, seperti masyarakat umum (publik), anggota dan pekerja (semi privat), anggota tinggal (privat). Dengan adanya 3 kategori ruang, pola perilaku pengguna kemudian dipecah pada ruang perantara. Sehingga alur pengguna diarahkan melalui ruang perantara tersebut, kemudian mengarah ke ruangan yang diinginkan. Adapun alur yang dimaksud adalah sebagai berikut.

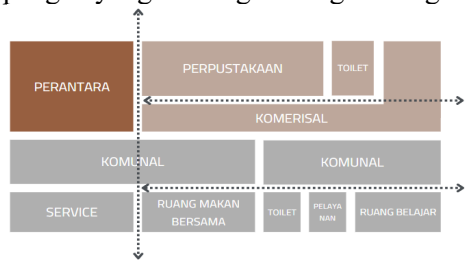


Gambar 5. Alur pengguna

3.4. Program Ruang

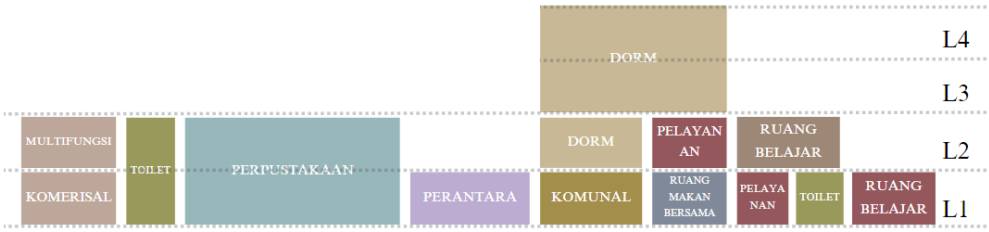
Kategori dan pola perilaku pengguna juga membentuk zonasi ruang, sehingga ruang dibedakan menjadi 3 jenis yaitu ruang publik - semi privat - privat. Untuk memberikan ruang

interaksi dan pengawasan, pada masing masing zonasi diberikan ruang perantara. Selain itu, ruang perantara juga berfungsi sebagai tempat bertemunya semua kategori pengguna dan sebagai sarana untuk menunjukan kepada pendatang mengenai beberapa aktivitas yang disediakan rumah singgah sebelum mereka melalui ruang-ruang lainnya (*lobby*), ruang perantara lainnya memiliki fungsi semi privat seperti ruang komunal dan lapangan yang berfungsi sebagai ruang interaksi antar anggota.



Gambar 6. Zonasi Horizontal

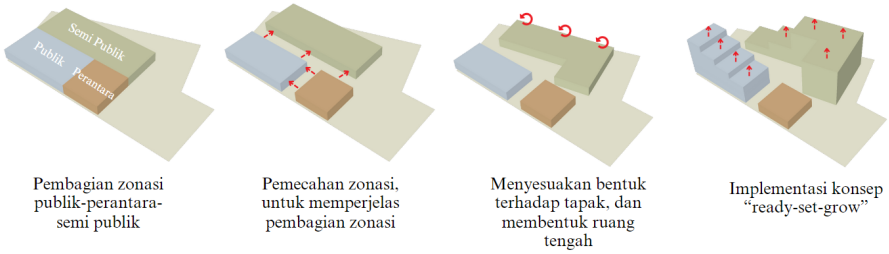
Ruang perantara juga memiliki fungsi untuk memecah jalur sirkulasi, seperti pada gambar sebelumnya terdapat dua garis horizontal yang membedakan jalur umum dan privat. Berdasarkan zonasi horizontal, semakin dalam maka sifat ruang menjadi semakin privat. Hal ini juga terjadi pada zonasi vertikal, semakin keatas maka sifat ruang akan semakin terbatas. Pembagian zonasi ini terbentuk oleh seting perilaku anggota, ruang-ruang aktivitas diletakkan pada posisi yang mudah dijangkau dan diawasi. Selanjutnya, ruang yang memiliki akses terbatas diletakkan pada posisi yang lebih sulit dijangkau, hal ini juga berdasarkan aspek keamanan dan untuk mempermudah pengawasan. Adapun zonasi yang terbentuk adalah sebagai berikut.



Gambar 7. Zonasi vertical
Sumber: analisis penulis (2024)

3.5. Konsep Masa

Konsep masa mengacu pada fungsi bangunan, yaitu sebagai tempat tumbuh dan prosesnya anggota, sehingga terbentuk susunan kata *"ready-set-grow"* yang menganalogikan proses anggota dimulai sedari mereka terdaftar sampai dengan dapat dikatakan selesai/mampu menjalani hidupnya secara mandiri. *Ready* merupakan tahap awal yang menggambarkan proses berisap/masa adaptasi. Adapun solusi yang diberikan adalah menghadirkan ruang-ruang terbuka/peralihan, dengan konsep keterhubungan yang diharapkan dapat menarik anak tersebut untuk melihat lebih dalam mengenai rangkaian aktivitas dan fasilitas yang disediakan. Sementara pada tahap *Set* menggambarkan prosesdan transisi dari pengamat menjadi anggota. Para anggota akan diikutsertakan dalam berbagai kegiatan yang mendukung pengetahuan dan hal-hal mendasar lainnya. *Grow* merupakan tahap akhir dari proses, menggambarkan perubahan yang dapat diamati. Konsep ini kemudian diimplementasikan pada hirarki bangunan yang berbeda level ketinggian, untuk menganalogikan sebuah proses yang dijalani anggota.



Gambar 8. Penerapan konsep dan transformasi masa

Selain pada konsep, masa juga terbentuk oleh pendekatan arsitektur perilaku yang kemudian membentuk sebuah alur ruang. Sebagaimana yang telah dijelaskan pada konsep zonasi, pembagian ruang perantara-publik-semi privat dibentuk menyesuaikan garis lahan. Kemudian untuk memberikan ruang komunal dengan pengawasan dan visual yang terbuka, diciptakan ruang pada bagian tengah lahan sehingga membentuk sebuah ruang publik yang dapat diakses dan diawasi dari segala sisi.

3.6. Pengembangan Desain

Pada tahap ini strategi perancangan dikembangan menjadi desain yang tidak hanya menyajikan estetika, tetapi juga mempertimbangkan analisis pendekatan, fungsi, keamanan, kenyamanan, dan keberlanjutan. Berdasarkan konsep yang telah dijelaskan sebelumnya, masa bangunan dibagi menjadi area publik dan semi privat-privat yang kemudian dihubungkan oleh ruang perantara/*lobby.* Pada lantai 2, kedua masa bangunan dihubungkan dengan jembatan yang juga berada pada zonasi perantara. Penetapan titik zonasi yang berulang di setiap level lantainya, diharapkan dapat memudahkan pemahaman pengguna terhadap desain bangunan. Akses menuju bangunan dibedakan menjadi 5 titik (1 akses service, 3 akses pedestrian, dan 1 akses kendaraan umum) akses pedestrian didesain terhubung dengan permukiman sekitar juga rumah susun yang berada di sisi barat bangunan, yang disambut dengan area aktivitas bersama.



Gambar 9. Zonasi ruang pada tapak
Sumber: diolah oleh penulis (2024)

Sirkulasi publik kedalam bangunan juga disambut oleh *lobby* dan area pameran, sehingga masyarakat umum dapat melihat dan mengetahui kegiatan apa saja yang terjadi di dalam bangunan. Salah satu bagian yang merepresentasikan hal tersebut adalah area aktivitas anggota dan area komunal, letaknya yang berada di tengah bangunan juga bertujuan untuk memudahkan pengawasan dan memudahkan akses. Selain itu, ruang-ruang aktivitas lainnya yang berada di area dalam juga di diletakkan berdampingan dengan ruang pelayanan untuk memudahkan pengawasan.



Gambar 10. *Lobby* - ruang pameran - lapangan anggota

Beberapa ruang memerlukan keterbukaan yang maksimal untuk memberikan kebebasan kepada anak-anak bermain dan mempelajari lingkungannya, namun juga membutuhkan elemen untuk membatasi akses pengguna. Salah satu bentuk ruang yang dapat dilihat publik namun memiliki keterbatasan dalam akses adalah ruang aktivitas anggota, ruang ini berada tepat ditengah bangunan. Batasan tersebut tercipta dengan perbedaan elevasi lantai dan juga adanya tanah berkontur dengan elemen vegetasi, strategi ini dilakukan guna mengenalkan ragam aktivitas yang ada namun tetap menandakan bahwa area tersebut tidak dapat diakses oleh umum. Permainan kontur dan elevasi ini juga diimplementasikan pada muka bangunan, sebagai penanda batas jalan dan area rumah singgah.



Gambar 11. Kelas menjahit-kelas non formal-kelas kesenian

Ruang kelas dibedakan menjadi 4 jenis, yaitu ruang kelas keterampilan tertutup dan terbuka, ruang kelas formal dan informal. Ruang kelas keterampilan difokuskan pada kegiatan-kegiatan keterampilan seperti menjahit, kesenian, bercocok tanam, dan lainnya. Kelas formal dan informal, difokuskan untuk kegiatan belajar/mengajar yang berkaitan dengan pengetahuan umum. Kedua jenis kelas tersebut nantinya akan memiliki sesi yang diatur berdasarkan kemampuan dan usia anggota. Alur di dalam ruang kelas juga serupa dengan alur bangunan secara keseluruhan, dimana ketika memasukinya akan melalui area bersiap – bersosialisasi – kelas pilihan. Hal tersebut terjadi atas pertimbangan perilaku anggota, yang memerlukan adanya area perantara sebelum memulai aktivitas.

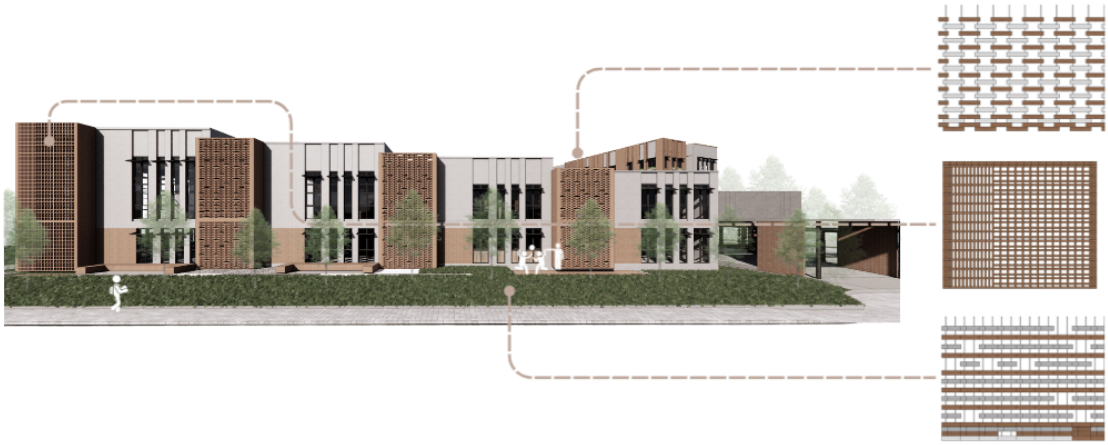
Hal serupa juga diterapkan pada area asrama/*dorm,* ruang perantara berupa ruang komunal yang dapat digunakan oleh anggota untuk bersosialisasi, memasak/kegiatan lainnya, *laundry,* belajar, dan hal lainnya yang dapat dilakukan secara bersama. Secara garis besar, asrama dibedakan berdasarkan jenis kelamin dan jenis pengguna, pekerja dan anggota, yang dibedakan berdasarkan usia, usia 7-12 tahun berada pada asrama anak, usia 12-14 tahun berada pada asrama remaja, dan usia 15-17 tahun berada pada asrama dewasa. Susunan *layout* dan jumlah penghuni pada suatu kamar dibedakan dengan pertimbangan perkembangan anak, dimana semakin dewasa mereka akan memerlukan privasi yang lebih.

Strategi yang diimplementasikan pada perancangan adalah ruang aktivitas publik. Adapun fasilitas yang disediakan meliputi lapangan multifungsi, area piknik, dan area bermain anak. Selain itu, fasilitas yang dapat digunakan masyarakat umum lainnya adalah area komersial, ruang multifungsi, dan perpustakaan. Keberadaan ruang ini diharapkan dapat menjadi sarana dan perantara antara anggota dan masyarakat umum untuk dapat berkomunikasi dan berinteraksi sosial.



Gambar 12. Implementasi strategi terhadap desain

Penerapan warna jingga (material bata) dan abu-abu (material semen ekspos) pada fasad bangunan berkaitan dengan efesiensi biaya operasinal dan pemeliharaan. Meskipun demikian, untuk memberikan kesan berbeda pada fasad, susunan bata didesain dengan beberapa pola bahasa. Permainan bata ini tidak hanya sebagai elemen estetika, tetapi juga dimanfaatkan untuk mengurangi penggunaan kaca. Penggunaan kaca yang terlalu banyak dikhawatirkan dapat menambah biaya konstruksi bangunan, maka dari itu elemen dinding yang tidak solid didesain menjadi sirkulasi udara dan cahaya. Strategi tersebut juga dapat mengurangi biaya operasional bangunan pada siang hari, hal ini juga termasuk kedalam strategi keberlanjutan yang kemudian disempurnakan dengan penerapan *rain water harvesting* (penampungan air hujan yang kemudian diolah dan digunakan kembali).



Gambar 13. Permainan material pada tampak bangunan

4. Kesimpulan

Angka kemiskinan tentunya akan mempengaruhi populasi anak marjinal, yang juga berdampak pada angka buta huruf dan putus sekolah. Banyak dari mereka yang tidak mendapatkan haknya secara utuh, sedangkan, masa anak-anak seharusnya dihabiskan dengan bermain dan belajar. Kondisi ini memerlukan sebuah solusi yang tidak hanya menyediakan program tetapi sampai bagaimana program tersebut terlaksana dan menciptakan hasil. Melihat dari banyaknya program yang sudah disediakan oleh pemerintah, tak jarang program tersebut salah sasaran atau tidak sesuai dengan yang dibutuhkan. Salah satu bentuknya adalah beberapa rumah singgah belum

memiliki bangunan yang memadai, fungsi hidup dan pendidikan yang seharusnya didapat anak-anak tersebut menjadi terbatas. Maka dari itu diperlukan sebuah perancangan rumah singgah yang mampu mengembalikan hak anak, dan memiliki desain yang memadai. Dengan harapan mampu menarik anak-anak tersebut untuk datang dan beraktivitas di dalamnya, guna memberikan bekal agar mereka dapat melanjutkan kehidupannya di kemudian hari.

Sebagai upaya dari permasalahan, perancangan Rumah Singgah untuk Anak Marjinal di Jakarta Utara didesain dengan pendekatan arsitektur perilaku. Perancangan ini tidak hanya memberikan fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan mereka, tetapi juga mempertimbangkan pola perilaku pengguna untuk menarik anak-anak tersebut datang dan singgah di dalamnya. Pendekatan perilaku juga berperan dalam menentukan program ruang yang mendukung anak-anak dapat belajar dan beraktivitas didalamnya. Bersamaan dengan itu, zonasi dan alur ruang juga dirancang dengan mempertimbangkan pola aktivitas serta sistem pengawasan yang cukup, sehingga kegiatan didalamnya terasa aman dan nyaman. Perancangan ini juga mempertimbangkan aspek sosial anak-anak didalamnya, yaitu mendekatkan teman sebaya, para pengajar dan pekerja sosial, juga dengan masyarakat umum. Aspek keberlanjutan juga dimasukan kedalam bangunan, guna mengurangi potensi kerusakan alam yang semakin menjadi, mengurangi biaya operasional, juga mengenalkan kepada anggota mengenai strategi yang harus dilakukan dalam menghadapi isu lingkungan. Material ekspos yang digunakan juga berperan dalam menciptakan suasana ruang dengan kesan natural dan sederhana, sehingga dapat mengurangi distraksi terhadap sekitar. Harapan terhadap perancangan ini adalah semakin banyak masyarakat yang sadar terhadap kehadiran anak marjinal, juga kurangnya fasilitas publik yang memadai untuk anak tersebut. Dengan tingginya kesadaran masyarakat, tentunya akan mendorong kualitas fasilitas publik yang disediakan untuk anak tersebut dan akan mengurangi angka kemiskinan dengan semakin banyaknya anak yang memperoleh pendidikan.

Referensi

Ajisuksmo, C. R. P., Paramitha, E. D. E., Steffi, K., Sunjaya, L. F. N., Johan, V. C., Agustian, M., & Kartikawangi, D. (2024). PENDIDIKAN ANAK MARJINAL, KETERAMPILAN HIDUP DAN MEDIA LITERASI: PEMBEKALAN UNTUK TUTOR PKBM DALAM MENDAMPINGI ANAK MARJINAL. MARTABE: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 7, 147–154. https://doi.org/10.31604/jpm.v7i1.147-154

Ishak, R. A., Wikantari, R., Harisah, A., Radja, Abd. M., Sir, Moh. M., & Ramadhanti, Y. F. (2021). Studi Latar Perilaku di Ruang Administrasi Departemen Arsitektur, Universitas Hasanuddin. Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia, 10(1), 17–26. https://doi.org/10.32315/jlbi.v10i01.13

Jannah, M., Rozaina Kamsani, S., & Mohd Ariffin, N. (2021). PERKEMBANGAN USIA DEWASA : TUGAS DAN HAMBATAN PADA KORBAN KONFLIK PASCA DAMAI. Jurnal UIN Ar-Raniry. https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/download/10430/5816

Lutfiyah, N. (2021). Resiliensi Anak Jalanan di Rumah Singgah Bina Anak Pasar Minggu dalam Menghadapi Pandemi Covid-19.

Marlina, H., & Ariska, D. (2019). ARSITEKTUR PERILAKU. Rumoh, 9(18), 2088–9399. https://www.google.com/search?q=Panti+Jomp

Martinesya, S. (2019). Bentuk Pemenugan Pemerintah Provisi DKI Jakarta terhadap Hak Atas Pendidikan Dasar Anak Terlantar. Sekolah Tinggi Ilmu Hukum Painan, 6.

Mensi, O., Sapara, M., Lumintang, J., & Paat, C. J. (2020). DAMPAK LINGKUNGAN SOSIAL TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU REMAJA PEREMPUAN DI DESA AMMAT KECAMATAN TAMPAN'AMMA KABUPATEN KEPULAUAN TALAUD (Vol. 13, Issue 3).

Minahussaniyyah, Suastika, M., & Musyawaroh. (2023). PENERAPAN ARSITEKTUR PERILAKU DENGAN KONSEP ACTIVE DESIGN. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur. https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/index

PERATURAN MENTERI SOSIAL REPUBLIK INDONESIA. (2009).

Rachfa, A. S. F., & Muchamad, B. N. (2022). CREATIVE SPACE BAGI PENYANDANG GANGGUAN MENTAL DI BANJARBARU CREATIVE SPACE FOR PEOPLE WITH MENTAL DISORDER IN BANJARBARU. Lanting, 11.

Sagita, Y. S., Zulkarnain, R., & Sofino. (2021). Pembinaan Anak Jalanan oleh Rumah Singgah Al-Ma'un. Sofino/Journal Of Lifelong Learning, 4(2), 133–142.

Sandora, M. (2020). KONSEP PENDIDKAN ANAK MARGINAL DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN BERBASIS MASYARAKAT. Marwah: Jurnal Perempuan, Agama Dan Jender, 18(2), 196. https://doi.org/10.24014/marwah.v18i2.7588

Wahab, A., & Sudirman. (2023). PERSOALAN KEMISKINAN PERKOTAAN. Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora (KAGANGA), 6(1). https://doi.org/10.31539/kaganga.v6i1.5214

Wisnu. (2024, March). Program KJP Bermasalah, Pemprov DKI Didorong Wujudkan Sekolah Gratis. Media Indonesia. https://mediaindonesia.com/megapolitan/660349/program-kjp-bermasalah-pemprov-dki-didorong-wujudkan-sekolah-gratis

Yurianto. (2019). Identifikasi Faktor yang Mempengaruhi Kemiskinan di DKI Jakarta dengan Menggunakan Pendekatan Simultaneous Equation Model. Jurnal Riset Jakarta, 12, 43–56.

Ajisuksmo, C., Paramitha, E., Steffi, K., Sunjaya, L., Johan, V., Agustian, M., Kartikawangi, D. (2024). Pendidikan Anak Marjinal, Keterampilan Hidup dan Media Literasi: Pembekalan untuk Tutor PKBM dalam Mendampingi Anak Marjinal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat, 7, 147-157.*