

Perancangan Interior Tempat Edukasi Gelandangan dan Pengemis di Surabaya

Yoel Sugiarto P., Sriti Mayang Sari, Dodi Wondo
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: yoelsugiarto1995@gmail.com; sriti@petra.ac.id, dodiwondo@yahoo.com

Abstrak—Permasalahan gelandangan-pengemis (gepeng) di kota-kota besar adalah masalah kesejahteraan sosial yang tidak merata antara pertumbuhan di desa dengan pertumbuhan di perkotaan sehingga mengakibatkan kesenjangan sosial yang menyebabkan urbanisasi. Perpindahan penduduk dari desa ke kota itu tidak diikuti dengan SDM yang memadai sehingga akhirnya terjadi pertambahan kemiskinan di perkotaan.

Tempat edukasi ini dirancang sebagai tempat penampungan sementara serta pemberian pelatihan dalam jangka waktu tertentu dan dapat menjadi bekal mereka untuk memperoleh penghidupan yang layak. Konsep yang digunakan adalah “*Local Culture Puzzle*” dengan menggunakan pendekatan budaya lokal dan diharapkan seperti sebuah puzzle yang utuh setelah keluar dari tempat edukasi ini. Konsep ini di aplikasikan melalui variasi desain yang ada didalamnya.

Kata Kunci— Gepeng, Tempat Edukasi, Interior, Budaya Lokal, Surabaya

Abstrac— The problem of homeless and beggars in urban cities are an uneven social welfare problem between village’s growth and urban growth resulting in social gap that leads to urbanization. The displacement of villagers to the city is not followed by adequate human resource that is resulting, in increasing of urban poverty.

The education place is designed as temporary shelter as well as providing training for a certain period of time and can be their provision for viable livelihood. The concept used is “*Local Culture Puzzle*” using the local cultural approach and expected to completed a puzzle after finished education in this place. This concept is applied through the design variations.

Keyword— *Homeless and Beggars, Education center, Interior, Local Culture, Surabaya*

I. PENDAHULUAN

KEBERADAAN Gelandangan dan Pengemis di Surabaya semakin banyak dan sulit diatur. Masalah sosial gelandangan dan pengemis merupakan fenomena sosial yang tidak bisa dihindari keberadaannya dalam kehidupan masyarakat, terutama yang berada di daerah perkotaan (kota-kota besar). Salah satu faktor yang dominan mempengaruhi perkembangan masalah ini adalah kemiskinan. Masalah kemiskinan di Indonesia berdampak negatif terhadap meningkatnya arus urbanisasi dari daerah pedesaan ke kota-

kota besar, sehingga terjadi kepadatan penduduk dan daerah-daerah kumuh yang menjadi pemukiman para urban tersebut. Sulit dan terbatasnya lapangan pekerjaan yang tersedia, serta terbatasnya pengetahuan dan keterampilan menyebabkan mereka banyak yang mencari nafkah untuk mempertahankan hidup dengan terpaksa menjadi gelandangan atau pengemis.

Menurut Justin M. Sihombing, munculnya gelandangan secara struktural dipengaruhi oleh sistem ekonomi yang menimbulkan dampak berupa terasingnya sebagian kelompok masyarakat dari sistem kehidupan ekonomi. Kaum gelandangan membentuk sendiri sistem kehidupan baru yang kelihatannya berbeda dari sistem kehidupan ekonomi kapitalistis. Munculnya kaum gelandangan ini diakibatkan oleh pesatnya perkembangan kota yang terjadi secara paralel dengan tingginya laju urbanisasi [1].

Peran pemerintah dalam menangani masalah sosial gelandangan sangat penting, sebagaimana yang diamanatkan dalam Pasal 27 Ayat (2) dan Pasal 34 Ayat (1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Amandemen keempat. Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Dasar 1945 Amandemen keempat berbunyi: “Tiap-tiap warga negara berhak atas pekerjaan dan penghidupan yang layak bagi kemanusiaan”. Pasal ini memberikan pengertian bahwa pemerintah berkewajiban untuk memberantas pengangguran dan harus mengusahakan supaya setiap warga negara dapat memperoleh pekerjaan dengan upah yang layak untuk hidup.”

Kondisi melebihi batas normal, tempat penampungan sulit untuk mengatur tempat tidur untuk para gelandangan dan pengemis.

II. KAJIAN PUSTAKA

Tempat edukasi ini berfungsi sebagai wadah bagi gelandangan dan pengemis untuk di berikan bekal khusus untuk penghidupan yang lebih layak serta dijamin hak-haknya sesuai dengan yang tertera di konstitusi Indonesia. Namun tidak hanya berfungsi sebagai penjamin, tetapi juga sebagai pelatihan agar mereka diharapkan dapat memperbaiki taraf hidup dengan bekerja sesuai pelatihan yang telah diberi. Di tempat edukasi ini menyediakan fasilitas yang mendukung pelatihan dan fasilitas tinggal sementara.

1. Pengertian Tempat Edukasi Gelandangan dan Pengemis

a. Tempat

1 sesuatu yang dipakai untuk menaruh (menyimpan, meletakkan, dsb); wada; bekas 2 ruang (bidang, rumah, dsb) yang tersedia untuk melakukan sesuatu : -- belajar (Kamus Besar Bahasa Indonesia 1432, 2008)

b. Edukasi

Pendidikan (Kamus Besar Bahasa Indonesia 351, 2008)

c. Gelandangan

Orang yang tidak tentu tempat kediaman dan pekerjaannya. (Kamus Besar Bahasa Indonesia 427, 2008)

d. Pengemis

Orang yang mengemis (Kamus Besar Bahasa Indonesia 663, 2008)

Pengertian Rehabilitasi Sosial

Menurut Dirjen Bina Rehabilitasi Sosial, rehabilitasi sosial adalah segala upaya pelayanan yang bertujuan untuk membantu seseorang/ sekelompok orang yang sedang dalam tahap pemulihan kepercayaan diri, mandiri serta bertanggung jawab pada diri, keluarga, masyarakat atau lingkungan sosial dan meningkatkan kemampuan fisik dan keterampilan kearah kemandirian di dalam kehidupan bermasyarakat, upaya tersebut dilakukan secara terus-menerus, baik terkait dengan persoalan sosial maupun finansial. Berdasarkan model pelayanan, maka pelayanan rehabilitasi sosial gelandangan dan pengemis dibagi menjadi 3 model, yaitu:

- Sistem non panti, model ini memberikan pelayanan di luar panti/tidak ditampung dalam asrama. Pasien mendapat bimbingan sosial, keterampilan dan bantuan dalam masyarakatnya masing-masing. Sistem ini sangat terbuka dan memberikan kebebasan para klien untuk berinteraksi dengan masyarakat sekitarnya, namun kontrol dan monitoring terhadap semua kegiatan rehabilitasi sulit dilakukan, termasuk kontrol terhadap penggunaan bantuan stimulus dan bantuan modal lainnya.

- Sistem panti merupakan suatu model pelayanan kesejahteraan sosial secara langsung. Pelayanan yang diberikan relatif intensif karena penyandang masalah kesejahteraan sosial ditempatkan dalam suatu rumah/panti sehingga secara teknis mudah melakukan bimbingan, pembinaan, pemecahan masalah juga dilakukan di dalam panti dan klien terisolasi dalam panti dan tidak dapat berinteraksi sosial secara bebas dengan masyarakat sekitarnya.

- Sistem lingkungan pondok sosial, sistem pembinaan penyandang masalah kesejahteraan sosial yang bersifat konprehensif, integratif, dimana dalam kesatuan lingkungan sosial. Model sistem ini mencoba menjawab kelemahan dan kekurangan yang ada dalam kedua sistem sebelumnya (sistem panti dan non panti). Dalam sistem ini para klien diberi kebebasan untuk berinteraksi dan berelasi dengan sesama klien yang tinggal di lingkungan panti maupun dalam masyarakat di luar panti, meskipun mereka tetap ditempatkan dalam unit-unit asrama di lingkungan panti. Sasaran klien dalam sistem ini biasanya suatu keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, anak yang disebut keluarga binaan sosial (KBS). Sistem ini dibentuk berdasarkan keputusan Menteri Sosial No. 7 tahun 1984

tentang Pola Operasional rehabilitasi gelandangan dan pengemis[2].

4. Prinsip-Prinsip Umum dalam Rehabilitasi Gelandangan dan Pengemis:

- Pengharapan terhadap harkat dan martabat manusia, dimana warga binaan diterima dan dihargai sebagai pribadi yang utuh dalam kehidupan masyarakat (bersosialisasi kembali ke masyarakat).

- Pengakuan terhadap hak warga binaan dalam menentukan nasibnya sendiri melalui pemberian kesempatan turut dalam merencanakan kehidupan atau pekerjaan yang lebih sesuai dengan kemampuan.

- Pemberian kesempatan yang sama bagi warga binaan dalam mengembangkan diri dan berperan serta dalam berbagai aktivitas kehidupan, tanpa membedakan suku, agama, ras, atau golongan.

- Penumbuhan tanggung jawab sosial yang melekat pada setiap warga binaan yang dilayani dan direhabilitasi.

Tujuan Rehabilitasi

Tujuan rehabilitasi adalah terwujudnya klien berkelainan menjadi berguna (*usefull*). Pengertian berguna tersebut mengarah pada dua sisi, yaitu: 1) penderita mampu mengatasi masalah dari kecacatannya, dapat menyesuaikan diri terhadap kekurangan-kekurangannya, serta mempunyai kecekatan-kecekatan sosial dan vokasional. 2) pengertian berguna juga dipandang dari sisi bahwa klien memiliki kekurangan-kekurangan. Artinya kondisi pencapaian maksimal mungkin tidak sama dengan anak-anak normal, dan dalam kondisi minimal klien tidak bergantung pada orang lain dalam mengurus dan menghidupi dirinya.

Ditinjau dari sifat pelayanan, pada umumnya fungsi rehabilitasi yang diberikan kepada klien adalah untuk pencegahan (*preventif*), penyembuhan (*kuratif*), pemulihan/pengembalian (*rehabilitatif*), dan pemeliharaan/penjagaan (*promotive*), dan penunjang program-program pemerintah. Sedangkan ditinjau dari bidang pelayanan, rehabilitasi berfungsi sebagai bimbingan spiritual keagamaan, bimbingan sosial, bimbingan psikologis, medik dan keterampilan.[4]

Faktor Penghambat Proses Penanganan Gelandangan dan Pengemis di Liponsos

- Terbatasnya jumlah pegawai Dinas Sosial. Dengan jumlah penyandang masalah kesejahteraan sosial (PMKS)
- Minimnya dana dari pemerintah. Untuk menangani gelandangan dan pengemis yang jumlahnya sangat banyak tersebut diperlukan biaya yang cukup besar.
- Keadaan panti sosial yang kurang mendukung. Keadaan lingkungan pondok sosial yang kumuh dan kotor tersebut membuat banyak pihak enggan untuk sekedar berkunjung kesana, sehingga lingkungan tidak kondusif dan membuat para penghuni semakin bermalasan-malasan dan terbiasa hidup kotor.

Faktor Pendorong Proses Penanganan Gelandangan dan Pengemis

- Mendapatkan dukungan dari banyak pihak, terutama masyarakat. Seluruh bentuk penanganan yang dilakukan oleh dinas sosial terhadap para gelandangan dan pengemis (gepeng) yang tertampung di Liponsos keputih ini cukup menarik simpati dan dukungan dari banyak pihak, baik dari departemen pemerintahan seperti dinas kesehatan, dinas pertanian dan dinas perikanan maupun lembaga swadaya masyarakat (LSM) yang selalu memberikan dukungan moral maupun material terhadap para gelandangan dan pengemis yang tertampung.
- Mempunyai pelatih yang sesuai dengan bidangnya. Dalam upaya penanganan gelandangan dan pengemis, pihak dinas sosial telah mendatangkan nara sumber serta pelatih yang sesuai dan berkompeten dibidangnya.
- Mempunyai ruangan tersendiri untuk melakukan setiap kegiatan. Meskipun ruangan untuk menampung para penyandang masalah kesejahteraan sosial (PMKS) sangat terbatas. Akan tetapi Liponsos memiliki sebuah ruangan untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang telah di agendakan oleh pihak dinas sosial.

Tinjauan tentang Psikologi Warna

- Merah: dari semua warna, merah merupakan warna terkuat dan paling menarik perhatian. Warna merah identic dengan warna berani, semangat, agresif, dan penuh gairah. Warna primer ini bersifat menakutkan, Ekspansif (meluas), Dominan, aktif dan vital. Secara positif, Warna merah mengandung arti cinta gairah, berani kuat, agresif, merdeka, kebebasan. Warna ini mempunyai pengaruh produktivitas, perjuangan, persaingan, dan kebirahian.
- Hijau: melambangkan alam, ini adalah warna yang mudah ditangkap mata dan dapat memperbaiki penglihatan. Warna hijau bersifat Menenangkan, menyegarkan, dan mampu memperkuat rasa percaya diri serta menunjukkan harapan. Hijau juga berarti kesehatan, keseimbangan, rilkes, dan berjiwa muda. Dapat diartikan hijau memiliki sifat keseimbangan selaras, menimbulkan perasaan tenang, serta menjadi sarana untuk mengumpulkan daya-daya baru. Warna ini melambangkan adanya suatu keinginan, ketabahan, dan kekerasan hati. Unsur Negatif dari warna ini adalah memberi kesan pencemburu, licik, terasa jenuh, serta dapat melemahkan pikiran.
- Biru: biru memiliki suasana dingin seperti birunya lautan. Warna biru juga identic dengan warna langit. Warna biru ini bersifat alami, segar, bersih, dan memiliki kesan tenang. Warna ini melambangkan perasaan yang mendalam, intelektualitas, kepercayaan, keadilan, pengabdian, seorang pemikir, konsistensi, dan memberikan nuansa dingin (swasty 45-47)
- Putih: warna putih bersifat memantulkan cahaya dan dianggap sebagai warna musim panas. Warna ini mewakili kesucian dan kebersihan. Putih juga melambangkan warna yang damai, sukacita, sempurna, jujur, sederhana, baik, dan

netral. Warna putih identic dengan malaikat dan tim medis. Namun, warna ini juga berarti kematian Karena berkonotasi kehampaan, kematian dan kain kafan.

- Jingga: punya karakter yang mirip dengan merha tetapi lebih feminis dan bersahabat. Warna yang melambangkan sosialisasi, penuh harapan, dan percaya diri. Membangkitkan semangat, vitalitas, dan kreatifitas. Dapat menimbulkan perasaan positif, senang, gembira, dan optimis, penuh energi, bisa mengurangi depresi atau perasaan tertekan. Bila berlebihan justru akan merangsang perilaku hiperaktif.

- Kuning: adalah warna matahari, cerah, membangkitkan energi, mood, warna yang penuh vitalitas, komunikatif, dan mendorong ekspresi diri, memberi inspirasi, memudahkan berpikir secara logis, dan merangsang kemampuan intelektual (cocok sebagai warna atau aksesoris di ruang belajar). Penggunaan yang kurang tepat justru akan menimbulkan kesan menakutkan.

- Ungu: dekat dengan suasana spiritual yang magis, mistis, misterius, dan mampu menarik perhatian. Oleh Karena itu ungu banyak digunakan oleh kaum bangsawan. Warna ini juga berkesan sensual, feminis, antik, yang juga anggun, dan hangat. ungu yang gelap dapat memnaccarkan kekuatan, bisa menambah kekuatan intuisi, fantasi dan imajinasi, kreatif, sensasi, memberi inspirasi, dan obsesif.

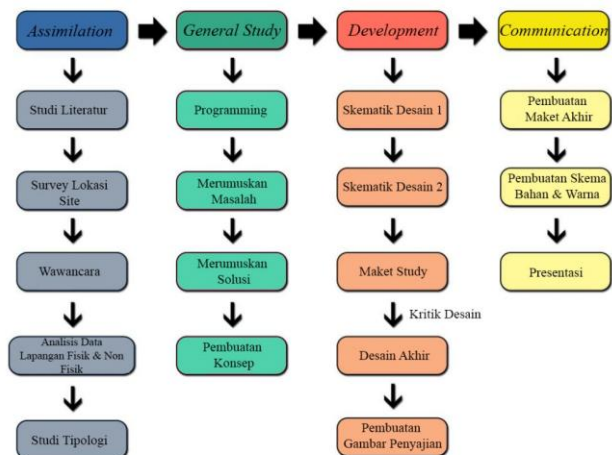
- Coklat : merupakan warna yang netral yang natural, hangat, membumi stabil, menghadirkan kenyamanan, memberi kesan anggun dan elegan. Dapat memberi keyakinan dan rasa aman, coklat merupakan warna yang akrab dan menenangkan, bisa mendorong komitmen, namun bisa juga menjadi berat dan kaku bila terlalu banyak
- Abu-abu: termasuk warna netral yang mampu menciptakan kesan yang misterius, namun juga menentramkan dan menimbulkan perasaan damai. Kesan lain dari abu-abu antara lain adalah independen dan stabil. Abu-abu bisa terkesan dingin, kaku, dan tidak komunikatif (gon et al. 17-18)

III. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang akan digunakan menurut Bryan Lawson pada perancangan kali ini akan melalui 4 tahapan, yaitu:

1. **Assimilation**, merupakan akumulasi dan pengumpulan informasi umum dan khusus yang sesuai permasalahan yang ada.
2. **General Study**, melakukan perumusan masalah serta memutuskan solusi yang memungkinkan untuk menjawab permasalahan yang ada.
3. **Development**, membuat alternatif desain untuk pengembangan serta perbaikan sebagai solusi yang ada pada tahap 2.

4. **Communication**, mengkomunikasikan dan mempresentasikan solusi yang ditawarkan kepada orang-orang yang ada didalam maupun diluar tim yang ada.[5]



Gambar 1. Bagan Metode Perancangan

A. Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data diawali dengan eksplorasi, yaitu mencari segala bentuk informasi yang akan digunakan dalam proses mendesain agar perancang mengerti dugaan awal sementara. Eksplorasi dibagi menjadi 3:

1. Data literature: Data literatur diperoleh melalui buku, jurnal, maupun internet untuk melengkapi data sebagai landasan teori perancangan, baik dalam bentuk artikel maupun gambar.
2. Data Lapangan: Perancang melakukan observasi ke lapangan untuk mendapatkan data lapangan fisik dan non-fisik. Data lapangan fisik diperoleh berdasarkan observasi langsung ke lapangan dan melakukan dokumentasi lokasi.
3. Data Tipologi: Data tipologi didapatkan berdasarkan penelitian langsung ke tempat sejenis atau berdasarkan informasi tempat sejenis melalui internet. Setelah itu dilakukan perbandingan antara beberapa tipologi sejenis yang sudah diambil sebagai sampel.

B. Metode Pengolahan dan Analisis Data

Pada tahap ini data yang sudah dikumpulkan diolah dan dijabarkan sesuai dengan kriterianya masing-masing, sehingga dapat lebih memudahkan dalam melakukan analisis data pada tahap selanjutnya. Setelah mendapatkan dan memahami beberapa data terkait, dilakukan pengolahan terhadap masing-masing data sehingga dapat ditemukan kelebihan dan kekurangannya. Data-data tersebut dapat digunakan sebagai pedoman dalam perancangan desain selanjutnya. Kemudian dilanjutkan dengan mencari solusi-solusi dari permasalahan yang ada di lapangan. Setelah menemukan solusinya, perancangan membuat konsep desain yang sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan di lapangan

C. Ruang Lingkup

Objek perancangan yang akan dirancang adalah interior ruang komersial seluas $\pm 1154\text{m}^2$, yaitu Tempat edukasi bagi Gelandangan dan Pengemis. Dalam rencana perancangan ini, pengguna tidak perlu bingung karena perancangan ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan dalam satu wadah. Dalam perancangan ini terdapat. ruang untuk belajar akedemik maupun non akedemik.

Fasilitas dan ruangan yang terdapat pada perancangan ini meliputi:

a. Fasilitas Utama:

- **Ruang Kelas**
Pada area ini akan digunakan sebagai sarana pengguna dapat pelajaran yang bersifat akedemik.
- **Ruang Praktek**
Pada area ini digunakan sebagai sarana pengguna dapat berpraktek langsung mempraktekkan hal-hal yang telah di pelajari serta dapat berguna bagi kehidupan pengguna kedepannya.
- **Mini Gallery**
Area ini digunakan sebagai sarana yang dimana Hasil karya yang dihasilkan dapat dipamerkan dan menjadi daya tarik bagi pengunjung.
- **Hall**
Area ini digunakan untuk mengadakan seminar atau workshop yang berhubungan dengan pemberdayaan masyarakat dan pembekalan *skill* khusus

b. Fasilitas Penunjang:

- **Resepsionis / Lobi**
Area yang digunakan sebagai penyambut tamu dan juga sebagai pusat informasi.
- **Area Tunggu**
Berfungsi sebagai area yang dapat digunakan untuk menunggu atau sekedar beristirahat sejenak
- **Ruang Staff**
Area yang berfungsi sebagai ruang khusus karyawan yang dapat digunakan sebagai tempat beristirahat dan menyimpan barang pribadi.

Target perancangan ditujukan bagi kaum gelandangan dan pengemis saja dengan rata-rata usia 18-50 tahun karena mereka akan lebih cepat untuk disadarkan, dibina, dan dikembangkan menjadi masyarakat mandiri di usia produktif tersebut.

D. Data

1. Data Fisik

Rencana *site* yang akan digunakan merupakan perancangan TA dari arsitektur. Berada di kawasan Surabaya bagian timur di Jalan Medokan Semampir Indah. Berada disekitar kompleks perumahan serta rumah sakit. *Site* berada di area yang dekat dengan sekolah serta akses jalan kelokasi ini mudah.



Gambar 2. Lokasi Tapak Bangunan

Lokasi perancangan berada di Jalan Medokan Semampir Indah
 Batas bangunan:

- Batas utara : pemukiman penduduk
- Batas selatan : STIKOM
- Batas timur : jalan Medokan Semampir Indah, kali Wonokromo
- Batas barat : jalan raya Merr

2. Data Non Fisik

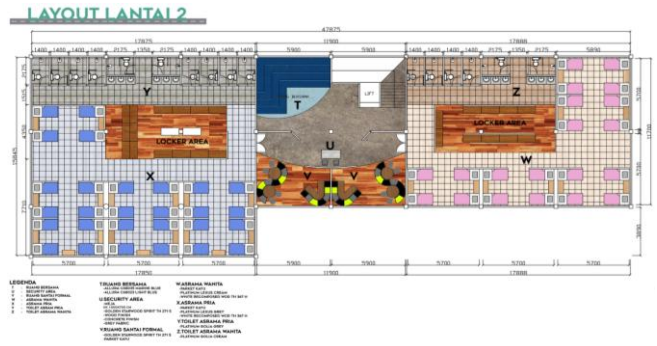


Gambar 3. Struktur Organisasi

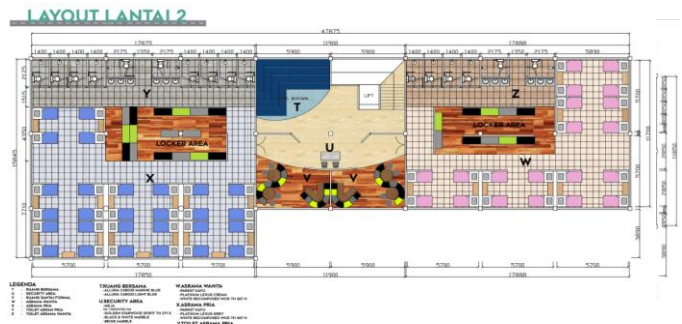
IV. KONSEP & TRANSFORMASI DESAIN

- Konsep Desain
 Konsep Perancangam ini adalah *“Local Culture Puzzle”*. Local Culture ini merupakan dari pemikiran bahwa Indonesia memiliki budaya lokal yang beraneka ragam. peran budaya lokal ini disini adalah membuat kesan yang kuat. Puzzle merupakan sebuah permainan yang menggabungkan beberapa potongan puzzle menjadi suatu kesatuan yang bagus. perannya adalah sebagai tempat edukasi yang memberikan peran penting di kehidupan seseorang.
- Tema Perancangan
 Tema yang diangkat desain ini adalah puzzle. Puzzle merupakan sebuah permainan yang menggabungkan beberapa potongan mnejadi suatu kesatuan yang bagus. maksud puzzle disini dalam melalui tempat edukasi ini para gelandangan dan pengemis tidak perlu kembali gelandangan dan pengemis, melainkan melalui tempat ini para gelandangan dan pengemis dapat menggunakan pembelajaran yang dipelajari di tempat ini untuk dipraktekan di daerah mereka berasal.

- Skematik Desain
 - Layout Desain



Gambar 3. Layout Lantai 1



Gambar 4. Layout Lantai 2

◦ Moodboard



Gambar 5. Moodboard

◦ Perspektif



Gambar 6. Perspektif Lobby 1



Gambar 7. Perspektif Area Tunggu



Gambar 8. Perspektif Mini Gallery

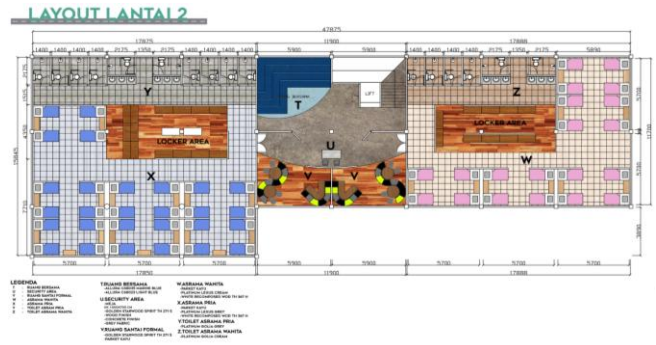
V. DESAIN AKHIR

1. Layout Desain

Layout pada perancangan ini menggunakan sirkulasi linier bercabang, dimana penghuni bisa pergi ke ruang sesuai dengan tujuannya tidak harus melalui 1 jalur yang tetap, dengan terdapat 1 pintu masuk utama yang bisa diakses oleh masyarakat luar dan pegawai, dan 1 pintu samping untuk pintu keluar masuk gelandangan dan pengemis.



Gambar 9. Layout Lantai 1



Gambar 10. Layout Lantai 2

2. Tampak Potongan



Gambar 11. Tampak Potongan A-A” dan C-C”

3. Perspektif

Lobi, galeri, dan toko berada dalam 1 ruangan yang sama, dimana ruangan ini merupakan ruang yang pertama kali akan dimasuki pengunjung sesudah memasuki *main entrance*. Ruangan ini harus menarik agar pengunjung merasa tertarik untuk membeli dan tertarik dalam aktivitas yang dipamerkan.



Gambar 12. Perspektif Lobby 1



Gambar 13. Perspektif *Lobby 2*



Gambar 14. Perspektif *Area Tunggu 1*



Gambar 15. Perspektif *Area Tunggu 2*



Gambar 16. Perspektif *Mini Gallery*

Pada ruangan ini, merupakan tempat *display* barang-barang yang dihasilkan oleh penghuni yang telah diajarkan di kelas akademik maupun kelas praktek. Barang-barang terbuat dari kayu dan besi berasal dari Praktek pertukangan kayu dan besi. Sayuran dari praktek bercocok tanam dan makanan yang berasal dari praktek dapur.

Kelas dan ruang praktek adalah ruang dimana penghuni dapat belajar untuk mendapatkan keterampilan dan pendidikan dasar sebagai bekal ketika mereka telah keluar dari tempat ini.



Gambar 16. Perspektif *Kelas*

Kelas merupakan tempat dimana penghuni mendapatkan pendidikan akademik. Penghuni dapat mendapat pelajaran yang berguna seperti pelajaran ekonomi, akuntansi, matematika, pelajaran-pelajaran yang dapat berguna dalam menjalankan ketrampilan berikutnya



Gambar 17. Perspektif Ruang Praktek Cocok Tanam



Gambar 20. Perspektif Ruang Praktek Pertukangan Kayu



Gambar 18. Perspektif Ruang Praktek Dapur



Gambar 19. Perspektif Ruang Praktek Pertukangan Besi

Ruang praktek-praktek ini menghasilkan sesuatu yang dapat dijual lagi. Ruang bercocok tanam menghasilkan sayur-sayuran yang dapat di jual. Ruang praktek dapur menghasilkan makanan seperti mejadi catering, kue-kue, dll. Ruang praktek pertukangan kayu menghasilkan barang yang berhubungan dengan kayu seperti mebel, kerajinan kayu. Ruang praktek Besi menghasilkan barang yang berhubungan dengan kerajinan besi, seperti mebel, kerajinan besi, dll.

VI. KESIMPULAN

Tempat Edukasi ini merupakan Tempat dimana para Gelandangan dan Pengemis diberdayakan, diberikan kemampuan khusus dari pelajaran akedemik maupun praktek. Gelandang dan Pengemis juga sebagai warga negara patut untuk dilindungi, dibina sehingga dapat mengurangi angka kemiskinan serta rendahnya SDM di yang ada di Indonesia.

Konsep *Local Culture Puzzle* pada perancangan interior ini cara pendekatan dengan budaya lokal yang merakyat dan dapat melalui tempat edukasi ini dapat menghasilkan sesuatu hasil yang berguna bagi individu Gelandangan dan Pengemis itu sendiri. Konsep saya ini diharapkan tepat sasaran, fungsional dan dapat menjawab permasalahan yang ada di masyarakat

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis Yoel Sugiarto Pratama. mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan dan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan jurnal ini tepat pada waktunya. Tak lepas dari bantuan pihak lain, penulis juga mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak lain, yaitu:

Dra. Sriti Mayang Sari, M.Sn, dan Dodi Wondo Dipl, ing, selaku dosen pembimbing.

Keluarga beserta teman-teman yang tak dapat penulis satu persatu yang telah mendukung dan memberi bantuan, baik secara moril maupun materi.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa penulisan jurnal ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menunjang pengembangan dan perbaikan penulisan selanjutnya. Penulis berharap agar jurnal ini dapat bermanfaat dan memberikan wawasan bagi para pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sihombing, Justin. (2005). *Kekerasan Terhadap Masyarakat Marginal*
- [2] Direktorat Pelayanan dan Rehabilitasi Sosial Tuna Sosial. 2005. *Standar Pelayanan Minimal Pelayanan dan Rehabilitasi Sosial Gelandangan dan Pengemis*. Jakarta: Departemen Sosial RI.
- [3] Waluyo, Sri. 2002. *Proses Rehabilitasi Sosial gelandangan dan pengemis*
- [4] Dirjen Bina Rehabilitasi Sosial. 2004. *Pedoman Pelayanan dan Rehabilitasi Sosial Gelandangan Berbasis Masyarakat*. Jakarta: Depsos RI.
- [5] Lawson, Bryan. (2005). *How Designer Think. Forth Edition..*
- [5] Lawson, Bryan. (2005). *How Designer Think. Forth Edition...*