

**PERANCANGAN PUSAT KOMUNITAS ANAK JALANAN DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU DI KAWASAN SENEN
JAKARTA PUSAT**

(Skripsi)

Oleh

BERNETA RENDIANA DJAMILUI

2115012040



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2026

**PERANCANGAN PUSAT KOMUNITAS ANAK JALANAN DENGAN
PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU DI KAWASAN SENEN
JAKARTA PUSAT**

Oleh

BERNETA RENDIANA DJAMILUI

(Skripsi)

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

SARJANA ARSITEKTUR

Pada

Jurusan Arsitektur

Fakultas Teknik Universitas Lampung



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2026

ABSTRAK

Anak jalanan di kawasan Senen, Jakarta Pusat, menghadapi kerentanan sosial, ekonomi, dan psikologis akibat keterbatasan akses pendidikan, perlindungan, serta sarana rehabilitasi, sementara fasilitas konvensional seperti rumah singgah belum sepenuhnya efektif. Kondisi ini menuntut adanya wadah komunitas yang tidak hanya melindungi, tetapi juga mendukung proses edukasi, pemulihan, dan pemberdayaan. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang Pusat Komunitas Anak Jalanan dengan pendekatan arsitektur perilaku yang mampu membentuk perilaku positif dan meningkatkan kualitas hidup anak jalanan. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif melalui studi literatur, studi preseden, observasi lapangan, wawancara, *behavioral mapping*, serta metode *observe rituals* menggunakan *users' everyday life modules* untuk memahami pola aktivitas dan preferensi ruang anak jalanan. Hasil perancangan menunjukkan bahwa penerapan prinsip arsitektur perilaku, seperti komunikasi ruang dengan pengguna, kenyamanan fisik dan psikis, pemenuhan kebutuhan emosional dan sosial, serta nilai estetika, dapat menghasilkan zonasi ruang edukasi, pelatihan vokasional, rekreasi, rehabilitasi, dan perlindungan darurat yang saling terintegrasi dengan memperhatikan fleksibilitas ruang, keterbacaan orientasi, keterhubungan sosial, pencahayaan alami, serta elemen ramah anak. Pusat komunitas ini diharapkan menjadi prototipe yang tidak hanya menjadi ruang aman, tetapi juga wahana edukasi, rehabilitasi, pengembangan keterampilan, dan rekreasi yang mendorong integrasi sosial serta memberikan arah masa depan yang lebih baik bagi anak jalanan.

Kata Kunci : Anak jalanan, pusat komunitas, arsitektur perilaku, rehabilitasi sosial, pemberdayaan.

ABSTRACT

Street children in the Senen district of Central Jakarta face severe social, economic, and psychological vulnerabilities due to limited access to education, protection, and rehabilitation facilities, while conventional shelters have proven insufficient in addressing their needs. This condition underscores the urgency of establishing a community center that not only provides protection but also supports education, recovery, and empowerment. The objective of this study is to design a Street Children Community Center using a behavioral architecture approach that fosters positive behavioral change and enhances the overall quality of life of street children. The research adopts a qualitative descriptive method, employing literature review, precedent studies, site observation, semi-structured interviews, behavioral mapping, as well as the Observe Rituals method combined with the Users' Everyday Life Modules to capture daily activity patterns and spatial preferences of the children. The design results demonstrate that applying the principles of behavioral architecture—such as spatial communication with users, physical and psychological comfort, fulfillment of emotional and social needs, and aesthetic values—can generate integrated spatial zoning for education, vocational training, recreation, rehabilitation, and emergency shelter. These are further reinforced by considerations of spatial flexibility, legibility, social connectivity, natural lighting, and child-friendly design elements. The proposed community center is envisioned as a prototype that functions not only as a safe haven but also as a platform for education, rehabilitation, skill development, and recreation, thereby fostering social reintegration and offering street children a pathway toward a brighter future.

Keywords: *street children, community center, behavioral architecture, social rehabilitation, empowerment.*

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul Skripsi : **PERANCANGAN PUSAT KOMUNITAS ANAK
JALANAN DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR PERILAKU DI KAWASAN
SENEN JAKARTA PUSAT**

Nama Mahasiswa : **Berneta Rendiana Djamilui**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2115012040**

Program Studi : **S1 Arsitektur**

Fakultas : **Teknik**

Universitas : **Universitas Lampung**

MENYETUJUI,

1. Komisi pembimbing

Pembimbing 1,

Pembimbing 2,

Ir. Agung Cahyo N, S.T., M.T

NIP. 197603022006041002

Dini Agumsari, S.Ars., M.R.K.

NIP. 199002032019032017

MENGETAHUI,

2. Ketua Program Studi S1 Arsitektur

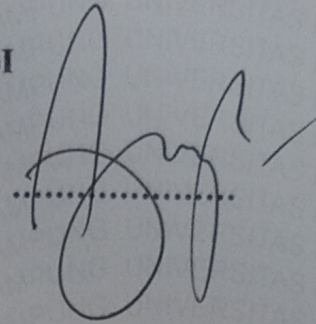
Ir. Kelik Hendro B, S.T., M.T.

NIP. 197312182005011002

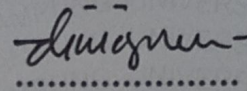
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

1. Tim Penguji

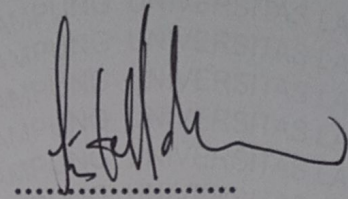
Pembimbing 1 : Ir. Agung Cahyo N, S.T., M.T
NIP. 197603022006041002



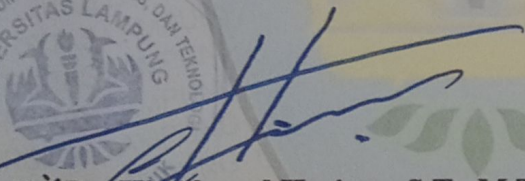
Pembimbing 2 : Dini Agumsari, S.Ars., M.R.K.
NIP. 199002032019032017



Penguji : MM. Hizbullah Sesunan, S.T.,
M.T.
NIP. 198108232008121001



2. Dekan Fakultas Teknik



Dr. H. Ahmad Herison, S.T., M.T.
NIP. 196910302000031001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 07 Januari 2026

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Berneta Rendiana Djamilui
NPM : 2115012040
Judul Skripsi : **PERANCANGAN PUSAT KOMUNITAS ANAK
JALANAN DENGAN PENDEKATAN
ARSITEKTUR PERILAKU DI KAWASAN SENEN
JAKARTA PUSAT**

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi/Laporan Pra Tugas Akhir ini merupakan karya asli saya dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (Sarjana/Ahli Madya) di Universitas Lampung maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran, perumusan, dan penelitian saya sendiri, yang dilaksanakan dengan bimbingan tim pembimbing.
3. Dalam karya ilmiah ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan oleh pihak lain, kecuali yang secara tertulis dicantumkan sebagai acuan dan disebutkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila di kemudian hari terbukti terdapat penyimpangan atau ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan Pasal 36 Ayat (2) Peraturan Akademik Universitas Lampung berdasarkan Surat Keputusan Rektor Nomor 6 Tahun 2016.

Bandar Lampung, 2026

Yang Membuat Pernyataan



BERNETA RENDIANA DJAMILUI

NPM. 2115012040

RIWAYAT HIDUP

Penulis lahir di Jakarta, pada tanggal 06 September 2003 sebagai anak ke – dua dari dua bersaudara dari Bapak Rudi Djamilui dan Ibu Irene Retnosari Intan.

1. Pendidikan di TK Budi Mulia Lourdes, Gunung Sahari Selatan, Kecamatan Kemayoran, Kota Jakarta Pusat, lulus pada tahun 2009
2. Pendidikan di Sekolah Dasar Budi Mulia Lourdes, Gunung Sahari Selatan, Kecamatan Kemayoran, Kota Jakarta Pusat, lulus pada tahun 2015
3. Pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Tarsisius 1, Petojo Utara, Kecamatan Gambir, Kota Jakarta Pusat, lulus pada tahun 2018
4. Pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 68 Jakarta, Kenari, Kecamatan Senen, Kota Jakarta Pusat, lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Universitas Lampung di Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Lampung. Pada tahun 2025, penulis menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN PUSAT KOMUNITAS ANAK JALANAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU DI KAWASAN SENEN JAKARTA PUSAT”** sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Sarjana Arsitektur (S.Ars) Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lampung.

MOTTO

“Perfer et obdura; dolor hic tibi proderit olim”

-Hebrew 10:36-

PERSEMBAHAN

In nomine Patris, et Filii, et Spiritus Sancti

Segala hormat dan syukur kepada Allah Bapa Yang Maha Kuasa dan Putra-Nya Tuhan Yesus Kristus bersama dengan persatuan Roh Kudus, karena berkat kasih dan karunia-Nya sehingga saya dapat diberikan kekuatan serta kesehatan untuk dapat menyelesaikan kegiatan pra tugas akhir dan studio tugas akhir dengan baik.

Laporan ini saya persembahkan kepada mendiang Mama saya tercinta yang semasa hidupnya menjadi wanita karir yang sangat luar biasa dan sekaligus menjalankan kedua peran orang tua untuk saya dan kakak saya dengan penuh kesabaran, yang selalu memberikan doa dan dukungan sepenuhnya serta perjuangan yang tulus ikhlas yang telah diberikan demi keberhasilan di dunia serta akhirat. Serta kepada Kakak saya tercinta, Bertrand Rendi Djamilui yang selalu menjadi kakak yang mengayomi dan menjaga saya selama ini.

Terima kasih kepada seluruh anggota keluarga Poernomo, Bate dan Djamilui yang selalu memberikan dukungan dan semangat semasa perjalanan kuliah ini setelah kepergian mendiang mama saya.

Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan yang dikenal dari awal masa perkuliahan hingga studio tugas akhir periode 20, yang selalu memberikan semangat dan saling mendukung dalam setiap tantangan. Kalian merupakan sumber inspirasi dan kegembiraan dalam perjalanan ini.

Tak lupa juga, ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada seluruh dosen dan pembimbing Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lampung, yang telah meluangkan waktu dan pengetahuan untuk membimbing dan membina saya semasa perkuliahan ini. Serta untuk diri saya sendiri yang telah berjuang sampai di titik ini.

Terima kasih

SANWACANA

Puji Syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan kasih karunia yang telah diberikan-Nya, penulis mampu untuk menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Perancangan Pusat Komunitas Anak Jalanan dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku di Kawasan Senen, Jakarta Pusat” dapat diselesaikan. Skripsi ini lahir dari keprihatian penulis terhadap realitas kehidupan anak jalanan di tengah dinamika kawasan perkotaan, serta keyakinan bahwa arsitektur memiliki peran lebih dari sekadar membentuk ruang fisik, yaitu sebagai medium yang mampu memengaruhi perilaku, membangun rasa aman, dan menumbuhkan harapan.

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari proses akademik yang tidak hanya menuntut pemahaman keilmuan, tetapi juga ketekunan, kedisiplinan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dorongan yang diberikan selama proses perancangan dan penulisan berlangsung. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

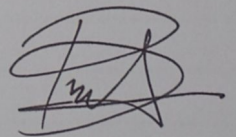
1. Bapak Dr. Hi. Ahmad Herison, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Lampung, bersama Ibu Misfa Susanto, S.T., M.Sc., Ph.D. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Teknik, Universitas Lampung.
2. Bapak Ir. Ar. Agung Cahyo Nugroho, S.T., M.T., IAI., selaku Ketua Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lampung, sekaligus sebagai dosen pembimbing pertama yang telah memberikan ilmunya dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini;
3. Bapak Ir. Ar. Kelik Hendro Basuki., S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lampung;
4. Bapak Ir. Panji Kurniawan, S.T., M.Sc., IPM. selaku Ketua Program Studi D3 Arsitektur Bangunan Gedung, Fakultas Teknik, Universitas Lampung;

5. Ibu Dini Agumsari, S.Ars., M.R.K., selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan ilmunya serta dukungan hangatnya untuk menyelesaikan skripsi ini;
6. Ibu Dr. Ir. Citra Persada, M.Sc. selaku dosen pembahas seminar periapan tugas akhir atas saran dan kritik yang membangun penulisan skripsi ini;
7. Bapak MM. Hizbullah Sesunnan, S.T., M.T., selaku dosen penguji ujian akhir atas kritik dan saran yang membangun penulisan skripsi ini;
8. Bapak Dona Jhonnata, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing selama ini;
9. Bapak/Ibu Dosen dan Staff Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas, atas pengarahan, dukungan dan pembelajaran yang telah diberikan selama ini;
10. Mendiang Mama yang tercinta, Ibu Irene Retnosari Intan, yang selalu mengingatkan kepada anak-anaknya untuk selalu membantu dan mengingat mereka yang membutuhkan bantuan serta yang selalu mendukung dan memberikan semangat penuh kepada penulis. Serta kakak penulis terkasih, Bertrand Rendi yang selalu memberikan motivasi, dukungan serta menemani penulis selama ini;
11. Om Sandy Poernomo, Tante Rosa Elviana Bate, Tante Winda Poernomo, Om Richard Bate, yang telah menjadi orang tua kedua bagi penulis yang selalu memberikan doa, dukungan serta semangat selama ini;
12. Kak Abegail, Ko Samuel, Rachel, Thomas dan Saskia, para sepupu Poerjambet yang selalu memberikan motivasi dan dukungannya selama ini;
13. Seluruh anggota keluarga besar Poernomo dan Djamilui secara khusus Om Paulus, Ci Aurel, Ii Yok, Ii Esther, Ncim Rencia, Pe Deni, Pe Risad, dan Pe Ryan yang selalu memberikan doa dan dukungannya selama ini;
14. Thea Aurelia dan Regina Diandra Novendria, kawan semasa remaja yang selalu memberikan dukungan penuh dan semangat kepada penulis dari awal sekolah menengah atas hingga penyusunan skripsi dan tugas akhir di perkuliahan.

15. Pihak serta adik-adik dari Sekolah Bingkai Jalanan yang bersedia untuk diwawancara dan menyambut penulis dengan penuh kehangatan serta tawa di hari kunjungan.
16. Teman-teman terdekat Mega Vetra, Noerma Andesta, Sayida Asih, Rini Apriliani, Audy Nadhifa, Nabila Aniq, Reni Sugiyatmi, Fatimah Mahfudhah yang telah mendukung dan membantu penulis ini dari awal perkuliahan hingga penyusunan skripsi dan tugas akhir;
17. Teman-teman dan kakak-kakak seperjuangan pada Studio Tugas Akhir Periode 20 yang tidak dapat disebutkan satu persatu;
18. Teman-teman seperjuangan pada Program Studi S1 Arsitektur Angkatan 2021, Fakultas Teknik, Universitas Lampung;
19. Teman-teman dekat semasa SMP Tarsisius 1, semasa SMAN 68 Jakarta, anak magang tantrum MSIB Batch 5, serta adik-adik AFL clouds atas segala dukungan dan doa yang telah diberikan kepada penulis selama ini.

Akhir kata, dengan segala kemampuan yang diberikan yang disertai dengan usaha dan doa untuk menyelesaikan skripsi ini hanya kepada Tuhan Yang Maha Kuasa semua dikembalikan.

Bandar Lampung, 19 Januari 2026



Berneta Rendiana Djamilui

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
RIWAYAT HIDUP.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
SANWACANA.....	viii
DAFTAR ISI	1
DAFTAR GAMBAR	5
DAFTAR TABEL	8
BAB I	10
PENDAHULUAN	10
1.1 Latar Belakang.....	10
1.2 Identifikasi Masalah.....	12
1.3 Rumusan Masalah.....	13
1.4 Tujuan dan Sasaran	13
1.4.1 Tujuan.....	13
1.4.2 Sasaran.....	14
1.5 Manfaat Perancangan.....	14
1.5.1 Manfaat bagi Akademisi	14
1.5.2 Manfaat bagi Masyarakat dan Komunitas Sosial.....	15
1.6 Batasan Perancangan	15
1.6.1 Objek Perancangan	15
1.6.2 Lingkup Studi Penelitian.....	16
1.6.3 Pendekatan Studi.....	17
1.7 Sistematika Penulisan	17
1.8 Kerangka Berpikir.....	19
BAB II.....	20
TINJAUAN PUSTAKA	20
2.1 Tinjauan Objek Perancangan.....	20
2.1.1 Definisi Anak Jalanan.....	20
2.1.2 Karakteristik dan Klasifikasi Anak Jalanan.....	21
2.1.3 Faktor Penyebab Munculnya Anak Jalanan	23
2.1.4 Tatanan Hidup Anak Jalanan yang Terlupakan.....	24

2.1.5	Dampak Kehidupan Anak Jalanan pada Perkembangan Biopsikososial-Spiritual	25
2.1.6	Hak-Hak Anak di Indonesia	26
2.2	Tinjauan Pusat Komunitas Anak Jalanan	30
2.2.1	Pengertian Pusat Komunitas Anak Jalanan	30
2.2.2	Fungsi dan Tujuan Pusat Komunitas Anak Jalanan	32
2.2.3	Prinsip-Prinsip Pusat Komunitas Anak Jalanan	32
2.2.4	Model dan Program dalam Pusat Komunitas Anak Jalanan.....	33
2.3	Arsitektur Perilaku.....	35
2.3.1	Pengertian Arsitektur Perilaku.....	35
2.3.2	Prinsip-Prinsip Arsitektur Perilaku.....	36
2.3.3	Faktor-Faktor dalam Prinsip Arsitektur Perilaku	36
2.3.4	Perkembangan Perilaku Anak	38
2.3.5	Perilaku dan Karakter Anak Jalanan	40
2.4.	Kriteria dan Indikator Penerapan Desain.....	42
2.5	Studi Preseden	42
BAB III		50
METODE PERANCANGAN		50
3.1	Ide Perancangan.....	50
3.2	Pendekatan Perancangan	51
3.3	Metode Pengumpulan Data	51
3.4	Metode Pengolahan Data.....	53
3.4.1	Analisis Tapak	54
3.4.2	Analisis Perilaku dan Aktivitas	55
3.4.3	Analisis Fungsional	57
3.4.4	Analisis Aktivitas	57
3.4.5	Analisis Kebutuhan ruang	57
3.5	Konsep Perancangan.....	57
3.6	Alur Perancangan	59
BAB IV		60
ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN		60
4.1	Analisis Perencanaan Lokasi	60
4.1.1	Analisis Makro	60
4.1.2	Analisis Mezzo dan Pemilihan Tapak	62
4.1.3	Analisis Mikro	78
4.2	Analisis Hasil Pengamatan dan Wawancara terkait Perilaku Anak Jalanan	86
4.3	Analisis Fungsional	103

4.4	Analisis Pengguna	104
4.5	Analisis Pola Kegiatan Pelaku.....	107
4.5.1	Pola Kegiatan Anak Jalanan (Tidak Menetap)	108
4.5.2	Pola Kegiatan Anak Jalanan (Menetap dalam Kondisi Darurat).....	108
4.5.3	Pola Kegiatan Staf Pengelola, Service, dan <i>Upkeep</i>	109
4.5.4	Pola Kegiatan Staf Pengajar	109
4.5.5	Pola Kegiatan Pekerja Relawan / <i>Volunteer</i>	110
4.5.6	Pola Kegiatan Pengunjung.....	110
4.6	Analisis Aktivitas Pelaku dan Kebutuhan Ruang.....	111
4.6.1	Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Anak Jalanan	111
4.6.2	Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Staf	112
4.6.3	Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Volunteer / Pekerja Relawan & Pengunjung 113	
4.7	Analisis Zonasi dan Karakteristik Ruang	113
4.8	Analisis Besaran Ruang.....	116
4.9	Matriks Hubungan Ruang.....	126
4.9.1	Edukasi / Pendidikan	126
4.9.2	Pelatihan Vokasional dan Kewirausahaan.....	126
4.9.3	Rekreasi dan Sosial Budaya	126
4.9.4	Perlindungan / <i>Sudden Shelter</i>	127
4.9.5	Pengelola dan Manajemen.....	127
4.10	Bubble Diagram.....	127
4.10.1	Bubble Diagram Makro	127
4.10.2	Bubble Diagram Zona Aktivitas Utama	128
BAB V		131
KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN		131
5.1	Konsep Dasar.....	131
5.2	Penerapan Arsitektur Perilaku	132
5.3	Konsep Perancangan Tapak.....	136
5.3.1	Konsep Zonasi Tapak	136
5.3.3	Konsep Respon Bangunan Terhadap Iklim	139
5.3.3	Konsep Orientasi Bangunan dan View.....	140
5.3.4	Konsep Vegetasi dan RTH	141
5.3.5	Konsep Sirkulasi dan Aksesibilitas	143
5.4	Konsep Perancangan Arsitektur	145
5.4.1	Konsep Gubahan Massa	145
5.4.2	Konsep Fasad dan Material	146

5.4.3	Konsep Tata Ruang Dalam.....	151
5.4.4	Konsep Tata Ruang Luar.....	157
5.4.5	Konsep Struktur.....	160
5.4.6	Konsep Utilitas	161
5.5	Hasil Perancangan	164
5.5.1	Site Plan.....	164
5.5.2	Denah.....	165
5.5.3	Tampak	167
5.5.4	Potongan	168
5.5.5	Detail	169
5.5.6	Perspektif.....	172
BAB VI.....		174
PENUTUP		174
6.1.	Kesimpulan.....	174
6.2.	Saran	174
DAFTAR PUSTAKA		176
LAMPIRAN		180
Lampiran 1. Surat Mohon Izin Survei		180
Lampiran 2. Data Hasil Wawancara		181
Lampiran 3. Data Hasil Observasi		190
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Wawancara dan Observasi.....		196

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Children's Institute (CII)	43
Gambar 2. 2 Model Children's Institute Watts Campus (CII)	43
Gambar 2. 3 Micro Yuan'er Children's Library and Art Centre	45
Gambar 2. 4 Ruang Micro Yuan'er sebelum direnovasi	45
Gambar 2. 5 Ruang Baca dan Komunal di Micro Yuan'er	46
Gambar 2. 6 Gambar Teknis Micro Yuan'er.....	46
Gambar 2. 7 Streetlight Tagpuro.....	47
Gambar 2. 8 Open Space Streetlight Tagpuro	47
Gambar 2. 9 Aksonometri Unit Modular Streetlight Tagpuro	48
Gambar 2. 10 Ventilasi Menggunakan Kayu	48
Gambar 3. 1 Persiapan Modul dan Kegiatan saat Observasi Berlangsung.....	56
Gambar 3. 2 Alur Perancangan	59
Gambar 4. 1 Peta Administrasi Provinsi DKI Jakarta	61
Gambar 4. 2 Peta Administrasi Zonasi Wilayah Kecamatan Senen	63
Gambar 4. 3 Fungsi Bangunan Sekitar di Kawasan Senen.....	65
Gambar 4. 4 Peta Persebaran Aktivitas Sosial dan Ekonomi serta Persebaran Kelompok Rentan di Kawasan Senen	65
Gambar 4. 5 Pemetaan RPTRA, RTH dan Potensi Ruang Publik di Kawasan Senen	66
Gambar 4. 6 Peta Pembagian Jalan Arteri Primer dan Arteri Sekunder	67
Gambar 4. 7 Peta Jalur Transportasi Umum Kecamatan Senen	67
Gambar 4. 8 Jalur Pedestrian dan Kecamatan Senen.....	68
Gambar 4. 9 Visualisasi Kendala Aksesibilitas Kecamatan Senen	68
Gambar 4. 10 Alternatif Tapak 1	74
Gambar 4. 11 Alternatif Tapak 2	75
Gambar 4. 12 Alternatif Tapak 3	76
Gambar 4. 13 Alternatif Tapak 1	79
Gambar 4. 14 Kondisi Eksisting Sekitar Tapak	80
Gambar 4. 15 Analisis Ukuran dan Tata Wilayah Tapak	81
Gambar 4. 16 Analisis Kontur pada Tapak.....	83
Gambar 4. 17 Grafik Rata-rata Curah Hujan Kota Jakarta	83
Gambar 4. 18 Grafik Peluang Presipitasi Harian di Kota Jakarta.....	83
Gambar 4. 19 Analisis Matahari pada Tapak.....	83
Gambar 4. 20 Analisis Matahari pada Tapak.....	84
Gambar 4. 21 Analisis Vegetasi Tapak.....	84
Gambar 4. 22 Analisis Sensory Perception pada Tapak	84
Gambar 4. 23 Analisis Sensory Perception pada Tapak	84
Gambar 4. 24 Analisis Utilitas pada Tapak	85
Gambar 4. 25 Analisis Aktivitas pada Sekitar Tapak	85
Gambar 4. 26 Lokasi Sekolah Bingkai Jalanan	86
Gambar 4. 27 Kondisi eksisting.....	87
Gambar 4. 28 Hasil Gambar Anak-Anak Jalanan di Sekolah Bingkai Jalanan	89
Gambar 4. 29 Palette Warna yang Digunakan dalam Gambar	89
Gambar 4. 30 Proses dan Hasil Observasi Pergerakan dan Perilaku	91
Gambar 4. 31 Proses dan Hasil Observasi Pergerakan dan Perilaku	91
Gambar 4. 32 Proses dan Hasil Observasi Pergerakan dan Perilaku	91

Gambar 4. 33 Proses dan Hasil Observasi Pergerakan dan Perilaku	92
Gambar 4. 34 Proses dan Hasil Observasi Pergerakan dan Perilaku	92
Gambar 4. 35 Behavioural Mapping dari Pergerakan Para Kakak Pembimbing di SBJ	95
Gambar 4. 36 Behavioural Mapping dari Pergerakan Para Adik-Adik di SBJ.....	96
Gambar 4. 37 Visualisasi Pergerakan dan Perilaku Adik-Adik di Sekolah Bingkai Jalanan	97
Gambar 4. 38 Rumusan Program Aktivitas yang Sesuai dengan Karakter Anak Jalanan	101
Gambar 4. 39 Pengelompokan Fungsi Bangunan Pusat Komunitas Anak Jalanan	103
Gambar 4. 40 Skema Alur Kegiatan Anak Jalanan (Tidak Menetap)	108
Gambar 4. 41 Skema Alur Kegiatan Anak Jalanan (Menetap dalam Keadaan Darurat)	108
Gambar 4. 42 Skema Alur Kegiatan Staf Pengelola, Service dan Upkeep.....	109
Gambar 4. 43 Skema Alur Kegiatan Staf Pengajar/Pelatih	109
Gambar 4. 44 Skema Alur Kegiatan Staf Pengajar/Pelatih	110
Gambar 4. 45 Skema Alur Kegiatan Pengunjung	110
Gambar 4. 46 Matriks Zona Edukasi / Pendidikan	126
Gambar 4. 47 Matriks Zona Vokasional dan Kewirausahaan	126
Gambar 4. 48 Matriks Zona Rekreasi dan Sosial Budaya	126
Gambar 4. 49 Matriks Zona <i>Sudden Shelter</i>	127
Gambar 4. 50 Matriks Zona Pengelola dan Manajemen.....	127
Gambar 4. 51 Makro Bubble Diagram.....	127
Gambar 4. 52 Makro Bubble Diagram Zona Pendidikan	128
Gambar 4. 53 Makro Bubble Diagram Zona Pelatihan Vokasional dan Kewirausahaan	128
Gambar 4. 54 Makro Bubble Diagram Zona Rekreasi dan Sosial Budaya.....	129
Gambar 4. 55 Makro Bubble Diagram Zona Perlindungan	129
Gambar 4. 56 Makro Bubble Diagram Zona Pengelola.....	130
Gambar 5. 1 Framework Dasar Perancangan Pusat Komunitas Anak Jalanan.....	131
Gambar 5. 2 Nama Pusat Komunitas Anak Jalanan	132
Gambar 5. 3 Analisis Kontekstual pada Tapak Pusat Komunitas Anak Jalanan	137
Gambar 5. 4 Analisis Kontekstual pada Tapak Pusat Komunitas Anak Jalanan	138
Gambar 5. 5 Konsep Orientasi Bangunan dan View	140
Gambar 5. 6 Konsep Vegetasi dan Ruang Terbuka Hijau	141
Gambar 5. 7 Konsep Dasar Perancangan Pusat Komunitas Anak Jalanan	143
Gambar 5. 8 Transformasi Gubahan Massa Pusat Komunitas Anak Jalanan	145
Gambar 5. 9 Material pada Fasad Layar Boneke Ondel	147
Gambar 5. 10 Pembuatan Fasad Layar Boneke Ondel	147
Gambar 5. 11 Pavilion Pohon Rasamala Pusat Komunitas Anak Jalanan	148
Gambar 5. 12 Konsep Material dan Fasad Plywood dan Gelas Plastik	149
Gambar 5. 13 Material dan Penerapan Fasad “Selubung Riang” pada Pusat Komunitas Anja	150
Gambar 5. 14 Konsep Fasad Atap “Kebaye Ceria”	151
Gambar 5. 15 Konsep Interior pada Ruang Belajar Zona Pendidikan.....	153
Gambar 5. 16 Konsep Interior pada Ruang Studio Zona Pelatihan Vokasional.....	154
Gambar 5. 17 Konsep Interior pada Perpustakaan Zona Rekreasi dan Budaya	155
Gambar 5. 18 Konsep Interior pada Ruang Rehabilitasi Zona Special Care	156
Gambar 5. 19 Konsep Interior pada Ruang Kantor Zona Pengelola dan Management.	157
Gambar 5. 20 Konsep Tata Luar Ruang bagian <i>Playground</i>	159

Gambar 5. 21	Konsep Tata Luar Ruang	159
Gambar 5. 22	Konsep Struktur Bangunan	160
Gambar 5. 23	Skema Utilitas Air Bersih dan Kotor	161
Gambar 5. 24	Sistem Jaringan Air Bersih.....	162
Gambar 5. 25	Skema Sistem Sanitasi dan Drainase Air Limbah.....	162
Gambar 5. 26	Skema Sistem Pengelolaan Sampah.....	163
Gambar 5. 27	Skema Sistem Distribusi Listik.....	163
Gambar 5. 28	Skema Sistem Pengelolaan Sampah.....	164
Gambar 5. 29	Site Plan	164
Gambar 5. 30	Denah Lantai Pertama	165
Gambar 5. 31	Denah Lantai Kedua.....	165
Gambar 5. 32	Denah Lantai 3	166
Gambar 5. 33	Denah Lantai Empat.....	166
Gambar 5. 34	Tampak Depan	167
Gambar 5. 35	Tampak Belakang.....	167
Gambar 5. 36	Tampak Kanan	167
Gambar 5. 37	Tampak Kiri	168
Gambar 5. 38	Potongan A-A'	168
Gambar 5. 39	Potongan B-B'	168
Gambar 5. 40	Detail Layar Boneke Ondel.....	169
Gambar 5. 41	Detail Paviliun "Ngadem di Rasamala"	169
Gambar 5. 42	Detail <i>Secondary Fasad</i> Batik dan Selubung Riang	170
Gambar 5. 43	Detail Konsep " <i>Adhocism</i> "	170
Gambar 5. 44	Detail Dinding <i>Polycarbonate Sheet</i> & Roster Bunga Melati	171
Gambar 5. 45	Perspektif Eksterior, Outdoor, dan Interior Studio	172
Gambar 5. 46	Perspektif Interior.....	173

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbedaan Karakteristik Anak Jalanan	23
Tabel 2. 2 Pendekatan Penanganan Anak Jalanan	30
Tabel 2. 3 Lima dari Delapan Tahapan Perkembangan Psikososial menurut Erik Erikson (1963).....	39
Tabel 2. 4 Analisis Perilaku Sosial Anak Jalanan (Puruhita et al., 2016).....	41
Tabel 2. 5 Kriteria dan Indikator Penerapan Desain Pusat Komunitas Anak Jalanan dengan Penerapan Arsitektur Perilaku	42
Tabel 2. 6 Uraian Studi Preseden Children's Institute (CII)	43
Tabel 2. 7 Uraian Studi Preseden Micro Yuan'er Children's Library and Art Centre.....	45
Tabel 2. 8 Uraian Studi Preseden Streetlight Tagpuro	47
Tabel 2. 9 Komparasi Studi Preseden	48
Tabel 3. 1 Kriteria Observasi Pergerakan dan Perilaku Anak Jalanan dalam Ruang	55
Tabel 4. 1 Tabel Data Kependudukan Provinsi DKI Jakarta (2024)	61
Tabel 4. 2 Tabel Statistika Luas dan Jumlah Penduduk Kelurahan di Kecamatan Senen (2024).....	62
Tabel 4. 3 Jumlah Sekolah Menurut Tingkat Pendidikan di Kecamatan Senen (2023/2024)	69
Tabel 4. 4 Jumlah Kelurahan yang Memiliki Sarana Kesehatan Menurut Jenis Sarana Kesehatan di Kecamatan Senen (2021-2023).....	70
Tabel 4. 5 Jumlah Tempat Ibadah menurut Kelurahan di Kecamatan Senen (2023)	70
Tabel 4. 6 Jumlah Kelurahan yang Memiliki Kelompok Kegiatan Olahraga Menurut Jenis Olahraga dan Ketersediaan Fasilitas Olahraga di Kecamatan Senen (2023).....	71
Tabel 4. 7 Jumlah Sarana Perdagangan Menurut Kelurahan dan Jenis Sarana Perdagangan di Kecamatan Senen (2023)	72
Tabel 4. 8 Kriteria Pemilihan Tapak Pusat Komunitas Anak Jalanan di Kecamatan Senen	73
Tabel 4. 9 Kelebihan dan Kekurangan Alternatif Tapak	76
Tabel 4. 10 Komparasi Kriteria Pemilihan Tapak dan Penilaian Tapak.....	78
Tabel 4. 11 Tabel Analisis SWOT Tapak	80
Tabel 4. 12 Regulasi Tapak Perancangan	82
Tabel 4. 13 Analisis Mikro Site Perancangan.....	83
Tabel 4. 14 Hasil Analisis Prinsip Arsitektur pada Kondisi Eksisting di Sekolah Bingkai Jalanan	88
Tabel 4. 15 Observasi pada Pergerakan dan Perilaku selama Kegiatan Berlangsung	93
Tabel 4. 16 Kategori Karakter Anak Jalanan dan Korelasi dengan Pola Pergerakan dan Perilaku	99
Tabel 4. 17 Program Aktivitas yang Mengintegrasikan Budaya Betawi dan Karakter Anak Jalanan.....	102
Tabel 4. 18 Tabel Persentase Pembagian Anak Jalanan pada Jenjang Pendidikan Pusat Komunitas.....	104
Tabel 4. 19 Analisis Kapasitas Pengguna Pusat Komunitas Anak Jalanan Kecamatan Senen	105
Tabel 4. 20 Analisis Pengguna.....	105
Tabel 4. 21 Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Anak Jalanan yang Tidak Menetap	111
Tabel 4. 22 Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Anak Jalanan yang Tidak Menetap	112
Tabel 4. 23 Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Anak Jalanan yang Tidak Menetap	113

Tabel 4. 24 Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Anak Jalanan yang Tidak Menetap	113
Tabel 4. 25 Standar Persentase Sirkulasi dalam Bangunan	116
Tabel 4. 26 Tabel Kebutuhan Besaran Ruang pada Pusat Komunitas Anak Jalanan	117
Tabel 5. 1 Penerapan Arsitektur Perilaku Berdasarkan Perilaku Anak Jalanan yang di Akomodasi pada Bangunan Pusat Komunitas Anak Jalanan di Kawasan Senen Jakarta Pusat.....	133
Tabel 5. 2 Penerapan Variabel Arsitektur Perilaku (Haryadi & Setiawan, 2014) dalam Konsep Tapak Pusat Komunitas Anak Jalanan	138
Tabel 5. 3 Konsep Respon Bangunan Terhadap Iklim	139
Tabel 5. 4 Konsep Vegetasi pada Pusat Komunitas Anak Jalanan.....	142

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak-anak merupakan generasi penerus bangsa yang berharga dan pilar utama dalam pembangunan nasional. Mereka membutuhkan perawatan, pelayanan serta perhatian yang khusus terkait berbagai aspek perkembangan terutama hak kebutuhan dasar, termasuk pendidikan, kesehatan, dan perlindungan. Namun, hingga saat ini, masih banyak anak di Indonesia yang hidup dalam kondisi rentan dan terabaikan, salah satunya adalah kelompok anak jalanan. Kehidupan di jalan membuat banyak anak terputus dari lingkungan yang baik, seringkali mengalami pelanggaran hak, dan kesulitan dalam mengakses layanan dasar secara layak

UNICEF mencatat terdapat sekitar 43,3 juta anak terlantar di seluruh dunia pada akhir tahun 2022. Sementara itu, berdasarkan Data Terpadu Kesejahteraan Sosial (DTKS) Kementerian Sosial RI SIKS-NG per 15 Desember 2020, terdapat ada 67.368 anak yang terlantar di Indonesia. Di tahun 2021, berdasarkan Badan Pusat Statistik DKI Jakarta, terdapat 205 jumlah anak jalanan yang terdata, meskipun angka ini diyakini jauh lebih kecil dibandingkan jumlah aktual karena banyak yang tidak terdata secara resmi. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), persentase penduduk miskin di Indonesia pada September 2024 berada pada angka 8,57 %, dengan penduduk miskin perkotaan yang mencapai 6,66 %, atau sekitar 11,05 juta penduduk hidup di bawah garis kemiskinan. Tingkat kemiskinan yang tinggi dan bersifat struktural ini berdampak langsung pada kesejahteraan anak-anak yang berasal dari keluarga yang kurang mampu, memaksa mereka untuk mencari uang dan hidup di jalanan, sehingga rentan terhadap eksploitasi dan kehilangan hak-haknya sebagai anak.

Salah satu wilayah yang menghadapi tantangan besar dalam hal ini adalah Senen, Jakarta Pusat. Meskipun tidak ada data spesifik mengenai keseluruhan jumlah

anak jalanan di kawasan tersebut, namun kondisi sosial ekonomi serta pemukiman kumuh di Senen menunjukkan tingkat kemiskinan perkotaan yang cukup memprihatinkan Jakarta, sehingga mendorong munculnya fenomena anak-anak yang terpaksa untuk bekerja atau menggelandang di jalan demi bertahan hidup.

Selain menghadapi keterbatasan akses terhadap kebutuhan dasar, anak jalanan berada di kondisi yang lebih rentan terhadap berbagai perilaku menyimpang, baik sebagai korban maupun pelaku. Anak jalanan berada dalam kondisi yang lebih rentan terlibat dalam eksploitasi tenaga kerja, kekerasan, perdagangan manusia, penyalahgunaan narkoba, pelecehan seksual dan tindak kriminalitas akibat lingkungan yang tidak kondusif (Tjandraningsih, 1995). Anak jalanan sering dianggap sebagai berandal, pengacau, dan “masalah” oleh masyarakat dan negara. Anak jalanan menghadapi tantangan psikologis yang kompleks akibat lingkungan hidup yang tidak stabil dan tekanan sosial. Penelitian yang dilakukan di Panti Pelayanan Sosial Semarang menunjukkan bahwa anak jalanan cenderung memiliki ketahanan psikologis (resiliensi) kategori sedang, dengan indikator seperti kesulitan mengelola stres, kecenderungan menyalahkan diri sendiri dan menunjukkan agresivitas saat menghadapi tekanan (Aisyah & Antika, 2024).

Pemerintah memang telah berupaya menangani permasalahan ini melalui penyediaan rumah singgah dan panti sosial. Namun, pendekatan konvensional tersebut sering kali belum efektif dalam membantu proses reintegrasi anak jalanan ke masyarakat. Fasilitas yang ada cenderung bersifat sementara, kurang mempertimbangkan kebutuhan psikososial, serta minim program pengembangan diri dan keterampilan hidup yang berkelanjutan. Terdapat beberapa inisiatif sosial telah hadir untuk membantu anak jalanan di kawasan Senen, salah satunya adalah Komunitas Rumah Belajar Senen (RBS) yang berdiri sejak tahun 2005. Namun, selama bertahun-tahun RBS tidak memiliki tempat yang tetap karena keterbatasan izin dan dukungan dari aparat serta ketiadaan fasilitas khusus yang bisa mereka gunakan secara permanen.

Maka dari itu, penting untuk merancang sebuah pusat komunitas anak jalanan yang tidak hanya menjadi ruang aman sementara, tetapi juga menyediakan program rehabilitasi, pendidikan informal, pelatihan keterampilan, konseling psikologis, serta pengembangan diri melalui pendekatan kewirausahaan dan kesenian. Melalui kewirausahaan, anak-anak dapat belajar mengenali potensi diri, membangun

kreativitas, dan memperoleh keterampilan ekonomi tanpa biaya tinggi. Sementara itu, kesenian mampu menjadi media ekspresi, terapi psikologis, serta sarana membangun kepercayaan diri dan rasa optimisme.

Dalam mewujudkan suatu pusat komunitas seperti itu, diperlukan pendekatan desain yang mampu menyesuaikan dengan kebutuhan dan perilaku anak jalanan. Arsitektur perilaku menawarkan solusi inovatif dalam merancang lingkungan yang mendukung perubahan perilaku positif. Banyak perancangan terdahulu menunjukkan bahwa desain berbasis perilaku dapat meningkatkan efektivitas program rehabilitasi sosial. Salah satu contoh penerapan sukses dari pendekatan ini adalah Covenant House di Amerika Serikat, sebuah pusat rehabilitasi bagi anak-anak tunawisma yang berhasil meningkatkan kualitas hidup penghuninya dengan mengadakan desain yang memperhatikan faktor psikososial dan pembentukan perilaku positif melalui kegiatan-kegiatan positif yang ada di bangunan. Melalui desain yang memperhitungkan aspek psikologis dan perilaku anak-anak jalanan dapat menciptakan atmosfer yang mendukung pertumbuhan mental dan emosional dalam proses pemulihan mereka.

Penelitian dan perancangan ini memiliki nilai penting dari sisi akademik maupun sosial. Secara akademik, studi ini memperluas penerapan arsitektur perilaku dalam konteks fasilitas sosial, khususnya bagi anak jalanan. Secara sosial, perancangan pusat komunitas anak jalanan di kawasan Senen diharapkan dapat menjadi solusi berkelanjutan dalam upaya rehabilitasi dan reintegrasi sosial. Selain sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak dan Pasal 28B Ayat 2 UUD 1945, konsep perancangan ini merupakan bentuk nyata dari tanggung jawab kolektif untuk menjamin hak pendidikan dan perlindungan bagi seluruh anak tanpa terkecuali.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disusun, perancangan ini mengidentifikasi beberapa permasalahan utama terkait dengan anak jalanan di Jakarta, khususnya di kawasan Senen, sebagai berikut :

1. Tingginya jumlah anak jalanan di Indonesia, khususnya di kawasan Senen, Jakarta Pusat, merupakan dampak dari kemiskinan struktural, ketimpangan sosial, serta keterbatasan akses terhadap kebutuhan dasar seperti pendidikan, perlindungan, dan pelayanan psikososial.
2. Kawasan Senen sebagai lokasi padat dan rawan secara sosial tidak memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung proses rehabilitasi dan reintegrasi sosial anak jalanan, meskipun terdapat inisiatif komunitas seperti Rumah Belajar Senen yang sudah berjalan sejak 2005.
3. Fasilitas sosial yang ada, seperti rumah singgah dan panti sosial, bersifat sementara dan kurang efektif, karena belum dirancang berdasarkan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan perilaku, psikologi, dan pengembangan diri anak-anak jalanan.
4. Belum adanya pusat komunitas permanen yang dapat berfungsi sebagai ruang aman, ruang belajar informal, serta tempat pengembangan keterampilan dan kreativitas bagi anak jalanan secara berkelanjutan di kawasan Senen.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah teridentifikasi, perancangan ini berupaya dalam menjawab beberapa pertanyaan utama sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang Pusat Komunitas Anak Jalanan di Jakarta Pusat dengan pendekatan arsitektur perilaku yang mampu membentuk lingkungan fisik yang mendukung perubahan perilaku positif, rehabilitasi sosial, dan pemberdayaan anak jalanan secara efektif ?
2. Bagaimana menentukan kebutuhan ruang serta merancang sarana dan prasarana yang tepat dalam mendukung program rehabilitasi terpadu yang sesuai dengan karakteristik anak jalanan dan konteks urban Jakarta Pusat ?

1.4 Tujuan dan Sasaran

Berikut merupakan tujuan dan sasaran perancangan Pusat Komunitas Anak Jalanan di Jakarta :

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari perancangan ini yaitu :

1. Merancang Pusat Komunitas Anak Jalanan di Jakarta Pusat dengan pendekatan arsitektur perilaku untuk menciptakan lingkungan fisik yang mampu membentuk perilaku positif, mendukung proses rehabilitasi sosial, serta mendorong pemberdayaan anak jalanan secara holistik dan berkelanjutan.
2. Menyediakan sarana dan prasarana yang sesuai dengan kebutuhan anak jalanan, termasuk fasilitas pendidikan, pelatihan keterampilan hidup, konseling psikologis, serta pengembangan diri melalui kewirausahaan dan kesenian, yang sesuai dengan karakteristik pengguna dan konteks lingkungan perkotaan di kawasan Senen, Jakarta Pusat.

1.4.2 Sasaran

Untuk mencapai tujuan dari perancangan ini, maka sasaran-sasaran yang diperlukan terkait perancangan ini mengarah pada :

1. Melakukan studi mengenai kebutuhan spesifik anak jalanan berdasarkan aspek psikologis, sosial, dan fisik, sehingga desain dapat mengakomodasi aktivitas serta mendukung perubahan perilaku yang positif.
2. Melakukan analisis dan mengkaji terkait prinsip arsitektur perilaku guna menciptakan lingkungan yang mendorong interaksi sosial, kenyamanan psikologis, dan rasa aman serta keterikatan dengan tempat.
3. Melakukan studi pengolahan inovasi pada zonasi ruang yang fungsional, elemen desain, dan penerapan konsep keberlanjutan guna mendukung program rehabilitasi dan pemberdayaan secara holistik.

1.5 Manfaat Perancangan

1.5.1 Manfaat bagi Akademisi

Perancangan ini berkontribusi dalam pengembangan ilmu arsitektur, khususnya dalam penerapan arsitektur perilaku pada fasilitas rehabilitasi anak jalanan. Hasil perancangan ini dapat menjadi referensi bagi studi akademik terkait desain berbasis perilaku, psikologi lingkungan, dan arsitektur sosial. Selain itu, perancangan ini memberikan wawasan mengenai strategi desain yang mampu menciptakan lingkungan yang mendukung perubahan perilaku positif dan kesejahteraan anak jalanan.

1.5.2 Manfaat bagi Masyarakat dan Komunitas Sosial

Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup anak jalanan melalui desain pusat komunitas yang mendukung rehabilitasi, pendidikan, dan pemberdayaan ekonomi. Dengan adanya pusat komunitas yang dirancang secara inklusif, anak jalanan dapat memperoleh perlindungan, keterampilan, dan dukungan sosial yang membantu mereka kembali berintegrasi ke masyarakat. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat mengurangi stigma terhadap anak jalanan serta mendorong kolaborasi antara pemerintah, lembaga sosial, dan masyarakat dalam menciptakan solusi jangka panjang bagi permasalahan sosial ini.

1.6 Batasan Perancangan

1.6.1 Objek Perancangan

1. Objek

Objek yang dirancang dalam perancangan ini adalah Pusat Komunitas Anak Jalanan di Jakarta Pusat, yang berfungsi sebagai fasilitas perlindungan sementara, rehabilitasi, serta pemberdayaan bagi anak jalanan. Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung transformasi sosial dan psikologis anak jalanan melalui pendekatan arsitektur perilaku. Fasilitas utama yang dirancang meliputi tempat tinggal sementara, ruang belajar, pelatihan keterampilan, konseling dan rehabilitasi psikososial, serta area pengembangan diri berbasis kewirausahaan dan seni.

2. Pengguna

Pengguna utama yang menjadi bahan pertimbangan dalam perancangan ini adalah

- a. Anak Jalanan yang berada di Jakarta Pusat, khususnya kawasan Senen, yang membutuhkan tempat perlindungan sementara, rehabilitasi, dan bimbingan untuk dapat beradaptasi kembali ke masyarakat.
- b. Pekerja sosial dan tenaga rehabilitasi, termasuk tenaga pendidik, psikolog, konselor, serta pelatih keterampilan yang akan membantu anak jalanan dalam proses pemulihan dan pemberdayaan

- c. Masyarakat sekitar dan relawan yang terlibat dalam program sosial, pelatihan, serta rehabilitasi untuk menciptakan ekosistem komunitas yang mendukung anak jalanan.

3. Tapak/Site

Perancangan ini berlokasi di Jakarta Pusat, dengan fokus utama di kawasan Senen, yang memiliki populasi anak jalanan yang cukup tinggi serta keterbatasan fasilitas rehabilitasi yang memadai. Pusat komunitas ini dirancang untuk melayani anak jalanan di tingkat kota, khususnya mereka yang berada di wilayah Jakarta Pusat dan sekitarnya. Lokasi akan dipilih dengan mempertimbangkan aksesibilitas terhadap fasilitas umum, transportasi, serta hubungan dengan komunitas sosial yang mendukung rehabilitasi anak jalanan.

1.6.2 Lingkup Studi Penelitian

1. Lingkup spasial

Studi spasial berfokus pada hubungan pusat komunitas dengan lingkungan perkotaan sekitar, termasuk pola pergerakan anak jalanan, aksesibilitas, serta interaksi dengan masyarakat sekitar. Pada skala mikro, penelitian akan menganalisis pembagian zona ruang dalam tapak, seperti area tempat tinggal, pendidikan, rehabilitasi, dan ruang publik yang menunjang interaksi sosial serta pemulihan psikologis anak jalanan.

2. Lingkup substansial

Studi substansial menitikberatkan pada penerapan arsitektur perilaku sebagai pendekatan utama dalam desain pusat komunitas ini. Aspek utama yang dikaji meliputi faktor psikologis, sosial, dan lingkungan fisik yang dapat membantu anak jalanan mengalami perubahan perilaku positif. Selain itu, penelitian ini juga mencakup desain ruang yang inklusif, aman, dan fleksibel, serta integrasi fasilitas yang mendukung rehabilitasi holistik, termasuk pendidikan, keterampilan hidup dan seni.

3. Lingkup temporal

Secara temporal, penelitian ini mempertimbangkan perkembangan masalah anak jalanan di Jakarta dalam kurun waktu lima hingga sepuluh tahun terakhir. Analisis juga dilakukan terhadap tren kebijakan pemerintah dan intervensi sosial yang telah diterapkan untuk menangani anak jalanan.

Dari segi perancangan, pusat komunitas ini diharapkan memiliki daya tahan dan fleksibilitas untuk beradaptasi dengan perubahan kebutuhan pengguna dalam jangka panjang.

1.6.3 Pendekatan Studi

Pendekatan yang digunakan dalam perancangan ini adalah arsitektur perilaku, yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendorong perubahan positif bagi anak jalanan melalui rancangan ruang yang sesuai dengan kebutuhan psikologis dan sosial mereka. Selain itu, desain juga mengacu pada prinsip arsitektur inklusif, keberlanjutan, dan partisipatif, sehingga dapat menciptakan ruang yang fungsional, nyaman, serta mendukung proses rehabilitasi dan pemberdayaan secara efektif.

1.7 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan sistematika penulisan laporan ini, yaitu meliputi :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi uraian-uraian latar belakang terkait permasalahan anak jalanan di Jakarta, khususnya di kawasan Senen, serta urgensi perancangan pusat komunitas berbasis arsitektur perilaku. Bab ini mencakup Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Sasaran, Manfaat, Batasan Masalah, Sistematika Penulisan dan Kerangka Berpikir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi kajian teori yang mendukung perancangan, termasuk pemahaman tentang anak jalanan, pusat komunitas anak jalanan, dan pembahasan berkaitan dengan pendekatan arsitektur perilaku. Selain itu, pada bab ini juga dilakukan analisis studi preseden yang berkaitan dan relevan yang dapat menjadi referensi dalam desain.

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN

Bab ini berisikan metode dan langkah yang dilakukan oleh penulis dalam mengumpulkan informasi atau data yang berhubungan perancangan, metode pengumpulan dan analisis data, serta bagaimana hasil analisis diterapkan dalam proses desain.

BAB IV ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan uraian yang berkaitan dengan analisis dalam perancangan yang dilakukan. Membahas analisis tapak, karakteristik pengguna, analisis aktivitas dan fasilitas, kebutuhan ruang, serta studi kasus sebagai bahan perbandingan. Bab ini juga menganalisis bagaimana desain dapat mendukung perubahan perilaku anak jalanan melalui pendekatan arsitektur perilaku

BAB V KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Bab ini memaparkan konsep desain yang diusulkan berdasarkan hasil analisis yang digunakan untuk mendukung pendekatan bangunan serta penerapan gagasan-gagasan atau ide-ide perancangan dalam sebuah desain pusat komunitas anak jalanan. Pembahasannya meliputi konsep ruang, zonasi, aspek fungsional dan ergonomis, serta elemen visual dan keberlanjutan yang akan diterapkan dalam perancangan.

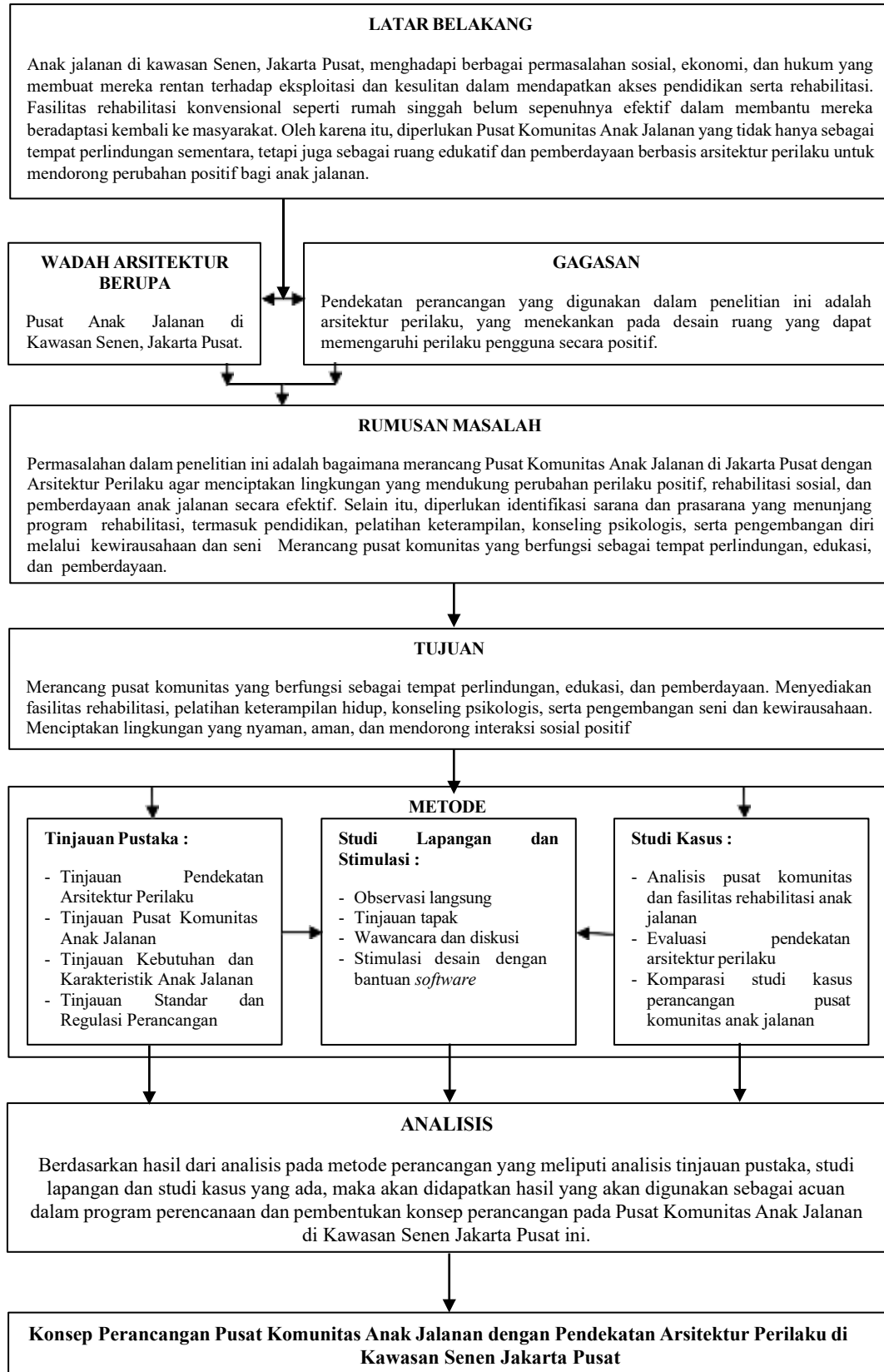
BAB VI PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan dan saran dari perencanaan dan perancangan yang telah dilakukan serta saran untuk pengembangan lebih lanjut, baik dalam aspek akademik maupun implementasi di dunia nyata

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1.8 Kerangka Berpikir



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Objek Perancangan

2.1.1 Definisi Anak Jalanan

Anak jalanan merupakan individu atau anak di bawah usia 18 tahun yang menghabiskan sebagian besar waktunya di jalanan untuk mencari nafkah, bertahan hidup atau mencari perlindungan. Memahami definisi anak jalanan sangat penting agar dapat merancang kebijakan dan solusi yang sesuai untuk menangani permasalahan sosial ini. Dengan mengetahui karakteristik dan latar belakang anak jalanan, berbagai pihak dapat memberikan intervensi yang lebih efektif dan tepat sasaran.

Menurut Departemen Sosial RI (1999), anak jalanan didefinisikan sebagai anak yang sebagian besar menghabiskan waktunya di jalanan atau tempat-tempat umum lainnya untuk mencari nafkah atau berkeliaran, baik yang masih memiliki hubungan dengan keluarga maupun tidak. Definisi anak jalanan sebagai anak-anak yang bekerja di jalanan area perkotaan, tanpa merujuk pada waktu yang mereka habiskan di sana atau pada alasan keberadaan mereka di sana (UNICEF, 1986, dalam S.Sumardi, 1996). UNICEF menambahkan bahwa anak jalanan merupakan mereka yang meninggalkan rumah, sekolah, dan komunitas sebelum usia 16 tahun untuk hidup nomaden di jalanan.

Sementara itu, menurut (Beazley, 2003), anak jalanan merupakan individu yang memiliki identitas yang unik dengan norma dan budaya tersendiri yang terbentuk akibat kehidupannya yang keras di jalanan. Anak jalanan sebagai kelompok anak yang mengalami keterbatasan akses terhadap pendidikan, kesehatan, dan perlindungan sosial akibat tekanan ekonomi dan sosial keluarga mereka (Suharto, 2007).

Fenomena ini merupakan dampak dari berbagai faktor sosial, ekonomi, dan keluarga yang kompleks. Dengan meningkatkan jumlah anak jalanan di kota-kota besar termasuk Jakarta, pemahaman yang lebih mendalam mengenai definisi mereka menjadi semakin krusial dalam upaya pencegahan dan penanganan yang efektif. Oleh karena itu, definisi anak jalanan menjadi dasar konseptual dalam penelitian dan pijakan dalam merancang solusi yang tepat guna meningkatkan kesejahteraan dan masa depan anak-anak yang hidup di jalanan.

2.1.2 Karakteristik dan Klasifikasi Anak Jalanan

Anak jalanan memiliki karakteristik khusus yang membedakan mereka dari anak-anak lain yang hidup dalam kondisi normal. Berikut ini kriteria anak jalanan meliputi kondisi fisik dan psikis mereka (Astutik, 2005, dalam Sanjaya, 2015). :

1. Ciri-ciri fisik anak jalanan :
 - a. Tanda-tanda malnutrisi
 - b. Kebersihan yang buruk
 - c. Kesehatan yang tidak optimal
 - d. Penampilan kumuh dan tidak terawat
2. Ciri-ciri psikis anak jalanan :
 - a. Mobilitas yang tinggi
 - b. Sikap acuh tak acuh
 - c. Tingkat sensitivitas yang tinggi
 - d. Watak keras dan kreatif

Menurut (YKAI, 1999), anak jalanan dapat diklasifikasikan menjadi empat kelompok, yaitu :

1. *Children on The Street* adalah anak-anak yang bekerja di jalan tetapi masih tinggal dengan keluarga mereka. Mereka yang bekerja di jalanan dari pagi hingga malam dan tinggal di tempat yang kurang layak dihuni bersama saudara atau teman-teman senasibnya.
2. *Children of The Street* adalah anak-anak yang bekerja dan tinggal di jalanan. Mereka tidak memiliki keinginan untuk kembali ke rumah mereka, dan telah memilih kehidupan jalanan dan solidaritas dengan teman seperjuangan mereka.
3. Anak-anak yang berhubungan teratur dengan orang tuanya. Mereka biasanya berada di jalanan di waktu sebelum atau sesudah sekolah, kebanyakan dari mereka berada di jalanan karena terbawa teman, belajar mandiri atau membantu orang tua dan disuruh orang tua.
4. Anak-anak jalanan yang berusia di atas 16 tahun. Mereka yang berada di jalanan untuk mencari pekerjaan atau masih labil dengan tujuan masa depannya.

Anak jalanan dapat dikelompokkan menjadi 3 kelompok berdasarkan hubungan dengan orang tuanya (Sudrajat, 1999), yaitu :

1. Anak yang putus hubungan dengan orang tuanya, tidak sekolah dan hidup di jalanan (anak yang hidup di jalanan / *children of the street*)
2. Anak yang memiliki hubungan tidak beraturan dengan orang tuanya, putus sekolah, kadang-kadang berkunjung ke keluarganya (anak yang mencari pekerjaan di jalanan / *children on the street*)
3. Anak yang masih sekolah atau putus sekolah, kelompok ini termasuk kategori rentan menjadi anak jalanan (*vulnerable to be street children*). Kelompok ini perlu menghadapi ancaman terbesar untuk menolak menjadi anak jalanan

Berikut ini tabel perbedaan karakteristik anak jalanan berdasarkan klasifikasi yang dilakukan :

Tabel 2. 1 Perbedaan Karakteristik Anak Jalanan

Faktor Pembeda	Hidup di Jalanan (<i>Children of the Street</i>)	Bekerja di Jalanan (<i>Children on the Street</i>)	Rentan menjadi Anak Jalanan (<i>Vulnerable to be Street Children</i>)
Lama di Jalanan	24 Jam	7-12 Jam	4-6 Jam
Hubungan dengan Keluarga	Putus hubungan	Tidak teratur pulang ke rumah	Masih tinggal dengan orang tua
Tempat tinggal	Di Jalanan	Mengontrak (bersama-sama)	Bersama keluarga
Pendidikan	Tidak sekolah	Tidak sekolah	Masih sekolah / putus sekolah

Sumber : Sudrajat, 2025

2.1.3 Faktor Penyebab Munculnya Anak Jalanan

Keberadaan anak jalanan di kota-kota besar bukan sekadar pemandangan sehari-hari, melainkan cerminan dari berbagai permasalahan mendalam yang saling terkait, mulai dari kemiskinan, disfungsi keluarga, hingga ketidakadilan sosial. Untuk memahami akar permasalahan ini, penting untuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebab yang mendorong anak-anak ini ke jalanan. Melalui analisis dari berbagai perspektif, kita dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dinamika kompleks yang menyebabkan munculnya fenomena ini.

Dalam buku Masalah Sosial Anak (Suyanto, 2010), berikut beberapa faktor yang menyebabkan anak turun ke jalanan :

1. Kesulitan ekonomi keluarga
2. Tingkat urbanisasi dan daya saing yang tinggi di tengah kota
3. Ketidakharmonisan dan tindakan kekerasan dalam rumah tangga
4. Masalah khusus yang menyangkut hubungan anak dan orang tua
5. Pengaruh dari teman maupun kerabat

Terdapat tujuh faktor utama penyebab munculnya anak jalanan (Huraerah, 2006), sebagai berikut :

1. Tekanan ekonomi keluarga yang mendorong anak bekerja
2. Kasus kekerasan dalam rumah tangga membuat anak lari ke jalanan
3. Ancaman putus sekolah akibat ketidakmampuan finansial
4. Biaya kontrak rumah yang semakin meningkat dan mahal

5. Persaingan dengan pekerja dewasa di jalanan sehingga rentan dieksploitasi
6. Pemberian orang tua menjadikan anak sebagai “alat” mencari nafkah
7. Korban eksploitasi ekonomi/seksual oleh orang dewasa

Berdasarkan faktor-faktor diatas, dapat dilihat bahwa kebanyakan anak jalanan terpaksa hidup dan berjuang di jalanan karena keadaan dan faktor lingkungan luar termasuk keluarga bukan karena kehendak dari anak itu sendiri.

Menurut (YKAI, 1999) faktor penyebab anak turun ke jalanan dibagi menjadi tiga tingkat, yaitu :

1. *Immediate causes* (tingkat mikro) yang menunjukkan pada faktor internal anak serta hubungannya dengan keluarga. Baik itu karena anak tersebut terlantar, keluarga tidak dapat memberikan kebutuhan dasar, kondisi psikologis karena ditolak, salah perawatan bahkan kekerasan pada anak atau *child abuse*.
2. *Underlying causes* (tingkat meso) yang menunjukkan pada faktor-faktor luar seperti lingkungan, agama yang berhubungan dengan faktor masyarakat.
3. *Basic cause* (tingkat makro) yang menunjukkan faktor-faktor yang berhubungan dengan struktur makro masyarakat yang sulit diubah. Seperti faktor ekonomi, politik, dan kebudayaan di negara yang tidak baik-baik saja.

Dalam kesimpulannya, fenomena anak jalanan merupakan hasil dari interaksi berbagai faktor yang kompleks, mulai dari kemiskinan, tekanan ekonomi keluarga hingga disfungsi sosial, yang menciptakan situasi di mana anak-anak terpaksa mencari nafkah di jalanan untuk bertahan hidup.

2.1.4 Tatanan Hidup Anak Jalanan yang Terlupakan

Anak jalanan merupakan kelompok rentan yang kerap terabaikan dalam sistem sosial, ekonomi, dan hukum. Mereka hidup dalam kondisi tidak layak, tanpa tempat tinggal tetap, serta minim akses terhadap makanan

bergizi, pendidikan, dan layanan kesehatan dasar. Kehidupan di jalan membuat mereka rentan terhadap kekerasan, eksploitasi, penyalahgunaan zat, dan keterlibatan dalam tindakan kriminal. Anak jalanan sering kali kehilangan hak-hak dasarnya, termasuk hak atas perlindungan dan pendidikan, serta menghadapi stigma sosial yang memperburuk kondisi psikososial mereka (UNICEF, 2021).

Terdapat penelitian yang menunjukkan bahwa anak jalanan berada dalam lingkungan yang tidak kondusif, sehingga berisiko tinggi terhadap eksploitasi tenaga kerja, kekerasan fisik dan seksual, serta perdagangan manusia (Tjandraningsih, 1995). Tekanan hidup dan ketiadaan pengawasan dari orang dewasa memicu anak-anak mencari pelarian melalui penggunaan zat adiktif atau masuk ke dalam jaringan kriminal. Hal ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa lingkungan jalanan menyebabkan gangguan kesehatan mental, putus sekolah, dan menghambat perkembangan anak secara holistik (Panter-Brick, 2002).

Minimnya akses pendidikan juga mempersulit mereka keluar dari siklus kemiskinan struktural. Anak jalanan di Indonesia cenderung membentuk komunitas tertutup sebagai bentuk perlindungan sosial, tetapi hal ini justru memperkuat keterasingan mereka dari masyarakat dan sistem formal (Beazley, 2003). Tatanan hidup anak jalanan yang terlupakan ini merupakan realitas yang membutuhkan perhatian yang lebih dari masyarakat dan pemerintah. Mereka bukan hanya korban dari keadaan, tetapi juga individu yang memiliki hak untuk hidup dengan layak, dan mendapatkan perlindungan serta kesempatan untuk berkembang. Oleh karena itu, perlu ada intervensi yang serius untuk memberikan solusi nyata untuk permasalahan anak jalanan.

2.1.5 Dampak Kehidupan Anak Jalanan pada Perkembangan

Biopsikososial-Spiritual

Kehidupan anak jalanan berdampak pada berbagai aspek perkembangan secara multidimensional, meliputi kondisi biologis, psikologis, sosial, spiritual, dan pendidikan. Tanpa perlindungan memadai,

mereka mengalami risiko yang tinggi terhadap gangguan tumbuh kembang secara menyeluruh. Secara biologis, anak jalanan rentan terhadap penyakit infeksi dan kekurangan gizi akibat lingkungan yang tidak higienis, kurangnya makanan bergizi, dan paparan cuaca ekstrem (Panter-Brick, 2002). Secara psikologis, mereka mengalami tekanan mental yang tinggi, seperti stres, kecemasan, dan trauma akibat kekerasan dan eksploitasi (Aisyah & Antika, 2024). Aspek sosial juga terdampak oleh stigmatisasi masyarakat, yang memaksa mereka membentuk komunitas eksklusif yang kadang menormalkan perilaku menyimpang, seperti penyalahgunaan zat atau pencurian (Beazley, 2003).

Dalam aspek spiritual, minimnya bimbingan moral menyebabkan banyak dari mereka kehilangan arah hidup dan tidak memiliki pedoman nilai yang jelas (UNESCO, 2011). Sementara itu, dalam aspek pendidikan, anak jalanan sering kali terputus dari sekolah karena kebutuhan ekonomi, yang menghambat mereka memperoleh keterampilan dasar untuk memperbaiki taraf hidup (UNICEF, 2021). Kondisi ini memperkuat siklus kemiskinan dan keterasingan yang sulit diputus.

2.1.6 Hak-Hak Anak di Indonesia

Anak jalanan tentunya memiliki hak-hak dasar yang diakui secara internasional dan nasional sama seperti anak-anak pada dasarnya. Akan tetapi, karena berbagai faktor, hak-hak anak jalanan itu terancam tidak bisa terpenuhi. Sejumlah regulasi telah dirumuskan untuk melindungi anak-anak, hal ini bertujuan untuk memberikan perlindungan, kesejahteraan, serta jaminan tumbuh kembang anak agar mereka dapat menjalani kehidupan yang lebih layak. Berikut merupakan hak-hak anak sekaligus anak jalanan yang telah diatur dalam regulasi :

1. Konvensi Hak Anak Majelis Umum PBB yang disahkan pada 20 November 1989
 - a. Hak keberlangsungan hidup (*right to survival*) dan memperoleh pendidikan serta hak untuk mendapatkan pelayanan kesehatan primer yang layak.

- b. Hak untuk tumbuh berkembang (*right to development*) yang termasuk hak untuk mendapatkan pendidikan serta kehidupan yang layak untuk kecukupan perkembangan fisik, mental, dan kepribadian
 - c. Hak untuk mendapatkan perlindungan (*right to protection*) yaitu hak untuk mendapatkan perlindungan dari kekerasan, penyalahgunaan, sampai penelantaran.
 - d. Hak untuk berpartisipasi (*right to participation*) dalam mengungkapkan apa yang menjadi pandangan, kepedulian dan perhatiannya.
2. Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 28B ayat (2), 31, dan 34
- a. Pasal 28B ayat (2) berbunyi bahwa “Setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh, dan berkembang serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi”
 - b. Pasal 31 ayat 1-4 menyatakan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan dan pemerintah wajib membiayainya.
 - c. Pasal 34 ayat 1 berbunyi bahwa “fakir miskin dan anak terlantar dipelihara oleh Negara” yang memiliki arti bahwa anak-anak jalanan dan yang terlantar merupakan tanggung jawab negara untuk dipelihara, dijaga, didukung, dan diberdayakan tanpa ada perilaku diskriminatif.
3. Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak
- Dalam Undang-Undang ini khususnya pada Bab II pasal 2, disebutkan bahwa setiap anak berhak mendapatkan :
- a. Kesejahteraan, perawatan, asuhan, dan bimbingan berdasarkan kasih sayang dalam keluarganya maupun di dalam asuhan khusus untuk bertumbuh dan berkembang secara wajar.
 - b. Pelayanan untuk mengembangkan kemampuan dan kehidupan sosialnya untuk menjadi warga negara yang baik dan berguna.

- c. Pemeliharaan dan perlindungan, baik semasa kandungan maupun sesudah dilahirkan.
 - d. Perlindungan terhadap lingkungan hidup yang dapat membahayakan atau menghambat pertumbuhan dan perkembangan dengan wajar.
4. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak
Undang-Undang ini menjadi dasar hukum perlindungan anak yang membahas beberapa poin penting, meliputi :
- a. Pasal 4 yang berbunyi “Setiap anak berhak untuk dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan.”
 - b. Pasal 9 ayat (1) yang berbunyi “Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya.”
 - c. Pasal 13 ayat (1) yang berbunyi “Setiap anak berhak untuk mendapatkan perlindungan dari perlakuan diskriminatif, eksploitasi, kekerasan, dan penelantaran.”
5. Peraturan Pemerintah No. 2 Tahun 1988 tentang Usaha Kesejahteraan Anak
Peraturan ini memberikan pedoman bagi pemerintah dan masyarakat dalam meningkatkan kesejahteraan anak.

2.1.7 Model Penanganan Anak Jalanan

Hingga saat ini, penanganan anak jalanan di Indonesia belum menyentuh akar permasalahan secara menyeluruh. Meski berbagai upaya telah dilakukan, pendekatan yang digunakan masih bersifat parsial dan kurang efektif. Banyak kebijakan cenderung represif, seperti razia dan penempatan paksa ke panti sosial tanpa program rehabilitasi yang jelas (Suharto, 2005). Pendekatan semacam ini hanya bersifat sementara dan tidak menyelesaikan masalah utama.

Selain itu, masih terdapat kurangnya integrasi antarlembaga, keterbatasan data yang akurat, serta koordinasi yang lemah antar instansi, sehingga menyebabkan program berjalan sendiri-sendiri dan tumpang tindih (UNICEF, 2020). Program yang ada pun masih minim dalam pendekatan berbasis pemberdayaan, karena lebih fokus pada perlindungan jangka pendek dan belum menyangkut kebutuhan jangka panjang seperti pendidikan, pengembangan diri, dan dukungan psikososial (Sudrajat, 1997).

Model ideal penanganan anak jalanan seharusnya mengacu pada pendekatan kesejahteraan sosial yang holistik, partisipatif, dan berkelanjutan. (Suharto, 2005) menekankan pentingnya pendekatan yang menempatkan kepentingan terbaik anak sebagai dasar intervensi sosial. Dalam praktiknya, pendekatan yang efektif mencakup tiga strategi utama menurut Lusk (Sudrajat, 1997), yaitu:

1. *Street Based Intervention*

Merupakan penanganan anak jalanan yang dilakukan langsung di jalanan, tempat dimana mereka biasa bekerja, berkumpul, ataupun tidur. Dalam *street based intervention* ini, pendekatan ini dilakukan oleh pekerja sosial untuk membangun kepercayaan anak jalanan melalui kegiatan outreach.

2. *Centre Based Intervention*

Penanganan *centre based* ini merupakan penanganan yang berbasis pusat atau lembaga, dimana anak-anak diarahkan untuk datang ke rumah singga, panti sosial, ataupun pusat layanan anak jalanan guna mendapatkan perlindungan dan pembinaan. Dalam tipe penanganan *centre based* ini, terdapat beberapa jenis penampungan, yaitu yang bersifat sementara (*drop in centre*) dan tetap (*residential centre*) untuk anak jalanan. Pada model penanganan ini, anak-anak yang dipersiapkan untuk proses reintegrasi ke dalam masyarakat.

3. *Community Based Intervention*

Pendekatan berbasis masyarakat yang melibatkan keluarga dan lingkungan untuk mencegah anak turun ke jalan dan memperkuat pemberdayaan sosial.

Berikut merupakan tabel perbandingan fokus masing-masing pendekatan dalam penanganan anak jalanan berdasarkan tipologi anak jalanan menurut Lusk dalam Sudrajat (1997), yaitu :

Tabel 2. 2 Pendekatan Penanganan Anak Jalanan

Pendekatan / Strategi	Kelompok Anak Jalanan	Fokus Penanganan	Fungsi Intervensi
<i>Street-Based</i>	<i>Children on the street</i> dan <i>children of the street</i>	Pendekatan awal di lapangan, pemberian bantuan langsung, edukasi resiko hidup di jalan, pemetaan kebutuhan individual (dengan pendekatan sebagai teman)	Perlindungan
<i>Centre-Based</i>	<i>Children of the street</i> atau <i>completely abandoned children</i>	Rehabilitasi fisik dan mental (konseling dan terapi), pendidikan informal, dan perlindungan dari eksploitasi dan kekerasan.	Rehabilitasi
<i>Community-Based</i>	<i>Children on the street</i> dan <i>Vulnerable to be Street Children</i>	Pendidikan dan pencegahan yang berbasis komunitas kepada orang tua dan masyarakat serta pemberian dukungan sosial dan monitoring berkelanjutan.	Preventif

Sumber : Analisis Data Penulis, 2025

Dengan mempertimbangkan kompleksitas permasalahan anak jalanan, pendekatan penanganan yang komprehensif melalui model *street based*, *centre based*, dan *community based* menjadi sangat penting. Ketiga pendekatan ini menunjukkan pentingnya integrasi antara rehabilitasi, dukungan lingkungan, dan perencanaan jangka panjang dalam menangani anak jalanan secara efektif. Oleh karena itu, keberhasilan penanganan anak jalanan sangat bergantung pada sinergi antar pendekatan serta keterlibatan aktif seluruh elemen masyarakat dan lembaga terkait dalam menciptakan lingkungan yang ramah dan melindungi hak-hak anak.

2.2 Tinjauan Pusat Komunitas Anak Jalanan

2.2.1 Pengertian Pusat Komunitas Anak Jalanan

Pusat komunitas (*community center*) merupakan sebuah ruang publik yang disediakan bagi komunitas untuk melakukan berbagai kegiatan komunitas secara kolektif dengan tujuan yang sama (Saruyuda, 2012). Secara umum, suatu pusat komunitas menyediakan ruang yang memungkinkan bagi para warga dari berbagai latar belakang berinteraksi

dan membangun solidaritas sosial. Lebih lanjut, (UNESCO, 2016) mendefinisikan pusat komunitas sebagai ruang publik yang mendukung perkembangan masyarakat. Dengan kata lain, pusat komunitas merupakan suatu instrumen yang penting dalam membangun masyarakat yang resilien, inklusif, dan partisipatif.

Dalam konteks anak-anak yang hidup di jalanan, pusat komunitas memiliki peran yang lebih spesifik dan sensitif. Pusat komunitas anak merupakan fasilitas sosial yang berupa ruang publik yang dikhususkan untuk menjangkau, melindungi, dan memberdayakan anak-anak yang hidup atau bekerja di jalan. Pusat ini menyediakan ruang aman (*safe space*) bagi anak-anak untuk beristirahat, belajar, mendapatkan makanan, layanan kesehatan dasar, bimbingan psikososial, dan kegiatan pemberdayaan lainnya.

Pendekatan berbasis komunitas merupakan strategi efektif dalam menjangkau anak-anak jalanan karena menekankan pada pembangunan lingkungan sosial yang inklusif dan partisipatif, dengan tujuan untuk memenuhi hak dasar anak yang terpinggirkan serta mendukung proses reintegrasi sosial dan keluarga (UNICEF, 2017). (Save the Children, 2021) menekankan bahwa pusat komunitas anak jalanan harus mengurung prinsip ramah anak, inklusif, dan berbasis trauma dan sensitif gender. Pusat ini harus berperan sebagai tempat aman yang memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan keterampilan hidup, meraih pendidikan non-formal, serta membentuk kembali harapan dan jati diri mereka.

Secara arsitektural dan sosial, pusat komunitas ini tidak semata-mata bangunan fisik, melainkan memiliki sistem ekologi sosial yang mendukung pembentukan identitas, rasa memiliki, dan koneksi sosial anak-anak terhadap komunitas yang lebih luas. Hal ini sejalan dengan gagasan dalam *Indormal Urbanisms*, yang menekankan pentingnya desain sosial inklusif dalam menciptakan ruang-ruang intervensi di lingkungan rentan (Werthmann, 2010). Dengan demikian, pusat komunitas anak jalanan merupakan intervensi multidimensi yang mencakup aspek fisik, sosial, dan psikologis untuk mengatasi akar permasalahan anak jalanan secara

berkelanjutan.

2.2.2 Fungsi dan Tujuan Pusat Komunitas Anak Jalanan

Pusat komunitas anak jalanan memiliki peran strategis dalam perlindungan, rehabilitasi, dan pemberdayaan anak-anak yang hidup dalam kondisi rentan. Lebih dari sekadar tempat penampungan, pusat ini bertujuan sebagai ruang tumbuh yang mendukung aspek sosial, psikologis, dan ekonomi anak jalanan.

Pertama, fungsi perlindungan dan pencegahan diwujudkan melalui penyediaan ruang aman (*safe space*) yang melindungi anak dari kekerasan, eksploitasi, dan marginalisasi. Strategi ini terbukti efektif dalam mencegah risiko berulang dan memperkuat daya tahan anak (UNICEF, 2017). Kedua, dalam fungsi edukasi dan pengembangan keterampilan, pusat komunitas memberikan akses pendidikan non-formal seperti life skills, pelatihan seni, dan kewirausahaan yang dirancang fleksibel sesuai ritme anak jalanan (Save the Children, 2021).

Ketiga, fungsi rehabilitasi dan konseling mencakup layanan psikososial untuk mengatasi trauma, kecanduan, serta perilaku menyimpang akibat kehidupan jalanan (WHO, 2022). Keempat, fungsi integrasi sosial berperan sebagai jembatan reintegrasi anak ke masyarakat. Menurut Kemensos RI (2022), keberhasilan integrasi menjadi indikator penting dalam intervensi anak jalanan. Terakhir, fungsi advokasi dan pemberdayaan memungkinkan pusat komunitas berperan aktif memperjuangkan hak anak, mengurangi stigma, serta membangun kesadaran dan solidaritas sosial secara kolektif (Hart, 2013).

2.2.3 Prinsip-Prinsip Pusat Komunitas Anak Jalanan

Dalam menjalankan fungsi dan pelayanannya, pusat komunitas anak jalanan perlu berlandaskan pada prinsip-prinsip pengasuhan dan perlindungan anak yang berorientasi pada kepentingan terbaik anak. Berikut prinsip-prinsip pusat komunitas anak jalanan yang merujuk pada Peraturan Menteri Sosial Republik Indonesia Nomor 30 Tahun 2011 tentang Standar Nasional Pengasuhan di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak :

1. Pusat komunitas harus memastikan bahwa seluruh keputusan, pelayanan, dan kegiatan yang diberikan semata-mata untuk memenuhi hak dan kebutuhan terbaik anak. Ini mencakup perlindungan fisik, psikologis, sosial, dan perkembangan masa depan anak.
2. Setiap anak berhak memperoleh layanan tanpa membedakan suku, agama, ras, jenis kelamin, status sosial, kondisi fisik/mental, atau latar belakang keluarga.
3. Pusat komunitas wajib mendukung setiap anak agar dapat bertahan hidup secara layak, tumbuh sehat, belajar, dan berkembang secara optimal dalam lingkungan aman dan mendukung.
4. Anak-anak terlibat dalam pengambilan keputusan, untuk menciptakan rasa kepemilikan dan memperkuat harga diri anak.

2.2.4 Model dan Program dalam Pusat Komunitas Anak Jalanan

Penanganan anak jalanan melalui pusat komunitas merupakan strategi penting yang diakui secara internasional, termasuk dalam dokumen “*Guidelines for the Design of Centres for Street Children*” yang diterbitkan oleh UNESCO (Brink, 1997). Meskipun bukan dokumen terbaru, pendoman ini tetap dijadikan acuan internasional dalam memberikan kerangka konseptual bagi desain dan pengelolaan pusat komunitas yang efektif untuk memenuhi kebutuhan fisik, psikologis, sosial, dan pendidikan anak jalanan.

1. Model penanganan anak jalanan dalam pusat komunitas
Pusat komunitas anak jalanan harus dirancang sebagai ruang aman dan ramah anak yang menyediakan perlindungan dan layanan holistik (Brink, 1997). Pusat komunitas tidak hanya menangani kebutuhan fisik anak, tetapi juga kebutuhan psikologis, sosial, edukatif, dan spiritual. Penanganan harus berlandaskan prinsip hak anak, non-diskriminasi, humanistik, dan pemberdayaan partisipatif.
2. Program yang dijalankan dalam pusat komunitas
 - a. Anak jalanan seringkali kehilangan akses pendidikan formal.
Oleh karena itu, pusat komunitas perlu menyediakan kelas

belajar yang fleksibel dan ramah anak serta pendidikan alternatif yang disesuaikan dengan karakteristik anak jalanan (Muhrisun, 2018). Pendekatan humanis dan dialogis sangat dianjurkan untuk membangun rasa aman dan kepercayaan anak (Tapis, 2017).

- b. Program pelatihan keterampilan praktis menjadi bagian penting untuk membekali anak dengan kemampuan yang dapat meningkatkan kemandirian ekonomi mereka (Dinas Sosial Kota Bandung, 2019). Pelatihan kewirausahaan juga membantu anak mengembangkan usaha mikro yang berkelanjutan.
- c. Anak jalanan sering mengalami trauma dan tekanan psikologis. Program konseling, terapi, dan pendampingan psikososial menjadi bagian integral untuk membangun anak mengatasi masalah emosional dan membangun kepercayaan diri (Frandsa et al., 2013).
- d. Salah satu tujuan utama pusat komunitas adalah membangun anak kembali ke keluarga atau lingkungan sosial yang sehat melalui program reunifikasi dan reintegrasi sosial (Muhrisun, 2018). Pendekatan ini menekankan pentingnya peran keluarga dan komunitas dalam proses pemulihan anak.
- e. Kegiatan seni seperti musik, tari, teater, dan olahraga tidak hanya menjadi sarana ekspresi diri dan pengembangan kreativitas, tetapi juga berfungsi sebagai media terapi dan penguatan sosial (Dinas Sosial Kota Bandung, 2019).

Model dan program penanganan anak jalanan dalam pusat komunitas yang direkomendasikan menekankan pendekatan holistik dan humanistik (Brink, 1997). Program yang dilaksanakan mencakup pendidikan nonformal, pelatihan keterampilan, dukungan psikososial, rehabilitasi sosial, dan kegiatan seni. Program diadaptasi dengan konteks lokal serta keterlibatan keluarga dan masyarakat kunci keberhasilan intervensi. Pendekatan ini selaras dengan praktik dan evaluasi program di Indonesia

yang menunjukkan perlunya model yang responsif dan berkelanjutan dalam penanganan anak jalanan.

2.3 Arsitektur Perilaku

2.3.1 Pengertian Arsitektur Perilaku

Arsitektur merupakan suatu seni dan ilmu dalam merancang dan membangun lingkungan fisik yang fungsional, estetis, dan berkelanjutan (Ching, 2014). Arsitektur bukan hanya soal bentuk, tetapi juga mencerminkan respons terhadap kebutuhan manusia, konteks sosial, budaya, dan lingkungan. Perilaku di sisi lain merupakan segala bentuk tindakan manusia yang tampak secara fisik atau psikologis, baik yang disadari maupun tidak, sebagai hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya (Santrock, 2011). Ketika kedua arti konsep ini disatukan, arsitektur perilaku dapat dimaknai sebagai pendekatan arsitektur yang mempertimbangkan hubungan timbal balik antara manusia dan lingkungan binaannya dalam perancangan.

Arsitektur perilaku adalah suatu bentuk arsitektur yang dirancang untuk menanggapi kebutuhan dan perasaan manusia, serta menyesuaikan pola hidup manusia di dalamnya (James C. Snyder, 1989). Sedangkan, menurut (Lang, 1987) arsitektur perilaku merupakan upaya dalam memahami bagaimana manusia berperilaku dalam suatu lingkungan, agar desain yang dihasilkan tidak hanya memenuhi fungsi fisik, tetapi juga memenuhi kebutuhan sosial, psikologis, dan emosional pengguna. Dalam merancangan suatu bangunan dengan pendekatan arsitektur perilaku, perilaku manusia sebagai subjek utama menjadi pertimbangan utama dalam menciptakan suatu perancangan ruang yang responsif, adaptif, dan mendukung kesejahteraan penggunanya. Beberapa elemen yang perlu diperhatikan meliputi jenis kegiatan sosial yang akan berlangsung di dalam bangunan, tingkat fleksibilitas yang dibutuhkan setiap kegiatan, interaksi antara kegiatan, serta latar belakang dan karakteristik pengguna ruang atau partisipan (Marlina & Ariska, 2019).

2.3.2 Prinsip-Prinsip Arsitektur Perilaku

Dalam buku “*Spaces for Children: The Build Environment and Child*” disampaikan prinsip-prinsip dasar dalam pendekatan arsitektur yang berorientasi pada perilaku (David & Weinstein, 2013), antara lain :

1. Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan, rancangan yang dibuat harus dapat dipahami oleh perancang dan penggunaannya, mencerminkan hubungan yang harmonis antara keduanya. Bangunan yang dirancang perlu memenuhi kriteria seperti :
 - a. Pencerminan fungsi bangunan
 - b. Menunjukkan skala dan proporsi yang sesuai
 - c. Penggunaan bahan dan struktur yang tepat
2. Mewadahi aktivitas penggunaannya dengan nyaman dan menyenangkan secara fisik dan psikis.
3. Desain harus memprioritaskan kebutuhan fisik, emosional, sosial, dan psikologis manusia. Ruang harus dirancang untuk mendukung kegiatan manusia dan menciptakan kenyamanan serta rasa memiliki.
4. Desain mampu memenuhi nilai-nilai estetika, komposisi, dan estetika bentuk.

2.3.3 Faktor-Faktor dalam Prinsip Arsitektur Perilaku

Perilaku manusia sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang telah diciptakan untuknya. Berikut merupakan variabel-variabel dalam bangunan yang berpengaruh terhadap perilaku manusia (Haryadi dan Setiawan, 2014), antara lain :

1. Ruang, hal terpenting pada pengaruh ruang terhadap pengguna adalah fungsi dan penggunaan ruang tersebut.
2. Ukuran dan Bentuk, dimensi serta bentuk ruang perlu disesuaikan dengan fungsi ruang itu sendiri karena memiliki dampak signifikan terhadap kondisi psikis para penggunaannya.

3. Perabot dan Penataan, susunan perabotan sangat memengaruhi interaksi antar bangunan dan penggunanya, sebab melalui penataan tersebut dapat terlibat karakteristik atau identitas khas pengguna.
4. Warna, memegang peranan penting karena dapat memengaruhi perilaku serta kualitas ruang yang ada.
5. Suara, Temperatur dan Pencahayaannya, ketiga hal ini sangat mempengaruhi kondisi kenyamanan bagi para pengguna yang dapat berdampak pada kondisi psikologi penggunanya

Berikut ini merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi prinsip perilaku pengguna bangunan menurut (James C. Snyder., 1989) :

1. Faktor Manusia

- a. Kebutuhan dasar

- (1) *Psychology need* seperti kebutuhan yang bersifat fisik, seperti makan, minum, berpakaian, dll.
 - (2) *Safety need* seperti kebutuhan untuk memiliki rasa aman terhadap lingkungan hingga diri sendiri, baik secara fisik maupun mental merasa aman.
 - (3) *Affiliation need* merupakan kebutuhan untuk berinteraksi dengan orang lain, bersosialisasi dan membangun hubungan.
 - (4) *Cognitive / Aesthetic need* seperti kebutuhan dalam berkreasi dan memperluas pengetahuan tentang pengertian keindahan yang dapat membentuk pola perilaku manusia.

- b. Usia

- c. Jenis kelamin

- d. Kelompok pengguna

- e. Kemampuan fisik

- f. Antropometerik

2. Faktor Psikologis

- a. Privasi, penataan yang baik perlu mempertimbangkan ruang personal dari para pengguna. Privasi merupakan suatu area dengan batas maya yang mengelilingi diri seseorang dan orang lain tidak memperkenankan masuk ke dalamnya (Robert Sommers, 1969)
 - b. Teritorialitas, merujuk pada sekelompok setting perilaku, di mana seseorang ingin menjadi diri sendiri atau menyatakan diri, memiliki dan melakukan pertahanan.
 - c. Proksemik, penataan ruang perlu mempertimbangkan jarak yang dianggap paling menyenangkan untuk melakukan interaksi sosial antar para pengguna. Ada empat jarak yang mengatur interaksi antar manusia (Edward Hall, 1963), yaitu:
 - (1) Jarak akrab (0-45 cm)
 - (2) Jarak pribadi (45-120 cm)
 - (3) Jarak sosial (120-360 cm)
 - (4) Jarak umum (>360 cm)
3. Faktor Fisiologis
- a. Kenyamanan (suhu, pencahayaan, dan suara)
 - b. Kesehatan

2.3.4 Perkembangan Perilaku Anak

Perkembangan perilaku anak menjadi suatu aspek penting dalam merancang lingkungan binaan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Pemahaman terhadap perilaku spasial anak sangat penting (Fakriah, 2015), karena anak-anak memiliki kebutuhan ruang yang berbeda menyesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan psikologisnya. Untuk memahami perilaku spasial anak, diperlukan pemahaman terhadap perkembangan psikologi anak. (Erikson, 1963) mengembangkan teori perkembangan psikososial yang menjelaskan terkait delapan tahap perkembangan hubungan antara kondisi sosial dengan kesehatan emosional/mental dalam kehidupan manusia, yang mana lima tahap pertama terjadi selama masa kanak-kanak hingga remaja.

Tabel 2. 3 Lima dari Delapan Tahapan Perkembangan Psikososial menurut Erik Erikson (1963)

Tahap (Usia)	Isu Psikososial	Indikator Resolusi Positif	Indikator Resolusi Negatif
<i>Trust versus Mistrust</i> (0-1 tahun)	Kepercayaan dasar terhadap lingkungan dan pengasuh	Merespon secara emosional, merasa aman saat kebutuhan dipenuhi, dan terbentuk ikatan emosional dengan pengasuh	Ketakutan yang berlebihan, menarik diri dari kontak sosial, ketidakpercayaan terhadap lingkungan.
<i>Autonomy versus Shame and Doubt</i> (1-3 tahun)	Kemandirian dalam melakukan tugas dasar	Percaya diri ketika melakukan sesuatu sendiri dan bereksplorasi tanpa takut	Merasakan rasa malu, rasa takut akan kegagalan ataupun teguran
<i>Initiative versus Guilt</i> (3-6 tahun)	Inisiatif dalam bermain dan berinteraksi	Mulai muncul rasa ingin tahu, kreativitas, inisiatif dan mulai merencanakan kegiatan sendiri	Merasa bersalah karena gagal, takut membuat kesalahan, atau mulai menarik diri (pasif)
<i>Industry versus Inferiority</i> (6-12 tahun)	Produktivitas dan pencapaian	Mulai menciptakan dan mengembangkan sesuatu, berkembangnya rasa kompetensi dan ketekunan.	Merasa tidak mampu, rendah diri, dan mudah frustrasi
<i>Identity versus Role Confusion</i> (12-20 tahun)	Pembentukan identitas diri dan arah hidup	Mampu memilih nilai dan minat sendiri (sadar akan diri sendiri), bermaksud untuk mengaktualisasikan kemampuan diri dan memiliki tujuan jangka panjang	Kebingungan terhadap arah hidup, merasa tidak mampu membuat keputusan, meniru tanpa pemahaman dan krisis identitas.

Sumber : Analisis Data Penulis, 2025

Tahapan-tahapan perkembangan psikososial tersebut sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal yang membentuk perilaku sosial anak. Terdapat beberapa faktor utama yang mempengaruhi perkembangan sosial anak yang ditemukan dalam buku “*Handbook of Child Psychology*” (Parke & Buriel, 2006), yakni :

1. Keluarga dan Pola Asuh (*Parenting and Family Environment*)
Keluarga merupakan lingkungan primer yang sangat krusial perannya dalam pembentukan dasar kepercayaan diri, empati, otonomi, dan keterikatan emosional anak. Kualitas hubungan antara orang tua dan anak (misalnya pola asuh yang responsif dan hangat) secara langsung memengaruhi perkembangan psikososial positif seperti kelekatan, inisiatif, dan identitas diri.
2. Hubungan dengan Teman Sebaya (*Peer Relationships*)
Interaksi sosial dengan teman sebaya membantu anak mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan bernegosiasi, serta membentuk identitas sosial.
3. Sekolah dan Guru (*School Environment and Teachers*)
Lingkungan sekolah berperan sebagai konteks sosial sekunder tempat anak belajar tanggung jawab, kerja sama, dan disiplin.

Guru yang suportif dan hubungan sosial yang positif di sekolah mendukung anak dalam masa perkembangan psikososialnya.

4. Konteks Sosial dan Budaya (*Cultural and Socioeconomic Context*)

Nilai budaya, harapan masyarakat, dan status sosial ekonomi keluarga mempengaruhi cara anak memahami peran sosial, identitas, dan nilai diri. Konteks ini juga menentukan ekspektasi sosial yang harus dihadapi anak di setiap tahap perkembangannya.

5. Media dan Lingkungan Digital (*Media Exposure*)

Meski bukan fokus utama, Parke dan Buriel (2006) mengakui bahwa paparan media juga mempengaruhi terbentuknya norma, perilaku sosial, dan persepsi diri anak. Media dapat memperkuat atau mendistorsikan proses perkembangan psikososial jika tidak diawasi secara bijak.

Faktor-faktor ini berperan dalam membentuk pengalaman sosial anak yang beragam, dan menuntut hadirnya ruang fisik yang dapat merespons terhadap kebutuhan tersebut dan yang dapat mengurangi terbentuknya perilaku yang negatif pada anak.

2.3.5 Perilaku dan Karakter Anak Jalanan

Berbeda dengan anak pada biasanya, anak jalanan merupakan kelompok sosial yang unik dengan karakteristik fisik dan psikologis yang khas akibat dari kondisi kehidupan dan lingkungan yang mereka alami. Anak jalanan biasanya memiliki ciri khas fisik seperti tanda-tanda malnutrisi, kebersihan yang buruk, kesehatan yang tidak optimal, dan penampilan kumuh yang tidak terawat. Sedangkan dari sisi psikologis, mereka cenderung memiliki sikap acuh tak acuh, mobilitas yang tinggi, tingkat sensitivitas yang tinggi, watak yang keras, namun juga memiliki kreativitas yang tinggi (Astutik, 2005, dalam Sanjaya, 2015). Dalam banyak kasus, anak jalanan sering dianggap sebagai pengganggu ketertiban karena perilaku mereka, akan tetapi kebanyakan dari perilaku

ini dipengaruhi oleh lingkungan komunitasnya. Berdasarkan hasil penelitian, meskipun sering memiliki stigma yang negatif dari masyarakat, anak jalanan memiliki nilai-nilai perilaku sosial tertentu yang khas terbentuk dari pengalaman hidup di jalanan dan interaksi dengan komunitas sekitarnya (Puruhita et al., 2016)

Tabel 2. 4 Analisis Perilaku Sosial Anak Jalanan (Puruhita et al., 2016)

Aspek Perilaku Sosial	Indikator	Deskripsi Perilaku	Implikasi Sosial
Sopan santun	Sikap terhadap orang tua, penggunaan bahasa, relasi dengan penghuni jalanan lainnya	1. Cenderung membentak ketika lelah atau sering diceramahi 2. Terbiasa menggunakan kata-kata kasar saat bercanda 3. Bersikap ramah terhadap preman atau waria yang hidup di jalanan	Masyarakat sering menilai negatif karena bahasa kasar, namun anak masih menunjukkan norma sosial dalam interaksi tertentu
Solidaritas	Kerja sama mencari uang, respon terhadap sesama, dan sikap terhadap orang lain	1. Membantu teman dan keluarga secara aktif 2. Tidak memalak terhadap sesama yang sama-sama susah 3. Saling tolong menolong termasuk untuk membebaskan teman dari tahanan	Solidaritas antar anak jalanan sangat tinggi, meskipun mereka hidup tanpa aturan tetap dan dalam situasi rentan
Bergaul	Aktivitas saat berkumpul dan lingkaran sosial	1. Sebagian melakukan perilaku menyimpang 2. Sebagian lagi menolak terlibat perilaku negatif karena pengawasan ibu 3. Pergaulan terbatas di komunitas jalanan	Lingkungan sangat berpengaruh terhadap jenis pergaulan, kurangnya interaksi dengan luar membuat anak terisolasi sosial
Interaksi dengan lawan jenis	Frekuensi dan cara berinteraksi, relasi romantis dan seksual	2.1 Sebagian hanya berteman biasa 2.2 Sebagian memiliki kekasih dan melakukan seks bebas 2.3 Tindakan tersebut dilakukan di tempat umum atau terbuka	Tingginya interaksi tidak sehat yang disebabkan oleh kurangnya edukasi seks, kontrol sosial lemah, dan minimnya ruang privat.

Sumber : Analisis Data Penulis, 2025

Secara keseluruhan, perilaku sosial anak jalanan dapat dipahami melalui perspektif habitus dan arena (Boudieu, 2015). *Habitus* anak jalanan terbentuk dari pola hidup di jalanan yang penuh tekanan, kekerasan simbolik, dan kebutuhan bertahan hidup, sedangkan arena merupakan lingkungan fisik serta sosial tempat mereka beraktivitas. Kedua faktor tersebut membentuk logika dan nilai-nilai perilaku sosial pada anak jalanan yang tentu berbeda dari masyarakat umum sehingga membuat pendekatan dalam menangani anak jalanan menjadi lebih berbeda dan membutuhkan perhatian lebih dari anak pada umumnya.

2.4. Kriteria dan Indikator Penerapan Desain

Berdasarkan tinjauan literatur dan studi pustaka pada pendekatan arsitektur perilaku juga standar perancangan pusat komunitas anak jalanan. Maka terdapat beberapa indikator dan prinsip yang diterapkan pada bangunan untuk dijadikan acuan dalam perancangan bangunan pusat komunitas anak jalanan dengan pendekatan arsitektur perilaku. Indikator, kriteria dan penerapan desain perancangan bangunan tersebut terangkum dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2. 5 Kriteria dan Indikator Penerapan Desain Pusat Komunitas Anak Jalanan dengan Penerapan Arsitektur Perilaku

Kriteria <i>Sumber : David dan Weinstein (2013)</i>	Indikator	Penerapan dalam Desain
Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan a. Pencerminkan fungsi bangunan b. Menunjukkan skala dan proporsi yang sesuai c. Penggunaan bahan dan struktur yang tepat	Ruang	Fungsi ruang sesuai kebutuhan anak jalanan dan keterbacaan
	Ukuran dan Bentuk	Skala dan proporsi ruang yang ramah anak
	Perabot dan Penataan (Faktor Manusia)	Pertimbangan usia dan antropometri anak dalam merancang perabotan
Mewadahi aktivitas dengan nyaman dan menyenangkan secara fisik dan psikis	Ruang	Ruang-ruang yang fleksibel dan adaptif terhadap aktivitas yang dijalani
	Perabot dan Penataan	Perabotan yang menyesuaikan dengan fungsi ruang
	Faktor Fisiologis : Suara, Temperatur, Pencahayaan	Pencahayaan, penghawaan serta perendam kebisingan yang membuat suasana yang nyaman untuk menurunkan kecemasan
Menprioritaskan kebutuhan fisik, emosional, sosial, dan psikologis	Ruang (Faktor Psikologis : Privasi, Teritorialitas, Prosemik)	Dalam merancang zona perlu mempertimbangkan batas jarak sosial dan mengakomodasi kebutuhan interaksi serta ruang privasi
	Warna (faktor manusia: <i>cognitive / aesthetic needs</i>)	Mempertimbangkan warna-warna yang dapat mempengaruhi suasana emosional dan perilaku
	Faktor manusia : kebutuhan dasar	Dalam perancangan aktivitas dalam bangunan memperhatikan kebutuhan dasar yang bersifat fisik, keamanan, <i>affiliation</i> .
Memenuhi nilai estetika, komposisi, dan bentuk	Warna	Warna-warna yang memberikan komposisi visual yang estetik tetapi tidak membebani psikologis
	Ukuran dan Bentuk	Elemen bentuk yang menarik dan ramah anak

Sumber : Analisis Data Penulis, 2025

2.5 Studi Preseden

2.5.1 Children's Institute (CII)

Children's Institute (CII) di Watts, Los Angeles adalah fasilitas pelayanan anak yang dirancang oleh arsitek ternama Frank Gehry. Bangunan ini dirancang sebagai pusat pemulihan trauma bagi anak-anak yang berasal dari latar belakang kekerasan, kemiskinan, dan kondisi sosial rentan. Proyek ini

menekankan pada penciptaan ruang yang bersahabat, tidak mengintimidasi, dan secara psikologis mendukung proses penyembuhan anak-anak melalui lingkungan yang nyaman, tenang, dan ramah anak.



Gambar 2. 1 Children's Institute (CII)

Sumber : <https://www.architecturaldigest.com>

Data Umum Bangunan

Lokasi : Watts, Los Angeles, California, Amerika Serikat

Perancang : Frank Gehry Partners

Tahun selesai : 2022

Luas Bangunan : $\pm 1.860 \text{ m}^2$

Tipe Pengguna : Anak-anak korban kekerasan, anak jalanan, keluarga kurang mampu.

Tabel 2. 6 Uraian Studi Preseden Children's Institute (CII)

Uraian Studi Preseden	Deskripsi
Konteks lokasi	Terletak di kawasan Watts, Los Angeles—daerah dengan tingkat kemiskinan dan kekerasan dalam rumah tangga yang tinggi. <i>Children's Institute</i> hadir untuk melayani anak-anak korban kekerasan, trauma, dan kesulitan sosial.
Ide desain	Dirancang oleh Frank Gehry, ide utama proyek ini adalah menciptakan ruang penyembuhan yang tidak terasa seperti institusi. Ruang dirancang berskala manusia, hangat, inklusif, dan ramah anak, sehingga mendukung proses pemulihan psikologis.
Konsep Perancangan	 Gambar 2. 2 Model Children's Institute Watts Campus (CII) Sumber : https://arqa.com Mengusung pendekatan arsitektur perilaku dengan fokus pada keamanan emosional, kenyamanan visual, dan fleksibilitas ruang. Anak diposisikan sebagai pusat perancangan, bukan objek rehabilitasi semata

Uraian Studi Preseden	Deskripsi
Konsep bentuk dan tatanan masa	Salah satu tujuan utama fasilitas ini adalah untuk membantu memperkuat hubungan antara CII dan komunitas Watts. Oleh karena itu, bangunan ini dirancang untuk beroperasi sebagai pusat komunitas dan pusat terapi, menyediakan ruang publik fleksibel yang dapat digunakan untuk rapat dewan lingkungan dan acara komunitas, serta menciptakan titik masuk yang transparan dan mudah diakses. Secara arsitektur, fasad bangunan dipecah agar sesuai dengan rumah keluarga tunggal yang berdekatan sekaligus mencerminkan skala program di dalamnya. Bangunan ini terbuat dari volume saling terkait sederhana yang terbuat dari plester dan pelapis logam bergelombang. Prioritasnya adalah menciptakan bangunan yang ramah, yang berskala tepat untuk lingkungan sekitar dan yang akan terasa mudah didekati dan digunakan oleh masyarakat. Interiornya penuh dengan cahaya alami dari jendela besar dan banyak jendela atap di seluruh bangunan. Ruang publik dengan ketinggian ganda berskala untuk mengakomodasi pertemuan masyarakat yang lebih besar, sementara di lantai dua, area kantor terbuka terbuka ke atrium tengah di bawahnya. Ada serangkaian ruang terapi kelompok dan individu yang lebih kecil di luar atrium juga, masing-masing dengan jendela besar untuk mengisi ruang dengan cahaya alami.
Material	Material utama meliputi beton ekspos, panel kayu, dan kaca besar untuk pencahayaan alami. Warna netral dan material hangat digunakan untuk menenangkan suasana ruang.
Fasilitas ruang	a. Ruang terapi individu dan kelompok b. Ruang belajar dan konsultasi c. Kelas seni dan ruang aktivitas d. Ruang bermain indoor dan outdoor e. Kantin dan dapur komunitas f. Taman kecil dan ruang hijau
Kesimpulan	<i>Children's Institute</i> menunjukkan bagaimana ruang yang mempertimbangkan privasi, kenyamanan, aksesibilitas, dan fleksibilitas dapat mendukung proses penyembuhan anak-anak dengan trauma, menjadikannya preseden ideal untuk pusat komunitas anak jalanan di lingkungan urban.

Sumber : Analisis Data Penulis, 2025

2.5.2 Micro Yuan'er Children's Library and Art Centre

Micro Yuan'er merupakan perpustakaan anak dan pusat seni komunitas yang terletak di kawasan padat *hutong* Beijing. Dirancang oleh ZAO/standardarchitecture, bangunan ini mengambil pendekatan , dengan mikromemanfaatkan sisa ruang antara bangunan lama untuk menciptakan tempat belajar dan bermain bagi anak-anak lokal. Proyek ini menunjukkan bahwa ruang kecil sekalipun dapat menjadi tempat berdaya guna dan

menyenangkan bagi anak-anak jika dirancang secara kontekstual dan dengan pendekatan perilaku.



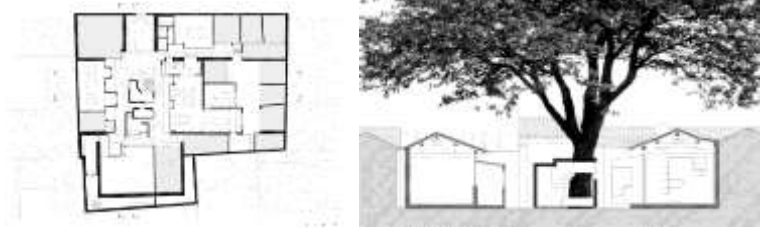
Gambar 2. 3 Micro Yuan'er Children's Library and Art Centre
Sumber : <https://www.archdaily.com>

Data Umum Bangunan

Lokasi : Hutong, Beijing, Cina
 Perancang : ZAO/standardarchitecture (Zhang Ke)
 Tahun selesai : 2013
 Luas Bangunan : $\pm 450 \text{ m}^2$
 Tipe Pengguna : Anak-anak jalanan dan kurang mampu di lingkungan padat

Tabel 2. 7 raian Studi Preseden Micro Yuan'er Children's Library and Art Centre

Uraian Studi Preseden	Deskripsi
Konteks lokasi	Berlokasi di distrik <i>hutong</i> Beijing yang padat dan tradisional, dengan banyak anak dari keluarga kurang mampu yang tumbuh di lingkungan sempit tanpa ruang eksplorasi.
Ide desain	 Gambar 2. 4 Ruang Micro Yuan'er sebelum direnovasi <i>Sumber : https://www.archdaily.com</i> Menghidupkan kembali ruang sisa di tengah lingkungan padat sebagai tempat bermain, belajar, dan berekspresi anak-anak. Proyek ini dipimpin oleh ZAO/standardarchitecture (Zhang Ke) dengan pendekatan mikro dan partisipatif.

Uraian Studi Preseden	Deskripsi
Konsep Perancangan	 Gambar 2. 5 Ruang Baca dan Komunal di Micro Yuan'er Sumber : https://www.archdaily.com Menerapkan pendekatan arsitektur perilaku kontekstual, fokus pada interaksi sosial, personalisasi ruang, dan pembelajaran informal yang menyatu dengan lingkungan lokal.
Konsep bentuk dan tatanan masa	 Gambar 2. 6 Gambar Teknis Micro Yuan'er Sumber : https://www.archdaily.com Tatanan massa mengikuti alur ruang antar bangunan lama. Massa bangunan kecil, berskala anak, dengan koneksi antar ruang semi terbuka yang membentuk lorong-lorong interaktif.
Material	Material lokal seperti batu bata lama, beton ringan, bambu, dan kayu. Elemen atap pelana modern dikombinasikan dengan material tradisional untuk menyatu dengan lingkungan sekitar.
Fasilitas ruang	a. Perpustakaan anak b. Studio seni kecil c. Ruang bermain dan galeri mini d. Teras terbuka sebagai ruang komunal e. Koridor dan lorong interaktif
Kesimpulan	Proyek ini menjadi preseden penting dalam menunjukkan bahwa pendekatan arsitektur perilaku dapat diterapkan bahkan pada ruang sempit dan terbatas, asalkan mempertimbangkan skala anak, personalisasi, keterbacaan ruang, dan konteks sosial budaya.

Sumber : Analisis Data Penulis, 2025

2.5.3 Streetlight Tagpuro

Streetlight Tagpuro adalah pusat komunitas anak yang dibangun di Tacloban, Filipina, sebagai respon terhadap kebutuhan anak-anak jalanan dan korban bencana topan Haiyan. Dirancang secara partisipatif oleh arsitek Eriksson Furunes bersama anak-anak dan warga lokal, bangunan ini mengedepankan pendekatan perilaku dan empatik. Bangunan ini terdiri dari asrama, ruang belajar, studio seni, dan ruang komunitas yang semuanya dirancang untuk mendukung pemulihan dan pengembangan anak.



Gambar 2. 7 Streetlight Tagpuro
Sumber : <https://www.archdaily.com>

Data Umum Bangunan

Lokasi : Tacloban, Leyte, Filipina
 Perancang : Eriksson Furunes & Leandro V. Locsin Partners
 Tahun selesai : 2016
 Luas Tapak : $\pm 3.000 \text{ m}^2$
 Luas Bangunan : $\pm 1.500 \text{ m}^2$
 Tipe Pengguna : Anak jalanan dan anak yatim piatu pasca topan

Tabel 2. 8 Uraian Studi Preseden Streetlight Tagpuro

Uraian Studi Preseden	Deskripsi
Konteks lokasi	Dibangun pasca-bencana topan Haiyan di Tacloban, Filipina, sebagai pusat bagi anak-anak jalanan dan anak korban bencana alam. Lokasi berada di wilayah tropis dengan risiko bencana berulang.
Ide desain	Dirancang oleh Eriksson Furunes dan Leandro V. Locsin Partners, proyek ini mengusung desain partisipatif bersama anak-anak dan komunitas lokal, untuk menciptakan ruang pemulihan yang aman, inklusif, dan berdaya guna.
Konsep Perancangan	 Gambar 2. 8 Open Space Streetlight Tagpuro <i>Sumber : https://www.archdaily.com</i> Menggunakan pendekatan arsitektur perilaku dan partisipatif, dengan menekankan keberlanjutan sosial dan emosional, penciptaan rasa memiliki, serta pemulihan kolektif pasca trauma.

Uraian Studi Preseden	Deskripsi
Konsep bentuk dan tatanan masa	 Gambar 2. 9 Aksonometri Unit Modular Streetlight Tagpuro Sumber : https://www.archdaily.com Bangunan terdiri dari unit modular yang tersebar, membentuk hubungan visual dan fungsional antar ruang dalam dan luar. Setiap massa memiliki fungsi spesifik, membentuk zona-zona alami (publik-semi privat-privat).
Material	 Gambar 2. 10 Ventilasi Menggunakan Kayu Sumber : https://www.archdaily.com Menggunakan kayu lokal, bambu, atap metal ringan, dan partisi geser dari papan kayu. Dirancang untuk tahan terhadap iklim tropis dan bencana alam, sekaligus memberi ventilasi silang alami.
Fasilitas ruang	a. Asrama anak semi privat b. Ruang belajar informal c. Studio seni dan kerajinan d. Dapur dan ruang makan bersama e. Ruang refleksi dan konseling f. Ruang terbuka hijau dan lapangan bermain
Kesimpulan	Streetlight menunjukkan kekuatan desain berbasis perilaku dan partisipasi dalam merancang ruang yang bukan hanya melindungi, tetapi juga membangun identitas, rasa percaya diri, dan keterikatan sosial. Proyek ini menjadi contoh ideal untuk komunitas anak jalanan di wilayah rawan bencana atau pasca krisis.

Sumber : Analisis Data Penulis, 2025

2.5.4 Komparasi Studi Preseden

Tabel 2. 9 Komparasi Studi Preseden

	Preseden Bangunan		
	Preseden 1 : <i>CII – Los Angeles</i>	Preseden 2 : <i>Micro Yuan'er – Beijing</i>	Preseden 3 : <i>Streetlight – Filipina</i>
Konteks Lokasi	Wilayah urban rawan kekerasan anak dan trauma	Kawasan padat, urban tradisional (hutong)	Daerah pasca-bencana dan kemiskinan struktural
Ide Desain	Ruang pemulihan trauma yang nyaman dan ramah anak	Menghidupkan ruang kecil sebagai ruang kreatif anak	Pemulihan komunitas melalui partisipasi dan desain empatik
Konsep Perancangan	Arsitektur perilaku untuk healing space	Arsitektur mikro berbasis kontekstual & perilaku	Arsitektur perilaku + partisipatif berbasis komunitas

	Preseden Bangunan		
	Preseden 1 : <i>CII – Los Angeles</i>	Preseden 2 : <i>Micro Yuan'er – Beijing</i>	Preseden 3 : <i>Streetlight – Filipina</i>
Tatanan Massa & Bentuk	Massa rendah, zona privat, layout intuitif	Massa kecil tersebar di lorong sempit	Unit modular terpisah, zona bertahap (publik-privat)
Material	Beton, kayu, kaca besar	Bambu, batu bata lama, kayu lokal	Kayu lokal, bambu, atap ringan
Fasilitas Utama	Terapi, belajar, seni, bermain, taman	Perpustakaan, studio seni, area baca & komunal	Asrama, belajar, seni, konseling, dapur, taman
Prinsip Perilaku Kunci	Privasi, kenyamanan, keterbacaan, fleksibilitas	Personalisasi, skala anak, keterhubungan sosial	Territoriality, personalization, safety, partisipasi
Skala Bangunan	±1.800 m ²	±450 m ²	±1.500 m ²
Elemen yang Diadaptasi	Konsep ruang terapi dan pemulihan trauma; privasi dan kenyamanan ruang	Skala ruang anak, ruang mikro di tengah kota, personalisasi	Partisipasi anak, ruang modular fleksibel, ventilasi dan kenyamanan tropis
Penerapan dalam Desain	Zona reflektif dan konseling dengan pencahayaan hangat dan akses privat	Ruang baca kecil di koridor, lorong mural ekspresi, studio seni skala anak	Ruang baca kecil di koridor, lorong mural ekspresi, studio seni skala anak
Kesimpulan	Hasil komparasi tiga studi preseden menunjukkan bahwa pendekatan arsitektur perilaku efektif dalam menciptakan ruang yang aman, ramah, dan mendukung perkembangan anak-anak rentan seperti anak jalanan. CII menekankan pentingnya privasi dan kenyamanan untuk ruang pemulihan trauma, <i>Micro Yuan'er</i> mengajarkan skala kecil dan personalisasi ruang dalam konteks padat, sementara <i>Streetlight</i> menampilkan kekuatan partisipasi dan fleksibilitas tata massa. Ketiganya menekankan prinsip-prinsip seperti keterbacaan, kenyamanan, personalisasi, privasi, dan territorialitas, yang dapat diadaptasi dalam desain pusat komunitas anak jalanan agar lebih inklusif, menyembuhkan, dan membangun rasa memiliki.		

Sumber : Analisis Data Penulis, 2025

BAB III

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan merupakan suatu tahapan yang dilakukan dalam sebuah proses perancangan untuk mempermudah perancang dalam mengembangkan suatu ide rancangan. Dalam perancangan ini, metode yang akan digunakan merupakan metode kualitatif deskriptif. Metode deskriptif merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan fenomena sosial melalui sejumlah variabel yang saling berhubungan (Muchtar, 2000). Metode ini dikembangkan melalui analisis data kualitatif, yaitu dengan menghimpun data berupa narasi mendalam atau kondisi nyata, dan digunakan untuk menggali, membentuk, serta merumuskan konsep maupun teori (Hamidi, 2005). Sehingga dalam proses perancangan dan perencanaan ini dilakukan beberapa tahap sebagai berikut :

3.1 Ide Perancangan

Perancangan pusat komunitas anak jalanan di kawasan Senen, Jakarta Pusat, berangkat dari kondisi sosial yang kompleks di wilayah tersebut. Sebagai kawasan transit dan perdagangan informal, Senen menjadi salah satu titik konsentrasi anak jalanan di Jakarta. Mereka kerap mengakses ruang-ruang publik secara tidak terstruktur, dengan risiko tinggi terhadap eksploitasi, kekerasan, dan kurangnya akses pendidikan serta bimbingan sosial (Dinas Sosial DKI Jakarta, 2022). Berdasarkan permasalahan tersebut, ide dasar perancangan adalah menciptakan ruang komunitas yang ramah, aman, dan edukatif dengan pendekatan arsitektur yang memahami perilaku dan kebutuhan psikososial anak jalanan. Pusat komunitas ini ditujukan untuk menjadi ruang transisi—dari kehidupan jalanan menuju kehidupan yang lebih layak dan bermartabat, melalui aktivitas pembelajaran, pelatihan keterampilan, dan pemulihan psikososial.

3.2 Pendekatan Perancangan

Pendekatan yang digunakan adalah Arsitektur Perilaku, yaitu pendekatan yang mempertimbangkan respons pengguna terhadap lingkungan binaan (Lang, 1987; David & Weinstein, 2013). Pendekatan ini sangat relevan dalam merancang ruang untuk kelompok rentan seperti anak jalanan, yang memiliki kebutuhan khusus terhadap rasa aman, privasi, ruang sosial, dan ekspresi diri. Prinsip arsitektur perilaku yang diterapkan antara lain: pendekatan arsitektur perilaku berdasarkan prinsip (David & Weinstein, 2014) dalam *Spaces for Children*. Rancangan diarahkan agar mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungannya melalui pencerminan fungsi, proporsi yang sesuai dengan anak, serta penggunaan bahan dan struktur yang tepat. Bangunan juga harus mewadahi aktivitas anak secara nyaman, baik fisik maupun psikis, sehingga mendukung proses belajar, bermain, berinteraksi, dan beristirahat. Selain itu, desain diprioritaskan untuk memenuhi kebutuhan fisik, emosional, sosial, dan psikologis anak, sehingga tercipta kenyamanan dan rasa memiliki terhadap ruang. Prinsip estetika tetap dijaga melalui komposisi, proporsi, dan bentuk yang harmonis, sehingga bangunan tidak hanya fungsional, tetapi juga indah, ramah anak, dan mendukung perkembangan mereka secara holistik. Selain itu, pendekatan ini juga mempertimbangkan pengaruh lingkungan terhadap perkembangan psikososial anak, yang sejalan dengan teori Erikson (1963) tentang pentingnya lingkungan dalam membentuk identitas sosial dan emosional anak. Sehingga dalam perancangan ini, digunakan juga pendekatan partisipatif secara tidak langsung melalui studi perilaku, wawancara, dan observasi, yang bertujuan memahami persepsi, pola interaksi, serta kebutuhan aktual anak-anak sebagai pengguna utama.

3.3 Metode Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan merupakan data primer dan sekunder. Yang dimaksud dengan data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumber atau lapangan tanpa melalui perantara. Berikut merupakan metode pengumpulan dari data primer :

1. Data survei lapangan

Merupakan data yang didapatkan dari hasil survei tapak, data survei lapangan ini meliputi data eksisting tapak, foto-foto kondisi tapak dan data ukuran tapak

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung ke lokasi tapak dan kondisi objek di lapangan. Observasi pada tapak dilakukan dengan mengamati kondisi existing pada tapak serta kondisi lingkungan di sekitar tapak.

Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung pada kondisi tapak dan ruang yang digunakan, termasuk menilai sejauh mana penerapan prinsip arsitektur perilaku menurut David & Weinstein (2013). Selain itu, observasi juga diarahkan untuk memahami kehidupan sehari-hari anak jalanan di kawasan Senen, termasuk pola aktivitas, interaksi, dan cara mereka memanfaatkan ruang publik. Untuk merekam perilaku dan preferensi anak secara lebih detail, digunakan metode *Observe Rituals* (Hofmann, 2014) serta *Users' Everyday Life Method Modules* sebagai instrumen analisis aktivitas sehari-hari.

Kemudian, dilakukan pula pengamatan terhadap persepsi dan preferensi anak mengenai bentuk dan karakter bangunan melalui media gambar, yang menjadi metode efektif untuk memahami kebutuhan ruang mereka secara lebih mendalam. Anak-anak cenderung mengekspresikan persepsi dan preferensi tersebut melalui bentuk dan warna yang familiar, yang pada akhirnya mencerminkan cara mereka memahami dan berinteraksi dengan lingkungan bangunan.

Untuk memperkaya data perilaku, juga digunakan metode *Behavioral Mapping*, yaitu teknik pemetaan perilaku yang merekam pola aktivitas anak dalam ruang tertentu secara spasial dan temporal. Melalui pemetaan ini, dapat terlihat bagaimana anak bergerak, berinteraksi, memilih tempat, dan menggunakan ruang dalam kurun waktu tertentu. Hasil keseluruhan dari observasi ini menjadi dasar penyusunan kesimpulan terkait kebutuhan aktivitas dan ruang, yang kemudian dijadikan landasan konsep perancangan.

3. Wawancara semi-struktural

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung maupun tidak langsung dengan narasumber.

Berikut merupakan metode pengumpulan data sekunder yang akan digunakan :

1. Studi Literatur dan Pustaka

Melakukan pencarian data-data dari berbagai sumber tertulis, baik berupa buku-buku, arsip, majalah, artikel ilmiah, dan jurnal, atau dokumen-dokumen yang relevan dengan permasalahan yang diteliti sehingga informasi yang didapat dari studi kepustakaan ini dapat dijadikan rujukan untuk memperkuat argumentasi- argumentasi yang ada.

2. Studi Preseden

Pengumpulan data dengan menilai dan mengidentifikasi karakteristik dari bangunan yang sudah ada terkait massa bangunan, zonasi ruang, kebutuhan ruang, serta desain arsitektur yang diterapkan pada bangunan.

3.4 Metode Pengolahan Data

Dalam perancangan ini, dilakukan rangkaian pembahasan menggunakan data-data yang telah diperoleh. Proses analisis ini yaitu analisis tapak, analisis pelaku, analisis aktivitas, analisis ruang dan fasilitas, analisis bangunan, analisis struktur dan utilitas, dan analisis-analisis lainnya. Data yang diperoleh dari hasil survei, observasi, wawancara, studi literatur, studi preseden, hingga metode khusus

seperti *Observe Rituals*, *Users' Everyday Life Method Modules*, media gambar, serta *Behavioral Mapping* kemudian diolah melalui beberapa tahap analisis yang saling berkaitan. Pengolahan data ini bertujuan untuk menerjemahkan informasi lapangan dan teori ke dalam kebutuhan ruang serta konsep perancangan Pusat Komunitas Anak Jalanan di Kawasan Senen, Jakarta Pusat yang sesuai dengan karakteristik anak jalanan.

3.4.1 Analisis Tapak

Analisis tapak yaitu analisis yang dilakukan pada lokasi dan bertujuan untuk mengetahui segala sesuatu yang ada pada tapak perancangan. Proses ini melibatkan beberapa tahapan analisis berdasarkan skala dan kedalaman kajian, yaitu:

1. Analisis makro

Analisis makro bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi umum wilayah perencanaan dalam lingkup yang luas. Kajian ini mencakup pemetaan karakteristik lokasi secara keseluruhan dalam skala provinsi, dalam hal ini Provinsi DKI Jakarta, untuk memahami konteks regional dari tapak yang akan dirancang.

2. Analisis mezzo

Analisis mezzo dilakukan dalam skala menengah untuk memahami kondisi lingkungan sekitar tapak terpilih. Ruang lingkungannya berada pada skala kota, yaitu wilayah administratif Senen, guna mengetahui potensi dan keterkaitan tapak dengan konteks kawasan kota secara lebih spesifik.

3. Analisis mikro

Analisis mikro merupakan kajian mendalam terhadap tapak terpilih yang telah diseleksi sebelumnya. Tujuan dari analisis ini adalah untuk memahami secara rinci aspek fisik, ekologis, budaya, dan sosial dari tapak. Kajian mikro meliputi:

- a. Analisis SWOT terhadap kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman tapak.
- b. Inventarisasi data tapak, meliputi:

- (1) Aspek fisik buatan: topografi, drainase, kondisi tanah, geologi, dan iklim mikro (arah matahari dan angin).
- (2) Aspek alami: komunitas ekologis, jenis vegetasi, serta keberadaan dan potensi habitat satwa liar.
- (3) Aspek budaya: penggunaan lahan dan bangunan sekitar, ruang terbuka hijau, aturan zonasi dan desain, status kepemilikan lahan, persepsi visual terhadap lingkungan, serta infrastruktur pendukung seperti utilitas dan transportasi.

3.4.2 Analisis Perilaku dan Aktivitas

Metodologi penelitian dalam studi ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan orientasi partisipatif, yang menempatkan pengalaman dan aktivitas keseharian pengguna sebagai dasar utama dalam proses pengumpulan data terkait perilaku dan aktivitas pengguna. Analisis perilaku dan aktivitas anak jalanan dilakukan dengan menggunakan metode *Observe Rituals* dan *Users' Everyday Life Method Modules* untuk mengidentifikasi pola perilaku, kebiasaan, serta preferensi anak dalam beraktivitas sehari-hari.

Tabel 3. 1 Kriteria Observasi Pergerakan dan Perilaku Anak Jalanan dalam Ruang

<i>Movement</i> = gerak (pergerakan), yang memperhatikan kriteria berikut :		<i>Behavioural</i> = perilaku, yang memperhatikan kriteria berikut :	
<i>Moveable</i>	Mudah dipindahkan	<i>Focused</i>	Fokus
<i>Mobile</i>	Gesit	<i>Open</i>	Terbuka
<i>Turbulent</i>	Sering terjadi pergolakan	<i>Charged</i>	Memiliki semangat / energi tinggi
<i>Lively</i>	Lincih (pergerakan penuh energi)	<i>Intimated</i>	Terintimidasi
<i>Busy</i>	Sibuk	<i>Theatrical</i>	Dibuat-buat (drama)
<i>Restless</i>	Gelisah, resah	<i>Playful</i>	Ceria, suka bergurau
<i>Changeable</i>	Berubah-ubah	<i>Mellow</i>	Lembut
<i>Active</i>	Aktif dan giat	<i>Shy</i>	Pemalu
<i>Shifting</i>	Perubahan / pergeseran	<i>Nervous</i>	Gugup
<i>Bustling</i>	Ramai, sibuk, dan ribut	<i>Excited</i>	Antusias

Sumber : Sussane Hofmann, 2014

Proses *Observe Rituals* (Hofmann, 2014) :

- a. Mengamati semua kejadian dan kegiatan (perilaku mereka terhadap sebuah *setting*) dalam waktu tertentu (saat tenang, sibuk, mendengarkan, mengerjakan, bercakap-cakap, dan lain-lain)

- b. Menata dokumentasi yang diambil serta penyesuaian terhadap kriteria observasi yang ada
- c. Menganalisis dan menjelaskan yang mempresentasikan suasana yang di amati.

Observe rituals merupakan metode observasi partisipatif yang berfokus pada pengamatan ritme dan ritual keseharian pengguna. Metode *observe rituals* ini digunakan untuk merekam detail perilaku serta ritme aktivitas anak-anak jalanan dalam ruang pembelajaran di Sekolah Bingkai Jalanan untuk memahami kebutuhan ruang, karakter pengguna, serta interaksi yang terjadi selama proses terjadi.

Dewasa	Remaja	Anak-Anak	Jembar Observasi & Pena	Kamera	Kelompok	Moderator/Observer	Jangka Waktu	
								
☒	12-18 tahun	5-11 tahun	☒	☒	☒	☒	☒	MODUL
4 orang	5 orang	51 orang	☒	☒	4 kelompok	☒	120 menit	KEGIATAN

Gambar 3. 1 Persiapan Modul dan Kegiatan saat Observasi Berlangsung
(Sumber : Olahan Grafis Pribadi Penulis, 2025)

Data ini kemudian dilengkapi dengan hasil observasi langsung terhadap interaksi anak di ruang-ruang publik kawasan Senen, sehingga diperoleh gambaran nyata mengenai bagaimana mereka menggunakan dan merespons lingkungan sekitarnya. Selanjutnya, pemahaman mengenai preferensi ruang diperoleh melalui media gambar yang dibuat oleh anak-anak, di mana bentuk, warna, dan karakter ruang yang mereka ekspresikan mencerminkan kebutuhan emosional dan psikologis mereka serta cara mereka memahami lingkungan binaan. Hasil ini diperkaya melalui metode *Behavioral Mapping* yang memetakan aktivitas anak terhadap ruang yang digunakan berdasarkan intensitas, distribusi spasial, dan durasi waktu. Dari pemetaan ini terlihat ruang-ruang yang paling aktif, titik interaksi yang dominan, serta area yang kurang dimanfaatkan. Secara keseluruhan, integrasi ketiga analisis ini menghasilkan landasan yang komprehensif dalam menentukan kebutuhan ruang, zonasi, sirkulasi, serta hubungan antar

fungsi pada pusat komunitas anak jalanan, sehingga desain yang dihasilkan lebih sesuai dengan perilaku nyata, persepsi, dan preferensi penggunanya.

3.4.3 Analisis Fungsional

Analisis fungsi yaitu kegiatan penentuan ruang yang mempertimbangkan fungsi dan tuntutan aktivitas yang diwadahi oleh ruang. analisis fungsi dilakukan dengan tujuan untuk menentukan ruang-ruang yang dibutuhkan dalam perancangan bangunan, dengan mempertimbangkan pelaku, aktivitas, dan kegunaan. Analisis ini diharapkan dapat memenuhi seluruh kebutuhan yang sesuai dengan pengguna dan aktivitas di dalamnya, dan sesuai dengan standar yang ada.

3.4.4 Analisis Aktivitas

Analisis aktivitas pengguna yaitu analisis untuk mengetahui aktivitas masing-masing kelompok pelaku, sehingga menghasilkan besaran aktivitas tiap ruang dan persyaratan tiap ruang. Analisis ini dapat ditentukan besaran kebutuhan ruang dan sirkulasi pada bangunan sesuai dengan fungsi yang telah dianalisis melalui analisis fungsi.

3.4.5 Analisis Kebutuhan ruang

Analisis kebutuhan ruang yaitu analisis untuk memperoleh persyaratan- persyaratan, kebutuhan, dan besaran ruang dengan mempertimbangkan fungsi dan tata ruang.

3.5 Konsep Perancangan

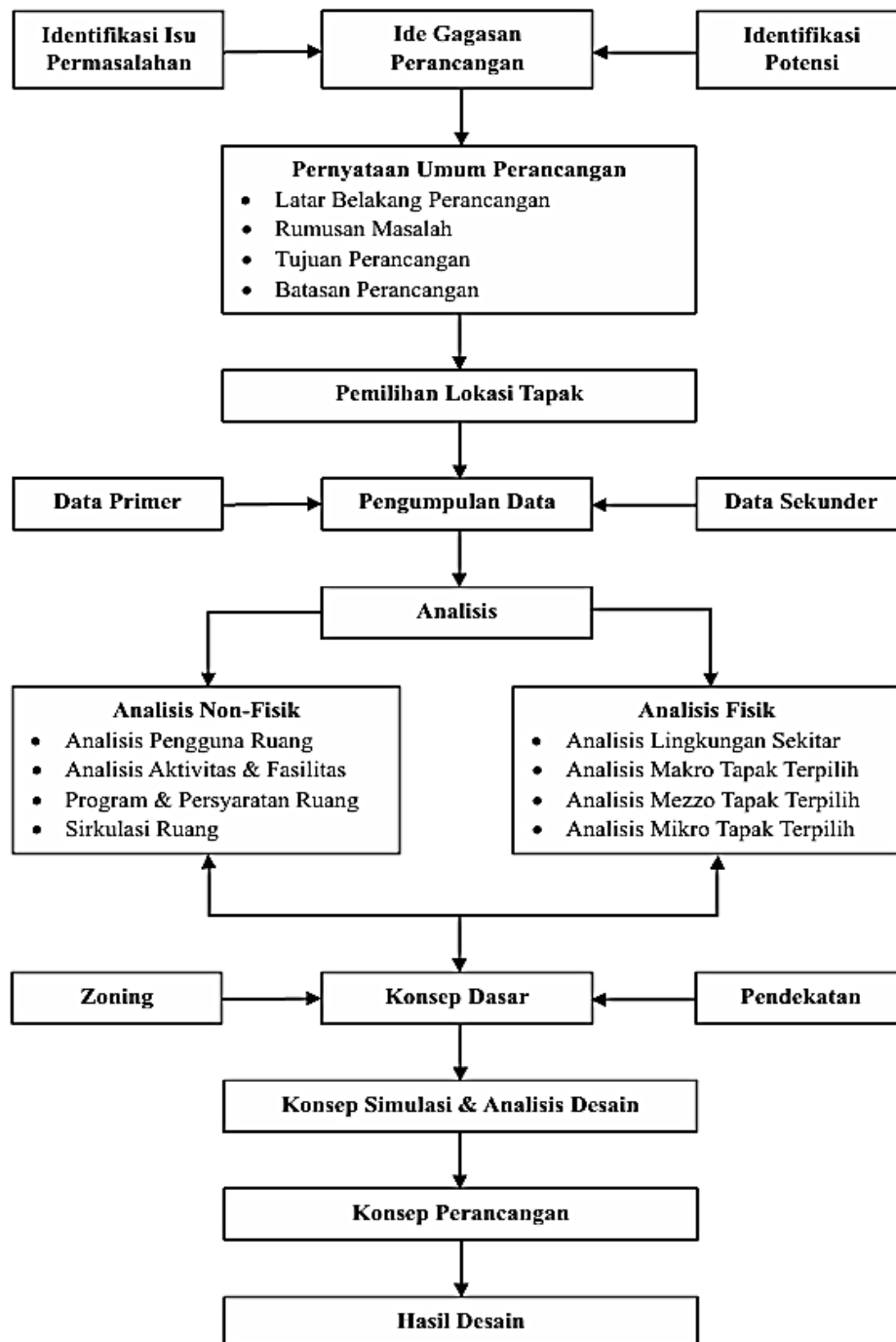
Konsep perancangan Pusat Komunitas Anak Jalanan di Kawasan Senen disusun berdasarkan hasil analisis tapak, perilaku, aktivitas, serta preferensi anak jalanan yang diperoleh melalui metode observasi langsung, *Observe Rituals, Users' Everyday Life Method Modules*, media gambar, dan *Behavioral Mapping*. Pendekatan arsitektur perilaku menurut David & Weinstein (2014) dalam *Spaces for Children* menjadi landasan utama dalam penyusunan konsep, dengan menekankan bahwa rancangan harus mampu berkomunikasi dengan manusia dan

lingkungannya, mewadahi aktivitas pengguna secara nyaman, memenuhi kebutuhan fisik, emosional, sosial, dan psikologis, serta tetap menghadirkan nilai estetika.

Konsep yang dikembangkan bertujuan menghadirkan ruang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga menjadi sarana transisi bagi anak jalanan menuju kehidupan yang lebih terarah. Oleh karena itu, perancangan menekankan penciptaan ruang yang ramah anak, inklusif, aman, dan mendukung tumbuh kembang mereka melalui interaksi sosial positif, kegiatan belajar, pelatihan keterampilan, serta ruang berekspresi. Konsep ini akan dijadikan sebagai acuan dalam menyusun perancangan. Penyajian konsep dipaparkan dalam bentuk narasi dan gambar. Adapun kajian konsep perancangan meliputi,

1. Konsep pendekatan atau dasar
2. Konsep perencanaan tapak
3. Konsep perancangan arsitektur
4. Konsep sistem struktur dan utilitas bangunan.

3.6 Alur Perancangan



Gambar 3. 2 Alur Perancangan
Sumber : Analisis Data Penulis (2025)

BAB IV

ANALISIS PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

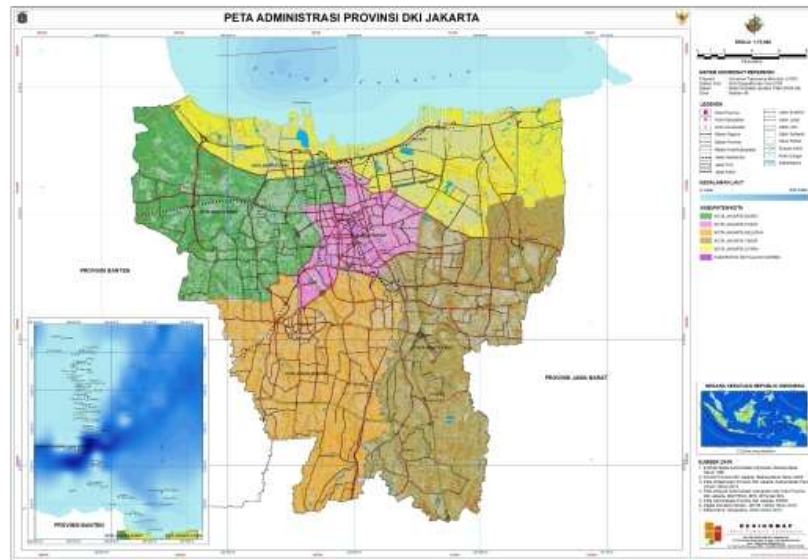
4.1 Analisis Perencanaan Lokasi

4.1.1 Analisis Makro

Provinsi DKI Jakarta terletak di barat laut Pulau Jawa dan berperan sebagai pusat pemerintahan, ekonomi, dan budaya Indonesia. Secara geografis, Jakarta berbatasan dengan Laut Jawa di utara serta Bekasi, Depok–Bogor, dan Tangerang di wilayah lainnya. Letaknya yang strategis didukung oleh jaringan transportasi udara, laut, dan darat berskala nasional hingga internasional. Namun, posisinya di pesisir utara menjadikan Jakarta rentan terhadap banjir, rob, dan penurunan muka tanah.

Berdasarkan Keputusan Gubernur Provinsi DKI Jakarta Nomor 171 tahun 2007 tentang Penataan, Penetapan Batas dan Wilayah Kelurahan di Provinsi DKI Jakarta, secara geografis Provinsi DKI Jakarta memiliki luas daratan 661,52 km² dan wilayah perairannya, mencapai seluas 6.977,5 km², termasuk Kepulauan Seribu yang terdiri dari sekitar 110 pulau. Sebagai ibu kota negara, DKI Jakarta memiliki status khusus yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 29 Tahun 2007. Secara administrasi, Provinsi DKI Jakarta terbagi menjadi lima wilayah Kotamadya dan satu Kabupaten Administrasi, yaitu :

1. Jakarta Pusat dengan luas daratan 47.90 km²
2. Jakarta Utara dengan luas daratan 154,01 km²
3. Jakarta Barat dengan luas daratan 126,15 km²
4. Jakarta Selatan dengan luas daratan 145,73 km²
5. Jakarta Timur dengan luas daratan 187,73 km²
6. Kabupaten Adm. Kepulauan Seribu.



Gambar 4. 1 Peta Administrasi Provinsi DKI Jakarta
(Sumber : petatematikindo.wordpress.com, 2013)

Topografi Jakarta didominasi dataran rendah dengan ketinggian 7-8 meter di atas permukaan laut, dan dilalui 13 sungai yang bermuara ke Teluk Jakarta, termasuk Sungai Ciliwung sebagai sungai utama. Kondisi topografi DKI Jakarta yang relatif datar, didominasi dataran rendah, dan adanya penurunan tanah, menyebabkan kota ini sangat rentan terjadi banjir dan rob yang perlu menjadi perhatian penting dalam merancang bangunan atau ruang publik yang tahan terhadap banjir dan dapat berfungsi optimal dalam segala musim serta untuk meminimalkan risiko bencana.

Berdasarkan data terbaru menurut hasil rekapitulasi resmi yang dirilis oleh Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil (Dukcapil) DKI Jakarta yang juga digunakan oleh Badan Pusat Statistik (BPS), data jumlah penduduk Provinsi DKI Jakarta per pertengahan tahun 2024 yaitu sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Tabel Data Kependudukan Provinsi DKI Jakarta (2024)

Kabupaten/Kota	Jumlah Penduduk (Jiwa)	Persentase (%)
Jakarta Pusat	1.072.630	9,63 %
Jakarta Utara	1.839.801	16,52 %
Jakarta Timur	3.254.977	29,23 %
Jakarta Barat	2.578.352	23,15 %
Jakarta Selatan	2.359.008	21,19 %
Kepulauan Seribu	30.114	0,27 %
Total =	11.135.191	100,00 %

Sumber : Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta, 2024

Data ini menunjukkan bahwa Jakarta Timur memiliki populasi paling besar, sedangkan Jakarta Pusat menempati posisi paling kecil di antara lima kota administrasi. Meskipun begitu Jakarta Pusat termasuk bagian yang sangat padat dibandingkan wilayah lainnya.

4.1.2 Analisis Mezzo dan Pemilihan Tapak

4.1.2.1 Profil Wilayah Kecamatan Senen

Jakarta Pusat secara administratif terdiri dari 8 kecamatan, yaitu Tanah Abang, Menteng, Senen, Johar Baru, Cempaka Putih, Kemayoran, Sawah Besar, dan Gambir. Kecamatan Senen, merupakan kecamatan dengan luas wilayah terkecil dari delapan kecamatan yang ada di Kota Administrasi Jakarta Pusat, dengan mencakup luas wilayah sekitar 4,22 km². Kecamatan Senen memiliki 6 kelurahan yaitu sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Tabel Statistika Luas dan Jumlah Penduduk Kelurahan di Kecamatan Senen (2024)

Kelurahan	Luas Wilayah (km ²)	Persentase Luas Wilayah (%)	Jumlah Penduduk	Persentase Populasi (%)
Kenari	0,91 km ²	21,68 %	11.373	9,38 %
Paseban	0,71 km ²	16,92 %	28.051	23,14 %
ramat	0,71 km ²	16,79 %	34.256	28,26 %
Kwitang	0,45 km ²	10,59 %	18.300	15,10 %
Senen	0,81 km ²	19,17 %	7.828	6,46 %
Bungur	0,63 km ²	14,84 %	21.404	17,66 %
Total =	4,22 km²	100 %	121.212	100 %

Sumber : Badan Pusat Statistik Kota Administrasi Jakarta Pusat, 2024

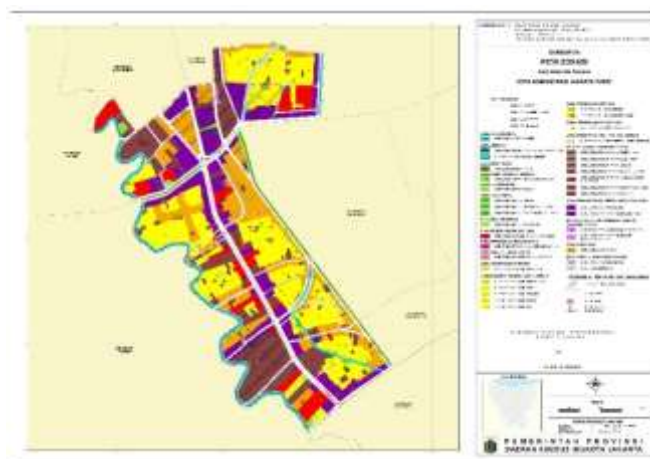
Total penduduk Kecamatan Senen mencapai 121.212 jiwa (2024), dengan densitas sekitar 28.724 jiwa/km², menunjukkan kawasan urban yang sangat padat dengan dominasi aktivitas perdagangan dan permukiman. Kepadatan yang tinggi ini menjadi indikasi kerentanan sosial, di mana sebagai wilayah memenuhi kategori kawasan kumuh menurut stnadar BPS (kepadatan >17.000 jiwa/km²) Kondisi kepadatan yang dibawah standar berpotensi meningkatkan resiko kesehatan, sanitasi, dan sosial masyarakat Senen.

Kecamatan Senen menjadi salah satu pusat aktivitas kelompok rentan di DKI Jakarta, termasuk anak jalanan, pekerja informal, lansia tanpa penghasilan tetap, dan penyandang disabilitas (Badan Pusat Statistik, 2024). Anak jalanan cukup banyak ditemukan di wilayah ini

karena Senen merupakan pusat transportasi dan perdagangan yang ramai, sehingga menjadi tempat berkumpul dan mencari nafkah bagi anak-anak dari keluarga kurang mampu. Keberadaan anak jalanan ini tidak hanya mencerminkan dimensi kesehatan dan sosial, tapi juga memperlihatkan potensi tinggi untuk pemberdayaan melalui program dukungan, pembinaan, dan layanan komunitas yang menyeluruh.

4.1.2.2 Kondisi Tata Ruang dan Guna Lahan

Kecamatan Senen merupakan kawasan strategis di Jakarta Pusat dengan fungsi ruang yang heterogen, didominasi zona campuran perdagangan, jasa, dan permukiman. Aktivitas ekonomi yang intens di Pasar Senen, Atrium Senen, Jaringan transportasi yang padat, serta keberadaan fasilitas pendidikan dan kesehatan menjadikan kawasan ini sibuk dan berpenduduk padat (Perda DKI Jakarta No.1 Tahun 2014).



Gambar 4. 2 Peta Administrasi Zonasi Wilayah Kecamatan Senen
(Sumber : Peraturan Daerah Provinsi DKI Jakarta Nomor 1 Tahun 2014 Tentang Rencana Detail Tata Ruang dan Peraturan Zonasi)

Dalam Rencana Detail Tata Ruang (RDTR) Provinsi DKI Jakarta yang diatur melalui Peraturan Daerah Nomor 1 Tahun 2014 dan diperbaharui dengan Peraturan Gubernur Daerah Khusus Ibukota Jakarta Nomor 31 Tahun 2022 tentang RDTR Wilayah Perencanaan Provinsi DKI Jakarta, Kecamatan Senen dibagi menjadi beberapa blok wilayah dan sub-zona yang merepresentasikan peruntukan ruang dan

intensitas pemanfaatan lahan. Secara visual, peta RDTR menunjukkan bahwa pembagian wilayah ini terdiri dari :

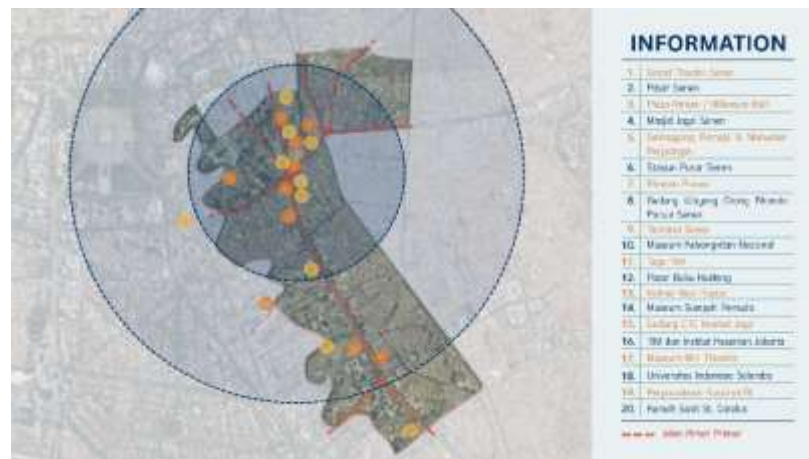
1. Zona K-1 dan K-2, zona untuk perkantoran, perdagangan dan jasa yang berada disepanjang Jalan Kramat Jaya, Jalan Salemba, dan area Pasar Senen.
2. Zona SPU, zona untuk pelayanan umum, sosial serta pemerintahan seperti sekolah, puskesmas, masjid, dan kantor pemerintah.
3. Zona R-1 dan R-2, zona untuk permukiman padat dan sedang.
4. Zona prasarana jaringan transportasi yang terhubung langsung dengan pusat kota serta jalur antarkota.

Dalam perancangan pusat komunitas anak jalanan ini, zonasi yang paling mendukung kegiatan sosial serta komunitas di Kecamatan Senen adalah zona pelayanan umum (SPU) dan zona perkantoran, perdagangan dan jasa (K-1 dan K-2). Pemanfaatan zona-zona ini harus tetap mengikuti aturan KDB, KLB, dan GSB sesuai sub-zona dalam RDTR.

4.1.2.3 Langgam dan Fungsi Bangunan di Kawasan Senen

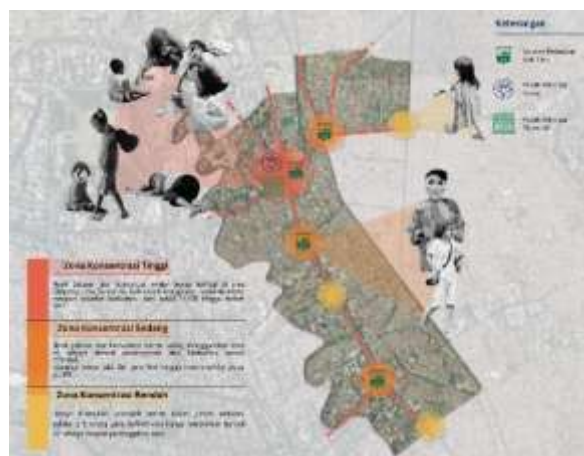
Kecamatan Senen merupakan kawasan bersejarah dengan karakter heterogen yang sejak masa kolonial berkembang sebagai pusat perdagangan, ditandai oleh Pasar Senen sebagai simpul ekonomi utama. Kawasan ini memiliki zona perdagangan di sekitar Pasar dan Stasiun Senen, zona pendidikan dan perkantoran di Kenari–Kramat, serta permukiman padat di Kwitang, Bungur, dan Paseban.

Karakter arsitektur Senen beragam, mulai dari bangunan kolonial dan Art Deco hingga bangunan modern. Tipologi bangunan didominasi ruko, pasar, fasilitas pendidikan, kantor, dan permukiman dengan skala bervariasi. Pola massa bangunan cenderung rapat dan kompak mengikuti jaringan jalan utama dan gang sempit, dengan kondisi fisik bangunan yang bervariasi dari terawat hingga rusak ringan.



Gambar 4. 3 Fungsi Bangunan Sekitar di Kawasan Senen
(Sumber : Olahan Grafis Pribadi Penulis, 2025)

Secara umum, kondisi fisik bangunan di Kecamatan Senen cukup bervariasi. Di kawasan Pasar Senen yang telah mengalami beberapa tahap revitalisasi, kondisi bangunan relatif masih baik dan terawat. Namun, terdapat beberapa bangunan dengan kondisi sedang hingga rusak ringan di beberapa area permukiman padat dan kampung kota. Usia bangunan di kawasan ini juga beragam, mulai dari bangunan kolonial yang berusia puluhan tahun hingga rumah-rumah baru hasil renovasi. Pada kawasan Senen ini, banyak proses renovasi parsial yang telah dilakukan, namun jarang ditemukan restorasi yang mempertahankan keaslian langgam lama.



Gambar 4. 4 Peta Persebaran Aktivitas Sosial dan Ekonomi serta Persebaran Kelompok Rentan di Kawasan Senen
(Sumber : Olahan Grafis Pribadi Penulis, 2025)

Kecamatan Senen merupakan *melting pot* dengan nilai sosial-budaya yang kuat, tercermin dari keberagaman aktivitas ekonomi,

sosial, dan budaya. Keberadaan pasar tradisional, bangunan bersejarah, ruang pertunjukan, serta rumah ibadah berbagai agama membentuk identitas kawasan dan menunjukkan dinamika serta toleransi kehidupan urban. Praktik *adaptive reuse* bangunan lama dan tumbuhnya komunitas seni turut memperkaya karakter Senen, meskipun nilai keseniannya mulai memudar akibat keterbatasan ruang berekspresi.

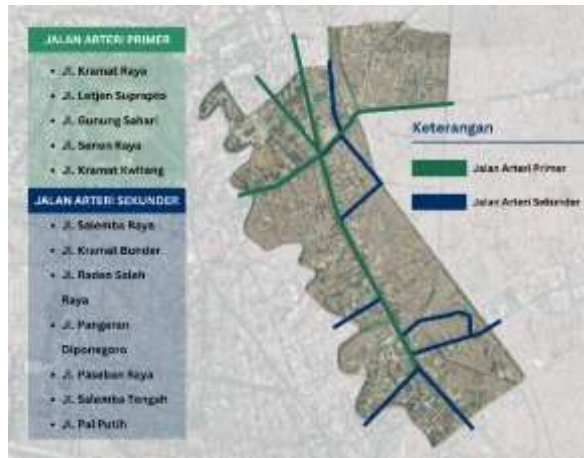
4.1.2.4 Aksesibilitas dan Konektivitas

Integrasi bangunan dan ruang publik di Kecamatan Senen masih rendah, terutama karena banyak bangunan komersial yang menutup akses visual maupun fisik ke ruang publik. Meskipun terdapat beberapa ruang terbuka seperti plaza, jalur pedestrian, dan area parkir yang berfungsi sebagai titik temu aktivitas, kualitasnya masih terhambat oleh kepadatan, keberadaan PKL, serta minimnya ruang hijau. Infrastruktur transportasi seperti Stasiun Pasar Senen, terminal, dan halte TransJakarta sudah terhubung dengan baik ke pusat aktivitas kawasan, namun revitalisasi lebih lanjut dibutuhkan agar integrasi ruang publik dan mobilitas menjadi lebih optimal dan ramah pejalan kaki.



Gambar 4. 5 Pemetaan RPTRA, RTH dan Potensi Ruang Publik di Kawasan Senen
(Sumber : Olahan Grafis Pribadi Penulis, 2025)

1. Akses Utama dan Sekunder ke Kecamatan Senen



Gambar 4. 6 Peta Pembagian Jalan Arteri Primer dan Arteri Sekunder
(Sumber : Olahan Grafis Pribadi Penulis, 2025)

Kecamatan Senen memiliki aksesibilitas tinggi melalui jaringan jalan utama seperti Jalan Kramat Raya, Letjen Suprpto, Salemba Raya, Senen Raya, dan Bungur Besar Raya yang berfungsi sebagai arteri primer dan sekunder. Jalan-jalan lokal seperti Kwitang Raya dan Kenari 1 memperkuat konektivitas antar-kelurahan. Jalan Senen Raya menjadi jalur vital penghubung kawasan sekaligus salah satu titik lalu lintas terpadat di Jakarta Pusat. Jalan Senen Raya, khususnya menjadi penghubung vital antara Senen dengan Cempaka Putih, Gambir, dan Gunung Sahari, serta menjadi bagian dari simpang lima Senen yang merupakan salah satu titik lalu lintas terpadat di Jakarta Pusat (Sukmarini, 2022).

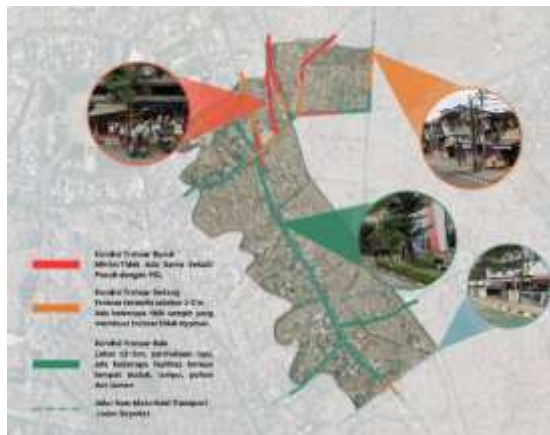
2. Transportasi Umum



Gambar 4. 7 Peta Jalur Transportasi Umum Kecamatan Senen
(Sumber : Olahan Grafis Pribadi Penulis, 2025)

Senen merupakan simpul transportasi penting yang terintegrasi dengan KRL Commuter Line, kereta antarkota, halte-halte TransJakarta strategis, dan Terminal Bus Senen. Moda transportasi lain seperti mikrolet, metromini, bajaj, serta ojek daring menambah fleksibilitas mobilitas meskipun kemacetan masih sering terjadi pada jam sibuk.

3. Akses Pejalan kaki dan *Non-Motorized Transport* (NMT)



Gambar 4. 8 Jalur Pedestrian dan Kecamatan Senen
(Sumber : Olahan Grafis Pribadi Penulis, 2025)

Akses pedestrian semakin membaik melalui revitalisasi trotoar di Kramat Raya, Senen Raya, dan sekitar stasiun. Trotoar kini lebih lebar dan ramah disabilitas, namun beberapa titik masih terganggu oleh PKL dan parkir liar. Fasilitas NMT seperti jalur sepeda masih terbatas dan belum terintegrasi penuh dengan jaringan transportasi umum.

4. Kendala Aksesibilitas di Kecamatan Senen



Gambar 4. 9 Visualisasi Kendala Aksesibilitas Kecamatan Senen
(Sumber : Olahan Grafis Pribadi Penulis, 2025)

Meskipun Kecamatan Senen ini secara fisik memiliki aksesibilitas yang cukup tinggi, masih terdapat beberapa kendala aksesibilitas utama yang perlu diperhatikan dalam pemilihan tapak perancangan, yaitu sebagai berikut :

- a. Kemacetan lalu lintas pada simpang lima Senen dan jalan-jalan utama terutama pada jam sibuk akibat volume kendaraan yang tinggi dan keterbatasan kapasitas jalan.
- b. Keterbatasan akses pejalan kaki dan fasilitas ramah disabilitas di semua kelurahan serta di antara mode transportasi umum belum maksimal dan rata sehingga dapat membatasi mobilitas.
- c. Akses pedestrian yang membuat para pejalan kaki bersinggungan dengan PKL dan parkir liar mengurangi kenyamanan dan keamanan pedestrian.
- d. Ketimpangan konektivitas antara pusat keramaian dan kantong-kantong permukiman padat atau informal.

4.1.2.5 Sarana Prasarana dan Fasilitas Umum di Kecamatan Senen

1. Fasilitas Pendidikan Formal

Fasilitas pendidikan di Kecamatan Senen tersebar cukup merata. Setiap kelurahan minimal memiliki satu SD negeri dan beberapa SD swasta, sementara SMP dan SMA/SMK lebih terkonsentrasi di Kenari, Paseban, dan Kramat. Area Salemba dan Kenari juga memiliki perguruan tinggi seperti UI Salemba. Lembaga pendidikan berbasis agama (MI, MTs, MA) turut melengkapi pilihan pendidikan. Secara umum, kondisi sekolah negeri baik karena program revitalisasi, meskipun beberapa masih membutuhkan peningkatan fasilitas.

Tabel 4. 3 Jumlah Sekolah Menurut Tingkat Pendidikan di Kecamatan Senen (2023/2024)

Tingkat Pendidikan	Negeri	Swasta	Jumlah
Taman Kanak-Kanak (TK)	1	18	19
Raudatul Athfal (RA)	-	3	2
Sekolah Dasar (SD)	19	11	30
Madrasah Ibtidaiyah (MI)	-	2	2

Tingkat Pendidikan	Negeri	Swasta	Jumlah
Sekolah Menengah Pertama (SMP)	1	11	12
Madrasah Tsanawiyah (MTs)	-	1	1
Sekolah Menengah Atas (SMA)	1	7	8
Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)	1	6	7
Madrasah Aliyah (MA)	-	1	1

Sumber : Badan Pusat Statistik Kota Administrasi Jakarta Pusat, 2024

2. Fasilitas Kesehatan

Senen memiliki Puskesmas Kecamatan serta Puskesmas Kelurahan di setiap wilayah. Terdapat beberapa rumah sakit besar, klinik swasta, dan layanan posyandu. Akses layanan kesehatan dasar cukup tersedia, namun pemukiman padat masih terhambat faktor ekonomi dan mobilitas. Kualitas dan kapasitas pelayanan perlu ditingkatkan melalui edukasi dan kolaborasi pemerintah.

Tabel 4. 4 Jumlah Kelurahan yang Memiliki Sarana Kesehatan Menurut Jenis Sarana Kesehatan di Kecamatan Senen (2021-2023)

Jenis Sarana Kesehatan	2021	2022	2023
Rumah Sakit	3	4	3
Rumah Sakit Bersalin	-	-	-
Poliklinik / Balai Pengobatan	3	3	2
Puskesmas Rawat Inap	1	1	-
Puskesmas Tanpa Rawat Inap	5	5	1
Apotek	4	4	5

Sumber : Badan Pusat Statistik Kota Administrasi Jakarta Pusat, 2024

3. Fasilitas Keagamaan

Rumah ibadah tersebar merata di seluruh kelurahan, didominasi masjid serta mushola. Gereja, vihara, dan tempat ibadah lain terdapat di Kramat, Paseban, dan beberapa titik lain. Rumah ibadah juga aktif sebagai pusat kegiatan sosial seperti pengajian, pendidikan informal, dan program bantuan masyarakat, sehingga berpotensi menjadi mitra strategis pusat komunitas anak.

Tabel 4. 5 Jumlah Tempat Ibadah menurut Kelurahan di Kecamatan Senen (2023)

Kelurahan	Masjid	Mushola	Gereja Kristen	Gereja Katholik	Kapel	Pura	Vihara	Kelenteng
Kenari	7	4	9	1	-	-	-	-
Paseban	9	9	1	1	2	-	-	-
Kramat	10	15	7	-	-	-	1	-
Kwitang	6	11	1	-	-	-	-	-
Senen	8	5	3	-	-	1	-	-
Bungur	10	6	1	0	-	-	-	-
Senen	50	50	22	2	2	0	1	0

Sumber : Badan Pusat Statistik Kota Administrasi Jakarta Pusat, 2024

4. Fasilitas Olahraga dan Rekreasi

Fasilitas olahraga masih terbatas, terutama ruang terbuka dan lapangan olahraga. Taman Amir Hamzah dan beberapa RPTRA di Kenari serta Paseban cukup aktif dimanfaatkan masyarakat untuk bermain, belajar, dan kegiatan komunitas. Namun persebaran RPTRA belum merata, dan beberapa fasilitas olahraga berada dalam kondisi kurang memadai. Meski demikian, potensi kolaborasi untuk program seni, olahraga, dan pengembangan karakter anak cukup besar.

Tabel 4. 6 Jumlah Kelurahan yang Memiliki Kelompok Kegiatan Olahraga Menurut Jenis Olahraga dan Ketersediaan Fasilitas Olahraga di Kecamatan Senen (2023)

Jenis Olahraga	Kondisi Fasilitas Olahraga			Kelurahan yang Tidak Ada Fasilitas Olahraga untuk Jenis Olahraga Tersebut (6 Kelurahan)
	Baik	Rusak Sedang	Rusak Parah	
Bela diri (pencak silat, karate, dll)	2	-	-	4
Billiard	-	-	-	0
Bola basket	2	-	-	4
Bola voli	2	-	1	3
Bulu tangkis	3	-	-	3
Fitnes, aerobik, dll	3	-	-	3
Futsal	4	-	-	2
Renang	1	-	-	5
Sepak bola	1	-	-	5
Tenis lapangan	2	-	-	4
Tenis meja	5	-	-	1

Sumber : Badan Pusat Statistik Kota Administrasi Jakarta Pusat, 2024

5. Sarana Perdagangan

Kecamatan Senen merupakan kawasan perdagangan aktif yang didominasi oleh Pasar Senen Blok 1–6 dan Pasar Senen Jaya sebagai pusat perdagangan modern, didukung oleh pusat perbelanjaan seperti Atrium Senen serta jaringan minimarket. Keberadaan pasar kecil dan pasar malam informal turut menyediakan akses ekonomi bagi pedagang kecil dan masyarakat berpenghasilan rendah. Aksesibilitas menuju Pasar Senen tergolong baik melalui transportasi umum dan jalur pedestrian, meskipun masih dihadapkan pada masalah kemacetan dan pemanfaatan ruang publik oleh pedagang kaki lima.

Tabel 4. 7 Jumlah Sarana Perdagangan Menurut Kelurahan dan Jenis Sarana Perdagangan di Kecamatan Senen (2023)

Kelurahan	Kelompok Pertokoan	Pasar dengan Bangunan Permanen	Pasar dengan Bangunan Semi Permanen	Pasar tanpa Bangunan	Mini Market/ Swalayan/ Super market	Restoran/ Rumah Makan
Kenari	-	1	-	-	7	3
Paseban	1	1	-	-	10	5
Kramat	1	-	-	1	12	12
Kwitang	2	1	-	1	9	3
Senen	5	1	-	-	7	97
Bungur	-	1	1	-	3	2
Kecamatan Senen	9	5	1	2	48	122

Sumber : Badan Pusat Statistik Kota Administrasi Jakarta Pusat, 2024

6. Fasilitas Kesejahteraan Sosial

Fasilitas formal seperti rumah singgah dan panti sosial di Kecamatan Senen masih terbatas, meskipun terdapat LSM dan yayasan yang aktif menangani anak jalanan, terutama di sekitar Pasar Senen. RPTRA dimanfaatkan sebagai ruang aktivitas anak, namun belum berfungsi sebagai fasilitas perlindungan. Program pemerintah seperti PKH dan BPNT telah berjalan, tetapi cakupannya belum merata, sehingga kolaborasi antara pemerintah, LSM, dan komunitas lokal menjadi krusial.

Perencanaan pusat komunitas anak jalanan di Kecamatan Senen diharapkan dapat mengisi kekosongan fasilitas perlindungan dan pengembangan anak, sekaligus memperkuat sinergi dengan Dinas Sosial, RPTRA, rumah ibadah, dan LSM untuk membentuk jaringan layanan sosial yang lebih terpadu dan berkelanjutan.

4.1.2.6 Kriteria Pemilihan Lokasi Tapak

Pemilihan tapak Pusat Komunitas Anak Jalanan di Kecamatan Senen mempertimbangkan aspek fisik, sosial, dan legal yang selaras dengan kebijakan Pemerintah Provinsi DKI Jakarta, khususnya Pergub No. 169 Tahun 2014 tentang penanganan PMKS, guna memastikan legitimasi dan dukungan kelembagaan.

Aspek utama meliputi aksesibilitas tinggi terhadap transportasi umum dan titik aktivitas anak jalanan, kesesuaian zonasi RDTR serta legalitas lahan, serta keterhubungan dengan fasilitas sosial sekitar.

Kondisi lingkungan tapak harus aman, tidak rawan banjir atau kriminalitas, dan mendapat penerimaan masyarakat. Selain itu, tapak diharapkan mendukung integrasi program pemerintah dan kolaborasi komunitas agar pusat komunitas berfungsi sebagai bagian dari jaringan layanan sosial yang berkelanjutan.

Kriteria-kriteria pemilihan tapak tersebut kemudian dirangkum dalam tabel kriteria pemilihan tapak, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Kriteria Pemilihan Tapak Pusat Komunitas Anak Jalanan di Kecamatan Senen

No.	Kriteria	Keterangan
1.	Potensi Lokasi	Lokasi perlu berada di dekat titik aktivitas anak jalanan, seperti pasar, terminal, stasiun, dan ruang publik yang mempermudah <i>outreach</i> dan kehadiran anak-anak secara rutin.
2.	Aksesibilitas	Aksesibilitas ke tapak perlu dijangkau dengan mudah melalui berbagai moda transportasi umum (halte TransJakarta, Stasiun KRL, angkot), sert akses pejalan kaki yang nyaman dan aman bagi anak-anak, dan berada di lokasi yang mudah diakses dan tidak terpencil.
3.	Konektivitas Sosial	Tapak berdekatan atau berhubungan dengan fasilitas sosial lainnya seperti RPTRA, rumah ibadah, fasilitas pendidikan, fasilitas kesehatan, atau jaringan LSM/pengelola program sosial, untuk mendukung integrasi sosial dan kolaborasi antar program pemberdayaan dan layanan sosial.
4.	Peruntukkan dan Legalitas Tapak	Tapak sesuai dengan zonasi RDTR yang memperbolehkan fungsi sosial/komunitas, serta legalitas lahan jelas dan tidak bermasalah agar menghindari konflik penggunaan lahan dan memudahkan perizinan.
5.	Luas dan Fleksibilitas Tapak	Luas tapak cukup untuk menampung ruang-ruang program yang dibutuhkan sehingga memadai untuk aktivitas beragam, dan memiliki fleksibilitas untuk pengembangan di masa depan
6.	Kualitas Lingkungan dan Keamanan	Lingkungan fisik yang nyaman dan aman. Lingkungan yang bersih, bebas polusi, tidak rawan banjir, jauh dari bahaya kriminalitas serta lingkungan sosial yang mendukung aktivitas sosial anak-anak sehingga menjamin kenyamanan, keamanan fisik, dan psikologis anak jalanan selama beraktivitas di pusat komunitas.
Dasar Pertimbangan Pemilihan Site		- Peraturan Gubernur Provinsi DKI Jakarta No. 31 Tahun 2022 tentang Rencana Detail Tata Ruang Provinsi DKI Jakarta - Peraturan Gubernur Provinsi DKI Jakarta No.169 Tahun 2014 tentang Pola Penanganan Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial (PMKS) - Pergub Provinsi DKI Jakarta No. 123 Tahun 2017 tentang Pengelolaan dan Kebutuhan Saranan dan Prasarana RPTRA - Pergub Provinsi DKI Jakarta No. 27 Tahun 2023 tentang Tata Cara Pemberian Hibah dan Bantuan Sosial - Keputusan Gubernur No. 1767 Tahun 2021 Tentang Penetapan Status Penggunaan Barang Milik Daerah Berupa Tanah, Peralatan dan Mesin, Gedung dan Bangunan, Jalan, Irigasi dan Jaringan, dan Aset Tetap Lainnya pada Panti

Sumber : Analisis Pribadi Penulis Berdasarkan Referensi Studi Literatur, 2025

4.1.2.7 Alternatif Tapak

Berikut ini merupakan tiga alternatif tapak yang dipilih untuk dipertimbangkan dalam perancangan pusat komunitas anak jalanan di Kecamatan Senen, yaitu :

1. Alternatif Tapak 1



Gambar 4. 10 Alternatif Tapak 1
(Sumber : Google Earth, 2025)

Lokasi Tapak : Jl. Kramat Bunder No.67, RT.4/RW.2, Kramat, Kecamatan Senen, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

Luas Tapak : $\pm 3.500 \text{ m}^2$

Fungsi Lahan : Zona Perdagangan dan Jasa

Potensi Tapak :

- Tapak berada di lokasi yang strategis dan aksesibilitas yang tinggi, karena berada di kawasan Simpang Lima Senen sehingga sangat mudah di akses oleh pejalan kaki, pengguna transportasi umum, maupun kendaraan pribadi.
- Bangunan pada tapak memiliki nilai historis dan memori kolektif untuk masyarakat Senen.
- Tapak berada di zona perdagangan dan jasa sehingga legal untuk fungsi sosial publik seperti pusat komunitas.
- Tapak berdekatan dengan pusat perdagangan, fasilitas sosial dan publik.
- Tapak berada tepat di wilayah tingkat kepadatan tinggi, aktivitas ekonomi informal yang besar, dan keberadaan

kelompok rentan. Posisi ini menempatkan tapak tepat di pusat permasalahan, sehingga menjadi lokasi strategis untuk menjangkau secara langsung kelompok sasaran yang menjadi penerima manfaat.

2. Alternatif Tapak 2



Gambar 4. 11 Alternatif Tapak 2
(Sumber : Google Earth, 2025)

Lokasi Tapak : Jl. Kramat Raya No 69-71, Kelurahan Kwitang, Kecamatan Senen, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

Luas Tapak : $\pm 5.485 \text{ m}^2$

Fungsi Lahan : Zona Perdagangan dan Jasa

Potensi Tapak :

- a. Tapak berada di koridor utama dengan akses transportasi yang mudah diakses.
- b. Berada di kawasan yang padat aktivitas ekonomi dan sosial, tapak mudah terintegrasi dengan fasilitas publik, pusat perdagangan, dan komunitas seni di sekitar Jalan Kramat Raya dan Senen.
- c. Berada pada tapak yang dekat dengan sekolah, museum, dan fasilitas komunitas sehingga membuka peluang kolaborasi edukatif dan budaya.

3. Alternatif Tapak 3



Gambar 4. 12 Alternatif Tapak 3
(Sumber : Google Earth, 2025)

Lokasi Tapak : Jl. Prajurit KKO Usman dan Harun No. 26,
Kelurahan Kwitang, Kecamatan Senen, Jakarta Pusat.

Luas Tapak : $\pm 3.500 \text{ m}^2$

Fungsi Lahan : Zona Perdagangan dan Jasa

Potensi Tapak :

- Tapak berada di koridor penting Jl. Prajurit KKO Usman dan Harun yang menghubungkan kawasan administrasi, pendidikan, dan budaya di Kecamatan Senen.
- Lokasi mudah dijangkau melalui berbagai moda transportasi umum dan kendaraan pribadi.
- Dengan posisi yang strategis dan kedekatannya dengan fasilitas publik, tapak ini berpotensi dikembangkan dengan skema kerja sama pemerintah, swasta, dan masyarakat.

Selain potensi-potensi yang ada, alternatif tapak ini juga memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Kelebihan dan kekurangan alternatif tapak tersebut dirangkum dalam tabel dengan komparasi sebagai berikut :

Tabel 4. 9 Kelebihan dan Kekurangan Alternatif Tapak

No	Tapak	Kelebihan	Kekurangan
1.	Alternatif 1 : Jl. Kramat Bunder No.67, Kramat, Senen.	- Berada di Simpang Lima Senen, pusat aktivitas dan transportasi utama Jakarta Pusat - Potensi revitalisasi yang menghidupkan kembali kawasan	- Bangunan pada tapak terbengkalai dan rusak parah - Resiko stigma sosial terkait kawasan yang kurang terawat - Gedung pada tapak memiliki riwayat negatif

	 (Sumber : Google Earth, 2025)	- Nilai budaya dan identitas kawasan yang kuat - Aksesibilitas yang tinggi - Lokasi yang strategis	terkait penyalahgunaan dan degradasi kawasan
2.	Alternatif 2 : Jl. Kramat Raya, Kwitang, Senen.  (Sumber : Google Earth, 2025)	- Luas lahan dan kapasitas bangunan besar - Potensi <i>adaptive reuse</i> - Terintegrasi dengan lingkungan sosial dan ekonomi aktif di Kwitang dan Senen.	- Akses dan konektivitas sosial yang kurang kuat dibandingkan tapak lain - Kondisi gedung kurang terawat dan belum optimal digunakan
3.	Alternatif 3 : Jl. Prajurit KKO Usman dan Harun, Kwitang, Senen.  (Sumber : Google Earth, 2025)	- Terletak di kawasan militer dengan tingkat keamanan tinggi - Aksesibilitas yang baik dan dekat dengan fasilitas pemerintahan dan militer - Potensi berkolaborasi dengan institusi militer untuk program terfokus	- Luas lahan terbatas dibandingkan alternatif tapak lain - Fungsi kawasan lebih militer, kurang mendukung aktivitas sosial dan seni. - Tidak berada di pusat aktivitas anak jalanan

Sumber : Analisis Penulis, 2025

4.1.2.8 Penilaian Tapak

Ketiga tapak yang telah ditentukan akan dipilih berdasarkan analisis komparasi pembobotan nilai dengan menggunakan skala satu (1) hingga lima (5) yang didasarkan oleh teori *Likert Scale*. Parameter tersebut diantaranya :

- 1) Sangat Kurang
- 2) Kurang
- 3) Cukup Baik
- 4) Baik
- 5) Sangat Baik

Tapak yang telah ditentukan akan dipilih berdasarkan analisis komparasi pembobotan nilai. Setelah dilakukan komparasi, penilaian yang telah diberikan akan menunjukkan tapak dengan nilai tertinggi yang menjadi lokasi perancangan dari pusat komunitas anak jalanan dengan pendekatan arsitektur perilaku. Aspek atau kriteria untuk

pemilih site akan menjadi variabel penentu untuk kandidat akhir. Berikut ini adalah analisis komparasi kriteria pemilihan tapak serta penilaian terhadap masing-masing tapak tersebut yang dirangkum dalam tabel penilaian :

Tabel 4. 10 Komparasi Kriteria Pemilihan Tapak dan Penilaian Tapak

Kriteria	Tapak 1	Tapak 2	Tapak 3
Potensi Lokasi	5	4	3
Aksesibilitas	5	4	4
Konektivitas Sosial	5	4	3
Peruntukkan dan Legalitas Tapak	4	5	4
Luas dan Fleksibilitias Tapak	4	4	3
Kualitas Lingkungan dan Keamanan	3	3	5
Jumlah =	26	24	22

Sumber : Analisis Penulis, 2025

Berdasarkan komparasi yang sudah dilakukan terhadap ketiga alternatif tapak, dapat disimpulkan bahwa alternatif tapak 1 merupakan kandidat terkuat untuk menjadi pilihan site perancangan pusat komunitas anak jalanan dengan total bobot sebesar 26. Alternatif tapak 1 dengan luasan $\pm 3.500 \text{ m}^2$ akan dikelola sedemikian rupa sesuai dengan KDB, KLB, dan KDH daerah yang berlaku.

4.1.3 Analisis Mikro

4.1.3.1 Profil Site Rancangan

Tapak perancangan Pusat Komunitas Anak Jalanan berlokasi di Jalan Kramat Bunder No. 67, Kelurahan Kramat, Kecamatan Senen, Jakarta Pusat, tepat di kawasan Simpang Lima Senen yang merupakan pusat aktivitas ekonomi, sosial, dan transportasi. Luas tapak $\pm 3.500 \text{ m}^2$, dengan bangunan eksisting Grand Theater Senen—bekas bioskop yang tidak beroperasi sejak 2017 dan kini dalam kondisi rusak serta terbengkalai.

Meskipun tidak terdapat aktivitas formal di dalam tapak, lingkungan sekitarnya sangat padat oleh aktivitas informal seperti PKL, parkir liar, dan keramaian masyarakat sepanjang hari. Kondisi sosial yang aktif namun kurang tertata, serta keberadaan kelompok rentan di sekitar tapak, menjadikan lokasi ini potensial untuk pengembangan

pusat komunitas anak jalanan sebagai upaya revitalisasi kawasan dan penyediaan wadah sosial di Senen.



Gambar 4. 13 Alternatif Tapak 1
(Sumber : Google Earth, 2025)

Lokasi tapak yang berada di zona Kawasan Perdagangan dan Jasa (K-1) berdasarkan RDTR DKI Jakarta yang diatur pada Peraturan Daerah Provinsi DKI Jakarta No.1 Tahun 2012 yang mendukung fungsi sosial, komersial, dan budaya. Lokasi yang sangat strategis juga akan membuat aksesibilitas dan visibilitas semakin baik. Di bawah ini merupakan batasan-batasan *site* pada lokasi yang dipilih, yaitu :

1. Batas Utara : Berhadapan langsung dengan Jalan Kramat Bunder, JPO Pasar Senen, dan Pasar Senen Jaya 1 dan 2.
2. Batas Selatan : Berbatasan dengan deretan ruko dan Jalan Komplek Maya Indah.
3. Batas Barat : Berdekatan dengan Flyover Senen, Jalan Kramat Raya, dan zona pedestrian menuju kawasan Pasar Senen dan Stasiun Pasar Senen..
4. Batas Timur : Berbatasan dengan deretan ruko dan Jalan Kramat Pulo.

Berikut ini adalah dokumentasi hasil observasi pada kondisi eksisting sekitar site disertai dengan titik pengambilan gambarnya :

	- Aksesibilitas tinggi karena mudah diakses oleh kendaraan pribadi maupun transportasi publik.	- Kurangnya identitas visual (landmark signage) dan tidak adanya ruang terbuka publik yang menyatu dengan bangunan. - Citra negatif akibat degradasi sosial (prostitusi, narkoba, kriminalitas) - Tidak ada aktivitas publik, hanya digunakan sebagai parkir internal
(O)pportunities	Strategi (S-O)	Strategi (W-O)
- Potensi revitalisasi sebagai ruang komunitas, seni, edukasi, atau multifungsi - Dapat menghidupkan kembali identitas kawasan Senen - Daya tarik wisata sejarah dan budaya, peluang kolaborasi dengan komunitas dan pemerintah	- Memanfaatkan lokasi stratefi dan nilai sejarah kawasan untuk meningkatkan kegiatan di pusat komunitas - Menggandeng pihak swasta, komunitas seni dan akademisi untuk mengaktifkan ruang melalui kegiatan kreatif demi program pemberdayaan anak jalanan	- Melakukan pencitraan ulang dengan membangun pusat komunitas anak jalanan untuk mengubah persepsi negatif. - Mengintegrasikan kawasan sekitar dengan ruang publik, taman kecil, atau area komunitas untuk meningkatkan kualitas lingkungan.
(T)hreats	Strategi (S-T)	Strategi (W-T)
- Risiko alih fungsi menjadi bangunan komersial yang tidak mempertahankan nilai sejarah. - Kurangnya keberlanjutan dalam pengelolaan jika tidak disiapkan sistem tata kelola yang tepat. - Kompetisi dari fasilitas hiburan modern (bioskop, mal, pusat hiburan digital). - Isu sosial seperti gelandangan, pedagang kaki lima, dan kriminalitas ringan yang dapat menciptakan persepsi negatif terhadap kawasan.	- Mengoptimalkan akses transportasi publik dan peningkatan citra kawasan untuk meningkatkan keamanan, mengurangi stigma, dan menarik partisipasi masyarakat luas. - Menggunakan visibilitas kawasan dan sejarah bangunan sebagai simbol kepedulian terhadap isu anak jalanan dan menciptakan dukungan sosial	- Mengembangkan rencana pengelolaan jangka panjang melalui kolaborasi dengan NGO dan relawan untuk menjamin keberlanjutan program. - Menciptakan sistem keamanan dan kawasan yang aktif (cctv, penjaga, pencahayaan), mitigasi risiko kebakaran, dan melibatkan masyarakat dalam pengelolaan tapak untuk mencegah penyalahgunaan ruang serta menjaga keberlanjutan fungsi dan meningkatkan rasa aman bagi anak-anak dan pendamping.

Sumber : Analisis Penulis, 2025

4.1.3.3 Ukuran dan Tata Wilayah



Gambar 4. 15 Analisis Ukuran dan Tata Wilayah Tapak
(Sumber : Olahan Grafis Pribadi Penulis, 2025)

Lokasi tapak perancangan berukuran 3.500 m² ini berada di wilayah dengan fungsi lahan perdagangan dan jasa (*commercial zone*) menurut RDTR Provinsi DKI Jakarta. Zona K-1 ini mengizinkan

pengembangan bangunan bertingkat dengan fungsi komersial, jasa, dan multifungsional, yang sesuai dengan potensi sebagai ruang komunitas yang mengedepankan edukasi, wirausaha, dan seni. Berdasarkan Peraturan Gubernur DKI Jakarta No. 31 Tahun 2022, ada beberapa kebijakan dalam regulasi pada tapak yang perlu diperhatikan dalam perancangan, sebagai berikut :

Tabel 4. 12 Regulasi Tapak Perancangan

Parameter	Ketentuan / Batasan	Dasar Regulasi
Koefisien Dasar Bangunan (KDB)	Maksimal 55% dari luas lahan	Peraturan Gubernur DKI Jakarta No. 31 Tahun 2022 Tentang Rencana Detail Tata Ruang dan Peraturan Zonasi DKI Jakarta
Koefisien Lantai Bangunan (KLB)	3.5 - 6.5 kali luas lahan	
Koefisien Dasar Hijau (KDH)	Minimal 20% dari luas lahan	
Koefisien Tapak Basemen (KTB)	Maksimal 60% dari luas lahan	Peta Rencana Pola Ruang RDTR Jakartasatu (2025)
Garis Sempadan Bangunan (GSB)	GSB 5 meter GSB bisa 0 meter dengan catatan trotoar $\geq$ 3 m dan fungsi publik terpenuhi	

Sumber : Analisis Penulis, 2025

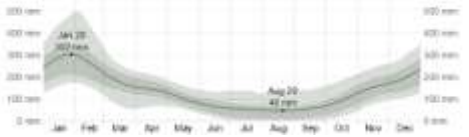
Dari tabel regulasi yang tertera di atas, dapat dilakukan perhitungan yang perlu diperhatikan dalam perancangan, sebagai berikut :

1. Luas lahan : 3.500 m²
2. KDB (min 55%): 1.925 m²
3. KLB (3.5-6.5) : 12.250 m² – 22.750 m²
4. KDH (min 20%): 700 m²
5. KTB (max 60%): 2.100 m²
6. GSB : 5 m dari Jl. Kramat Bunder dan Jl. Kramat Raya

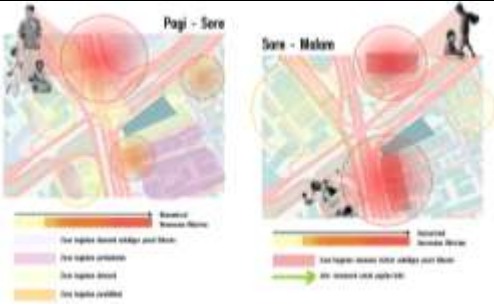
Hal ini menunjukkan bahwa tapak sangat layak dan strategis untuk dijadikan pusat komunitas anak jalanan, karena potensi zona yang mengizinkan fungsi sosial, edukatif, dan budaya. Parameter KDB, KLB, dan KDH yang seimbang dan fleksibel untuk desain inklusif. Serta, aksesibilitas tinggi dan kedekatan dengan target pengguna yaitu anak jalanan di kawasan Senen itu sendiri.

4.1.3.4 Analisis Site Perancangan

Tabel 4. 13 Analisis Mikro Site Perancangan

Analisis Kondisi Tapak	
Topografi	
 Gambar 4. 16 Analisis Kontur pada Tapak (Sumber : Olahan Grafis Pribadi Penulis, 2025)	
Eksisting	Respon dalam Desain
Tapak berada di dataran rendah Jakarta Pusat dengan kemiringan <5% dan selisih elevasi hanya ± 1 meter pada area $\pm 1000 \text{ m}^2$. Kondisi ini membuat tapak relatif datar, mudah diolah, dan mendukung mobilitas pejalan kaki maupun kendaraan tanpa kebutuhan pemotongan atau pengurugan tanah yang besar. Risiko longsor sangat rendah, namun kawasan Senen memiliki riwayat banjir dan genangan saat hujan lebat akibat kapasitas drainase yang tidak optimal.	Desain perlu mengantisipasi potensi banjir dengan meninggikan elevasi lantai dasar, menambah sistem resapan dan drainase yang lebih efektif, serta memasukkan elemen ruang terbuka hijau untuk meningkatkan infiltrasi dan mengurangi limpasan air. Pendekatan ini memastikan bangunan tetap aman, fungsional, dan adaptif terhadap kondisi lingkungan tapak.
Hidrologi	
 Gambar 4. 17 Grafik Rata-rata Curah Hujan Kota Jakarta (Sumber : WeatherSpark.com, 2025)	 Gambar 4. 18 Grafik Peluang Presipitasi Harian di Kota Jakarta (Sumber : WeatherSpark.com, 2025)
Eksisting	Respon dalam Desain
Kawasan Senen memiliki iklim tropis dengan curah hujan tinggi, mencapai 200–300 mm per tahun, dan puncak hujan sekitar 300 mm pada bulan Januari. Hari hujan rata-rata >150 hari per tahun, sehingga risiko genangan dan banjir lokal cukup besar ketika drainase tidak optimal. Suhu harian berkisar 24–32°C dengan kelembapan tinggi, khas iklim tropis lembap.	Desain perlu mengantisipasi tingginya curah hujan melalui sistem resapan dan manajemen limpasan air yang efisien, serta peningkatan kapasitas drainase. Kondisi panas dan lembap juga mendorong penggunaan strategi desain pasif seperti shading, ventilasi silang, dan vegetasi peneduh untuk meningkatkan kenyamanan termal.
Mikroklimat (Analisis Matahari)	
 Gambar 4. 19 Analisis Matahari pada Tapak (Sumber : Olahan Grafis Pribadi Penulis, 2025)	

Analisis Kondisi Tapak	
Eksisting	Respon dalam Desain
Arah matahari di tapak bergerak dari timur ke barat dengan kecenderungan condong ke utara sepanjang tahun. Pagi hari (06.00–09.00) tapak menerima cahaya yang nyaman dari timur, sedangkan siang hari cahaya datang hampir tegak lurus sehingga meningkatkan panas dan silau. Pada sore hari (15.00–18.00), sisi barat menerima radiasi tinggi yang berpotensi menyebabkan overheating. Jakarta rata-rata mendapat 8–9 jam sinar matahari per hari.	1. Menempatkan ruang yang membutuhkan privasi dan cahaya lembut di sisi timur. 2. Mengarahkan ruang utama ke barat–utara dengan bukaan optimal untuk pencahayaan alami. 3. Menambahkan shading devices, second façade, dan vegetasi peneduh terutama di sisi barat. 4. Menggunakan ventilasi silang, material reflektif, dan taman atap untuk mengurangi panas berlebih. 5. Menempatkan ruang servis di sisi yang paling terkena panas sore untuk menambah efisiensi termal.
Mikroklimat (Analisis Arah Angin)	
	
Gambar 4. 20 Analisis Matahari pada Tapak (Sumber : Olahan Grafis Pribadi Penulis, 2025)	
Eksisting	Respon dalam Desain
Pola angin di Jakarta dipengaruhi angin muson. Pada musim hujan (Nov–Apr), angin dominan berasal dari barat laut–barat daya dengan kelembapan tinggi dan potensi polusi. Pada musim kemarau (Mei–Okt), angin datang dari timur laut–tenggara dengan udara lebih kering dan bersih. Arah angin musiman ini memengaruhi kualitas udara dan kenyamanan termal di sekitar tapak.	1. Mengorientasikan bukaan ke arah angin dominan musim kemarau (timur laut–tenggara) untuk memaksimalkan ventilasi alami. 2. Menambahkan vegetasi buffer di sisi barat laut untuk menyaring polusi dan angin lembap pada musim hujan. 3. Mengatur sirkulasi udara dengan sistem ventilasi silang agar panas tidak terakumulasi. 4. Menggunakan elemen peneduh atau penyaring angin di area yang rentan terhadap angin kencang.
Vegetasi, Sensory Perception, dan Pemandangan	
	
Gambar 4. 21 Analisis Vegetasi Tapak (Sumber : Olahan Grafis Pribadi Penulis, 2025)	
	
Gambar 4. 22 Analisis Sensory Perception pada Tapak (Sumber : Olahan Grafis Pribadi Penulis, 2025)	
	
Gambar 4. 23 Analisis Sensory Perception pada Tapak (Sumber : Olahan Grafis Pribadi Penulis, 2025)	

Analisis Kondisi Tapak	
Eksisting	Respon dalam Desain
Tapak saat ini didominasi oleh permukaan keras dengan vegetasi terbatas. Vegetasi yang ada terutama berupa deretan pohon besar di sepanjang trotoar sebagai peneduh dan penyaring udara, sementara semak dan tanaman perdu hampir tidak ditemukan. Lingkungan sekitar tapak berada di kawasan sangat aktif dengan tingkat kebisingan tinggi dari jalan raya, rel kereta api, serta aktivitas pasar. Kualitas udara di kawasan Senen juga berada pada kategori “tidak sehat bagi kelompok sensitif” karena tingginya polusi kendaraan dan aktivitas komersial. Secara visual, tapak memiliki sejumlah potensi dan kendala: sisi utara menuju Jalan Kramat Bunder menawarkan pemandangan lebih menarik, sedangkan sisi timur-selatan berbatasan dengan ruko dan lebih sesuai untuk zona servis. Sisi barat menghadap jalan raya dan flyover, sementara area dalam tapak lebih tenang dan berpotensi menjadi ruang nyaman.	Desain mempertahankan pohon-pohon eksisting di tepi tapak untuk menjaga mikroklimat, sekaligus menambahkan vegetasi baru seperti pohon peneduh lokal, green wall, dan zona buffer vegetasi untuk mereduksi panas, polusi, dan kebisingan. Ruang tenang ditempatkan menjauh dari sumber bising, dan taman akustik alami digunakan sebagai peredam tambahan. Untuk menanggapi kualitas udara yang buruk, desain meminimalkan bukaan langsung ke sumber polusi, memaksimalkan ruang terbuka hijau sebagai penyaring, serta menyediakan ventilasi silang yang baik untuk ruang dalam. Dari sisi visual, aktivitas dan bukaan utama diarahkan ke area dalam tapak yang lebih tenang untuk menciptakan lingkungan aman dan nyaman bagi anak jalanan. Elemen mural, taman interaktif, dan instalasi seni anak diterapkan untuk memperkaya kualitas visual dan membangun identitas ruang yang positif.
Analisis Utilitas	
 Gambar 4. 24 Analisis Utilitas pada Tapak (Sumber : Olahan Grafis Pribadi Penulis, 2025)	
Eksisting	Respon dalam Desain
Tapak berada di kawasan perkotaan dengan akses penuh ke jaringan PDAM Jaya, listrik PLN yang stabil, serta sinyal telekomunikasi kuat termasuk fiber optik dan 4G/5G. Namun, tapak terletak di dataran rendah yang memiliki riwayat rawan genangan akibat sistem drainase yang kurang optimal. Selain itu, pengelolaan limbah domestik dan sampah di lingkungan sekitar belum tertata dengan baik sehingga memerlukan perhatian khusus.	Desain memanfaatkan akses utilitas eksisting (air bersih, listrik, dan telekomunikasi) secara optimal. Untuk mengatasi potensi genangan, diperlukan perancangan sistem drainase yang lebih baik, termasuk pengelolaan limpasan air hujan melalui saluran terintegrasi, bioretensi, atau sumur resapan. Pengelolaan limbah dirancang menggunakan pemisahan sampah, fasilitas pengumpulan yang teratur, serta sistem pengolahan limbah yang ramah lingkungan agar operasional pusat komunitas lebih higienis dan berkelanjutan.
Analisis Non-Fisik	
 Gambar 4. 25 Analisis Aktivitas pada Sekitar Tapak (Sumber : Olahan Grafis Pribadi Penulis, 2025)	
Eksisting	Respon dalam Desain
Simpang Lima Senen memiliki tingkat interaksi sosial yang sangat tinggi karena menjadi titik pertemuan tiga jalur arteri, dua halte Transjakarta, dan JPO penghubung. Area trotoar dan ruang terbuka banyak digunakan untuk aktivitas berjalan, beristirahat, menunggu transportasi, serta bersosialisasi. Kawasan ini juga dihuni kelompok rentan seperti anak jalanan, PKL, dan pekerja sektor informal sehingga dinamika sosial sangat intens dan kompleks.	Desain pusat komunitas perlu merespon keramaian dan potensi konflik ruang dengan menghadirkan zona aman bagi anak jalanan, menyediakan ruang interaksi yang terkontrol dan terlindungi, serta mengatur akses agar kegiatan tetap nyaman. Pelibatan komunitas lokal dalam program sosial dan pemberdayaan menjadi penting untuk menciptakan lingkungan yang inklusif dan mendukung perkembangan anak.

Sumber : Analisis Penulis, 2025

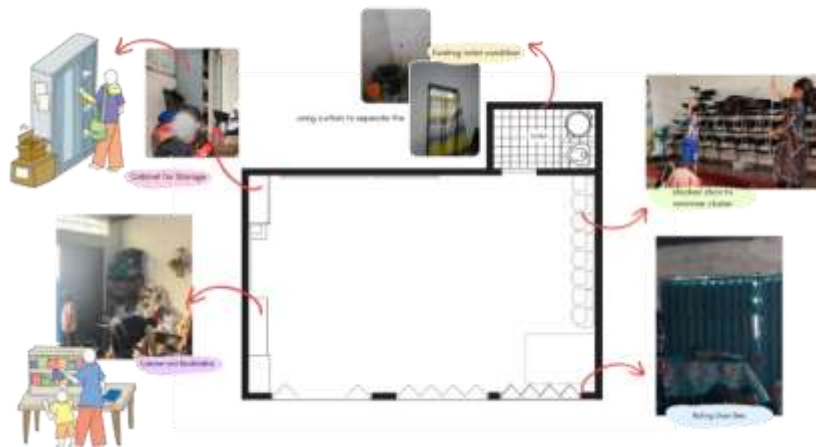
4.2 Analisis Hasil Pengamatan dan Wawancara terkait Perilaku Anak Jalanan

Pengamatan dilakukan untuk menilai penerapan prinsip arsitektur perilaku (David & Weinstein, 2013) pada ruang eksisting serta memahami aktivitas keseharian anak jalanan dalam konteks ruang nyata. Analisis dilakukan melalui observasi langsung yang dilengkapi metode *Observe Rituals* (Hofmann, 2014) dan *Users' Everyday Life Method Modules* guna merekam perilaku, preferensi, dan pola interaksi pengguna. Temuan ini menjadi dasar penyusunan konsep aktivitas dan perancangan ruang.

Observasi difokuskan pada ruang belajar Sekolah Bingkai Jalanan Senen untuk meninjau aspek komunikasi manusia–lingkungan, kenyamanan fisik dan psikis, pemenuhan kebutuhan sosial-emosional, serta kualitas estetika ruang. Berdasarkan wawancara dengan pengajar dan alumnus, sekolah ini kerap berpindah lokasi; saat ini beroperasi di Jalan Kramat Bunder RT 04 RW 01 pada kawasan padat, dengan memanfaatkan ruang gudang sederhana sebagai fasilitas belajar anak jalanan.



Gambar 4. 26 Lokasi Sekolah Bingkai Jalanan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi dan Google Earth, 2025)



Gambar 4. 27 Kondisi eksisting
(Sumber : Olahan Grafis Pribadi Penulis, 2025)

Ruang belajar Sekolah Bingkai Jalan Senen awalnya merupakan gudang yang tidak dirancang sebagai ruang pendidikan, namun telah berfungsi sebagai wadah belajar, bermain, dan interaksi sosial anak jalanan. Berdasarkan prinsip arsitektur perilaku (David & Weinstein, 2013), fungsi ruang cukup terbaca oleh pengguna tanpa penjelasan eksplisit. Namun, karena tidak dirancang sesuai kebutuhan pendidikan anak, skala dan proporsi ruang belum memenuhi standar antropometri dan kapasitas pengguna, sehingga menimbulkan ketidaknyamanan ergonomis, sulit fokus, serta kondisi *crowding* yang berpotensi meningkatkan stres selama proses belajar.

Dari aspek kenyamanan fisik dan psikis, ruang masih kurang optimal. Suhu ruang relatif tinggi ($\pm 32\text{--}34^{\circ}\text{C}$) dengan sirkulasi udara yang buruk, pencahayaan tidak merata, serta kebisingan lalu lintas yang masuk langsung ke ruang tanpa peredam, sehingga mengganggu konsentrasi belajar. Secara estetis, dominasi warna netral yang monoton kurang memberikan stimulasi psikologis positif, sementara ketiadaan ruang privat membatasi anak dalam menenangkan diri dan mengelola emosi. Meski mendorong interaksi sosial, penataan ruang belum memperhatikan jarak sosial sehingga kerap menimbulkan ketidaknyamanan.

Dari sisi perilaku pengguna, anak-anak menunjukkan rasa aman, senang, dan memiliki keterikatan emosional terhadap ruang. Ruang ini dinilai lebih baik dibanding lingkungan belajar sebelumnya karena memberikan perlindungan dari cuaca dan gangguan luar, serta memfasilitasi pertemuan dengan teman sebaya dan pengajar. Pola pemilihan sudut ruang yang konsisten menunjukkan upaya

membangun ruang personal dalam lingkungan komunal. Interaksi sosial berlangsung intens dan inklusif, didukung oleh ruang terbuka tanpa sekat.

Namun, perilaku pemeliharaan fasilitas masih rendah, menunjukkan perlunya desain ruang yang lebih tahan terhadap penggunaan intensif serta integrasi program edukatif untuk menumbuhkan tanggung jawab kolektif. Secara keseluruhan, ruang belajar ini berhasil menciptakan rasa aman, kebersamaan, dan interaksi sosial, tetapi masih memerlukan peningkatan signifikan pada aspek kenyamanan fisik, ruang personal, dan kualitas lingkungan belajar.

Tabel 4. 14 Hasil Analisis Prinsip Arsitektur pada Kondisi Eksisting di Sekolah Bingkai Jalanan

Prinsip Arsitektur Perilaku (David & Weinstein, 2013)	Keterangan
Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungannya	Keseluruhan : ✕
a. pencerminan fungsi dari bangunannya	✓
b. skala dan proporsi yang tepat dan dapat dinikmati oleh penggunaanya	✕
c. Penggunaan bahan dan struktur yang tepat	✕
Dapat mewadahi aktivitas penghuninya yang dapat memberikan kenyamanan dan juga menyenangkan	✕
Memenuhi sebuah nilai yang estetika	✕
Memperhatikan kondisi dan perilaku pemakai atau penghuninya	✕

Sumber : Analisis Penulis, 2025

Berdasarkan hasil observasi, ruang yang digunakan oleh Sekolah Bingkai Jalanan belum memenuhi prinsip arsitektur perilaku menurut David & Weinstein (2013). Aspek kenyamanan fisik, kesehatan, privasi, dan estetika masih belum terpenuhi secara memadai. Oleh karena itu, perancangan difokuskan pada peningkatan kualitas ruang agar lebih responsif terhadap kebutuhan fisik, emosional, sosial, dan psikologis anak jalanan, melalui perbaikan kenyamanan termal, pencahayaan, ventilasi, penyediaan ruang privat, serta pengaturan zona aktivitas yang lebih jelas. Penambahan elemen estetika yang mengangkat identitas budaya lokal juga diperlukan agar ruang tidak hanya bersifat fungsional, tetapi turut mendukung perkembangan psikologis dan rasa memiliki anak.

Selanjutnya, dilakukan pengamatan terhadap persepsi dan preferensi anak melalui media gambar sebagai metode untuk memahami kebutuhan ruang secara lebih mendalam. Anak-anak mengekspresikan persepsi mereka melalui bentuk dan warna yang familiar, yang mencerminkan cara mereka memahami dan berinteraksi dengan lingkungan bangunan. Beberapa hasil gambar yang dibuat oleh anak-anak Sekolah Bingkai Jalanan disajikan sebagai bagian dari analisis berikut :



Gambar 4. 28 Hasil Gambar Anak-Anak Jalanan di Sekolah Bingkai Jalanan
(Sumber : dokumentasi pribadi penulis, 2025)

Berdasarkan hasil gambar anak-anak jalanan di kawasan Senen, terlihat bahwa mereka memiliki kecenderungan kuat terhadap penggunaan warna, bentuk, dan estetika tertentu yang mencerminkan preferensi visual sekaligus kebutuhan psikologis mereka. Dari segi warna, anak-anak secara dominan memilih penggunaan warna-warna yang cerah, kontras, dan berani seperti biru, ungu, oranye, pink serta hijau. Pemilihan warna-warn ini mencerminkan suasana yang ceria, penuh energi, serta kebutuhan mereka akan lingkungan yang hidup dan penuh ekspresi, jauh dari nuansa gelap atau monoton. Hal ini menjadi pertimbangan saat merancang perancangan pusat komunitas anak jalanan, untuk menggunakan palet warna yang dominan cerah dengan akses-aksen yang kuat untuk menumbuhkan rasa nyaman sekaligus meningkatkan semangat anak dalam beraktivitas.

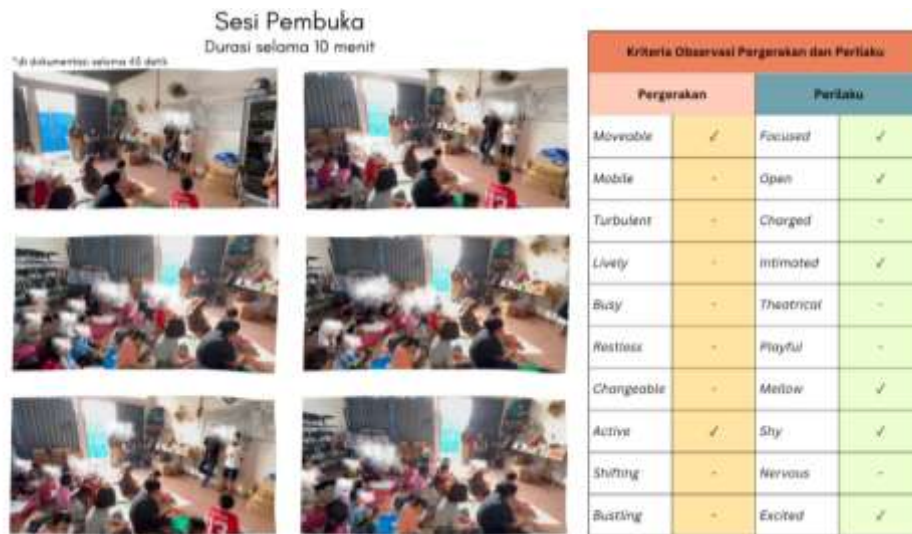


Gambar 4. 29 Palette Warna yang Digunakan dalam Gambar
(Sumber : Olahan Grafis Pribadi Penulis, 2025)

Dari segi bentuk, sebagian besar gambar menunjukkan bangunan sederhana berupa massa kotak dengan atap segitiga, pintu, dan jendela dasar yang merepresentasikan arsitektur yang familiar bagi anak-anak serta menekankan fungsi bangunan sebagai tempat aman dan berlindung. Beberapa gambar juga menampilkan gedung bertingkat dengan repetisi jendela, mencerminkan pengaruh lingkungan perkotaan Senen yang mereka temui sehari-hari.

Secara estetika, muncul simbol hati, figur manusia, kendaraan, matahari, pohon, dan awan yang menunjukkan pentingnya interaksi sosial, rasa memiliki, serta keterhubungan dengan ruang terbuka hijau. Hal ini mengindikasikan adanya kedekatan emosional anak terhadap ruang yang perlu direspons dalam perancangan. Oleh karena itu, desain diarahkan pada estetika yang ekspresif dan fleksibel, dengan peluang personalisasi ruang melalui mural atau area kreatif, serta penyediaan ruang luar alami dengan cahaya matahari dan vegetasi. Secara keseluruhan, preferensi visual anak mengindikasikan bahwa pusat komunitas anak jalanan di Kecamatan Senen perlu dirancang sebagai ruang yang sederhana, berwarna, bermakna, dan terhubung dengan alam, sejalan dengan kebutuhan perkembangan psikososial anak akan ekspresi, kreativitas, dan interaksi sosial dalam lingkungan yang sehat dan menyenangkan.

Pengamatan dilakukan pada tanggal 20 Juli 2024 di kegiatan belajar anak-anak jalanan di Sekolah Bingkai Jalanan, komunitas pendidikan informal bagi anak-anak jalanan di kawasan Senen, yang menjadi salah satu referensi penting untuk memahami karakter pengguna dan ruang yang mereka butuhkan. Berikut tabel acuan yang digunakan dalam mengamati pergerakan serta perilaku anak jalanan saat kegiatan belajar mengajar yang berlangsung selama 120 menit.



Gambar 4. 30 Proses dan Hasil Observasi Pergerakan dan Perilaku
(Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2025)



Gambar 4. 31 Proses dan Hasil Observasi Pergerakan dan Perilaku
(Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2025)



Gambar 4. 32 Proses dan Hasil Observasi Pergerakan dan Perilaku
(Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2025)



Gambar 4. 33 Proses dan Hasil Observasi Pergerakan dan Perilaku
(Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2025)



Gambar 4. 34 Proses dan Hasil Observasi Pergerakan dan Perilaku
(Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis, 2025)

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pola pergerakan anak-anak jalanan di ruang belajar didominasi oleh karakter *moveable*, *active*, *changeable*, dan *bustling*. Anak dan perabot sering berpindah mengikuti kebutuhan kegiatan yang fleksibel, dengan tingkat keterlibatan fisik dan sosial yang tinggi. Suasana ruang cenderung dinamis dan ramai, mencerminkan energi serta intensitas interaksi yang kuat.

Sebaliknya, perilaku *turbulent*, *restless*, *lively*, *busy*, dan *shifting* muncul secara sporadis, umumnya saat anak merasa jenuh atau bosan. Pola ini menegaskan pentingnya perancangan ruang yang fleksibel, multifungsi, dan portabel, serta

penyediaan zona khusus seperti ruang tenang atau area pengelolaan emosi untuk merespons dinamika perilaku yang intens namun tidak konstan.

Dari sisi perilaku, anak-anak paling sering menunjukkan sifat *open*, *intimate*, *charged*, dan *excited*, ditandai dengan keterbukaan, kedekatan sosial, antusiasme tinggi, dan ekspresi emosional yang kuat dalam proses belajar. Sementara perilaku *focused*, *mellow*, *shy*, dan *playful* muncul pada kondisi tertentu, seperti aktivitas individual, waktu istirahat, atau pada anak yang lebih besar dan telah terbiasa berkonsentrasi. Temuan ini menunjukkan perlunya ruang yang mampu mewadahi interaksi sosial yang hangat dan energetik, sekaligus menyediakan suasana yang mendukung fokus, ketenangan, dan refleksi.

Tabel 4. 15 Observasi pada Pergerakan dan Perilaku selama Kegiatan Berlangsung

Analisis terhadap Pergerakan (<i>Movement</i>) sebagai berikut :				
Sesi Pembuka	1. <i>Moveable</i> 2. <i>Active</i>			Kesimpulan : Paling tinggi dan sering terjadi : <i>Moveable</i> <i>Active</i> <i>Changeable</i> <i>Bustling</i> Paling rendah, hanya terjadi di kelompok dan waktu tertentu : <i>Turbulent</i> <i>Restless</i> <i>Lively</i> <i>Busy</i> <i>Shifting</i>
Sesi Kegiatan Belajar Mengajar	Kelompok A 1. <i>Moveable</i> 2. <i>Turbulent</i> 3. <i>Restless</i> 4. <i>Changeable</i> 5. <i>Active</i> 6. <i>Bustling</i>	Kelompok B 1. <i>Moveable</i> 2. <i>Turbulent</i> 3. <i>Changeable</i> 4. <i>Active</i> 5. <i>Shifting</i> 6. <i>Bustling</i>	Kelompok C dan D 1. <i>Moveable</i> 2. <i>Lively</i> 3. <i>Busy</i> 4. <i>Changeable</i> 5. <i>Active</i>	
Sesi Penutup	1. <i>Moveable</i> 2. <i>Active</i>			
Analisis terhadap Perilaku (<i>Behavioural</i>) sebagai berikut :				
Sesi Pembuka	1. <i>Focused</i> 2. <i>Open</i> 3. <i>Intimated</i> 4. <i>Mellow</i> 5. <i>Shy</i> 6. <i>Excited</i>			Kesimpulan : Paling tinggi dan sering terjadi : <i>Open</i> <i>Intimated</i> <i>Charged</i> <i>Excited</i> Paling rendah, hanya terjadi di kelompok dan waktu tertentu : <i>Focused</i> <i>Mellow</i> <i>Shy</i> <i>Playful</i>
Sesi Kegiatan Belajar Mengajar	Kelompok A 1. <i>Open</i> 2. <i>Charged</i> 3. <i>Intimated</i> 4. <i>Playful</i> 5. <i>Excited</i>	Kelompok B 1. <i>Open</i> 2. <i>Charged</i> 3. <i>Theatrical</i> 4. <i>Playful</i> 5. <i>Excited</i>	Kelompok C dan D 1. <i>Focused</i> 2. <i>Open</i> 3. <i>Charged</i> 4. <i>Excited</i>	
Sesi Penutup	1. <i>Focused</i> 2. <i>Open</i> 3. <i>Intimated</i> 4. <i>Mellow</i> 5. <i>Shy</i> 6. <i>Excited</i>			

Sumber : Analisis Penulis, 2025

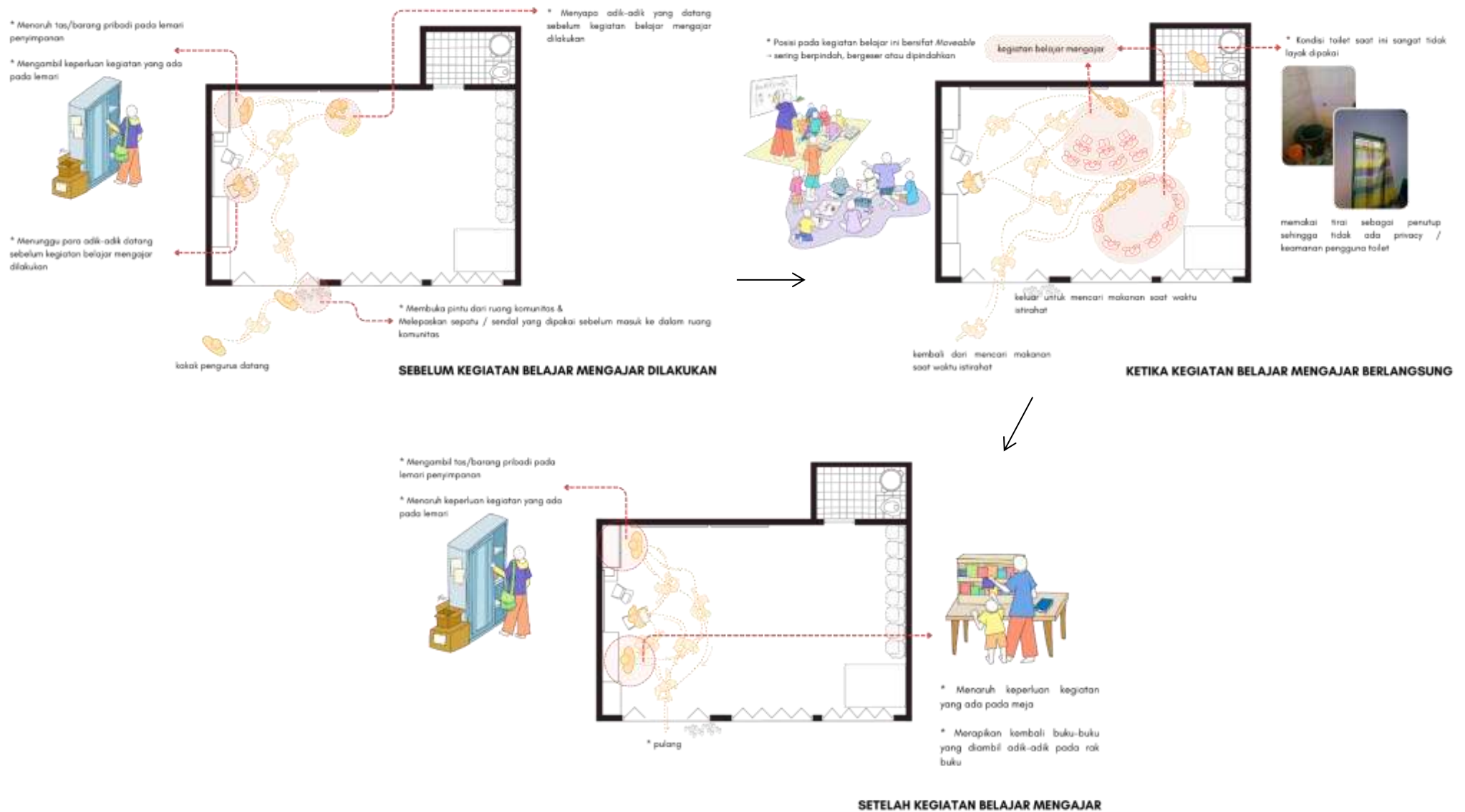
Berdasarkan hasil wawancara dengan pengajar Sekolah Bingkai Jalanan (SBJ), perilaku anak jalanan dalam komunitas belajar menunjukkan semangat dan antusiasme belajar yang tinggi meskipun ruang belajar memiliki keterbatasan fisik,

terutama pada aspek ventilasi, suhu, pencahayaan, dan kebisingan. Anak-anak menampilkan perilaku sosial yang aktif, inklusif, serta mampu menjalin relasi lintas usia dan gender, meskipun dinamika emosional seperti konflik kecil dan perilaku teritorial masih kerap muncul akibat kepadatan ruang. Tingginya kemampuan adaptasi dan kreativitas anak terlihat dari cara mereka memanfaatkan ruang seadanya secara spontan.

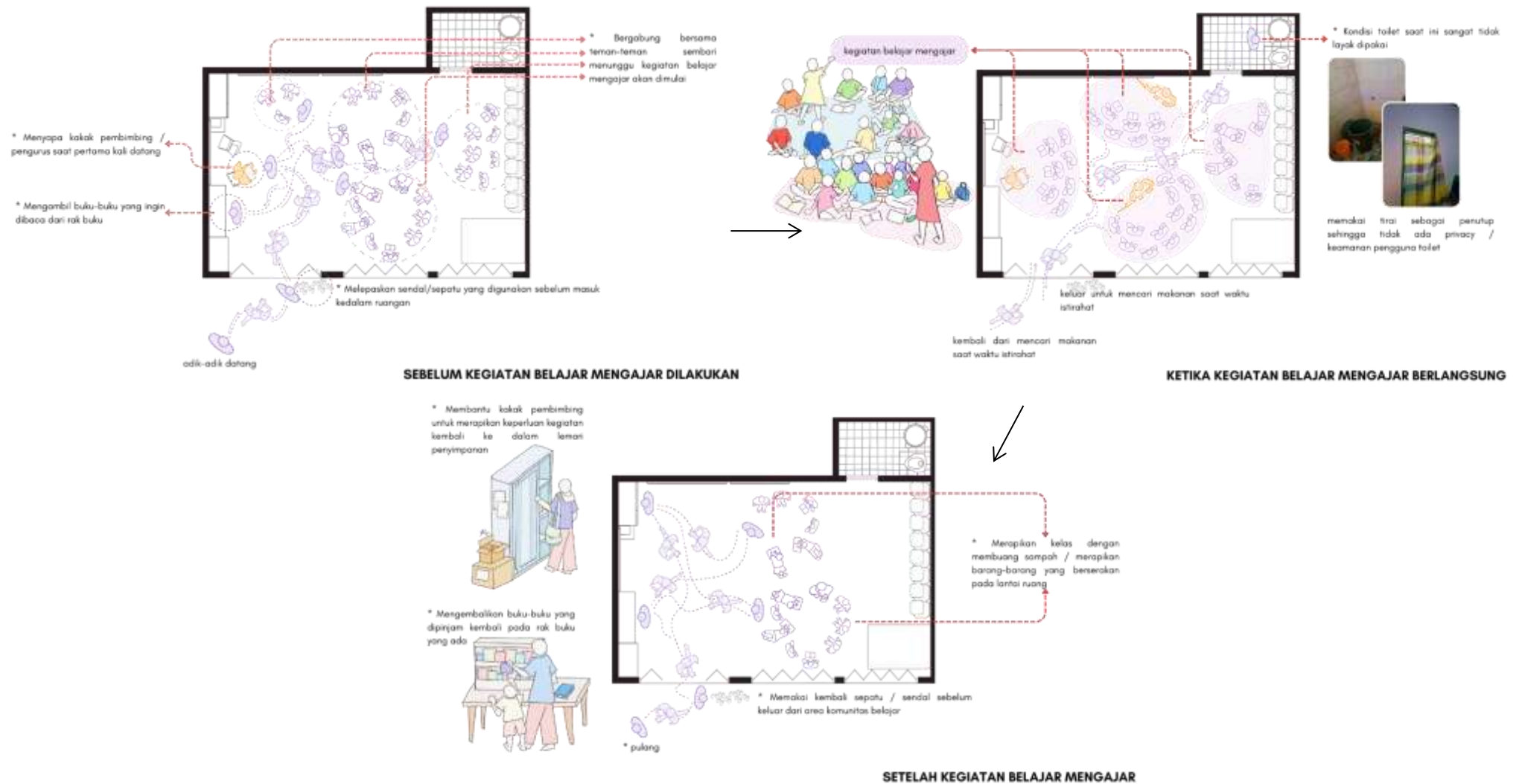
Secara umum, anak-anak menunjukkan perkembangan perilaku positif dari waktu ke waktu, seperti meningkatnya kepercayaan diri, keberanian berpendapat, dan motivasi belajar. Baik anak maupun pengajar memiliki aspirasi akan ruang belajar yang lebih layak, nyaman, serta mendukung kegiatan seni dan olahraga sebagai sarana pengembangan emosional dan kreativitas. Hal ini menegaskan bahwa dukungan ruang yang aman dan memberdayakan berperan penting dalam memaksimalkan potensi belajar dan sosial anak jalanan.

Selain observasi perilaku menggunakan metode *observe rituals* (Hofmann, 2014), dilakukan pula analisis *behavioral mapping* dengan pendekatan *person-centered mapping* untuk memahami pola pergerakan dan interaksi di ruang belajar SBJ. Hasil pemetaan menunjukkan bahwa pembimbing memiliki pergerakan menyebar dan dinamis untuk mengawasi serta mendampingi anak, sedangkan anak-anak mendominasi ruang dengan pergerakan tidak terpusat, sering berpindah posisi, dan sebagian membentuk *area personal* di sudut ruang sebagai respons terhadap keterbatasan kenyamanan fisik.

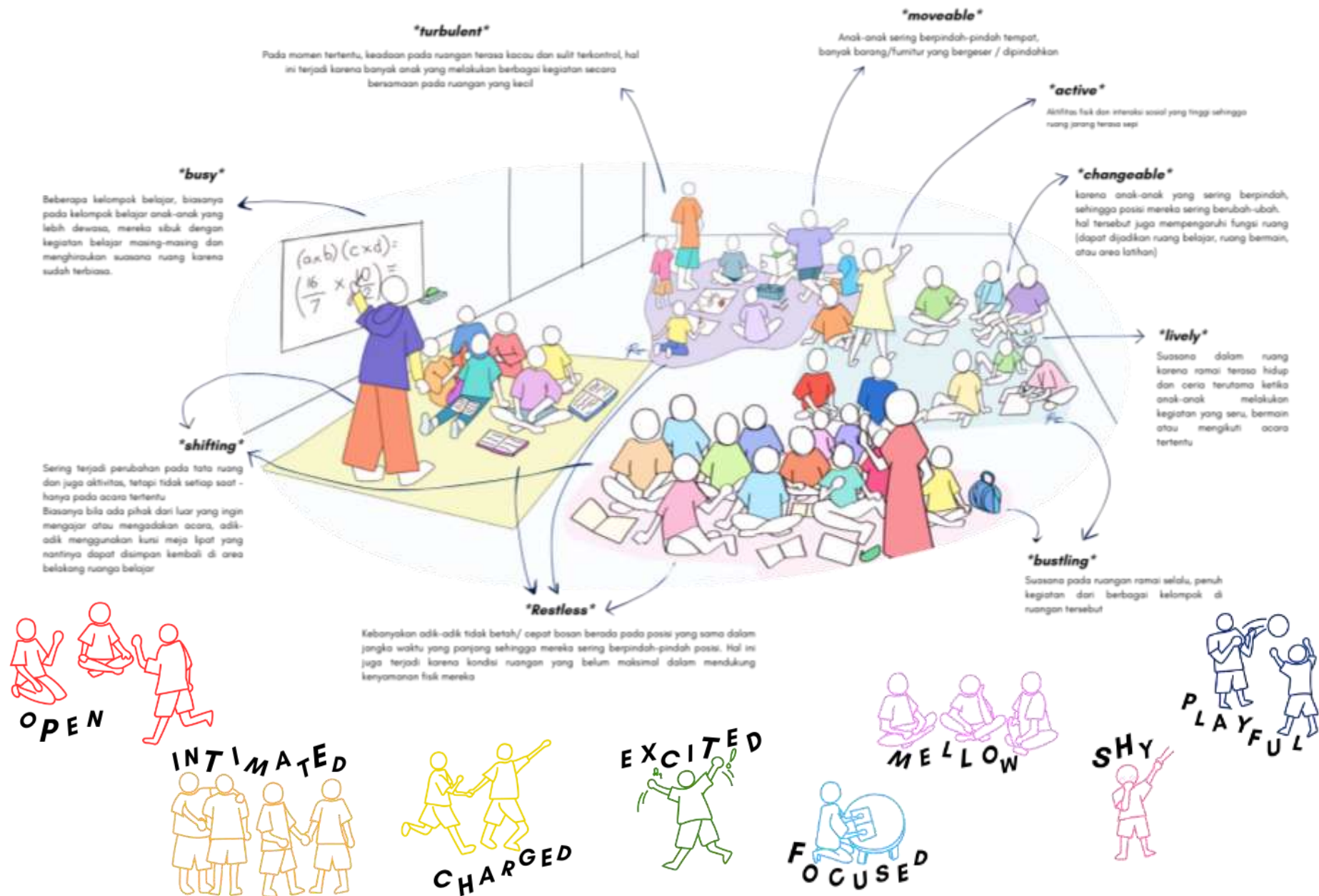
Pola *behavioral mapping* menegaskan bahwa ruang tunggal multifungsi di SBJ efektif sebagai wadah interaksi sosial dan kebersamaan, namun kurang mampu mendukung kebutuhan fokus dan privasi akibat tidak adanya batas aktivitas yang jelas. Oleh karena itu, dalam perancangan Pusat Komunitas Anak Jalanan dengan pendekatan *arsitektur perilaku*, diperlukan ruang komunal yang fleksibel dan terbuka, disertai penyediaan ruang privat atau semi-privat serta zonasi aktivitas yang lebih terstruktur. Pendekatan ini bertujuan menjaga keseimbangan antara interaksi sosial, kenyamanan belajar, dan kebutuhan psikologis anak jalanan.



Gambar 4. 35 Behavioural Mapping dari Pergerakan Para Kakak Pembimbing di SBJ
Sumber : Hasil Analisis Penulis (2025)



Gambar 4. 36 Behavioural Mapping dari Pergerakan Para Adik-Adik di SBJ
Sumber : Hasil Analisis Penulis (2025)



Gambar 4. 37 Visualisasi Pergerakan dan Perilaku Adik-Adik di Sekolah Bingkai Jalanan
Sumber : Hasil Analisis Penulis (2025)



Gambar 4.39 Sifat Desain Ruang yang Dibutuhkan Berdasarkan Perilaku Anak Jalanan
Sumber : Hasil Analisis Penulis (2025)

Selain itu, berdasarkan pengamatan lapangan terhadap pergerakan dan perilaku anak jalanan, serta pemahaman terkait karakter mereka yang terbentuk dari adaptasi terhadap kondisi sosial-ekonomi, keluarga, dan lingkungan yang keras, berikut adalah pemetaan karakter beserta korelasinya dengan pola *movement* dan *behavioural*.

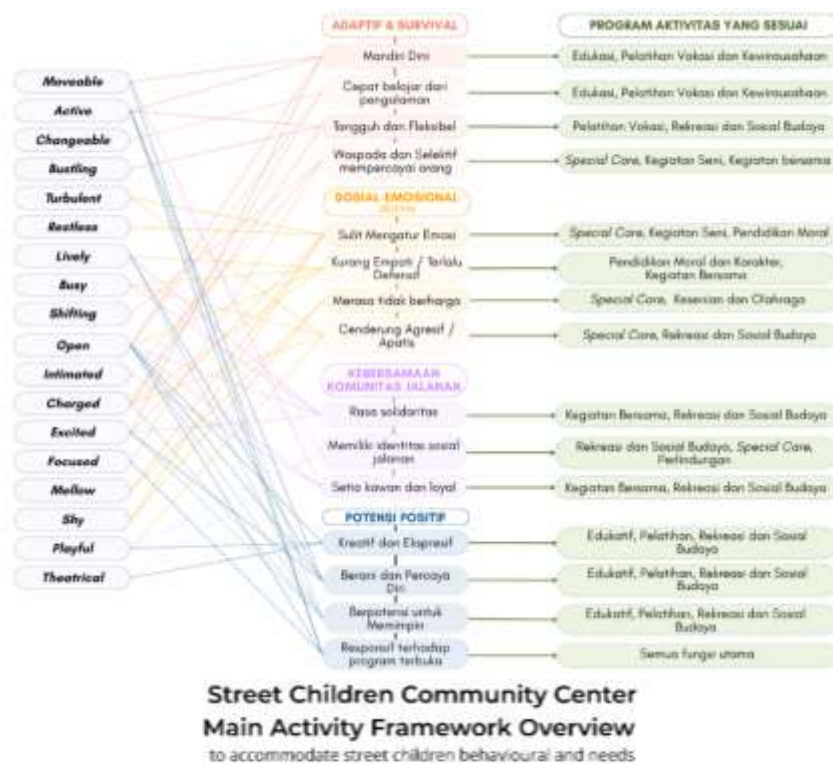
Tabel 4. 16 Kategori Karakter Anak Jalanan dan Korelasi dengan Pola Pergerakan dan Perilaku

Kategori Karakter	Karakter	Penjelasan	Korelasi dengan <i>Movement & Behaviour</i>
Adaptif dan Survival	Mandiri dini	Terbiasa mengambil keputusan sendiri sejak kecil	Anak jalanan yang terbiasa mandiri menunjukkan gerakan yang bebas dan sering berpindah tempat, menggambarkan karakter <i>moveable</i> dan <i>active</i> . Dalam perilaku, mereka terlihat <i>open</i> dan <i>excited</i> , karena mereka mengandalkan inisiatif sendiri untuk memahami dan mengambil keputusan.
	Cepat belajar dari pengalaman	Terbiasa menghadapi resiko secara langsung	Anak-anak menunjukkan pola <i>changable</i> , mereka mudah menyesuaikan strategi bermain, belajar, atau berkomunikasi tergantung konteks. Dalam <i>behavioural</i> , cenderung menunjukkan perilaku <i>charged</i> dan <i>open</i> , ditandai dengan keterlibatan tinggi saat aktivitas diberikan serta keberanian mencoba walau belum sepenuhnya paham.
	Tangguh dan fleksibel	Mampu bertahan dan bertumbuh di lingkungan yang tidak stabil, keras, dan penuh tantangan	Ketangguhan ini terlihat dalam keaktifan mereka dalam mengikuti setiap sesi, meskipun dengan kondisi ruang yang kurang ideal. <i>Movement</i> yang ditunjukkan adalah <i>bustling</i> dan <i>active</i> , penuh energi bahkan saat sesi pembelajaran berlangsung lama. Mereka tampak tidak mudah lelah dan menunjukkan sikap <i>charged</i> dalam <i>behaviour</i> .
	Waspada dan selektif mempercayai orang	Sering dikhianati dan dimanipulasi oleh orang dewasa	Pergerakan mereka cenderung <i>shifting</i> , yang maksudnya tidak stabil, kadang mendekat, kadang menjauh. Dalam <i>behaviour</i> , terlihat <i>intimated</i> dan <i>focused</i> , sering menatap dengan penuh waspada sebelum bertindak.
Sosial-Emosional (Rentan)	Sulit mengatur emosi	Marah, frustrasi, atau tertutup karena trauma dan ketidakpastian hidup	Pergerakan mereka kadang tidak terprediksi – <i>turbulent</i> dan <i>restless</i> . Mereka bisa terlihat sangat aktif atau tiba-tiba pasif atau marah, mengekspresikan perasaan tanpa filter. <i>Behaviour</i> yang ditunjukkan bisa <i>mellow</i> , <i>excited</i> , hingga <i>shy</i> , tergantung pada situasi yang mereka hadapi. Ketidakmampuan mengelola emosi ini berkorelasi dengan trauma dan tekanan psikologis yang tidak tersalurkan secara sehat.
	Kurang empati atau terlalu defensif	Terbiasa hidup kompetitif dan keras	<i>Movement</i> yang sering ditunjukkan merupakan <i>lively</i> dan <i>busy</i> , yang kadang tampak berlebihan, suka menarik perhatian, atau malah membuat kekacauan. Hal ini bisa jadi merupakan bentuk perlindungan diri atau signal mereka yang tidak tahu berempati dalam interaksi sosial yang sehat. <i>Behaviour</i> yang ditunjukkan cenderung <i>open</i> dan <i>charged</i> , namun dapat menyakiti teman sebaya secara tidak sadar karena empati yang kurang.
	Merasa tidak berharga	Menginternalisasi stigma negatif dari masyarakat	Mereka biasanya lebih pasif dalam <i>movement</i> , <i>mellow</i> , <i>shy</i> dan tidak ingin menonjol. Dalam perilaku, kerap tampak <i>intimated</i> dan menghindari tatap mata. Ini bisa jadi refleksi dari pengalaman penolakan dan label sosial negatif yang didapat dari masyarakat yang mempengaruhi <i>self-esteem</i> mereka.
	Cenderung agresif / apatis	Strategi bertahan dari eksploitasi dan penghinaan	<i>Movement</i> seperti <i>turbulent</i> dan <i>busy</i> menunjukkan ledakan gerakan yang tidak teratur sebagai reaksi terhadap stress atau ketidaknyamanan. <i>Behaviour</i> <i>charged</i> dan <i>playful</i> bisa muncul dalam bentuk provokatif atau pencarian perhatian ekstrem.
Kebersamaan Komunitas Jalanan	Rasa solidaritas antar sesama tinggi	Membentuk sistem dukungan berupa “keluarga” sesama anak jalanan	Kelompok anak dengan solidaritas tinggi bergerak dalam <i>movement</i> <i>busy</i> dan <i>lively</i> . Mereka selalu bergerak bersama, saling melindungi dan menyemangati. Mereka biasanya duduk dalam kelompok yang sama, mengikuti kegiatan dengan dukungan satu sama lain. <i>Behaviour</i> yang ditunjukkan berupa <i>excited</i> dan <i>open</i> , terutama saat melihat temannya terlibat aktif dalam kegiatan sebagai ekspresi loyalitas dan ikatan kuat antar “keluarga jalanan”.

Kategori Karakter	Karakter	Penjelasan	Korelasi dengan <i>Movement & Behaviour</i>
	Memiliki identitas sosial jalanan	Memiliki norma dan budaya khas komunitas mereka yang berbeda dari masyarakat umum	<i>Movement lively</i> dan <i>active</i> menandakan interaksi yang hidup dan penuh energi. <i>Behaviour</i> yang ditunjukkan berupa <i>theatrical</i> dan <i>playful</i> yang mencerminkan cara mereka mengekspresikan identitas dan keberanian melalui gaya berbicara, gestur atau humor.
	Setia kawan dan loyal	Saling membantu	Pergerakan mereka cenderung <i>moveable</i> bersama kelompok dan bergerak kompak dalam satu unit. <i>Behaviour</i> yang ditunjukkan <i>intimated</i> dan <i>open</i> memperlihatkan ikatan emosional yang kuat, rasa percaya antar satu sama lain, dan perlindungan timbal balik.
Potensi Positif (bila difasilitasi dengan baik)	Kreatif dan ekspresif	Banyak anak jalanan yang memiliki bakat seni dan ekspresi diri yang tinggi tetapi belum sepenuhnya difasilitasi dengan baik	Kreativitas mereka muncul dalam <i>movement</i> yang <i>playful</i> dan tidak selalu konvensional. Mereka bisa tiba-tiba menari, menggambar sesuatu di lantai, atau membuat permainan sendiri dari alat yang tersedia. <i>Behaviour</i> yang ditunjukkan sangat <i>theatrical</i> dan <i>open</i> , tidak malu menampilkan ekspresi diri, bahkan dalam situasi baru. Ini merupakan salah satu sisi positif dari tumbuh di jalanan – mengasah kemampuan mengekspresikan diri sebagai bentuk pelarian dan penguatan identitas.
	Berani dan percaya diri	Memiliki keberanian yang tidak umum di usia mereka	Pergerakan yang sering ditunjukkan secara mantap dan dominan yaitu <i>active</i> dan <i>lively</i> . <i>Behaviour</i> yang ditunjukkan adalah <i>excited</i> dan <i>open</i> . Namun, perlu dicatat bahwa keberanian ini biasanya kontekstual, hanya muncul di ruang aman atau dengan orang yang dipercaya.
	Memiliki potensi untuk memimpin	Beberapa anak sering mengajukan diri untuk memimpin kelompok dan mengambil keputusan	Beberapa anak terlihat mengatur teman-temannya dan bahkan membantu fasilitator tanpa diminta, menunjukkan <i>bustling</i> , <i>busy</i> , <i>open</i> dalam <i>movement</i> . <i>Behaviour</i> yang ditunjukkan berupa <i>focused</i> dan <i>charged</i> , menunjukkan kepedulian terhadap jalannya kegiatan dan teman-teman sekitarnya. Karakter ini dapat berkembang sangat positif bila diberikan ruang dan kepercayaan.
	Responsif terhadap program terbuka	Cepat belajar bila diberi ruang yang aman dan suportif	Apabila pendekatan dalam mengajar bersifat empatik, terbuka, dan tidak menghakimi, pergerakan anak-anak menjadi lebih <i>moveable</i> dan <i>active</i> . Mereka mulai mendekat, bertanya, bahkan terlibat aktif dalam kegiatan. <i>Behaviour</i> yang berubah dari tertutup menjadi hangat (<i>open</i>) dan partisipatif (<i>focused</i>). Hal ini menunjukkan bahwa latar belakang mereka yang rumit bukanlah hambatan untuk berkembang, melainkan hanya membutuhkan pendekatan yang tepat dan konsisten.

Sumber : Analisis Penulis, 2025

Dalam merancang suatu pusat komunitas anak jalanan, penting untuk memahami bahwa setiap anak membawa latar belakang, potensi, dan kebutuhan yang berbeda. Pendekatan berbasis karakter memungkinkan penyusunan program yang lebih kontekstual dan relevan dengan realitas hidup mereka. Oleh karena itu, berikut adalah rumusan program aktivitas yang sesuai dengan karakter anak jalanan berdasarkan observasi yang telah dilakukan yang dapat terlihat pada Gambar 4.31



Gambar 4. 38 Rumusan Program Aktivitas yang Sesuai dengan Karakter Anak Jalanan
(Sumber : Hasil Analisis Penulis, 2025)

Anak jalanan bukan hanya kelompok yang rentan secara ekonomi dan emosional, tetapi juga individu dengan potensi kreatif yang besar bila difasilitasi dengan tepat. Salah satu pendekatan yang relevan adalah dengan mengaitkan program aktivitas dengan konteks budaya lokal, seperti budaya Betawi, yang tidak hanya dekat secara geografis dengan kawasan Senen dan Jakarta Pusat, tetapi juga kaya akan nilai-nilai seni, solidaritas, dan ekspresi.

Melalui adaptasi budaya Betawi, program aktivitas yang diadakan, terintegrasi dengan seni, keterampilan, dan tradisi yang khas untuk memberdayakan anak-anak secara fisik, sosial, edukatif, dan psikologis, tetapi juga sekaligus

melestarikan dan menghidupkan kembali nilai-nilai kebudayaan setempat. Berikut ini merupakan tabel rumusan program aktivitas yang mengintegrasikan budaya Betawi, karakter khas anak jalanan berdasarkan hasil observasi, serta alasan pengadaan program, sehingga dapat menjadi fondasi tersusun dalam merancang fasilitas dan layanan yang komprehensif bagi anak jalanan.

Tabel 4. 17 Program Aktivitas yang Mengintegrasikan Budaya Betawi dan Karakter Anak Jalanan

Program Aktivitas	Alasan Pengadaan Aktivitas	Karakter Anak Jalanan yang Diakomodasi
Kegiatan Seni Musik - Gambang Kromong - Tanjidor - Rebana	Beberapa anak memiliki latar belakang pengamen, mendukung bakat musik, dan melestarikan budaya lokal Betawi	- Kreatif dan ekspresif - Cepat belajar dari pengalaman - Berani dan Percaya Diri
Kegiatan Seni Lukis	Memberikan kesempatan untuk anak-anak mengekspresikan emosional dan pendapat mereka, mendukung bakat menggambar, dan dapat menghasilkan pendapatan	- Kreatif dan ekspresif - Merasa tidak berharga - Responsif terhadap program
Kegiatan Seni Tari - Tari Modern - Tari Kreasi Betawi	Melatih keterampilan motorik, koordinasi, dan kebugaran fisik pada anak, membangun karakter, identitas dan percaya diri pada anak dan mengajarkan apresiasi seni dan budaya	- Percaya diri - Identitas sosial jalanan - Agresif / Apatitis - Waspada dan selektif mempercayai orang
Keterampilan Menjahit (Tata Busana) - Pakaian - Produk kain - Kriya Batik dan Tekstil	Tidak memerlukan biaya besar, dapat menghasilkan pendapatan untuk anak-anak, berguna untuk kehidupan sehari-hari, dan mengajarkan ketekunan pada anak-anak	- Tangguh dan fleksibel - Mandiri dini - Kreatif dan ekspresif - Cepat belajar dari pengalaman
Keterampilan Memasak (Tata Boga) - Kuliner Tradisional - Kuliner <i>Western</i>	Meningkatkan keterampilan motorik halus dan mengembangkan kreativitas anak. Mengajarkan <i>life skill</i> , menjadi kesempatan untuk menghasilkan pendapatan dan melestarikan kuliner lokal	- Mandiri dini - Cepat belajar dari pengalaman - Kreatif dan ekspresif - Responsif terhadap program terbuka
Keterampilan Teknologi Kreatif - Grafis Desain - Video Editing - Fotografi	Mendorong keterampilan berpikir kritis dan <i>problem solving</i> menggunakan teknologi, dapat membuat anak-anak menjadi lebih sadar pada penggunaan teknologi dan relevan dengan masa kini, serta meningkatkan kreatifitas anak	- Responsif terhadap program - Kreatif dan ekspresif - Cepat belajar dari pengalaman
Keterampilan Tata Rias dan Kecantikan	Meningkatkan keterampilan praktis dan membantu untuk mandiri secara ekonomi. Membantu anak-anak mengekspresikan identitas dan keunikan mereka secara kreatif, menjadi pembuka peluang karir	- Kreatif dan ekspresif - Cepat belajar dari pengalaman - Mandiri dini - Responsif terhadap program
Kerajinan Tangan / Seni Kriya - Miniatur Ondel-ondel - Anyaman - Ukir topeng	Meningkatkan kreativitas, keterampilan motorik, kesabaran, dan kepercayaan diri pada anak. Sebagai sarana untuk mengekspresikan diri, mengajarkan ketekunan, dan dapat menjadi sumber pendapatan	- Kreatif dan ekspresif - Sosial-emosional yang rentan - Berani dan percaya diri
Bela diri Betawi (Pencak Silat)	Dapat meningkatkan kesehatan dan kebugaran, melatih kepercayaan diri, kedisiplinan, dan rasa hormat pada orang lain. Belajar cara mengatasi konflik dan mengembangkan keterampilan pertahanan diri.	- Tangguh dan fleksibel - Waspada dan selektif mempercayai orang - Sulit mengatur emosi - Cenderung agresif / apatis - Berani dan percaya diri - Berpotensi untuk memimpin
Pertunjukan Teater - Lenong - Modern	Dapat mengembangkan keterampilan, komunikasi, kerja tim, serta tempat untuk mengekspresikan diri dan melatih kepercayaan diri. Selain itu, dengan adanya teater lenong,	- Cepat belajar dari pengalaman - Rasa solidaritas - Identitas sosial - Berani dan percaya diri

Program Aktivitas	Alasan Pengadaan Aktivitas	Karakter Anak Jalanan yang Diakomodasi
Permainan Tradisional Betawi	Mengembangkan keterampilan motorik, sosial, dan kognitif. Selain itu, melestarikan budaya Betawi, dan mengajarkan nilai-nilai positif seperti sportivitas, kerjasama dan empati.	- Rasa solidaritas - Identitas sosial - Setia kawan dan loyal - Kurang empati

Sumber : Analisis Penulis, 2025

Melalui pemetaan aktivitas pada tabel di atas, setiap program dirancang tidak hanya sebagai sarana pengembangan dan pemberdayaan keterampilan anak jalanan, tetapi juga sebagai fasilitator pembentukan perilaku yang positif, memperkuat jati diri, serta membangun hubungan sosial yang sehat di antara peserta dan masyarakat sekitar. Dengan mempertimbangkan kecenderungan karakter yang beragam, harapannya, program-program ini dapat menjadi pijakan awal bagi terciptanya ruang yang aman, inklusif dan bermakna bagi setiap anak untuk tumbuh dengan potensi terbaiknya, serta perubahan yang lebih bermakna, baik secara individu maupun dalam lingkungan sosial yang lebih luas.

4.3 Analisis Fungsional

Analisis fungsi merupakan proses yang dilakukan bertujuan mengidentifikasi, menelaah dan mengklasifikasi fungsi yang perlu diakomodasi dalam sebuah bangunan. Dalam pembahasan ini, akan terungkap lebih dalam terkait konsep yang akan digunakan dalam perancangan Pusat Komunitas Anak Jalanan, dengan memperhatikan aspek psikososial, kesehatan, pengembangan potensi, hingga pemberdayaan komunitas di sekitarnya. Dalam konteks pusat komunitas untuk anak jalanan, fungsi-fungsi tersebut harus tidak hanya mencakup kebutuhan dasar anak-anak seperti perlindungan, tetapi juga kebutuhan yang lebih kompleks, analisis fungsional mampu menjamin bahwa setiap area dan sarana benar-benar sesuai, ramah, serta terbuka untuk anak-anak yang berada dalam posisi rentan. Sehingga fungsi fasilitas pada perancangan ini akan dikelompokkan menjadi 3 kategori yaitu fungsi primer, sekunder, dan tersier.



Gambar 4. 39 Pengelompokan Fungsi Bangunan Pusat Komunitas Anak Jalanan

Sumber : Hasil Analisis Penulis (2025)

4.4 Analisis Pengguna

Analisis pengguna merupakan langkah penting dalam perancangan pusat komunitas anak jalanan, karena setiap aktivitas dan fungsi ruang yang dirancang harus sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, serta peran masing-masing pengguna. Dalam konteks ini, pengguna terdiri dari anak jalanan sebagai pengguna utama, staf pengelola, relawan, serta pengunjung dari masyarakat umum. Masing-masing kelompok memiliki kepentingan, aktivitas, dan interaksi yang berbeda terhadap ruang, sehingga analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi jenis kegiatan yang dilakukan, kebutuhan ruang yang diperlukan, dan fungsi bangunan yang mendukung aktivitas tersebut.

Berdasarkan pertimbangan dari jumlah data anak jalanan di Jakarta Pusat pada tahun 2021 yang berjumlah 205 anak (BPS, 2021). Di Kecamatan Senen, sejumlah anak telah bergabung aktif dalam dua komunitas utama yang aktif dalam memberikan layanan pendidikan non-formal dan pendampingan sosial yaitu Rumah Belajar Senen (RBS) yang menaungi sekitar 120 anak (RBS,2024), serta Sekolah Bingkai Jalanan yang mencatat sekitar 70 anak yang menghadiri kegiatan hariannya. Dengan mempertimbangkan jumlah anak yang sudah terdaftar dalam dua komunitas tersebut sebagai pengguna aktif, estimasi kapasitas anak jalanan harian pusat komunitas anak jalanan di Kecamatan Senen dapat dihitung untuk menentukan beberapa anak yang dapat hadir dan dilayani setiap harinya yaitu berjumlah 200 anak tiap harinya.

Dalam merancang kapasitas pelayanan pada pusat komunitas anak jalanan, diperlukan pemahaman yang komprehensif mengenai sebaran usia dan jenjang pendidikan anak-anak yang akan difasilitasi. Berdasarkan data yang dikeluarkan pada publikasi tahunan yang berjudul “Kecamatan Senen Dalam Angka 2024” berikut merupakan tabel distribusi penduduk usia sekolah yang menjadi rujukan persentase pembagian anak jalanan pada jenjang pendidikan di pusat komunitas :

Tabel 4. 18 Tabel Persentase Pembagian Anak Jalanan pada Jenjang Pendidikan Pusat Komunitas

Jenjang Pendidikan	Usia	Persentase (%)
<i>Early Childhood Education</i> (ECE) / Pra-sekolah	4-6 tahun	15%
<i>Primary</i> / Sekolah Dasar (SD)	7-12 tahun	35-40%
<i>Lower Secondary</i> / Sekolah Menengah Pertama (SMP)	13-15 tahun	20-25%
<i>Upper Secondary</i> / Sekolah Menengah Atas (SMA)	16-18 tahun	15-20%

Sumber : Badan Pusat Statistik Kota Administrasi Jakarta Pusat, 2024

Tidak hanya itu, kita perlu memperhatikan perhitungan jumlah staf pengajar yang sesuai agar dapat memastikan kualitas pembelajaran yang ideal, meningkatkan motivasi belajar anak, tidak membuat staf pengajar menjadi kewalahan, serta meningkatkan interaksi personal yang lebih dibutuhkan dibandingkan sekolah umum pada biasanya. Berikut merupakan rasio murid-guru menurut data yang dipublikasi oleh OECD (2024) :

- Pada jenjang Pra-sekolah (*Early Childhood Education/ECE*), rasionya adalah 12 anak per guru
- Pada jenjang Sekolah Dasar (*primary*), rasionya adalah 14 anak per guru
- Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (*Lower secondary*) dan Sekolah Menengah Atas (*Upper secondary*), rasionya adalah 13 anak per guru

Berikut merupakan perhitungan jumlah pengguna yang dapat diakomodasi dalam Pusat Komunitas Anak Jalanan Kecamatan Senen adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 19 Analisis Kapasitas Pengguna Pusat Komunitas Anak Jalanan Kecamatan Senen

No	Pengguna / Users	Kapasitas	
1	Usia Pra-Sekolah (<i>Early Childhood Education/ECE</i>) 4-6 tahun	30 anak (15%)	200 anak
	Usia Sekolah Dasar (<i>Primary</i>) 7-12 tahun	80 anak (40%)	
	Usia Sekolah Menengah Pertama (<i>Lower Secondary</i>) 13-15 tahun	50 anak (25%)	
	Usia Sekolah Menengah Atas (<i>Upper Secondary</i>) 16-18 tahun	40 anak (20%)	
2	Staf Pengelola	5 orang	50 orang
	Staf Pengajar	30 orang	
	Staf <i>Service</i> dan <i>Upkeep</i>	5 orang	
	Pekerja Relawan (<i>Volunteer</i>)	10 orang	
3	Pengunjung	±50 orang	

Sumber : Analisis Penulis, 2025

Tabel 4. 20 Analisis Pengguna

Function / Fungsi	Main Activities / Aktivitas Utama	Users / Pelaku
<i>Primary Function</i>		
Edukasi / Pendidikan	Pendidikan Personal dan Karakter	- Anak Jalanan (Semua Jenjang) - Staf pengajar jenjang pra-sekolah - Staf pengajar jenjang SD (kelas awal) - Staf pengajar jenjang SD (kelas akhir) - Staf pengajar jenjang SMP - Staf pengajar jenjang SMA - Staf konseling - Pengajar / Pekerja relawan - Pengunjung
	Ekspresi diri dan komunikasi	
	Pendidikan Dasar Formal dan Non-Formal	

<i>Function / Fungsi</i>	<i>Main Activities / Aktivitas Utama</i>	<i>Users / Pelaku</i>
Pelatihan Vokasional dan Kewirausahaan	Pelatihan Keterampilan - Keterampilan menjahit (tata busana) - Keterampilan memasak (tata boga) - Keterampilan teknologi kreatif - Kerajinan tangan (seni kriya) - Keterampilan tata rias dan kecantikan	- Anak Jalanan (Jenjang SD (kelas 4-6), SMP dan SMA) - Staf pengajar / pelatih keterampilan menjahit - Staf pengajar / pelatih keterampilan memasak - Staf pengajar / pelatih keterampilan teknologi kreatif - Staf pengajar / pelatih keterampilan tangan - Staf pengajar kewirausahaan - Staf penjaga toko hasil karya anak - Pengajar / pelatih / pekerja relawan - Pengunjung (Keluarga, warga, donatur)
	Pelatihan Kewirausahaan	
	Toko Hasil Karya	
Rekreasi dan Sosial Budaya	Kegiatan Seni dan Budaya Betawi - Seni Musik - Seni Tari (modern dan kreasi Betawi) - Seni Lukis - Pertunjukan Teater	- Anak Jalanan (Semua Jenjang) - Staf pengajar seni musik - Staf pengajar tari modern dan kreasi Betawi - Staf pengajar seni lukis - Staf pengajar pertunjukan teater - Staf pelatih olahraga & pencak silat - Pengajar / pelatih / pekerja relawan - Pengunjung (Keluarga, warga, donatur)
	Permainan <i>outdoor/indoor</i> dan Olahraga - Bela diri silat - Olahraga - Permainan Tradisional	
Rehabilitasi / <i>Special Care</i>	Konseling Psikologis	- Anak jalanan (semua jenjang) - Tenaga medis - Psikolog Anak / Konselor Anak - Pekerja Relawan Kesehatan / Sosial - Pengunjung (Keluarga, warga)
	Pemeriksaan dan Layanan Kesehatan Dasar	
	Penyuluhan Sosial, Kesehatan dan Perlindungan Anak	
Perlindungan / <i>Sudden Shelter</i>	Penampungan sementara	- Anak jalanan dalam krisis / keadaan darurat - <i>Caregiver</i> anak / Pengasuh sementara - Staf layanan sosial - Petugas keamanan - Pekerja relawan
	Kebutuhan dasar : makan, mandi, tidur	
	Perlindungan darurat / pengasuhan	
Pengelolaan & Management	Pekerjaan Administrasi	- Staf pengelola - Koordinator program - Staf arsip - Pekerja relawan - Pengunjung
	Pertemuan antar staf / pihak luar	
	Pusat informasi	

<i>Function / Fungsi</i>	<i>Main Activities / Aktivitas Utama</i>	<i>Users / Pelaku</i>
<i>Secondary Function</i>		
Pemeliharaan & Kebersihan	Pembersihan rutin	- Semua pengguna
	Perawatan fasilitas	- Petugas kebersihan - Teknisi bangunan
Pendidikan Keluarga & Advokasi	Edukasi untuk keluarga anak	- Orang tua / wali - Pekerja sosia
	Advokasi hak anak	- Fasilitator advokasi - Staf pengajar
Perpustakaan dan Akses Digital	Penyediaan buku	- Anak jalanan (semua jenjang) - Staf perpustakaan
	Penyediaan komputer & internet	- Staf pengajar - Pengunjung
<i>Tersier Function</i>		
Pembinaan Spiritual & Moral	Bimbingan agama	- Anak jalanan (semua jenjang)
	Bimbingan moral & nilai-nilai positif	- Pembina rohani - Komunitas rohani
Ruang Sosialisasi Informal	Area interaksi bebas dan santai	Semua pengguna
Ruang Relaksasi / Healing Space	Pemulihan mental dan emosional	Semua pengguna

Sumber : Analisis Penulis, 2025

4.5 Analisis Pola Kegiatan Pelaku

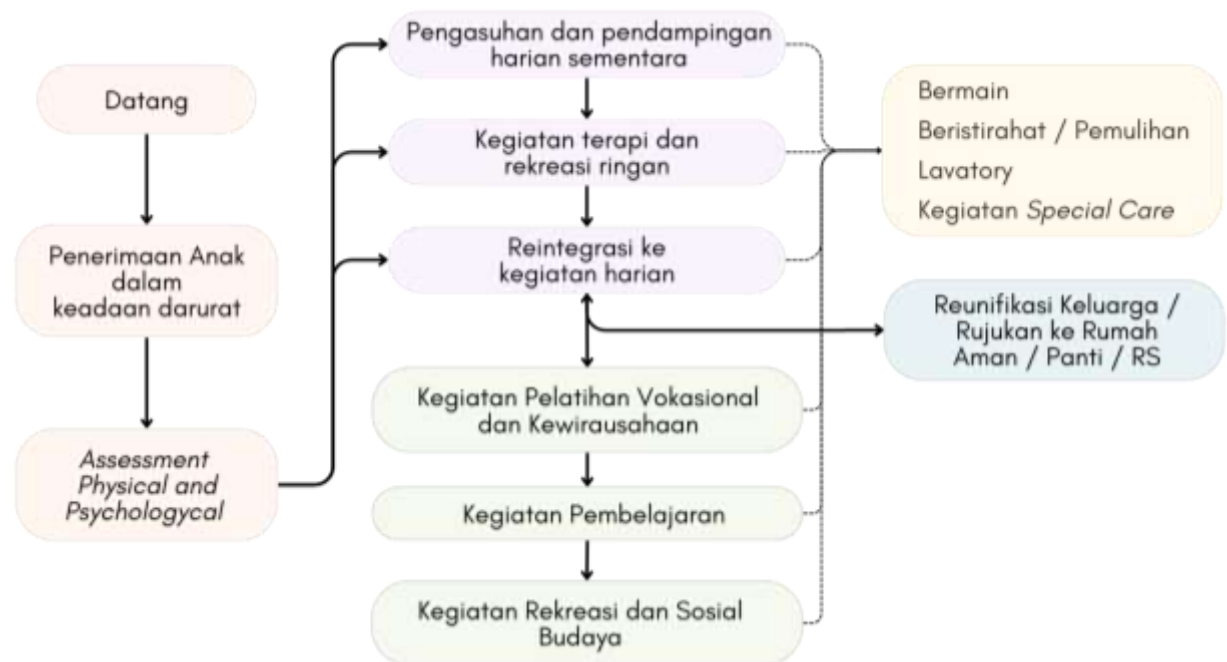
Sebagai fasilitas yang dirancang untuk menjawab kebutuhan dan perilaku anak jalanan, pusat komunitas anak jalanan di Kecamatan Senen memfasilitasi beragam aktivitas yang melibatkan berbagai kelompok pengguna, mulai dari anak-anak, keluarga, pendidik, hingga relawan dan pengunjung umum. Setiap kegiatan yang berlangsung memiliki pola kegiatan atau alur interaksi yang terstruktur, pemahaman terhadap alur kegiatan ini penting untuk memastikan efisiensi penggunaan ruang, kelancaran operasional, serta kenyamanan seluruh pengguna. Kelompok pelaku pengguna ruang tersebut meliputi kelompok anak jalanan, kelompok staf, kelompok pekerja relawan, dan kelompok pengunjung. Masing-masing kelompok pengguna ruang tersebut memiliki pola kegiatan secara umum yang disusun dalam skema alur kegiatan sebagai berikut :

4.5.1 Pola Kegiatan Anak Jalanan (Tidak Menetap)



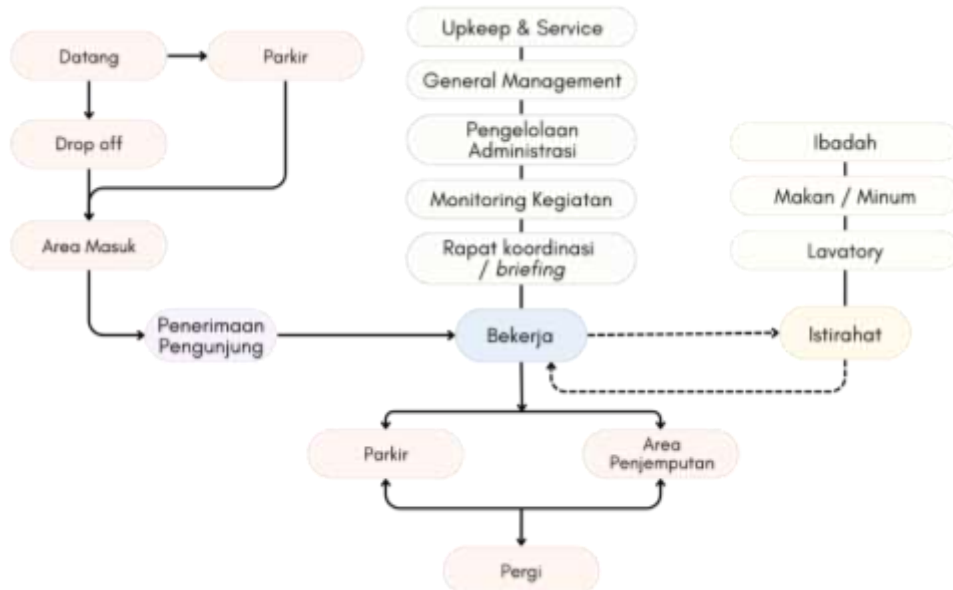
Gambar 4. 40 Skema Alur Kegiatan Anak Jalanan (Tidak Menetap)
Sumber : Hasil Analisis Penulis (2025)

4.5.2 Pola Kegiatan Anak Jalanan (Menetap dalam Kondisi Darurat)



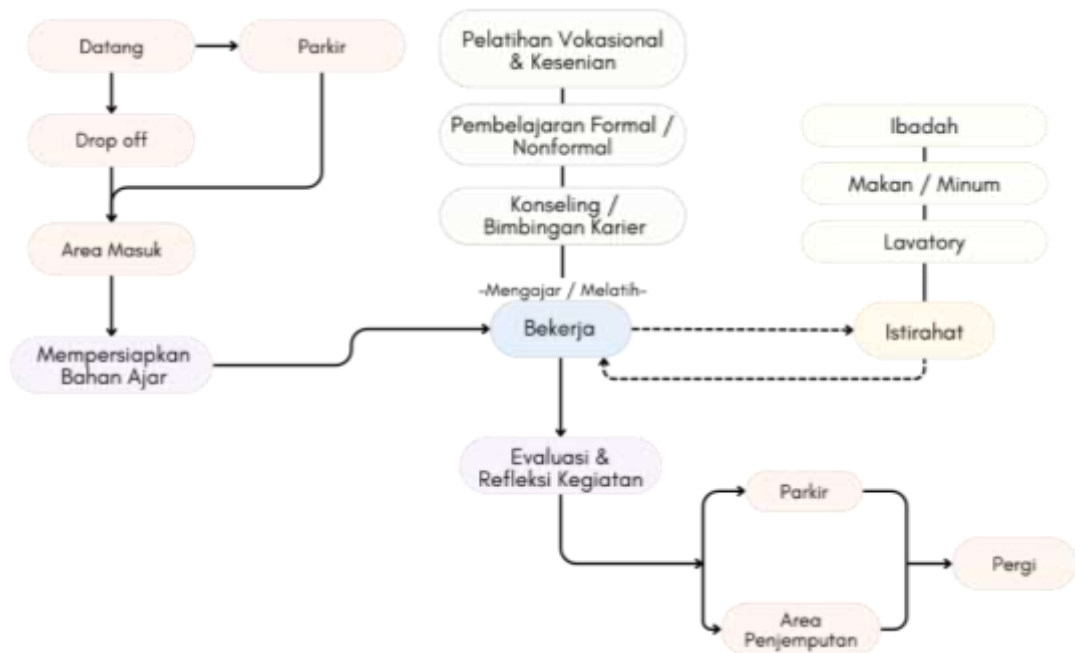
Gambar 4. 41 Skema Alur Kegiatan Anak Jalanan (Menetap dalam Keadaan Darurat)
Sumber : Hasil Analisis Penulis (2025)

4.5.3 Pola Kegiatan Staf Pengelola, Service, dan Upkeep



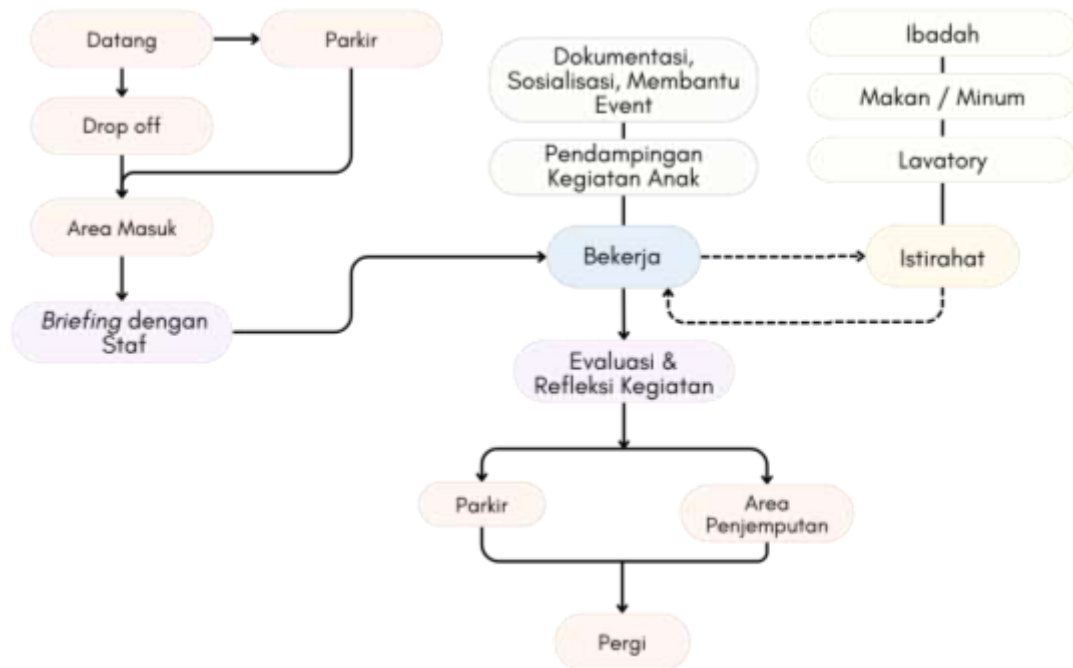
Gambar 4. 42 Skema Alur Kegiatan Staf Pengelola, Service dan Upkeep
Sumber : Hasil Analisis Penulis (2025)

4.5.4 Pola Kegiatan Staf Pengajar



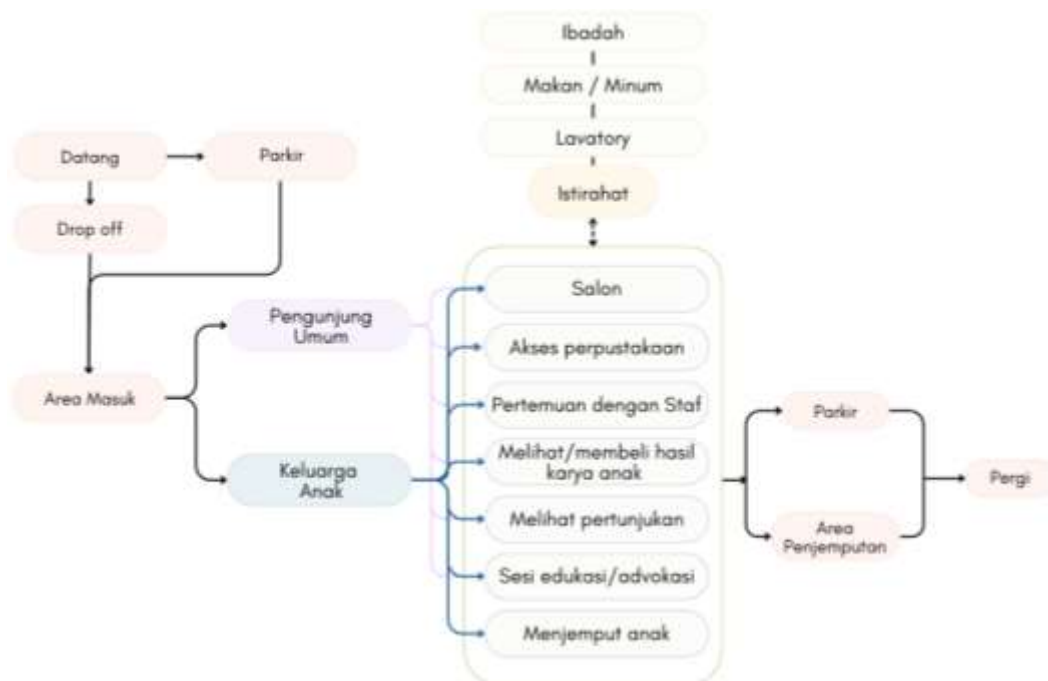
Gambar 4. 43 Skema Alur Kegiatan Staf Pengajar/Pelatih
Sumber : Hasil Analisis Penulis (2025)

4.5.5 Pola Kegiatan Pekerja Relawan / Volunteer



Gambar 4. 44 Skema Alur Kegiatan Staf Pengajar/Pelatih
Sumber : Hasil Analisis Penulis (2025)

4.5.6 Pola Kegiatan Pengunjung



Gambar 4. 45 Skema Alur Kegiatan Pengunjung
Sumber : Hasil Analisis Penulis (2025)

4.6 Analisis Aktivitas Pelaku dan Kebutuhan Ruang

Analisis kegiatan dan kebutuhan ruang ini mencakup analisis berkaitan dengan fungsi serta kegiatan yang dilakukan untuk mendukung program pembinaan, perlindungan, dan pemberdayaan anak jalanan secara optimal di pusat komunitas anak jalanan. Dari skema alur kegiatan yang telah disusun menjadi acuan dalam mengetahui kebutuhan ruang yang memfasilitasi masing-masing kegiatan dalam bangunan sehingga rancangan bangunan dapat mengakomodasi interaksi yang aman, nyaman, dan produktif bagi semua pihak. Hal tersebut selaras dengan prinsip arsitektur yang diterapkan yaitu prinsip mawadahi aktivitas pengguna dengan nyaman dan menyenangkan (David & Weinstein, 2013). Berikut merupakan analisis kegiatan dan kebutuhan ruang dalam Pusat Komunitas Anak Jalanan di Kecamatan Senen :

4.6.1 Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Anak Jalanan

Tabel 4. 21 Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Anak Jalanan yang Tidak Menetap

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Anak Jalanan yang Tidak Menetap		
Anak Jalanan	Datang (Registrasi dan penerimaan)	Area Tunggu / Lobby Resepsionis Ruang Tamu Ruang Administrasi
	<i>Problem Assesment</i> / pengkajian masalah	Ruang Tunggu Ruang Konsultasi / Konseling
Anak Jalanan Jenjang Pra-Sekolah (ECE) Usia 3-6 tahun	Kegiatan belajar formal (membaca, menulis, menghitung)	Ruang Kelas Jenjang Pra-Sekolah (Kelas A)
	Kegiatan pembelajaran dasar	
	Kegiatan ekspresi kreatif	
Anak Jalanan Jenjang SD (kelas awal dan akhir)	Pendidikan formal-non formal	Ruang Kelas Jenjang SD (kelas awal) (Kelas B)
Jenjang SMP		Ruang Kelas Jenjang SD (kelas akhir) (Kelas C)
Jenjang SMA		Ruang Kelas Jenjang SMP (Kelas D)
		Ruang Kelas Jenjang SMA (Kelas E)
Anak Jalanan Jenjang SD – SMA	Melatih keterampilan seni lukis	Studio Seni Lukis
	Melatih keterampilan seni musik	Studio Seni Musik
	Melatih keterampilan seni tari	Studio Teater / Tari
	Melatih keterampilan seni teater	Studio Teater / Tari
Anak Jalanan Jenjang SD (kelas akhir) – SMA	Melatih keterampilan menjahit (Tata Busana)	Studio Tata Busana
	Melatih keterampilan memasak (Tata Boga)	Studio Tata Boga
	Melatih keterampilan teknologi kreatif	Lab komputer / multimedia
	Melatih keterampilan tata rias dan kecantikan	Studio / Salon Tata Rias & Kecantikan
Anak Jalanan Jenjang SD – SMA	Melatih kerajinan tangan	Workshop Seni Kriya
Anak Jalanan Jenjang SD (kelas akhir) – SMA	Keterampilan kewirausahaan	Ruang Kelas
Anak Jalanan Jenjang SMP – SMA	Konseling karir	Ruang Konseling
Anak Jalanan	Membaca	Perpustakaan
	Menampilkan pertunjukan	<i>Amphitheater</i>
	Olahraga / Bela diri pencak silat	Lapangan Olahraga
	Menampilkan hasil karya	Area pameran hasil karya

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
	Beribadah	Mushola
	Bermain dan berinteraksi sosial	Taman / <i>playground</i>
	Beristirahat / makan / tidur	Ruang Komunal Ruang relaksasi / <i>private study room</i> Ruang makan
	Lavatory	Toilet / Kamar Mandi
	Penjemputan / pergi	Area tunggu Lobby
Anak Jalanan yang Menetap dalam Keadaan Darurat (<i>shelter</i>)		
Anak Jalanan dalam keadaan darurat	Penerimaan dan registrasi khusus anak dalam kondisi darurat	Ruang Administrasi
	Asesmen kebutuhan fisik dan psikososial mendalam	Ruang klinik
	Pengasuhan dan pendampingan harian	Ruang konseling dan terapi privat Area rekreasi dan <i>healing</i>
	Kegiatan terapi dan rekreasi ringan	
	Reintegrasi ke kegiatan harian	
	Makan	Ruang makan dan dapur bersama
	Mandi, BAK / BAB	Kamar mandi dan toilet
	Tidur / Istirahat	Ruang tidur laki-laki Ruang tidur wanita

Sumber : Analisis Penulis, 2025

4.6.2 Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Staf

Tabel 4. 22 Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Anak Jalanan yang Tidak Menetap

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Staf Pengelola (Manajemen/Admin)		
General Manager / Koordinator program	Melaksanakan tugas pekerjaan	Kantor manajemen
Staf administrasi dan sekretariat		
Staf keuangan dan marketing		
Staf advokasi dan hubungan masyarakat		
Staf media dan publikasi		
Semua karyawan	Menerima tamu	Ruang Tamu
	Pengelolaan dokumen	Ruang Administrasi
	Rapat koordinasi	Ruang Rapat
	Makan / Minum	Pantry
	Istirahat	Lounge
	Pemberkasan	Ruang Arsip
	Ibadah (Bagi yang Muslim)	Mushola
	Lavatory	Toilet
	Datang / Pergi dengan kendaraan atau di antar-jemput	Parkir Area Drop off
Staf Pengajar (Guru / Instruktur / Pelatih)		
Staf Pengajar Jenjang Pra-Sekolah, SD, SMP, dan SMA	Mengajar kelas formal/nonformal	Ruang kelas workshop
Pengajar Pelatihan seni / vokasi	Pelatihan seni, vokasional, dan kewirausahaan	Studio dan Workshop Pelatihan
Konselor Psikolog Anak	Memberikan asesmen, terapi, bimbingan, dan pembelajaran karakter pada anak jalanan	Ruang konseling
Semua Staf Pengajar	Evaluasi dan refleksi kegiatan	Ruang Loker Pengajar
	Penyusunan laporan dan refleksi harian	
	Persiapan bahan ajar	Ruang Rapat
Staf Upkeep & Service		
Petugas kebersihan	Merawat fasilitas, membersihkan sebelum dan sesudah aktivitas	Ruang <i>cleaning service</i> / janitor Ruang penyimpanan
Petugas keamanan	Menjaga keamanan area	Pos satpam
Staf <i>maintanance</i>	Perawatan teknis berkala	Ruang Genset
		Ruang <i>Electrical</i>
		Ruang <i>Plumbing</i>
		Ruang <i>Mechanical</i>

Sumber : Analisis Penulis, 2025

4.6.3 Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Volunteer / Pekerja Relawan & Pengunjung

Tabel 4. 23 Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Anak Jalanan yang Tidak Menetap

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Volunteer / Relawan		
Volunteer / Relawan	Datang / Pergi	Area Tunggu / Lobby
	Parkir kendaraan	Parkir
	Bertemu pengelola	Ruang Rapat
	Mendampingi <i>assessment</i> / registrasi	Seluruh ruang kelas, <i>workshop</i> , ruang event/pameran, ruang makan, area terbuka
	Bantu pelaksanaan, pelajaran dan pelatihan anak-anak	
	Dokumentasi, sosialisasi, dan bantuan acara/kegiatan komunitas	
Pengunjung		
Pengunjung Umum / Keluarga	Datang / Pergi	Lobby
	Parkir kendaraan	Resepsionis
	Sesi edukasi keluarga/advokasi <i>parenting</i>	Parkir
	Observasi/kunjungan kegiatan anak/jadwal terbuka	Ruang seminar / edukasi keluarga
	Akses perpustakaan	Perpustakaan
	Menggunakan jasa salon	Salon Tata Rias & Kecantikan
	Menghadiri pertunjukan pentas karya anak jalanan	<i>Amphitheater</i>
	Melihat karya anak jalanan	Area pameran hasil karya
	Membeli hasil karya anak jalanan	Toko hasil karya
	Bertemu pengelola	Ruang rapat
	Bertemu dengan konselor	Ruang konseling
	Ibadah	Mushola
	Lavatory	Toilet

Sumber : Analisis Penulis, 2025

4.7 Analisis Zonasi dan Karakteristik Ruang

Analisis penempatan dan zonasi ruang pada perancangan ini dirancang berdasarkan fungsi aktivitas yang beragam, untuk memastikan pengaturan ruang yang efektif dan efisien sekaligus memberi rasa aman dan ruang bagi anak-anak untuk berkembang secara optimal serta mendukung proses pembelajaran, perlindungan, dan pemberdayaan anak jalanan secara komprehensif dan humanis. Berdasarkan hasil analisis kegiatan dan kebutuhan ruang yang telah dilakukan, berikut merupakan hasil rincian zonasi dan karakteristik ruang sebagai berikut :

Tabel 4. 24 Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Anak Jalanan yang Tidak Menetap

Zona Fungsi	Kebutuhan Ruang	Sifat Ruang				
		S	Pvt	SPvt	SPb	Pb
Fasilitas Utama	Zona Edukasi dan Pendidikan	Ruang Belajar Jenjang Pra-Sekolah (Kelas A)				
		Ruang Belajar Jenjang SD Kelas awal (Kelas B)				
		Ruang Belajar Jenjang SD Kelas akhir (Kelas C)				
		Ruang Belajar Jenjang SMP (Kelas D)				

Zona Fungsi	Kebutuhan Ruang		Sifat Ruang				
			S	Pvt	SPvt	SPb	Pb
	Zona Pelatihan Vokasional dan Kewirausahaan	Ruang Belajar Jenjang SMA (Kelas E)					
		Studio Seni Lukis					
		Studio Musik					
		Studio Tari / Teater					
		Studio Tata Busana					
		Studio Tata Boga					
		Workshop Seni Kriya					
		Lab Komputer / Multimedia					
		Ruang Kelas Kewirausahaan					
		Studio / Salon Tata Rias dan Kecantikan					
	Zona Rekreasi dan Sosial Budaya	Perpustakaan					
		<i>Amphitheater</i>					
		Lapangan Olahraga					
		Area Pameran Hasil Karya					
		Taman / <i>Playground</i>					
	Zona Perlindungan / <i>Sudden Shelter</i>	Kamar <i>Sudden Shelter</i> Laki-laki					
		Kamar <i>Sudden Shelter</i> Perempuan					
		Kamar <i>Caregiver Sudden Shelter</i>					
		Ruang Komunal / <i>Playroom / lounge</i> anak					
		Ruang Makan					
		Dapur					
		Kamar mandi dan toilet khusus <i>sudden shelter</i>					
		<i>Laundry room</i>					

Zona Fungsi	Kebutuhan Ruang		Sifat Ruang				
			S	Pvt	SPvt	SPb	Pb
	Zona Rehabilitasi / <i>Special Care</i>	Ruang Konseling / Terapi Privat					
		Klinik Kesehatan					
	Zona Pengelola dan Management	Kantor Manajemen					
		Ruang Administrasi					
		Ruang Rapat					
		Ruang Tamu					
		Ruang Loker Staf Pengajar					
		Ruang Loker Staf Pengelola dan Management					
		Ruang Arsip					
		Pantry					
		Lounge Staf					
Fasilitas Penunjang	Area <i>Drop off</i> / Penjemputan						
	Parkir						
	Lobby & Resepsionis						
	<i>Lounge</i>						
	Area Pameran Hasil Karya						
	Toko Hasil Karya						
	Kantin / <i>Tenants</i>						
	<i>Foodcourt</i>						
	Mushola						
Fasilitas Servis	Toilet / <i>lavatory</i>						
	Ruang <i>cleaning service</i> / janitor						
	Pos Satpam						
	Ruang CCTV						
	Ruang Genset						
	Ruang <i>Electrical</i>						
	Ruang <i>Plumbing</i> / <i>Plumbing Shaft</i>						
	Ruang <i>Mechanical</i>						
	Ruang Penyimpanan / Gudang						

Zona Fungsi	Kebutuhan Ruang	Sifat Ruang				
		S	Pvt	SPvt	SPb	Pb
	Ruang Kontrol Multimedia					

Sumber : Analisis Penulis dan Studi Literatur, 2025

Keterangan :

- S = Servis
- Pvt = Privat
- SPvt = Semi Privat
- SPb = Semi Publik
- Pb = Publik

4.8 Analisis Besaran Ruang

Analisis besaran ruang dilakukan untuk mengetahui dan menentukan besaran ruang pada perencanaan dan perancangan pusat komunitas anak jalanan ini. Setiap ruangan akan memperhatikan kapasitas pengguna yang menggunakan, standar minimal luasan ruang atau luasan perabotan yang akan digunakan untuk kenyamanan pengguna. Selain itu, dalam analisis besaran ruang pada perancangan ini juga memperhatikan sirkulasi atau *flow* pergerakan demi kenyamanan ruang bagi para pengguna mengikuti standar berikut :

Tabel 4. 25 Standar Persentase Sirkulasi dalam Bangunan

Persentase (%)	Keterangan
5-10 %	Standar minimum sirkulasi
20%	Standar kebutuhan keleluasan sirkulasi
30%	Standar kebutuhan kenyamanan fisik
40%	Tuntutan kenyamanan psikologis
50%	Tuntutan spesifikasi kegiatan
70-100%	Keterkaitan dengan banyak kegiatan

Sumber : Time Saver Standart of Building Type 2nd Edition (TTS), 1980

Tabel 4. 26 Tabel Kebutuhan Besaran Ruang pada Pusat Komunitas Anak Jalanan

Kebutuhan Ruang	Kapasitas Ruang	Keperluan Perabotan	Standar Besaran (Dimensi)		Sumber	Besaran Ruang	Sirkulasi	Total Luas (m²)
Zona Edukasi / Pendidikan								
Ruang Belajar Pra-Sekolah (Kelas A)	20 anak 1 staf pengajar	Meja anak	P = 0,6 m L = 0,55 m	0,33 m²/buah x 20 → 6,6 m²	PMPNRI	54,41 m²	30% Sirkulasi	54,41 m² + 16,32 m²
		Kursi anak	P = 0,4 m L = 0,4 m	0,16 m²/buah x 20 → 3,2 m²	PMPNRI		30% x 54,41 m²	= 70,73 m²
		Meja pengajar	P = 1,2 m L = 0,75 m	0,9 m²/buah	MHB		= 16,32 m²	Jumlah Ruang Belajar Pra Sekolah = 2 Kelas
		Kursi pengajar	P = 0,45 m L = 0,4 m	0,18 m²/buah	PMPNRI			2 x 70,73 m²
		Lemari	P = 1,2 m L = 0,6 m	0,72 m²/buah	PMPNRI			= 141,46 m²
		Book storage & display trolleys	P = 0,9 m L = 0,45 m	0,405 m²/buah	MHB			
		Trolley Locker Anak	P = 0,9 m L = 0,45 m	0,405 m²/buah	MHB			
		Ruang gerak / orang	2 m² / orang	2 m² x 21 orang = 42 m²	DA			
Ruang Belajar Sekolah Dasar (Kelas B dan C) - Kelas Awal (Kelas 1-3) = 2 Ruang - Kelas Akhir (Kelas 4-6) = 2 Ruang	20 anak 1 staf pengajar	Meja anak	P = 0,6 m L = 0,55 m	0,33 m²/buah x 20 → 6,6 m²	PMPNRI	54,275 m²	30% Sirkulasi	54,275 m² + 16,282 m²
		Kursi anak	P = 0,4 m L = 0,4 m	0,16 m²/buah x 20 → 3,2 m²	PMPNRI		30% x 54,275 m²	= 70,56 m²
		Meja pengajar	P = 1,2 m L = 0,75 m	0,9 m²/buah	MHB		= 16,282 m²	Jumlah Ruang Belajar Jenjang SD = 4
		Kursi pengajar	P = 0,45 m L = 0,4 m	0,18 m²/buah	PMPNRI			4 x 70,56 m²
		Lemari	P = 0,9 m L = 0,45 m	0,72 m²/buah	PMPNRI			= 282,24 m²
		Locker anak	P = 1,5 m L = 0,45 m	0,675 m²/buah	MHB			
		Ruang gerak / orang	2 m² / orang	2 m² x 21 orang = 42 m²	DA			

Kebutuhan Ruang	Kapasitas Ruang	Keperluan Perabotan	Standar Besaran (Dimensi)		Sumber	Besaran Ruang	Sirkulasi	Total Luas (m ²)
Ruang Belajar Sekolah Menengah Pertama (Kelas D)	25 anak 1 staf pengajar	Meja anak	P = 0,6 m L = 0,55 m	0,33 m ² /buah x 25 → 8,25 m ²	PMPNRI	66,725 m ²	30% Sirkulasi	66,725 m ² + 20,017 m ²
		Kursi anak	P = 0,4 m L = 0,4 m	0,16 m ² /buah x 25 → 4 m ²	PMPNRI		30% x 66,725 m ²	= 86,74 m ²
		Meja pengajar	P = 1,2 m L = 0,75 m	0,9 m ² /buah	MHB		= 20,017 m ²	Jumlah Ruang Belajar Jenjang SMP = 2
		Kursi pengajar	P = 0,45 m L = 0,4 m	0,18 m ² /buah	PMPNRI			2 x 86,74 m ²
		Lemari	P = 0,9 m L = 0,45 m	0,72 m ² /buah	PMPNRI			= 86,74 m ²
		Locker anak	P = 1,5 m L = 0,45 m	0,675 m ² /buah	MHB			= 173,48 m ²
		Ruang gerak / orang	2 m ² / orang	2 m ² x 26 orang = 52 m ²	DA			
Ruang Belajar Sekolah Menengah Pertama (Kelas E)	25 anak 1 staf pengajar	Meja anak	P = 0,6 m L = 0,55 m	0,33 m ² /buah x 25 → 8,25 m ²	PMPNRI	66,725 m ²	30% Sirkulasi	66,725 m ² + 20,017 m ²
		Kursi anak	P = 0,4 m L = 0,4 m	0,16 m ² /buah x 25 → 4 m ²	PMPNRI		30% x 66,725 m ²	= 86,74 m ²
		Meja pengajar	P = 1,2 m L = 0,75 m	0,9 m ² /buah	MHB		= 20,017 m ²	Jumlah Ruang Belajar Jenjang SMA = 2
		Kursi pengajar	P = 0,45 m L = 0,4 m	0,18 m ² /buah	PMPNRI			2 x 86,74 m ²
		Lemari	P = 0,9 m L = 0,45 m	0,72 m ² /buah	PMPNRI			= 86,74 m ²
		Locker anak	P = 1,5 m L = 0,45 m	0,675 m ² /buah	MHB			= 173,48 m ²
		Ruang gerak / orang	2 m ² / orang	2 m ² x 26 orang = 52 m ²	DA			
Total Luas Kebutuhan Ruang Zona Edukasi/Pendidikan =								770,67 m ²
Zona Pelatihan Vokasional dan Kewirausahaan								
Studio Seni Lukis	25 anak 1 staf pengajar	Area melukis (easel, trolley, dan kursi)	1,67 m ² / orang	1,67 m ² / orang x 26 orang = 43,42 m ²	DA & AP	47 m ²	40% Sirkulasi	47 m ² + 18,8 m ²

Kebutuhan Ruang	Kapasitas Ruang	Keperluan Perabotan	Standar Besaran (Dimensi)		Sumber	Besaran Ruang	Sirkulasi	Total Luas (m ²)
		Meja pengajar	P = 1,2 m L = 0,75 m	0,9 m ² /buah	MHB		40% x 47 m ²	= 65,8 m ²
		Kursi pengajar	P = 0,45 m L = 0,4 m	0,18 m ² /buah	PMPNRI		= 18,8 m ²	
		Lemari penyimpanan alat lukis	P = 1,2 m L = 0,6 m	0,72 m ² /buah x 2 = 1,44 m ²	PMPNRI			
		Area model lukis	P = 1 m L = 1 m	1 m ² /area	AP			
Studio Seni Musik	25 anak 2 staf pengajar	1 set gambang	2,8 – 3,3 m ² / orang	3,3 m ² x 27 orang = 89,1 m ²	WCPG	116,1 m ²	20% Sirkulasi	116,1 m ² + 23,22 m ²
		1 set kromong (pencon)					20% x 116,1 m ²	
		Kendang (2)					= 23,22 m ²	= 139,32 m ²
		Suling / tiup						
		Tehyan / kongahyan/sukong						
		Keyboard						
		Gitar akustik & elektrik						
		Ruang penyimpanan			PMPNRI			
Studio Seni Tari / Teater	30 anak 2 staf pengajar	Ruang praktik bersama	3 m ² / orang	3 m ² x 30 orang = 90 m ²	PMPNRI	94,725 m ²	50% Sirkulasi	142,08 m ² + 47,36 m ²
		Meja pengajar	P = 1,2 m L = 0,75 m	0,9 m ² /buah	MHB		50% x 94,725 m ²	
		Kursi pengajar	P = 0,45 m L = 0,4 m	0,18 m ² /buah	PMPNRI		= 47,36 m ²	= 189,44 m ²
		Lemari penyimpanan (2 buah)	P = 1,2 m L = 0,6 m	0,72 m ² /buah x 2 = 1,44 m ²	PMPNRI			
		Locker	P = 1,5 m L = 0,4 m	0,6 m ² /buah x 3 = 1,8 m ²	MHB			
		Rak sepatu / alas kaki	P = 0,9 m L = 0,45 m	0,405 m ² /buah	AP			
Studio Seni Kriya	25 anak 1 staf pengajar	Ruang praktik bersama	3 m ² / orang	3 m ² x 25 orang = 75 m ²	PMPNRI	77,52 m ²	40% Sirkulasi	77,52 m ² + 31 m ²
		Meja pengajar	P = 1,2 m L = 0,75 m	0,9 m ² /buah	MHB		40% x 77,52 m ²	
		Kursi pengajar	P = 0,45 m L = 0,4 m	0,18 m ² /buah	PMPNRI		= 31 m ²	= 108,52 m ²

Kebutuhan Ruang	Kapasitas Ruang	Keperluan Perabotan	Standar Besaran (Dimensi)		Sumber	Besaran Ruang	Sirkulasi	Total Luas (m ²)	
		Lemari penyimpanan alat seni kriya	P = 1,2 m L = 0,6 m	0,72 m ² /buah x 2 = 1,44 m ²	PMPNRI				
Studio Tata Busana	20 anak 1 staf pengajar	Ruang praktik bersama Meja pengajar Kursi pengajar Lemari penyimpanan alat seni kriya Ruang penyimpanan	8,4 m ² /orang x 21 orang = 176,4 m ²		PMPNRI	176,4 m ²	40% Sirkulasi = 40% x 176,4 m ² = 70,56 m ²	70,56 m ² + 176,4 m ² = 245 m ²	
Studio Tata Boga	20 anak 1 staf pengajar	Ruang praktik bersama Area Instruktur	4,5 m ² /orang	4,5 m ² /orang x 21 orang = 94,5 m ²	PMPNRI	106,5 m ²	40% Sirkulasi = 40% x 106,5 m ²	106,5 m ² + 42,6 m ²	
		Ruang Penyimpanan	12 m ²				= 42,6 m ²	= 149,1 m ²	
Lab Komputer / Multimedia	20 anak 1 staf pengajar	Meja Komputer	3 m ² /orang	3 m ² /orang x 21 orang = 63 m ²	PMPNRI	63 m ²	20% Sirkulasi = 20% x 63 m ² = 12,6 m ²	63 m ² + 12,6 m ² = 75,6 m ²	
Ruang Belajar Kewirausahaan	20 anak 1 staf pengajar	Meja anak	P = 0,6 m L = 0,55 m	0,33 m ² /buah x 20 → 6,6 m ²	PMPNRI	66,725 m ²	30% Sirkulasi	66,725 m ² + 20,017 m ²	
		Kursi anak	P = 0,4 m L = 0,4 m	0,16 m ² /buah x 20 → 3,2 m ²	PMPNRI		30% x 66,725 m ²	= 86,74 m ²	
		Meja pengajar	P = 1,2 m L = 0,75 m	0,9 m ² /buah	MHB		= 20,017 m ²		
		Kursi pengajar	P = 0,45 m L = 0,4 m	0,18 m ² /buah	PMPNRI				
		Lemari	P = 0,9 m L = 0,45 m	0,72 m ² /buah	PMPNRI				
		Locker anak	P = 1,5 m L = 0,45 m	0,675 m ² /buah	MHB				
		Ruang gerak / orang	2 m ² / orang	2 m ² x 21 orang = 42 m ²	DA				
Studio / Salon Tata Rias dan Kecantikan	10 anak 1 staf pengajar	Area Praktek bersama Ruang Instruktur Ruang Facial/Spa Ruang Penyimpanan	8,4 m ² / orang	8,4 m ² x 11 orang = 92,4 m ²	PMPNRI	92,4 m ²	30% Sirkulasi = 30% x 92,4 m ² = 27,72 m ²	92,4 m ² + 27,72 m ² = 120,12 m ²	
Total Luas Kebutuhan Ruang Zona Pelatihan Vokasional dan Kewirausahaan =								1.180 m ²	
Zona Rekreasi dan Sosial Budaya									
Perpustakaan	50 orang	Ruang Penitipan	20 m ² / unit	20 m ² / unit	DA	214,5 m ²	30% Sirkulasi	214,5 m ² + 64,35 m ²	

Kebutuhan Ruang	Kapasitas Ruang	Keperluan Perabotan	Standar Besaran (Dimensi)		Sumber	Besaran Ruang	Sirkulasi	Total Luas (m ²)
		Ruang Membaca	2,5 m ² / orang	2.5 m ² / orang x 50 orang = 125 m ²	DA		30% x 214,5 m ²	= 278,85 m ²
		Ruang Buku	15 m ² / 1000 volume buku	15 m ² x 2,5 volume = 37,5 m ²	DA		= 64,35 m ²	
		Ruang Fotocopy	12 m ² / unit		AP			
		Ruang Administrasi	20 m ² / unit					
Amphitheater	30 performer	Area panggung	2 m ² / performer	2 m ² / performer x 30 performer = 60 m ²	DA	152 m ²	30% Sirkulasi	152 m ² +45,6 m ²
	100 penonton	Backstage	1,5 m ² / orang	1,5 m ² / orang x 20 orang = 30 m ²	MHB		30% x 152 m ²	
	4 teknisi	Ruang Kontrol <i>Lighting & Sound</i>	12 m ² / unit		DA		= 45,6 m ²	= 197,6 m ²
		Area penonton	0,5 m ² / orang	0,5 m ² / orang x 100 orang = 50 m ²	DA			
Lapangan Olahraga	-	Lapangan Olahraga	15 m x 20 m	300 m ²	PMPNRI	300 m ²	-	300 m ²
Area Pameran Hasil Karya	25 orang	Panel <i>display</i> Meja <i>display</i> <i>signage</i>	1,2 -1,5 m ² / orang	1,5 m ² / orang x 25 orang = 37,5 m ²	DA	37,5 m ²	20% Sirkulasi 20% x 37,5 m ² = 7,5 m ²	37,5 m ² +7,5 m ² = 45 m ²
Taman / Playground	15 anak 5 orang dewasa	Ruang Gerak	1,5 m ² / orang	1,5 m ² / orang x 20 orang = 30 m ²	DA	90,8 m ²	40% Sirkulasi	90,8 m ² + 36,32 m ²
		Ayunan	2,5 m x 4,5 m / unit	11,25 m ²	DA		40% x 90,8 m ²	
		Playhouse	4 m ² / unit	4 m ² / unit	AP		= 36,32 m ²	= 127,12 m ²
		Jungle Gym	32 m ² / unit	32 m ² / unit				
		Seluncuran	3,4 m x 0,75 m / unit	2,55 m ² / unit	DA			
		Papan Jungkat-Jungkit	4 m x 0,5 m / unit	2 m ² / unit	DA			
		Kotak pasir	9 m ² / unit	9 m ² / unit	DA			

Kebutuhan Ruang	Kapasitas Ruang	Keperluan Perabotan	Standar Besaran (Dimensi)		Sumber	Besaran Ruang	Sirkulasi	Total Luas (m ²)
Total Luas Kebutuhan Ruang Zona Rekreasi dan Sosial Budaya =								948,57 m ²
Zona Perlindungan / Sudden Shelter								
Kamar Sudden Shelter Laki-laki	8 anak	Tempat tidur tingkat (2 anak/unit)	1 m x 2 m / unit	2 m ² / unit x 4 = 8 m ²	DA	10,14 m ²	40% x 10,14 m ²	(10,14 m ² + 4,05 m ²) x 2
		Lemari penyimpanan	1,2 m x 0,45 m / unit	0,54 m ² / unit x 4 = 2,14 m ²	DA		= 4,05 m ²	= 28,38 m ²
Kamar Sudden Shelter Perempuan	8 anak	Tempat tidur tingkat (2 anak/unit)	1 m x 2 m / unit	2 m ² / unit x 4 = 8 m ²	DA	10,14 m ²	40% x 10,14 m ²	(10,14 m ² + 3,04 m ²) x 2
		Lemari penyimpanan	1,2 m x 0,45 m / unit	0,54 m ² / unit x 4 = 2,14 m ²	DA		= 3,04 m ²	= 26,36 m ²
Kamar caregiver	4 orang	Tempat tidur tingkat (2 orang / unit)	1 m x 2 m / unit	2 m ² / unit x 2 = 4 m ²	DA	5,08 m ²	40% x 5,08 m ²	5,08 m ² + 2,03 m ²
		Lemari penyimpanan	1,2 m x 0,45 m / unit	0,54 m ² / unit x 2 = 1,08 m ²	DA		= 2,03 m ²	= 7,11 m ²
Ruang Komunal	30 orang	Ruang berkumpul	2 m ² / orang	2 m ² / orang x 30 orang = 60 m ²	DA	60 m ²	30% x 60 m ² = 18 m ²	60 m ² + 18 m ² = 78 m ²
Ruang Makan	30 orang	Ruang makan bersama	2 m ² / orang	2 m ² / orang x 30 orang = 60 m ²	DA	60 m ²	30% x 60 m ² = 18 m ²	60 m ² + 18 m ² = 78 m ²
Dapur	5 orang	-	4 m ² / orang	4 m ² / orang x 5 = 20 m ²	AP	20 m ²	30% x 20 m ² = 6 m ²	20 m ² + 6 m ² = 26 m ²
Kamar Mandi	8 unit	Kamar mandi + WC	2,25 m ² / unit	2,25 m ² / unit x 8 = 18 m ²	DA	18 m ²	30% x 18 m ² = 5,4 m ²	18 m ² + 5,4 m ² = 23,4 m ²
Laundry room	1 unit	Pencucian dengan mesin pemeras pakaian Pengeringan Setrika mesin Kasis Bak pakaian Meja pengendapan Tempat menyetrika	5 m x 5 m / unit	25 m ² / unit	DA	25 m ²	-	25 m ²
Total Luas Kebutuhan Ruang Zona Perlindungan / Sudden Shelter =								294,27 m ²
Zona Rehabilitasi / Special Care								
Ruang Konseling	8 orang	Ruang konsultasi dan bimbingan (psikososial anak)	4 m ² / orang	4 m ² / orang x 8 = 32 m ²	AP	32 m ²	30% x 32 m ² = 9,6 m ²	32 m ² + 9,6 m ² = 41,6 m ²

Kebutuhan Ruang	Kapasitas Ruang	Keperluan Perabotan	Standar Besaran (Dimensi)		Sumber	Besaran Ruang	Sirkulasi	Total Luas (m ²)
Klinik Kesehatan	1 unit	Ruang konseling kesehatan dan pemeriksaan	17 m ² / unit		MHB	17 m ²	30% x 17 m ² = 5,1 m ²	17 m ² + 5,1 m ² = 22,1 m ²
Total Luas Kebutuhan Ruang Zona Rehabilitasi / <i>Special Care</i> =								63,7 m ²
Zona Pengelola dan Manajemen								
Kantor Management	5 orang	Kantor <i>Open Plan</i>	4,5 m ² / orang	22,5 m ²	MHB	22,5 m ²	30% x 22,5 m ² = 6,75 m ²	22,5 + 6,75 = 29,25 m ²
Ruang Administrasi	1 orang	Ruang Kerja	4,5 m ² / orang	4,5 m ²	MHB	5,58 m ²	30% x 5,58 m ²	5,58 m ² + 1,67 m ²
		Lemari penyimpanan	1,2 m x 0,45 m / unit	0,54 m ² / unit x 2 = 1,08 m ²	DA		= 1,67 m ²	= 7,25 m ²
Ruang Rapat	20 orang	-	2 m ² / orang	40 m ²	DA	40 m ²	30% x 40 m ² = 12 m ²	40 m ² + 12 m ² = 52 m ²
Ruang Tamu	1 unit	-	3,2 m x 3 m / unit	9,6 m ²	PMPNRI	9,6 m ²	30% x 9,6 m ² = 2,88 m ²	9,6 m ² + 2,88 m ² = 12,48 m ²
Ruang Loker Staf	30 orang	Locker (2)	P = 1,5 m L = 0,45 m	0,675 m ² /buah x 2 = 1,35 m ²	MHB	16,35 m ²	30% x 16,35 m ²	16,35 m ² + 4,09 m ²
		Ruang gerak	0,5 m ² / orang	15 m ²	MHB		= 4,09 m ²	= 20,44 m ²
Ruang Arsip	2 orang	-	2 m ² / orang	4 m ²	DA	4 m ²	30% x 4 m ² = 1,2 m ²	4 + 1.2 m ² = 5,2 m ²
Pantry	4 orang	Kulkas	0,6 m x 0,5 m / buah	0,3 m ²	MHB	4,9 m ²	30% x 4,9 m ²	4,9 m ² + 1.47 m ²
		Meja panjang	0,4 m x 1,5 m / buah	0,6 m ²			= 1,47 m ²	= 6,37 m ²
		Ruang gerak	1 m ² / orang	4 m ²				
Lounge staf	6 orang	Ruang istirahat / santai	2 m ² / orang	2 m ² x 6 =12 m ²	DA	12 m ²	20% x 12 m ² = 2,4 m ²	12 m ² + 2.4 m ² = 14,4 m ²
Total Luas Kebutuhan Ruang Zona Pengelola dan Manajemen =								= 147,4 m ²
Fasilitas Penunjang								
Drop off/ Pick up	15 orang	Area tunggu	2 m ² / orang	2 m ² x 15 = 30 m ²	DA	30 m ²	20% x 30 m ² = 6 m ²	30 m ² + 6 m ² = 36 m ²
Lobby / Resepsionis	30 orang	Ruang gerak	2 m ² / orang	2 m ² x 30 = 60 m ²	DA	60 m ²	20% x 60 m ² = 12 m ²	60 m ² + 12 m ² = 72 m ²
Hall / Lounge	20 orang	Ruang gerak	2 m ² / orang	2 m ² x 20 = 40 m ²	DA	40 m ²	20% x 40 m ² = 8 m ²	40 m ² + 8 m ² = 48 m ²

Kebutuhan Ruang	Kapasitas Ruang	Keperluan Perabotan	Standar Besaran (Dimensi)		Sumber	Besaran Ruang	Sirkulasi	Total Luas (m ²)
Toko Hasil Karya	25 orang 1 kasir	Ruang kasir	4 m ² / orang	4 m ² x 1 = 4 m ²	DA	59 m ²	20% x 59 m ²	59 m ² + 11,8 m ²
		Ruang toko / display	1.65 m ² / orang	1.65 x 25 = 41,25 m ²	DA		= 11,8 m ²	= 70.8 m ²
		Ruang penyimpanan	1/3 ruang display	13.75 m ²	AP			
Kantin <i>Food Court</i>	100 orang	Tenants	220 m ²		DA	220 m ²	-	220 m ²
		Area makan						
Mushola	20 orang	Ruang sholat	1.2 m ² x 20 orang	24 m ²	DA	39 m ²	50% x 39 m ²	39 m ² + 19,5 m ²
		Ruang wudhu	1,5 m ² x 10 orang (5 laki-laki, 5 perempuan)	15 m ²	DA		= 19,5 m ²	= 58,5 m ²
Total Luas Kebutuhan Ruang Fasilitas Penunjang =								505,3 m ²
Fasilitas Servis								
Toilet / Lavatory	(20 orang) 10 laki-laki 10 perempuan	Wastafel (6)	0,9 m ² / orang	5.4 m ²	DA	41,4 m ²	30% Sirkulasi	41,4 m ² + 12,42 m ²
		Urinoir (5)	1,2 m ² / orang	6 m ²			30% x 41,4 m ²	
		WC (12)	2,5 m ² / orang	30 m ²			= 12,42 m ²	
Ruang Janitor	2 Janitor	Ruang Penyimpanan <i>cleaning tools</i>	2 m ² / orang	4 m ²	AP	4 m ²	20% x sirkulasi = 0,8 m ²	4 m ² + 0,8 m ² = 4,8 m ²
Pos Satpam	2 orang	-	2 x 2.5 m ² / unit 2 m ² / orang	5 m ² / unit 2 m ² / orang x 2 = 4 m ² / orang	AP	9 m ²	30% x 9 m ² = 2,7 m ² / orang	9 m ² + 2,7 m ² = 11,7 m ²
Ruang CCTV	2 orang	Meja (2)	P = 1,2 m L = 0,75 m	0,9 m ² /buah x 2 = 1,8 m ²	MHB	6,16 m ²	30% Sirkulasi	6,16 m ² + 1,84 m ²
		Kursi (2)	P = 0,45 m L = 0,4 m	0.18 m ² /buah x 2 = 0,36 m ²	PMPNRI		30% x 6,16 m ²	
		Ruang Gerak	2 m ² / orang	2 m ² / orang x 2 = 4 m ²	DA		= 1,84 m ²	
Ruang Genset	1 unit	-	30 m ²		DA	30 m ²	-	30 m ²
Ruang Elektrikal	1 unit	Ruang kontrol	11,5 m ²		DA	18,5 m ²	-	18,5 m ²
		Ruang Panel	7 m ²					
Ruang <i>plumbing</i>	1 unit	-	9 m ²		AP	9 m ²	-	9 m ²
Ruang <i>mechanical</i>	1 unit	-	4 m ²		AP	4 m ²	-	4 m ²
Gudang	1 unit	-	20 m ²		TSS	20 m ²	20% x 20 m ² = 4 m ²	24 m ²
Total Luas Kebutuhan Ruang Fasilitas Servis =								= 163,82 m ²
Fasilitas Parkir (Menggunakan asumsi dari jumlah Staf dan Pengunjung)								

Kebutuhan Ruang	Kapasitas Ruang	Keperluan Perabotan	Standar Besaran (Dimensi)		Sumber	Besaran Ruang	Sirkulasi	Total Luas (m²)
Parkir Mobil (20%)	10 unit	-	12,5 m²	125 m²	DA	226 m²	70% Sirkulasi	226 m² + 158,2 m²
Parkir Motor (40%)	20 unit	-	2 m²	40 m²			70% x 226 m²	
Parkir Sepeda (10%)	5 unit	-	2 m²	10 m²			= 158,2 m²	= 384,2 m²
Parkir Ambulance	1	-	15 m²	15 m²				
Parkir Damkar	1		36 m²	36 m²				
Total Luas Besaran Ruang =								4.457,93 m²

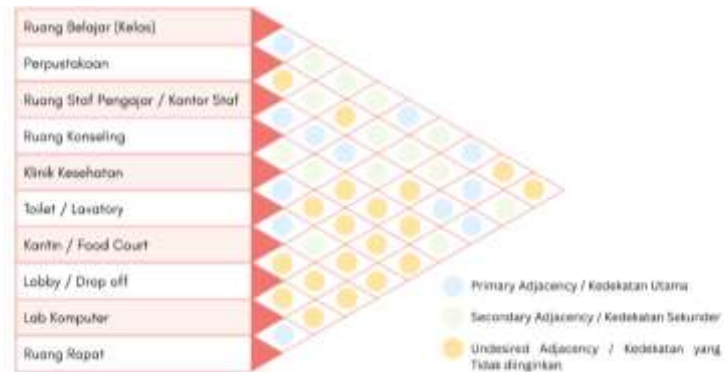
Sumber : Analisis Penulis, 2025

Keterangan :

- DA = Data Arsitek Jilid 1 dan Jilid 2 (Neufert, 1992)
- TSS = Time Saver Standards for Building Types (Joseph de Chiara & John Callender, 1987)
- PMPNRI = Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 11 Tahun 2020
- MHB = Metric Handbook Planning and Design Data 2nd Edition (Adler, 1999)
- WCPG = Planning Guide for School Music Facilities (Wenger Corporation, 2001)
- AP = Asumsi Penulis (AP)

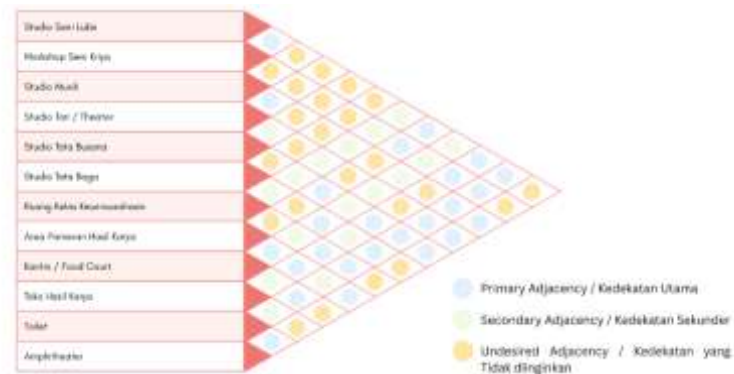
4.9 Matriks Hubungan Ruang

4.9.1 Edukasi / Pendidikan



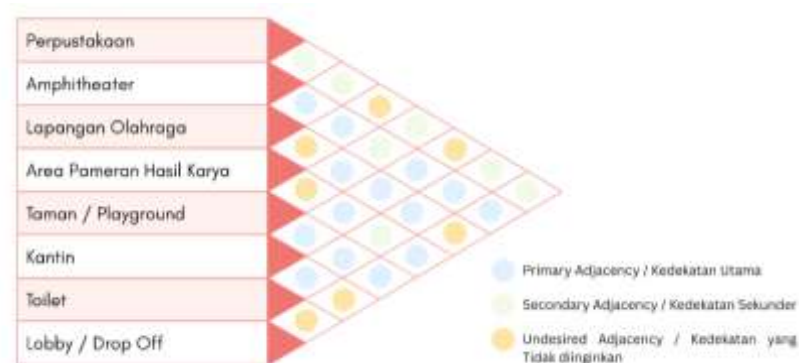
Gambar 4. 46 Matriks Zona Edukasi / Pendidikan
Sumber : Hasil Analisis Penulis (2025)

4.9.2 Pelatihan Vokasional dan Kewirausahaan



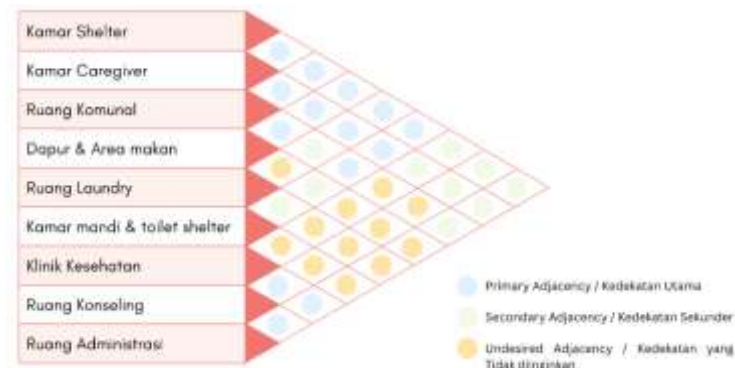
Gambar 4. 47 Matriks Zona Vokasional dan Kewirausahaan
Sumber : Hasil Analisis Penulis (2025)

4.9.3 Rekreasi dan Sosial Budaya



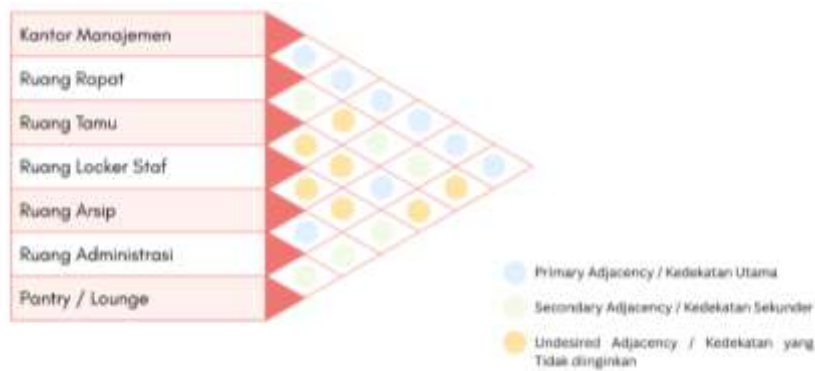
Gambar 4. 48 Matriks Zona Rekreasi dan Sosial Budaya
Sumber : Hasil Analisis Penulis (2025)

4.9.4 Perlindungan / *Sudden Shelter*



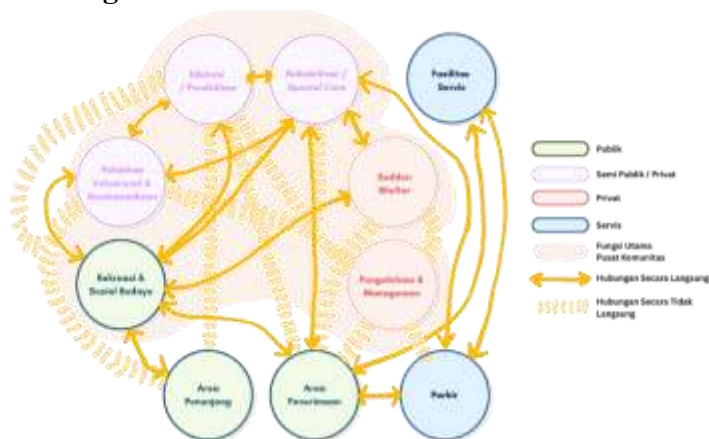
Gambar 4. 49 Matriks Zona *Sudden Shelter*
Sumber : Hasil Analisis Penulis (2025)

4.9.5 Pengelola dan Manajemen



Gambar 4. 50 Matriks Zona Pengelola dan Manajemen
Sumber : Hasil Analisis Penulis (2025)

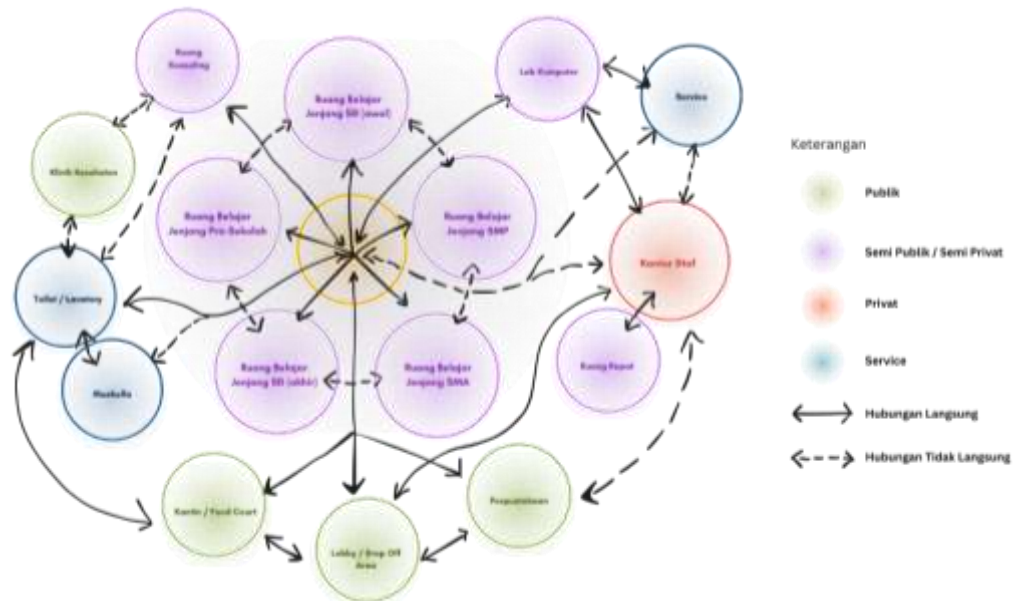
4.10 Bubble Diagram
4.10.1 Bubble Diagram Makro



Gambar 4. 51 Makro Bubble Diagram
Sumber : Hasil Analisis Penulis (2025)

4.10.2 Bubble Diagram Zona Aktivitas Utama

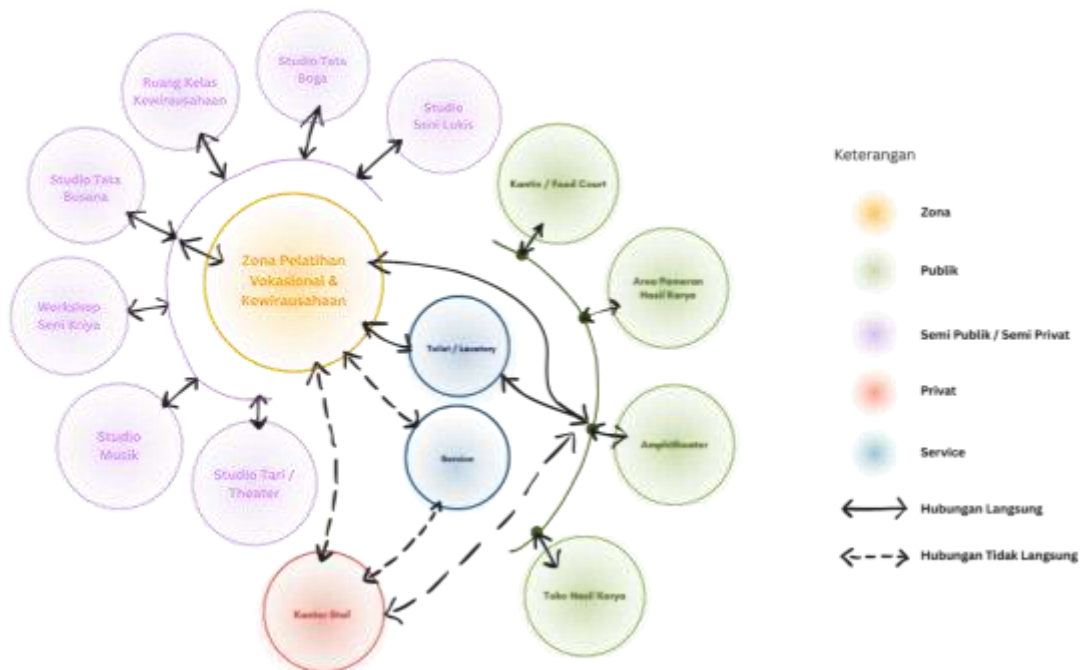
1. Zona Edukatif / Pendidikan



Gambar 4. 52 Makro Bubble Diagram Zona Pendidikan

Sumber : Hasil Analisis Penulis (2025)

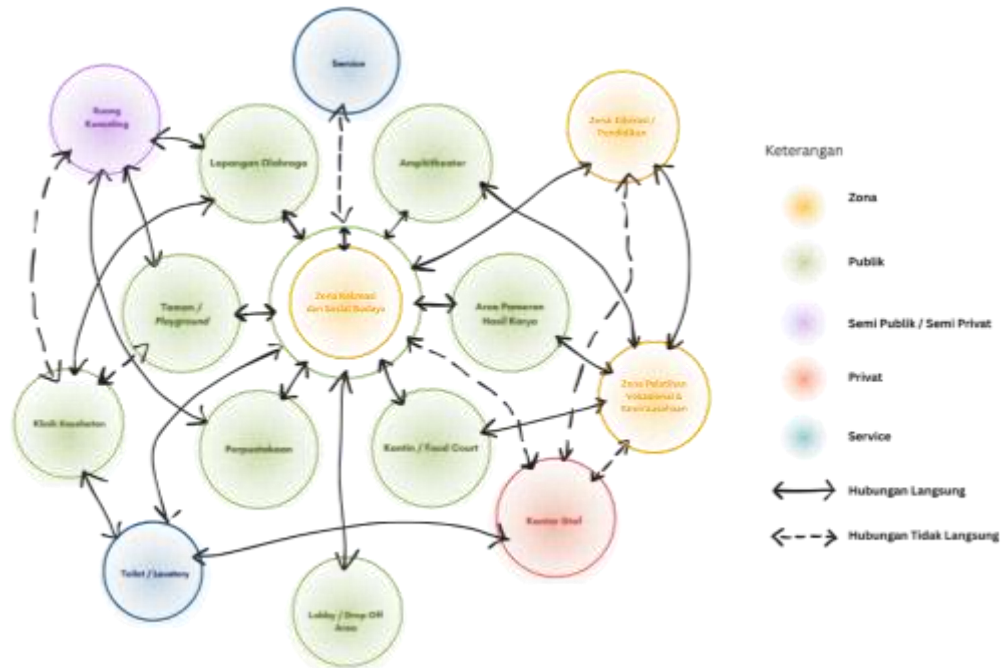
2. Zona Pelatihan Vokasional dan Kewirausahaan



Gambar 4. 53 Makro Bubble Diagram Zona Pelatihan Vokasional dan Kewirausahaan

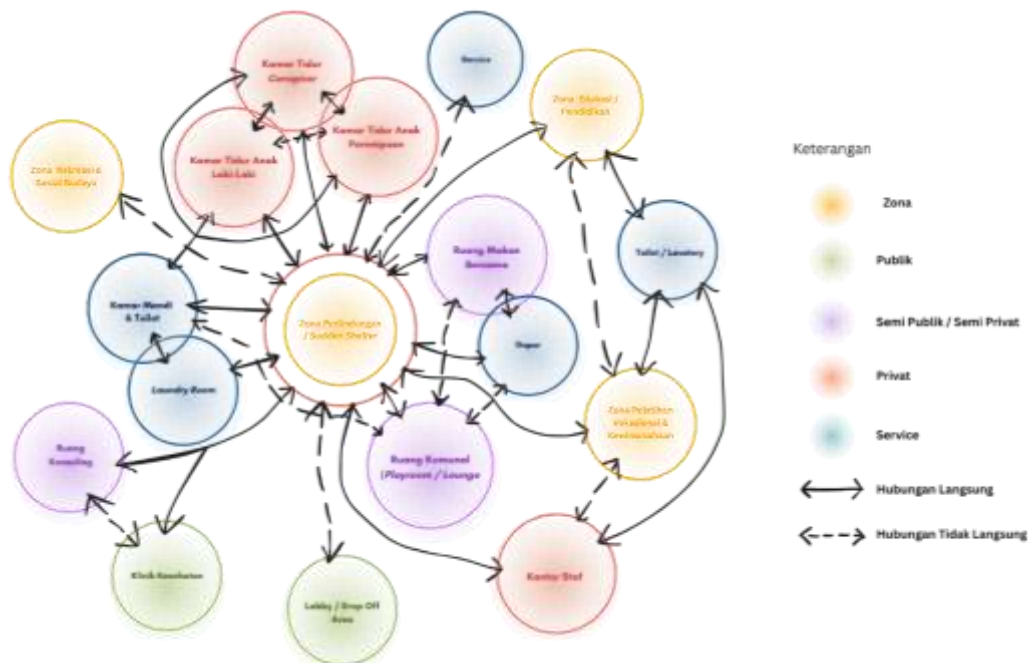
Sumber : Hasil Analisis Penulis (2025)

3. Zona Rekreasi dan Sosial Budaya



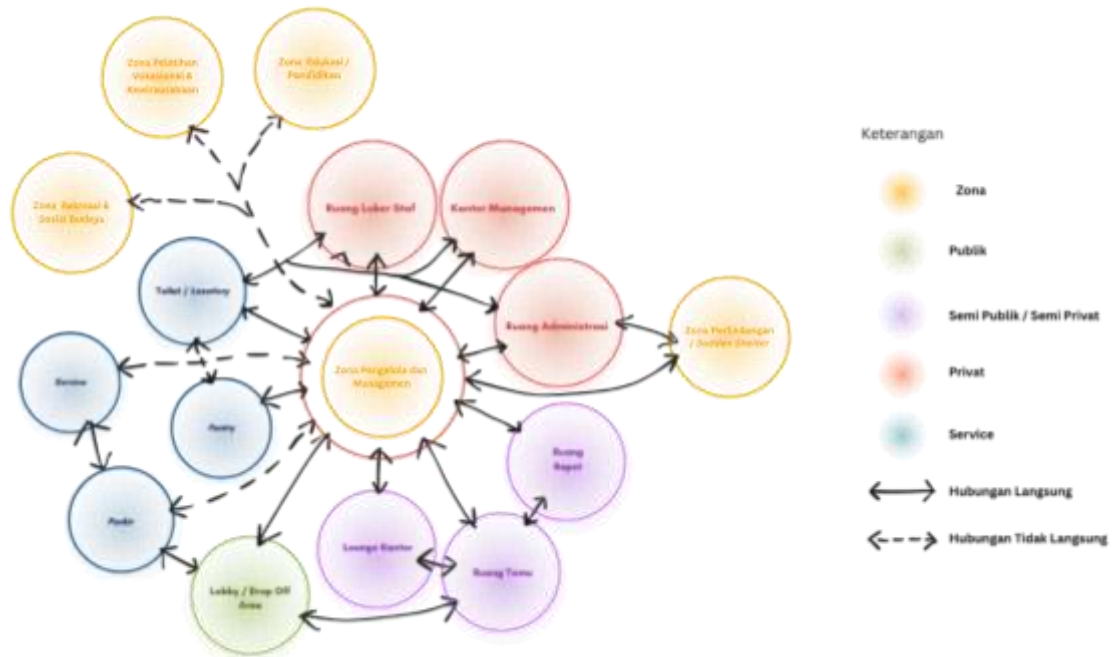
Gambar 4. 54 Makro Bubble Diagram Zona Rekreasi dan Sosial Budaya
Sumber : Hasil Analisis Penulis (2025)

4. Zona Perlindungan / Sudden Shelter



Gambar 4. 55 Makro Bubble Diagram Zona Perlindungan
Sumber : Hasil Analisis Penulis (2025)

5. Zona Pengelolaan dan Manajemen



Gambar 4. 56 Makro Bubble Diagram Zona Pengelola
Sumber : Hasil Analisis Penulis (2025)

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Perancangan Pusat Komunitas Anak Jalanan di Kawasan Senen, Jakarta Pusat bertujuan menyediakan wadah perlindungan, edukasi, rehabilitasi, dan pemberdayaan bagi anak jalanan melalui pendekatan arsitektur perilaku. Pendekatan ini dipilih sebagai respon terhadap keterbatasan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan biopsikososial anak, dengan menekankan hubungan antara ruang dan pembentukan perilaku positif.

Penerapan desain dilakukan melalui pengolahan tapak, gubahan massa, tata ruang, serta elemen arsitektural yang mendukung rasa aman, kenyamanan, keterbacaan, dan fleksibilitas ruang. Hasil perancangan menghasilkan pusat komunitas dengan zona fungsi yang terintegrasi, diharapkan mampu menjadi solusi alternatif yang humanis, inklusif, dan berkelanjutan, sekaligus memberi anak jalanan ruang untuk tumbuh, belajar, dan membangun harapan akan masa depan yang lebih baik.

6.2. Saran

Bagi perancang, pendekatan arsitektur perilaku dapat dijadikan strategi desain yang efektif dalam merespons isu sosial perkotaan dengan menekankan fleksibilitas ruang, keterbacaan visual, serta integrasi aspek psikologis, budaya, dan keberlanjutan untuk mendorong perilaku positif pengguna. Bagi pemerintah daerah dan pemangku kepentingan, pusat komunitas ini dapat menjadi prototipe fasilitas sosial yang inklusif dan berkelanjutan melalui dukungan kebijakan, kolaborasi lintas sektor, integrasi program pemberdayaan, serta pelibatan masyarakat guna memperkuat keberlanjutan dan mengurangi stigma sosial.

Bagi akademisi, diperlukan kajian lanjutan terkait efektivitas ruang terhadap perubahan perilaku, evaluasi psikososial pasca-penggunaan, serta pengembangan model desain partisipatif dan replikasi pusat komunitas di kawasan perkotaan lainnya. Secara keseluruhan, perancangan ini diharapkan berkontribusi pada pengembangan arsitektur sosial yang humanis, adaptif, dan berkeadilan, serta mendukung proses rehabilitasi dan pemberdayaan anak jalanan secara berkelanjutan.

.

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, D. (1999). *Metric handbook: Planning and design data* (2nd ed.). Architectural Press.
- Aisyah, I., & Antika, E. R. (2024). Ketahanan Psikologis pada Anak Jalanan: Dasar Pengembangan Layanan Intervensi bagi Konselor Komunitas. *Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 8(1), 40-45.
- Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta. (2024). *Kecamatan Senen dalam angka 2024*. Badan Pusat Statistik Provinsi DKI Jakarta.
- Beazley, H. (2003). Voices from the margins: Street children's subcultures in Indonesia. *Children's geographies*, 1(2), 181-200.
- Brink, J. (1997). Guidelines for the design of centres for street children. UNESCO.
- Ching, F. D. K. (2014). Architecture: Form, space, and order (4th ed.). *John Wiley & Sons*.
- Chiara, J. de., & Callender, J. (1987). *Time-saver standards for building types*. McGraw-Hill.
- David, T. G., & Weinstein, C. S. (Eds.). (2013). *Spaces for children: The built environment and child development*. Springer Science & Business Media.
- Departemen Sosial RI. (1999). Pedoman Pelaksanaan Penanganan Anak Jalanan. Jakarta: Dep. Sosial RI.
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and society* 2nd edn Norton. New York.
- Fakriah, L. (2015). Perilaku spasial anak dan implikasinya terhadap desain ruang bermain. *Jurnal Arsitektur dan Perilaku*, 7(2), 35–42.
- Frandisa, A., Widiyanti, M., & Permana, R. (2013). Terapi psikososial berbasis seni untuk anak jalanan. *Jurnal Psikologi Ulayat*, 2(1), 45–58.
- Haryadi, B. S. (2014). *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku: Suatu Pengantar ke Teori, Metodologi dan Aplikasi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Huraerah, A. 2006. *Kekerasan Pada Anak*. Bandung: Penerbit Nuansa
- Kemensos RI. (2022). Pedoman operasional penanganan anak jalanan. Jakarta: Kementerian Sosial Republik Indonesia.

- Lang, J. (1987). *Creating architectural theory: The role of the behavioral sciences in environmental design*. Van Nostrand Reinhold.
- Marlina, S., & Ariska, R. (2019). Pengaruh perilaku pengguna terhadap desain ruang sosial pada rumah singgah. *Jurnal Arsitektur Nusantara*, 5(1), 12–20.
- Muhrisun, M. (2018). Pendidikan alternatif untuk anak jalanan: Studi kasus di komunitas belajar mandiri. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 3(1), 67–80.
- Neufert, E. (1996). *Data Arsitek Jl. 33*. Erlangga.
- Panther-Brick, C. (2002). Street children, human rights, and public health: A critique and future directions. *Annual Review of Anthropology*, 31, 147–171.
- Parke, R. D., & Buriel, R. (2006). Socialization in the family: Ethnic and ecological perspectives. In N. Eisenberg (Ed.), *Handbook of child psychology: Vol. 3. Social, emotional, and personality development* (6th ed., pp. 429–504). John Wiley & Sons.
- Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. (2014). Peraturan Daerah Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta Nomor 1 Tahun 2014 tentang Rencana Detail Tata Ruang dan Peraturan Zonasi. Pemerintah Provinsi DKI Jakarta.
- Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. (2014). Peraturan Gubernur Provinsi DKI Jakarta Nomor 169 Tahun 2014 tentang Pola Penanganan Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial (PMKS). Pemerintah Provinsi DKI Jakarta.
- Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. (2017). Peraturan Gubernur Provinsi DKI Jakarta Nomor 123 Tahun 2017 tentang Pengelolaan dan Kebutuhan Sarana dan Prasarana RPTRA. Pemerintah Provinsi DKI Jakarta.
- Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. (2021). Keputusan Gubernur Provinsi DKI Jakarta Nomor 1767 Tahun 2021 tentang Penetapan Status Penggunaan Barang Milik Daerah Berupa Tanah, Peralatan dan Mesin, Gedung dan Bangunan, Jalan, Irigasi dan Jaringan, dan Aset Tetap Lainnya pada Panti. Pemerintah Provinsi DKI Jakarta.
- Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. (2022). Peraturan Gubernur Provinsi DKI Jakarta Nomor 31 Tahun 2022 tentang Rencana Detail Tata Ruang Provinsi DKI Jakarta. Pemerintah Provinsi DKI Jakarta.
- Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. (2023). Peraturan Gubernur Provinsi DKI Jakarta Nomor 27 Tahun 2023 tentang Tata Cara Pemberian Hibah dan Bantuan Sosial. Pemerintah Provinsi DKI Jakarta.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2020). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 11 Tahun 2020 tentang Kurikulum dalam Kondisi Khusus. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

- Sanjaya, R. R. (2015). Strategi penanganan anak jalanan melalui pendekatan pendidikan nonformal. Yogyakarta: Deepublish.
- Santrock, J. W. (2011). Educational psychology (5th ed.). McGraw-Hill Education.
- Saruyuda, S. (2012). Arsitektur sosial dalam pengembangan pusat komunitas. Jurnal Arsitektur Komunitas, 2(1), 1–10.
- Save the Children. (2021). Child friendly spaces: Guidelines for protection and learning. <https://www.savethechildren.org/>
- Snyder, James C (1989). Pengantar Arsitektur/ James C. Snyder. Jakarta : Penerbit Erlangga.
- Suharto, E. (2007). Pembangunan, kebijakan sosial, dan pekerjaan sosial. Bandung: Refika Aditama.
- Suharto, E. (2005). Kebijakan sosial untuk penanganan anak jalanan. Jurnal Pekerjaan Sosial, 3(1), 15–28.
- Sudrajat, T. (1997). Strategi pemberdayaan anak jalanan. Jurnal Pembangunan Sosial, 4(2), 22–35.
- Suyanto, B. (2010). Masalah sosial anak. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Tapis, R. (2017). Pendidikan humanis untuk anak jalanan. Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, 4(2), 88–100.
- Tjandraningsih, I. (1995). Anak jalanan: Antara keharusan dan pilihan. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- UNESCO. (2011). Children in urban poverty: Developing strategies for inclusive development. Paris: UNESCO.
- UNICEF. (2021). The state of the world's children 2021: On my mind – Promoting, protecting and caring for children's mental health. <https://www.unicef.org/>
- UNICEF. (2022). Global report on child protection. <https://www.unicef.org/reports/>
- UNICEF. (2017). Minimum standards for child protection in humanitarian action. <https://www.unicef.org/>
- Wenger Corporation. (2001). *Planning guide for school music facilities*. Wenger Corporation.

Werthmann, C. (2010). Informal urbanisms and architecture of engagement. *Jurnal Urban Design International*, 15(2), 90–101.

YKAI. (1999). *Mengenal anak jalanan*. Jakarta: Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia.

ZAO/standardarchitecture. (2015, October 13). *Micro Yuan'er / ZAO/standardarchitecture*. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/775172/micro-yuaner-zao-standardarchitecture>

Eriksson Furunes, A., Leandro V. Locsin Partners, & Boase. (2017, November 7). *Streetlight Tagpuro / Eriksson Furunes + Leandro V. Locsin Partners + Boase*. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/883163/streetlight-tagpuro-eriksson-furunes-plus-leandro-v-locsin-partners>