

PERANCANGAN KAWASAN PENDIDIKAN KETERAMPILAN SENI BAGI ANAK JALANAN DENGAN KONSEP ARSITEKTUR TROPIS DI KEMAYORAN, JAKARTA PUSAT.

Fortuna Bella Susanto¹, Karya Subagya², Harfa Iskandaria³

¹Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur Jl.
Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
E-mail : fortunebellasusanto@gmail.com

²Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur Jl. Ciledug
Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
E-mail : karya_subagya@yahoo.com

³Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Budi Luhur Jl. Ciledug
Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan 12260
E-mail : harfa.iskandaria@budiluhur.ac.id

Abstrak

Kawasan Pendidikan Keterampilan Seni merupakan suatu Kawasan yang dijadikan sebagai suatu tempat yang berfungsi menjadi sebuah wadah bagi anak jalanan untuk belajar seni keterampilan, sosial, dan lebih fleksibel dalam waktu belajar, dan diharapkan dapat menjadi salah satu bentuk penanggulangan anak jalanan di kota Jakarta. Kawasan Pendidikan Keterampilan Seni bagi Anak Jalanan juga dapat berfungsi sebagai tempat untuk memamerkan dan menjual sebagian dari hasil karya seni anak jalanan yang edukatif, kreatif dan rekreatif. Kawasan Pendidikan Keterampilan Seni ini didesain dengan konsep arsitektur tropis yang mampu memenuhi kebutuhan penggunaanya dengan tetap menerapkan kenyamanan yang maksimal serta bangunan yang mampu beradaptasi dengan lingkungan setempat.

Kata kunci: Anak Jalanan, Jakarta, Arsitektur Tropis

Abstract

The Art Skills Education Area is an area that serves as a place for street children to learn art skills, social skills, and be more flexible in their learning time, and it is hoped that this can be a form of overcoming street children in the city of Jakarta. The Art Skills Education Area for Street Children can also function as a place to showcase and sell some of the street children's art works that are educational, creative and recreational. The Art Skills Education Area is designed with a tropical architectural concept that is able to meet the needs of its users while still applying maximum comfort and a building that is able to adapt to the local environment.

Keywords: Street Children, Jakarta, Tropical Architecture

1.1. LATAR BELAKANG

Anak jalanan adalah sebuah istilah yang mengacu pada anak-anak tunawisma yang tinggal di wilayah jalanan. Fenomena anak jalanan, khususnya di kota-kota besar merupakan persoalan sosial yang kompleks. Anak jalanan bukanlah sebuah pilihan yang menyenangkan, karena tidak adanya jaminan masa depan yang jelas, dan keberadaan anak jalanan juga menjadi masalah bagi banyak pihak, keluarga, masyarakat, dan negara. Anak jalanan berhak mendapatkan pendidikan, wawasan, dan keterampilan yang layak.

Untuk mengatasi permasalahan anak jalanan di Jakarta maka dibutuhkan sebuah wadah bagi anak jalanan untuk belajar seni keterampilan, sosial, dan lebih fleksibel dalam waktu belajar, mengingat anak jalanan banyak menghabiskan waktunya di jalanan dan di tempat umum. Dengan adanya wadah Kawasan Pendidikan Keterampilan Seni bagi Anak Jalanan ini, diharapkan dapat menjadi salah satu bentuk penanggulangan anak jalanan di kota Jakarta. Kawasan Pendidikan Keterampilan Seni bagi Anak Jalanan juga dapat berfungsi sebagai tempat untuk memamerkan dan menjual sebagian dari hasil karya seni anak jalanan yang edukatif, kreatif dan rekreatif.

Konsep arsitektur tropis dapat digunakan sebagai acuan dasar dalam Perancangan Kawasan Pendidikan Keterampilan Seni bagi Anak Jalanan di Kemayoran, Jakarta Pusat. Konsep bangunan ini mampu memenuhi kebutuhan penggunaanya dengan tetap menerapkan kenyamanan yang maksimal serta bangunan yang mampu beradaptasi dengan lingkungan setempat. Desain bangunan diharapkan secara pasif (secara bentuk dan

mekanis) bisa membuat ruang yang nyaman, tetap sejuk dan terang di siang hari serta tidak mudah rusak oleh panas dan hujan.

1.2. TUJUAN DAN SASARAN

1.2.1. Tujuan

Sebagai fasilitas belajar seni dan keterampilan, sosial, dan tempat untuk memamerkan hasil karya dan menjual sebagian dari hasil karya seni anak jalanan serta menjadikannya sebagai mata pencaharian dimasa depan dengan menerapkan arsitektur tropis.

1.2.2 Sasaran

Sebagai wadah untuk menyalurkan bakat dan minat anak jalanan melalui hasil karya seni yang dapat dipamerkan dan dijual ke masyarakat luas.

1.3. METODE PEMBAHASAN

a. Aspek Manusia

Mendapatkan ukuran kapasitas ruang yang dibutuhkan dan struktur organisasi ruang yang sesuai dengan konsep perancangan

b. Aspek Lingkungan

Untuk menentukan lokasi beriklim tropis yang sesuai berada disekitar pusat kota dengan akses transportasi yang dapat dijangkau dengan mudah dan cepat.

c. Aspek Bangunan

Untuk merencanakan sistem struktur, merancang fasad dan bentuk bangunan sehingga memiliki ciri khas bangunan arsitektur tropis.

2.1 GAMBARAN UMUM PROYEK

1. Judul Proyek : "Perancangan Kawasan Pendidikan Keterampilan Seni Bagi Anak Jalanan Dengan

- Konsep
Arsitektur
Tropis di
Kemayoran,
Jakarta
Pusat.”
2. Sasaran : Anak jalanan yang memiliki minat dan bakat dibidang seni.

2.1. PENGERTIAN TEORITIS JUDUL PROYEK

2.1.1. Pengertian Judul

1. Perancangan

Perancangan adalah usulan pokok yang mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih baik.

2. Kawasan

Kawasan adalah daerah yang memiliki ciri khas atau berdasarkan pengelompokan fungsional kegiatan tertentu

3. Pendidikan Keterampilan Seni

Pendidikan keterampilan seni adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan yang memiliki keindahan segi bentuk, fungsi, dan maknanya dengan menggunakan akal, pikiran, ide serta kreatifitas sehingga menghasilkan nilai.

4. Anak Jalanan

Sebuah istilah yang mengacu pada anak-anak tunawisma yang tinggal di wilayah jalanan.

5. Kemayoran

Kemayoran adalah salah satu kecamatan di daerah Jakarta Pusat.

3.1. ARSITEKTUR TROPIS

3.1.1. Pengertian Arsitektur Tropis

Arsitektur tropis adalah jenis arsitektur yang memberikan jawaban/adaptasi bentuk bangunan terhadap pengaruh iklim tropis, dimana iklim tropis memiliki karakter tertentu yang disebabkan oleh panas matahari, kelembapan cukup tinggi, curah hujan, pergerakan angin, dan

3. Tema : Arsitektur Tropis
4. Lokasi : Kemayoran, Jakarta Pusat
5. Luas Tapak : ± 4 Ha
6. Sifat Proyek : Fiktif
7. Fungsi : Sarana belajar, tempat pertunjukan, dan pameran seni sebagainya.

4.1. ANALISA MANUSIA

4.1.1. Analisa Pelaku Kegiatan

1. Anak jalanan yang memiliki minat dan bakat dibidang keterampilan seni.
2. Pengelola.
3. Pengajar/pelatih.
4. Relawan.
5. Pengunjung.
6. Tamu.
7. Penunjang.

4.1.2. Analisa Kebutuhan Ruang

Jenis Kegiatan	Luas m ²
Kegiatan Pelatihan	2.845 m ²
Pameran Seni	1.963 m ²
Pementasan/Pertunjukan Seni	1.090 m ²
Pengelola	1.108 m ²
Asrama/Hunian sementara anak jalanan	2.086 m ²
Masjid	1.074 m ²
Kantin	1.367 m ²
Workshop	2.195 m ²
Toko Retail	1.040 m ²
Servis	366,6 m ²
TOTAL	15.135 m²

4.2. ANALISA LINGKUNGAN

4.2.2 Analisa Tapak



Gambar 4.13 Lokasi Tapak
Sumber: Google

Berdasarkan peraturan Dinas Tata Kota Bangunan dan Permukiman di Jakarta Pusat. Lokasi tersebut memiliki ketentuan sebagai berikut:

1. KDB (Koefisien Dasar Bangunan) : 40%
2. KLB (Koefisien Lantai bangunan) : 5
3. KDH (Koefisien Daerah Hijau) : 30%
4. KB (Ketinggian Bangunan) :12 lantai
5. Peruntukan Zona : Campuran
6. Luas Lahan Site : 4 Ha (40.000 m²)

Analisa Kebutuhan Luas Lahan
Diketahui standar KDB, KLB, dan Daerah hijau pada tapak sebagai berikut:

1. Luas Dasar Bangunan = KDB x Luas lahan = 40% x 40.000 m² = 16.000 m²
2. Luas Total Bangunan = KLB x Luas lahan = 5 x 40.000 m² = 200.000 m²
3. Yang tidak terbangun 60% = 40.000 x 60% = 24.000
Daerah hijau = 30 x Luas lahan yang tidak terbangun
= 30% x 24.000 m² = 7.200 m² (RTH)
= 24.000 – 7.200 = 16.800 m² (terbuka seperti jalan, trotoar, dll)

5.1. SKETSA IDE



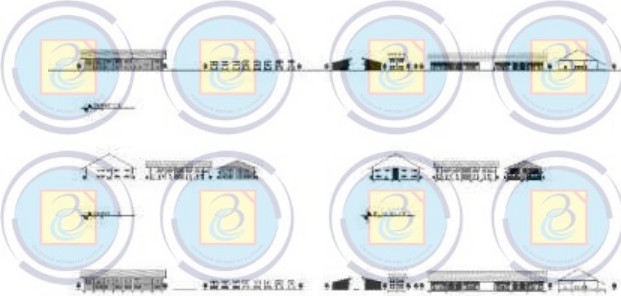
Gambar 5.1 Site Plan
Sumber : Data Pribadi

SITEPLAN



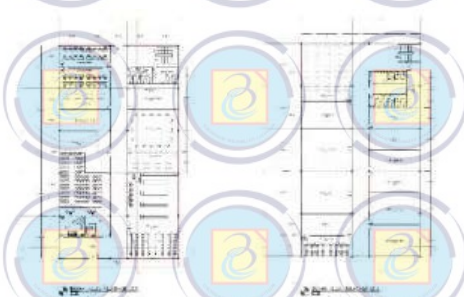
Gambar 5.2 Site Plan
Sumber : Data Pribadi

TAMPAK DAN POTONGAN SITE



Gambar 5.3 Tampak dan Potongan Site
Sumber : Data Pribadi

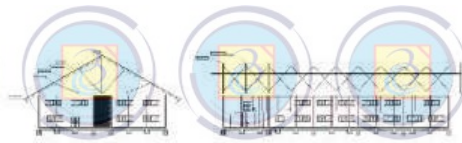
KELAS PELATIHAN



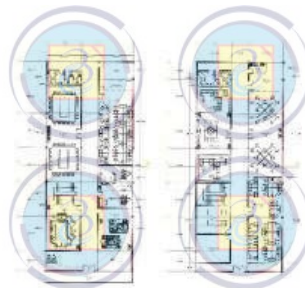
Gambar 5.4 Denah Kelas Pelatihan
Sumber : Data Pribadi



Gambar 5.5 Tampak Kelas Pelatihan
Sumber : Data Pribadi

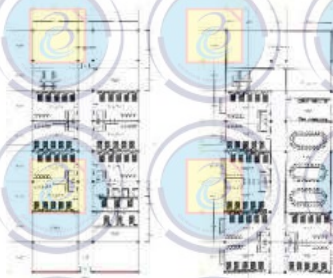


Gambar 5.6 Potongan Kelas Pelatihan
Sumber : Data Pribadi



Gambar 5.10 Denah Pengelola
Sumber : Data Pribadi

ASRAMA



Gambar 5.7 Denah Asrama
Sumber : Data Pribadi



Gambar 5.8 Tampak Asrama
Sumber : Data Pribadi



Gambar 5.9 Potongan Asrama
Sumber : Data Pribadi

PENGELOLA



Gambar 5.11 Tampak Pengelola
Sumber : Data Pribadi

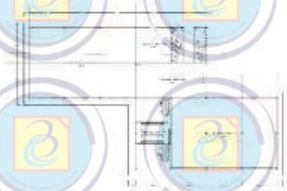


Gambar 5.12 Potongan Pengelola
Sumber : Data Pribadi

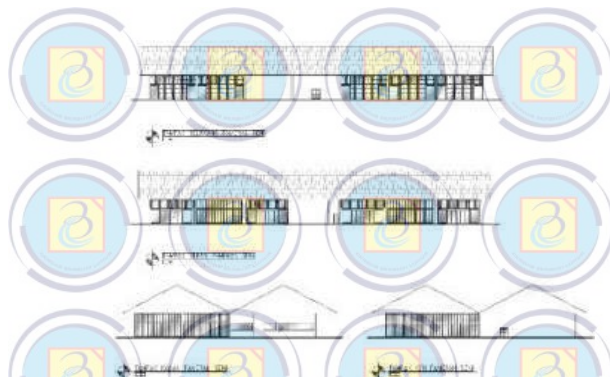


Gambar 5.13 Denah Pameran Seni
Sumber : Data Pribadi

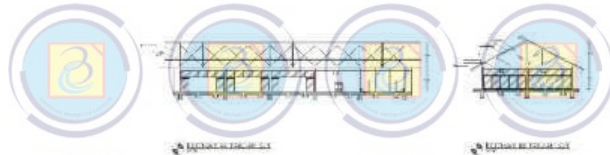
PAMERAN SENI



Gambar 5.13 Denah Pameran Seni
Sumber : Data Pribadi

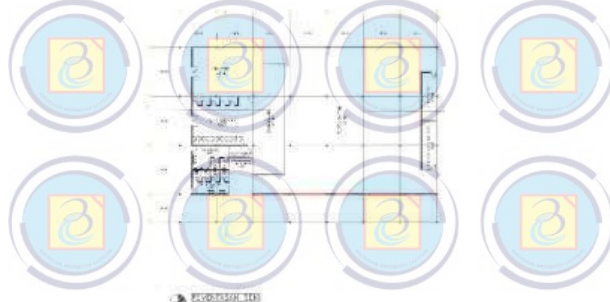


Gambar 5.14 Tampak Pameran Seni
Sumber : Data Pribadi

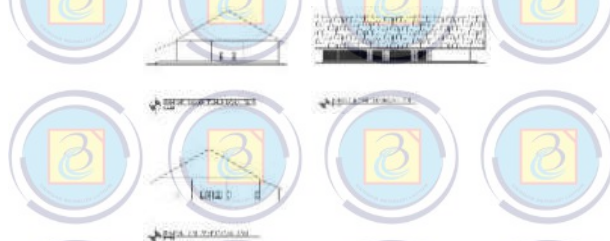


Gambar 5.15 Potongan Pameran Seni
Sumber : Data Pribadi

PEMENTASAN SENI



Gambar 5.16 Denah Pementasan Seni
Sumber : Data Pribadi



Gambar 5.17 Tampak Pementasan Seni
Sumber : Data Pribadi

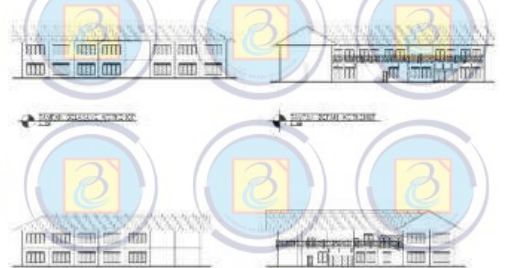


Gambar 5.18 Potongan Pementasan Seni
Sumber : Data Pribadi

WORKSHOP SENI



Gambar 5.19 Denah Workshop Seni
Sumber : Data Pribadi

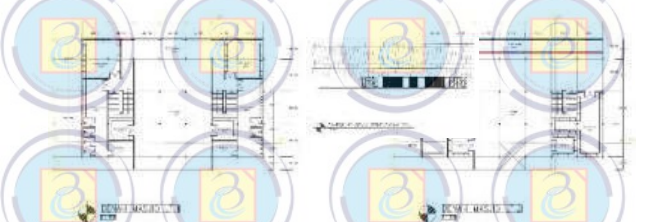


Gambar 5.20 Tampak Workshop Seni
Sumber : Data Pribadi

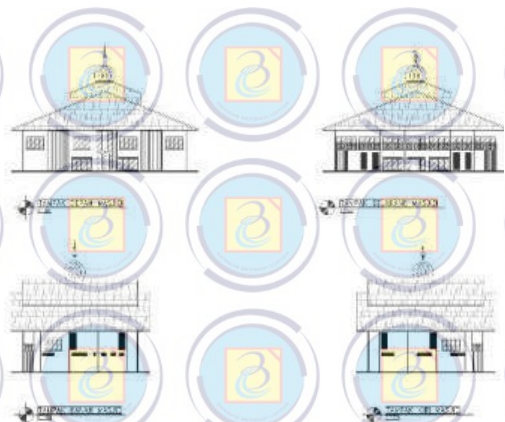


Gambar 5.21 Potongan Workshop Seni
Sumber : Data Pribadi

MASJID



Gambar 5.22 Denah Masjid
Sumber : Data Pribadi

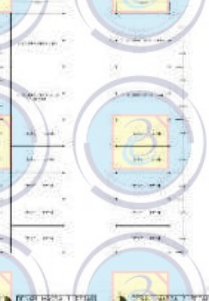


Gambar 5.23 Tampak Masjid
Sumber : Data Pribadi

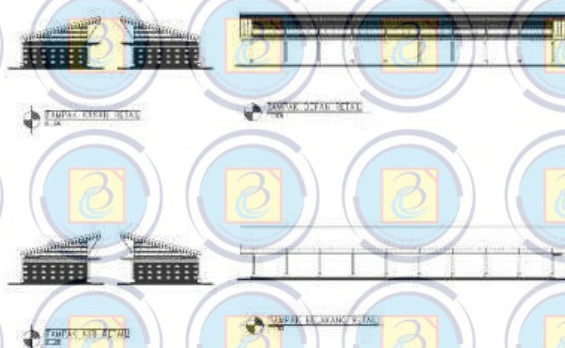


Gambar 5.24 Potongan Masjid
Sumber : Data Pribadi

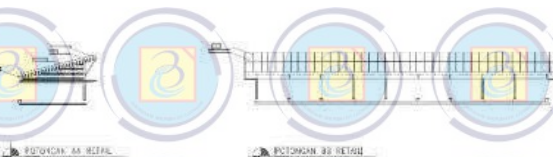
RETAIL



Gambar 5.25 Denah Retail
Sumber : Data Pribadi

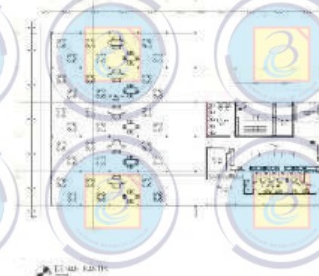


Gambar 5.26 Tampak Retail
Sumber : Data Pribadi



Gambar 5.27 Potongan Retail
Sumber : Data Pribadi

KANTIN



Gambar 5.28 Denah Kantin
Sumber : Data Pribadi

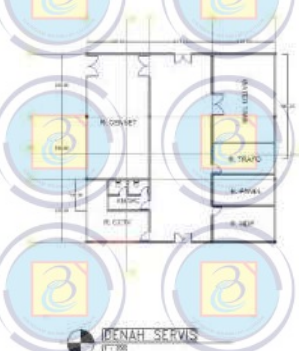


Gambar 5.29 Tampak Kantin
Sumber : Data Pribadi

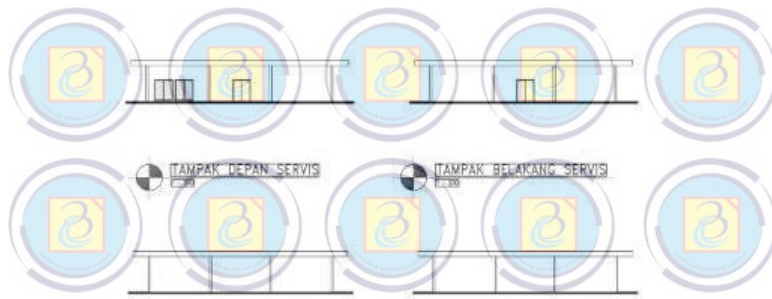


Gambar 5.30 Potongan Kantin
Sumber : Data Pribadi

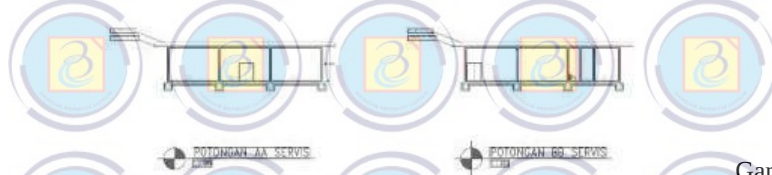
SERVIS



Gambar 5.31 Denah Servis
Sumber : Data Pribadi

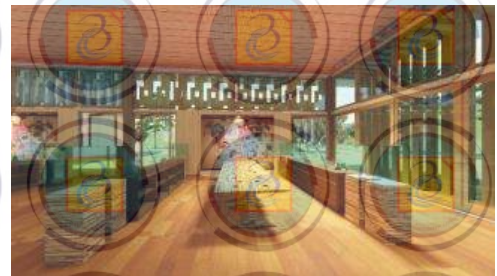
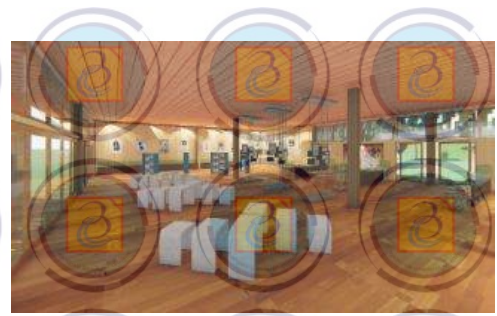


Gambar 5.32 Tampak Servis
Sumber : Data Pribadi



Gambar 5.33 Potongan Servis
Sumber : Data Pribadi

3D INTERIOR



Gambar 5.34 3D Interior Pameran Seni
Sumber : Data Pribadi



Gambar 5.34 3D Interior Pementasan Seni
Sumber : Data Pribadi

3D EKSTERIOR



Gambar 5.35 Pameran Seni
Sumber : Data Pribadi



Gambar 5.39 Workshop Seni
Sumber : Data Pribadi



Gambar 5.36 Pengelola
Sumber : Data Pribadi



Gambar 5.40 Kantin
Sumber : Data Pribadi



Gambar 5.37 Kelas Pelatihan
Sumber : Data Pribadi



Gambar 5.41 Pementasan Seni
Sumber : Data Pribadi



Gambar 5.38 Asrama
Sumber : Data Pribadi



Gambar 5.42 Masjid
Sumber : Data Pribadi



Gambar 5.43 Servis
Sumber : Data Pribadi



Gambar 5.44 Lapangan Basket
Sumber : Data Pribadi



Gambar 5.45 Lapangan Bulutangkis
Sumber : Data Pribadi



Gambar 5.46 Perspektif
Sumber : Data Pribadi

DAFTAR PUSTAKA

- [1] AB Architects, “Arsitektur Tropis,” diakses dari <https://abararchitects.blogspot.co> pada tanggal 16 Januari 2020 pukul 10.47 WIB.
- [2] Artspace, 2018, “Lima Fungsi Galeri Seni,” diakses dari <https://artspace.id/2018/01/12/lima-fungsi-galeri-seni-dalam-kehidupan-sosial/>, pada tanggal 27 Maret 2020 pukul 18.30 WIB.
- [3] Artikel Materi, 2015, “Pengertian Seni,” diakses dari <https://www.artikelmateri.com/2015/12/seni-adalah-pengertian-fungsi-jenis-macam-contoh.html/>, pada tanggal 27 Maret 2020 pukul 19.30 WIB.
- [4] Referensi Elsam, 2014, “Kesejahteraan Anak,” diakses dari <https://referensi.elsam.or.id/2014/10/uu-nomor-4-tahun-1979-tentang-kesejahteraan-anak/>, pada tanggal 27 Maret 2020 pukul 21.00 WIB.
- [5] Semua Data Lengkap, 2012, “Kecamatan Kemayoran,” diakses dari <https://semuadatalengkap.blogspot.com/2012/02/kecamatan-kemayoran-jakarta-pusat.html/>, pada tanggal 27 Maret 2020 pukul 21.45 WIB.
- [6] Utami Dewi, 2020, “Pendidikan Seni Dalam Kurikulum Sekolah,” diakses dari <https://utamidewir.blogspot.com/2020/01/pendidikan-seni-dalam-kurikulum-sekolah.html>, pada tanggal 27 Maret 2020 pukul 20.30 WIB.

[7] Wikipedia, 2003, “Anak Jalanan,” diakses dari https://id.wikipedia.org/wiki/anak_jalanan/, pada tanggal 16 Januari 2020 pukul 18.10 WIB.

[8] Wikipedia, 2003, “Pengertian Seni,” diakses dari <https://id.wikipedia.org/wiki/seni/>, pada tanggal 4 April 2020 pukul 05.35 WIB