



TUGAS AKHIR - RA.141581

RUMAH SINGGAH ANAK JALANAN

**Membentuk Perilaku Anak Jalanan dengan Menerapkan
Program Ruang yang Terintegrasi pada Rumah Singgah**

**RATNA TIARA KURNIA ASTARI
0811134000080**

**Dosen Pembimbing
IR. M. DWI HARIADI, MT.**

**Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2019**



TUGAS AKHIR - RA.141581

RUMAH SINGGAH ANAK JALANAN

Membentuk Perilaku Anak Jalanan dengan Menerapkan Program Ruang yang Terintegrasi pada Rumah Singgah

RATNA TIARA KURNIA ASTARI
0811134000080

Dosen Pembimbing
IR. M. DWI HARIADI, MT.

Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2019

LEMBAR PENGESAHAN

RUMAH SINGGAH ANAK JALANAN
Membentuk Perilaku Anak Jalanan dengan Menerapkan
Program Ruang yang Terintegrasi pada Rumah Singgah



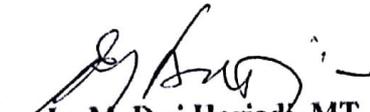
Disusun oleh :

RATNA TIARA KURNIA ASTARI
NRP : 0811134000080

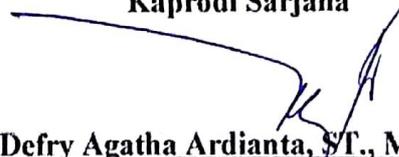
Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Departemen Arsitektur FADP-ITS pada tanggal 9 Januari 2019
Nilai : BC

Mengetahui

Pembimbing


Ir. M. Dwi Hariadi, MT
NIP. 195406021985021001

Kaprodi Sarjana


Defry Agatha Ardianta, ST., MT.
NIP. 198008252006041004

Kepala Departemen Arsitektur FADP ITS


Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : Ratna Tiara Kurnia Astari

N R P : 08111340000080

Judul Tugas Akhir : Rumah Singgah Anak Jalanan
Membentuk Perilaku Anak Jalanan dengan Menerapkan
Program Ruang yang Terintegrasi pada Rumah Singgah

Periode : Semester Gasal Tahun 2018/2019

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinal), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FADP - ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir RA.141581

Surabaya, 1 Februari 2019

Yang membuat pernyataan



Ratna Tiara Kurnia Astari

NRP. 08111340000080

RUMAH SINGGAH ANAK JALANAN

Membentuk Perilaku Anak Jalanan dengan Menerapkan Program Ruang yang Terintegrasi pada Rumah Singgah

Nama Mahasiswa : Ratna Tiara Kurnia Astari
NRP Mahasiswa : 0811134000080
Dosen Pembimbing : Ir. M. Dwi Hariadi, MT.

ABSTRAK

Adanya anak jalanan di kota bukanlah karena berkembangnya sebuah kota, tetapi justru karena tekanan ekonomi dan rasa tidak aman sebagian warga desa yang kemudian terpaksa harus melakukan urbanisasi ke kota (Parsudi Suparlan, 1984: hal. 36). Berbagai macam faktor menyebabkan anak harus turun ke jalan, diantaranya (Sri Sanituti, 1999: hal. 5 dalam Dwiastuti, 2004): a) kesulitan ekonomi keluarga menyebabkan anak harus membantu mencari uang, b) ketidakharmonisan rumah tangga atau keluarga, c) suasana lingkungan yang kurang mendukung tumbuh kembang anak, dan e) rayuan kebebasan menjadi daya tarik bagi anak untuk turun ke jalan. Selain itu, faktor lingkungan keluarga seperti kemiskinan, perceraian, dan eksploitasi menyebabkan keluarga tidak memiliki keberdayaan melindungi anggotanya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan anak jalanan yang kurang terfasilitasi dan terpelihara, maka munculah isu “Perawatan dan Pembinaan Anak Jalanan.” Respon arsitektur dari permasalahan yang dihadapi yaitu dapat menghasilkan rumah singgah yang dapat menampung anak jalanan dan segala aktifitas yang mereka kerjakan dengan bimbingan belajar baik formil maupun non-formil serta pengarahan-pengarahan ketrampilan sebagai peningkatan bakat dan bekal untuk bekerja nantinya.

Dalam menjawab isu yang telah dijelaskan, pendekatan yang digunakan sebagai rangka kerja utama adalah pendekatan arsitektur perilaku. Pendekatan ini dipilih berdasarkan isu terpilih yang membutuhkan perancang untuk mempelajari perilaku sosial manusia dalam menjawabnya.

Kata Kunci : anak jalanan, ekonomi, rumah singgah

HALFWAY HOUSE OF STREET CHILDREN

Establishing Street Children Behavior by Implementing Integrated Space Programs at Shelter Houses

Nama Mahasiswa : Ratna Tiara Kurnia Astari
NRP Mahasiswa : 0811134000080
Dosen Pembimbing : Ir. M. Dwi Hariadi, MT.

ABSTRACT

The existence of street children in the city is not because of the development of a city, but precisely because of economic pressure and insecurity in some villagers who are then forced to urbanize into the city (Parsudi Suparlan, 1984: p. 36). Various factors cause children to take to the streets, among others (Sri Sanituti, 1999: p. 5 in Dwiastuti, 2004): a) family economic difficulties cause children to help find money, b) disharmony of the household or family, c) environmental atmosphere who lack support for child development, and e) persuasion of freedom becomes an attraction for children to bound in the streets. Beside that, factors such as poverty, divorce and exploitation cause families to have no power to protect their members.

Based on the background of the problems of street children who are less facilitated and maintained, turn up the issue of "Nursing and Coaching of Street Children." The architectural response to the problems faced is that, it can produce a halfway house that can accommodate street children and all activities they do with formal and non-formal tutoring as well as directing skills as an increase in talent and provision to work later.

In answering the issues that have been explained, the approach used as the main framework is a behavioral architecture approach. This approach is chosen based on selected issues that require designers to study human social behavior in answering it.

Keywords : street children, economy, halfway house

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
ABSTRAK _____	i
<i>ABSTRACT</i> _____	ii
DAFTAR ISI _____	iii
DAFTAR GAMBAR _____	iv
DAFTAR TABEL _____	vi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang _____	1
1.2 Permasalahan dan Tujuan Desain _____	3
BAB 2 PROGRAM DESAIN	
2.1 Rekapitulasi Program Ruang _____	7
2.2 Deskripsi Tapak _____	11
BAB 3 PENDEKATAN DAN METODA DESAIN	
3.1 Pendekatan Desain _____	17
3.2 Metoda Desain _____	25
BAB 4 KONSEP DESAIN	
4.1 Eksplorasi Formal _____	31
4.2 Eksplorasi Teknis _____	34
BAB 5 DESAIN	
5.1 Eksplorasi Formal _____	37
5.2 Eksplorasi Teknis _____	39
BAB 6 KESIMPULAN _____	43
DAFTAR PUSTAKA _____	45
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Faktor Perilaku Buruk Anak Jalanan (Dokumentasi Pribadi) ____	2
Gambar 1.2 Kondisi Anak Jalanan di Indonesia (<i>Google</i>) _____	3
Gambar 1.3 Proses Penarikan Anak Jalanan (Dokumentasi Pribadi) _____	4
Gambar 1.4 Kriteria Desain Rumah Singgah (Dokumentasi Pribadi) _____	5
Gambar 2.1 Sifat Anak Jalanan dan Sifat Ruangan yang Dibutuhkan (Tobias Kea Suksmalana, 2012) _____	7
Gambar 2.2 Diagram Hubungan Ruang Fungsi Pengelola Pusat (Dokumentasi Pribadi) _____	10
Gambar 2.3 Diagram Hubungan Ruang Fungsi Perlindungan (Dokumentasi Pribadi) _____	10
Gambar 2.4 Diagram Hubungan Ruang Fungsi Pendidikan, Pembinaan dan Pelatihan (Dokumentasi Pribadi) _____	11
Gambar 2.5 Tapak dan Lingkungan Sekitar (<i>Google Maps</i>) _____	12
Gambar 2.6 Tapak (Dokumentasi Pribadi) _____	13
Gambar 2.7 Tata Guna Lahan (<i>Google</i>) _____	13
Gambar 2.8 Ukuran Lahan (Dokumentasi Pribadi) _____	14
Gambar 2.9 Sirkulasi sekitar Lahan (Dokumentasi Pribadi) _____	14
Gambar 2.10 Tingkat Kebisingan pada Lahan (Dokumentasi Pribadi) _____	15
Gambar 2.11 <i>View</i> dari Jalan ke Arah Lahan (Dokumentasi Pribadi) _____	15
Gambar 3.1 Diagram Arsitektur Perilaku (Dokumentasi Pribadi) _____	18
Gambar 3.2 Jarak <i>Proksemik</i> Manusia (Edward Hall, 1963) _____	23
Gambar 3.3 Tahapan Penerapan Metode Desain (Dokumentasi Pribadi) ____	26
Gambar 4.1 Bentuk Bangunan Keseluruhan (Dokumentasi Pribadi) _____	31
Gambar 4.2 Bentuk pada Setiap Fungsi (Dokumentasi Pribadi) _____	31
Gambar 4.3 Sirkulasi pada Lahan (Dokumentasi Pribadi) _____	32
Gambar 4.4 Konsep Lansekap (Dokumentasi Pribadi) _____	32
Gambar 4.5 Vegetasi pada Lahan (Dokumentasi Pribadi) _____	33
Gambar 4.6 Sketsa Struktur Bangunan (Dokumentasi Pribadi) _____	34
Gambar 4.7 Diagram Jaringan Air Bersih (Dokumentasi Pribadi) _____	34

Gambar 4.8 Diagram Jaringan Kotor (Dokumentasi Pribadi)	35
Gambar 4.9 Diagram Jaringan Lumpur (Dokumentasi Pribadi)	35
Gambar 4.10 Diagram Jaringan Listrik (Dokumentasi Pribadi)	35
Gambar 5.1 Pola Sirkulasi (Dokumentasi Pribadi)	37
Gambar 5.2 Zonasi (Dokumentasi Pribadi)	38
Gambar 5.3 Diagram Struktur (Dokumentasi Pribadi)	39
Gambar 5.4 Diagram Utilitas Air Bersih (Dokumentasi Pribadi)	40
Gambar 5.5 Diagram Utilitas Air Kotor (Dokumentasi Pribadi)	41
Gambar 5.6 Diagram Utilitas Listrik (Dokumentasi Pribadi)	42

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Rekapitulasi Ruang Zona Pengelola Pusat _____	8
Tabel 2.2 Rekapitulasi Ruang Zona Perlindungan _____	8
Tabel 2.3 Rekapitulasi Ruang Zona Pendidikan _____	9
Tabel 2.4 Rekapitulasi Ruang Zona Pembinaan dan Pelatihan _____	9

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fenomena merebaknya anak jalanan di Indonesia merupakan persoalan sosial yang kompleks. Hidup menjadi anak jalanan memang bukan merupakan pilihan yang menyenangkan, karena mereka berada dalam kondisi yang tidak bermasa depan jelas, dan keberadaan mereka tidak jarang menjadi “masalah” bagi banyak pihak, keluarga, masyarakat dan negara. Namun, perhatian terhadap nasib anak jalanan tampaknya belum begitu besar dan solutif. Mereka adalah amanah Tuhan yang harus dilindungi, dijamin hak-haknya, sehingga tumbuh-kembang menjadi manusia dewasa yang bermanfaat, beradab dan bermasa depan cerah. Dalam UUD 1945, “anak terlantar itu dipelihara oleh negara” bermakna pemerintah mempunyai tanggung jawab terhadap pemeliharaan dan pembinaan anak-anak terlantar, termasuk anak jalanan.

Penanganan anak jalanan di seluruh wilayah kota besar di Indonesia belum mempunyai model dan pendekatan yang tepat dan efektif. Keberadaan Rumah Singgah menurut hasil penelitian Badan Pelatihan dan Pengembangan Sosial Depsos (2003), dinilai kurang efektif karena tidak menyentuh akar persoalan, yaitu kemiskinan dalam keluarga “(Kompas, 26 Pebruari 2003). Pembinaan dan pemberdayaan pada lingkungan keluarga belum banyak dilakukan, sehingga penanganannya selama ini cenderung tidak efektif.

Selama ini, penanganan anak jalanan melalui panti-panti asuhan dan rumah singgah dinilai tidak efektif. Hal ini antara lain terlihat dari “pola asuh” yang cenderung konsumtif, tidak produktif karena yang ditangani adalah anak-anak, sementara keluarga mereka tidak diberdayakan.

Sesungguhnya ada banyak faktor yang menyebabkan anak-anak terjerumus dalam kehidupan di jalanan, seperti kesulitan keuangan keluarga atau tekanan kemiskinan, ketidakharmonisan rumah tangga orangtua, dan masalah khusus menyangkut hubungan anak dengan orangtua. Kombinasi dari faktor-faktor ini seringkali memaksa anak-anak mengambil inisiatif mencari nafkah atau hidup mandiri di jalanan. Kadangkala pengaruh teman atau kerabat juga ikut

menentukan keputusan untuk hidup dijalan. Pada batas-batas tertentu, memang tekanan kemiskinan merupakan kondisi yang mendorong anak-anak hidup dijalan. Namun, bukan berarti kemiskinan merupakan satu-satunya faktor determinan yang menyebabkan anak lari dari rumah dan terpaksa hidup dijalan. Kebanyakan anak bekerja dijalan bukanlah atas kemauan sendiri, melainkan sekitar 60% diantaranya karena dipaksa oleh orangtuanya (Bagong, 1999: 48).



Gambar 1.1 Faktor Perilaku Buruk Anak Jalanan (Dokumentasi Pribadi)

Menurut Surjana menyebutkan bahwa faktor yang mendorong anak untuk turun ke jalan terbagi dalam tiga tingkatan, sebagai berikut :

1. **Tingkat Mikro (*immediate causes*)**, yaitu faktor yang berhubungan dengan anak dan keluarga. Sebab-sebab yang bisa diidentifikasi dari anak adalah lari dari rumah (sebagai contoh anak yang selalu hidup dengan orangtua yang terbiasa dengan menggunakan kekerasan jika sudah melampaui batas toleransi anak, maka anak cenderung memilih keluar dari rumah dan hidup dijalan, disuruh bekerja dengan kondisi masih sekolah atau disuruh putus sekolah, dalam rangka bertualang, bermain-main atau diajak teman. Sebab-sebab yang berasal dari keluarga adalah terlantar, ketidakmampuan orangtua menyediakan kebutuhan dasar, kondisi psikologis seperti ditolak orangtua, salah perawatan dari orangtua sehingga mengalami kekerasan di rumah (*child abuse*) kesulitan berhubungan dengan keluarga karena terpisah dari orangtua. Permasalahan atau sebab-sebab yang timbul baik dari anak maupun keluarga ini saling terkait satu sama lain.
2. **Tingkat Meso (*underlying cause*)**, yaitu faktor yang berhubungan dengan struktur masyarakat (struktur disini dianggap sebagai kelas masyarakat, dimana masyarakat itu ada yang miskin dan kaya. Bagi kelompok keluarga

miskin anak akan diikuti sertakan dalam menambah penghasilan keluarga). Sebab-sebab yang dapat diidentifikasi ialah pada komunitas masyarakat miskin, anak-anak adalah aset untuk membantu meningkatkan ekonomi keluarga, oleh karena itu anak-anak diajarkan untuk bekerja pada masyarakat lain pergi ke kota untuk bekerja adalah sudah menjadi kebiasaan masyarakat dewasa dan anak-anak (berurbanisasi).

3. Tingkat makro (*basic cause*), yaitu faktor yang berhubungan dengan struktur masyarakat (struktur ini dianggap memiliki status sebab akibat yang sangat menentukan, dalam hal ini sebab banyak waktu di jalanan, akibatnya akan banyak uang). Sebab yang dapat diidentifikasi secara ekonomi adalah membutuhkan modal dan keahlian besar. Untuk memperoleh uang yang lebih banyak mereka harus lama bekerja di jalanan dan meninggalkan bangku sekolah (Siregar, 2004: 39).



Gambar 1.2 Kondisi Anak Jalanan di Indonesia (Google)

1.2 Permasalahan dan Tujuan Desain

1.2.1 Rumusan Masalah

1. Merancang sebuah kompleks rumah singgah terpadu bagi anak-anak jalanan yang sesuai dengan karakteristik, perilaku dan lingkungan anak jalanan.
2. Merancang sebuah kompleks rumah singgah anak jalanan yang dapat dijadikan tempat persinggahan, pendidikan, pelatihan dan juga pembentukan kondisi sosial dari anak jalanan.
3. Membuat rumah singgah yang sedemikian rupa mampu menarik anak jalanan untuk singgah dan juga datang tanpa merasa ada kekangan dari sistem di rumah singgah ini.

1.2.2 Tujuan Desain

Rumah singgah merupakan proses informal yang memberikan suasana pusat realisasi anak jalanan terhadap sistem nilai dan norma di masyarakat. Secara umum tujuan dibentuknya rumah singgah adalah membantu anak jalanan mengatasi masalah-masalahnya dan menemukan alternatif untuk pemenuhan kebutuhan hidupnya. Sedang secara khusus tujuan rumah singgah adalah (Retno LSM Seroja, 2009):



Gambar 1.3 Proses Penarikan Anak Jalanan (Dokumentasi Pribadi)

1. Membentuk kembali sikap dan perilaku anak yang sesuai dengan nilai-nilai dan norma yang berlaku di masyarakat.
2. Mengupayakan anak-anak kembali kerumah jika memungkinkan atau ke panti dan lembaga pengganti lainnya jika diperlukan.
3. Memberikan berbagai alternatif pelayanan untuk pemenuhan kebutuhan anak dan menyiapkan masa depannya sehingga menjadi masyarakat yang produktif.

1.2.3 Kriteria Desain

A. Functional Domain

- Desain diharapkan dapat membentuk kembali perilaku anak jalanan sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat
- Desain harus dapat memberikan rasa kenyamanan dan keamanan pada penggunanya

- Desain harus dapat meningkatkan ketrampilan dan keahlian melalui program-program yang disediakan

B. Formal Domain

- Desain harus sesuai dengan program pemerintah terkait penyelenggaraan perlindungan anak jalanan
- Penggunaan lahan harus sesuai dengan peraturan dan tata guna lahan yang telah ditetapkan

C. Contextual Domain

- Desain harus sesuai dengan karakteristik masyarakat dan lokasi desain yaitu masyarakat Surabaya
- Akses lahan harus mudah dijangkau (berhubungan langsung dengan jalan arteri)



Gambar 1.4 Kriteria Desain Rumah Singgah (Dokumentasi Pribadi)

1.2.4 Batasan Masalah

Mengingat sangat luasnya permasalahan yang terkait dengan beberapa faktor, serta waktu yang relatif cukup singkat, maka harus terdapat batasan dari permasalahan yang ada, batasan tersebut meliputi:

- Merancang rumah singgah terpadu anak jalanan yang layak dan sesuai dengan karakteristik anak jalanan.
- Merumuskan konsep-konsep dari proses identifikasi untuk memecahkan masalah

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 2 PROGRAM DESAIN

2.1 Rekapitulasi Program Ruang

Pengelompokan pada ruang dilakukan agar antar kegiatan dapat berlangsung tanpa saling mengganggu sehingga rasa aman dan nyaman pengguna melakukan aktivitas dapat berjalan maksimal. Jenis aktivitas dikelompokkan sesuai dengan fungsi ruang.

Berikut ini adalah beberapa contoh dari sifat anak jalanan dan sifat ruangan yang dibutuhkan menurut Tobias Kea Suksmalana (2012) :



Gambar 2.1 Sifat Anak Jalanan dan Sifat Ruangan yang Dibutuhkan
(Tobias Kea Suksmalana, 2012)

Dari beberapa studi preseden yang dipelajari, maka dapat disimpulkan, bahwa fungsi dari rumah singgah antara lain :

- **Perlindungan** : termasuk melakukan dialog, pendampingan dan pengawasan anak baik ketika berada di jalanan, pondok, maupun keluarga
- **Pendidikan formal dan informal** : termasuk memberikan bimbingan dan pengarahan pada anak guna meningkatkan IMTAQ dan IPTEK

- **Pembinaan** : termasuk didalamnya pembimbingan, pencegahan, pemulihan (rehabilitasi) dan penguksuhan terhadap fisik dan psikis anak
- **Pelatihan** : bersifat rekreatif, pengembangan, memberikan tambahan keterampilan dan mewardahi kegiatan ekstra seperti kewirausahaan, pameran dan pementasan atau pertunjukkan untuk anak maupun keluarga

2.1.1 Luasan Ruang

Tabel 2.1 Rekapitulasi Ruang Zona Pengelola Pusat

Fungsi	Kebutuhan Ruang	Zonifikasi	Luas Minimal (m²)
Fungsi Pengelola Pusat	R. Kerja staff pengelola	Semi Privat	50
	R. Kepala pengelola	Semi Privat	20
	R. Tamu	Publik	30
	R. Administrasi	Semi Privat	25
	KM/WC	Service	25
Jumlah			150
Flow (40% jumlah)			60
Total Jumlah			210

Tabel 2.2 Rekapitulasi Ruang Zona Perlindungan

Fungsi Perlindungan	R. Tidur Anak	Privat	300
	R. Komunal (keluarga)	Semi Privat	100
	R. Bersama, R. Bermain	Semi Privat	80
	R. Makan	Publik	160
	Dapur	Publik	45
	Kamar mandi	Service	50
	Gudang	Service	10
	R. Cuci-jemur	Service	50
Jumlah			795
Flow (40% jumlah)			318
Total Jumlah			1113

Tabel 2.3 Rekapitulasi Ruang Zona Pendidikan

Fungsi Pendidikan	R. Kelas belajar	Semi Privat	100
	R. Komunal	Publik	225
	R. Bermain out-indoor	Publik	300
	R. Perpustakaan	Semi Privat	55
	R. Pengajar	Semi Privat	50
	Kamar mandi	Service	25
Jumlah			755
Flow (40% jumlah)			302
Total Jumlah			1057

Tabel 2.4 Rekapitulasi Ruang Zona Pembinaan dan Pelatihan

Fungsi Pembinaan dan Pelatihan	R. Kelas Pelatihan	Semi Privat	100
	R. Komunal in-outdoor	Publik	300
	R. Bermain	Publik	300
	Pantri	Service	15
	Kamar mandi	Service	25
	Gudang	Service	10
Jumlah			750
Flow (40% jumlah)			300
Total Jumlah			1050
TOTAL			3430

Jadi total besaran ruang minimal adalah 3430 m²

Dan sisanya dibuat RTH dan area parkir

menjadi tempat pendidikan. Maka dari itu lokasi ditentukan di daerah Jalan Raaya Gunung Anyar Sawah, Surabaya.



Gambar 2.5 Tapak dan Lingkungan Sekitar (*Google Maps*)

Lahan dipilih berdasarkan kesesuaian dengan kriteria lahan, di antaranya :

1. Dibutuhkan tempat yang kondusif dan strategis.
2. Tapak berada di tengah kampung marginal dengan penduduk memiliki ekonomi menengah dan berada di pinggiran kota Surabaya.
3. Akses dari jalan utama menuju tapak tidak terlalu jauh.
4. Karena berada di pinggiran kota, suasana di sekitar tapak cukup tenang untuk proses pendidikan dan pembinaan anak jalanan.
5. Tapak tidak berada di dekat titik-titik di mana biasanya anak jalanan berada, seperti di lampu merah, terminal dan sebagainya.

2.2.2 Potensi dan Permasalahan Tapak

Lahan dengan potensi yang cukup tinggi, baik secara ekonomi, sosial dan cocok untuk dijadikan area pendidikan. Karena lahan memiliki suasana yang tenang dan cukup jauh dari keramaian kota, dan dekat dengan area pemukiman dan perumahan yang asri. Hal ini memberi potensi untuk bisa dikembangkan sebagai sebuah fasilitas pembinaan anak jalanan dan juga fasilitas pendidikan, dimana suasana dan kondisi sangat mendukung untuk penanganan anak jalanan.



Gambar 2.6 Tapak (Dokumentasi Pribadi)

Kondisi lahan kosong yang sangat luas dengan tanah yang kering dan gersang. Lahan tersebut memiliki topografi datar. Di dalam lahan terdapat tanaman-tanaman liar yang tidak terurus, seperti rumput ilalang yang cukup tinggi. Lahan juga dijadikan tempat untuk membakar sampah serta rumput ilalang tersebut. Pada pagi dan sore hari biasanya jalanan di sekitar tapak menjadi ramai oleh kendaraan-kendaraan yang lalu lalang beraktifitas.

2.2.3 Analisa Lahan

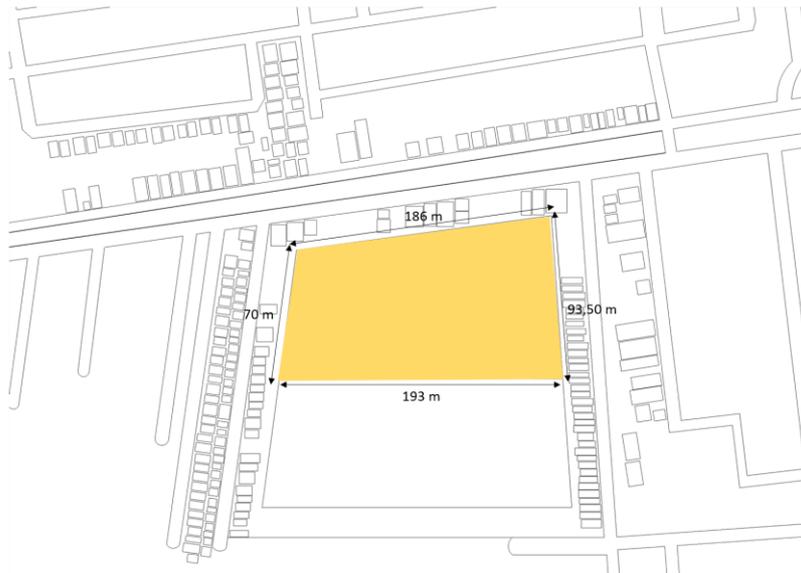
a. Tata Guna Lahan



Gambar 2.7 Tata Guna Lahan (Google)

Tata guna lahan tapak yang akan digunakan berwarna *orange*. Warna *orange* memiliki tata guna sebagai permukiman pedesaan.

b. Keadaan Fisik Tapak



Gambar 2.8 Ukuran Lahan (Dokumentasi Pribadi)

Lokasi lahan berbatasan langsung dengan :

- Sebelah utara berbatasan dengan pemukiman warga.
- Sebelah timur berbatasan dengan pemukiman dan lebih jauh ke utara lagi terdapat lahan kosong.
 - Sebelah barat dengan pemukiman dan lebih jauh ke utara lagi terdapat Universitas Pembangunan Nasional.
 - Sebelah selatan berbatasan dengan pemukiman warga.

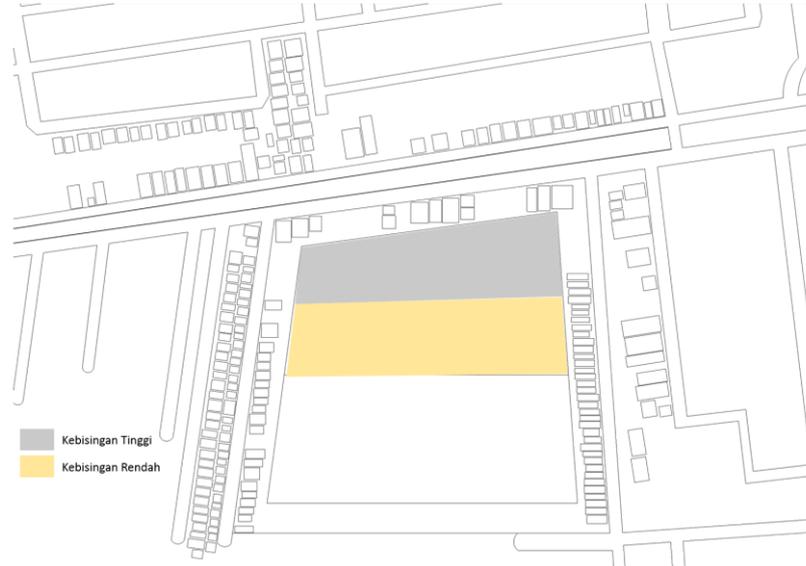
c. Sirkulasi



Gambar 2.9 Sirkulasi sekitar Lahan (Dokumentasi Pribadi)

Jalan di sekitar tapak merupakan jalan arteri sekunder. Lalu lintas pada jalan arteri sekunder cenderung ramai lancar. Selain itu, volume kendaraan yang melintasinya sedang cenderung tinggi.

d. Kebisingan



Gambar 2.10 Tingkat Kebisingan pada Lahan (Dokumentasi Pribadi)

Tingkat kebisingan pada tapak tergolong sedang. Hal tersebut dikarenakan walaupun merupakan jalan perkampungan namun jalan tersebut merupakan jalan perbatasan sehingga banyak kendaraan yang berlalu lalang di sekitar tapak.

e. Visual



Gambar 2.11 View dari Jalan ke Arah Lahan (Dokumentasi Pribadi)

Pemandangan di sekitar lahan merupakan pemukiman warga dan pertokoan yang rata-rata hanya memiliki satu hingga dua lantai. Selain itu, di sekitar lahan juga terdapat lahan yang kosong, sehingga terlihat seperti hamparan tanah yang gersang karena tidak ada penghijauan.

f. Iklim

Iklim pada tapak sama seperti daerah di Indonesia lainnya yaitu iklim tropis. Suhu pada iklim tropis berkisar 23-32⁰C.

BAB 3

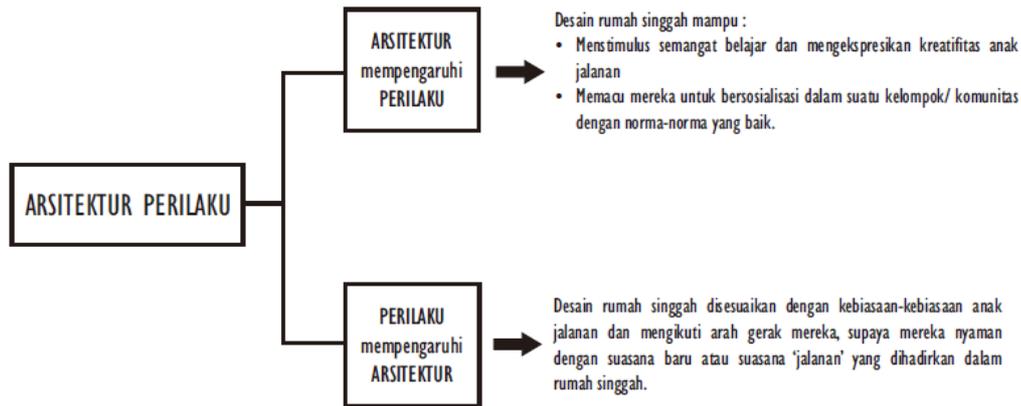
PENDEKATAN DAN METODE DESAIN

3.1 Pendekatan Arsitektur

Pendekatan digunakan dalam melihat berbagai hal dalam mengajukan dan memilih hal apapun dalam proyek ini. Dalam menjawab isu yang telah dijelaskan, pendekatan yang digunakan sebagai rangka kerja utama adalah pendekatan arsitektur perilaku. Pendekatan ini dipilih berdasarkan isu terpilih yang membutuhkan perancang untuk mempelajari perilaku sosial manusia dalam menjawabnya. Manusia sebagai makhluk sosial tidak pernah lepas dari lingkungan yang membentuk diri mereka. Diantara sosial dan arsitektur dimana bangunan yang didesain manusia, secara sadar atau tidak sadar, mempengaruhi pola perilaku manusia yang hidup didalam arsitektur dan lingkungannya tersebut. Sebuah arsitektur dibangun untuk memenuhi kebutuhan manusia. Dan sebaliknya, dari arsitektur itulah muncul kebutuhan manusia yang baru kembali (Tandal dan Egam, 2011).

Berdasarkan penjelasan tentang pendekatan arsitektur perilaku dapat disimpulkan bahwa:

- a. Pendekatan arsitektur perilaku bertujuan untuk menciptakan lingkungan binaan yang disesuaikan dengan perilaku penggunanya
- b. Arsitektur dan perilaku memiliki hubungan erat dan saling mempengaruhi
- c. Pendekatan arsitektur perilaku selain menekankan pada aspek kenyamanan fisik, juga menekankan pada aspek psikologi
- d. Pendekatan yang diterapkan dalam perancangan rumah singgah nantinya yaitu arsitektur perilaku bertujuan untuk menciptakan wahana yang sesuai dan optimal dengan perilaku pengguna.



Gambar 3.1 Diagram Arsitektur Perilaku (Dokumentasi Pribadi)

3.1.1 Representasi Perilaku dalam Arsitektur

a. Definisi Arsitektur Perilaku

Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang dalam penerapannya selalu menyertakan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam perancangan. Dalam perkembangannya, obyek arsitektur dengan pendekatan perilaku mampu meliputi: mall, sekolah, dan lain-lain.

1) Menurut Donna P.Duerk

Dalam bukunya yang berjudul *Architectural Programming* dijelaskan: “...bahwa manusia dan perilakunya adalah bagian dari sistem yang menempati tempat dan lingkungan, sehingga perilaku dan lingkungan tidak dapat dipisahkan secara empiris. Karena itu, perilaku manusia selalu terjadi pada suatu tempat dan tidak dapat dievaluasi secara keseluruhan tanpa pertimbangan faktor-faktor lingkungan.”

- Lingkungan yang mempengaruhi perilaku manusia. Orang cenderung menduduki tempat yang biasanya diduduki meskipun bukan tempat duduk. Misalnya: susunan anak tangga di teras
- Perilaku manusia yang mempengaruhi lingkungan. Pada saat orang cenderung memilih jalan pintas daripada melewati pedestrian yang memutar sehingga tanpa sadar telah membuat jalur sendiri.

2) Menurut Y.B Mangun Wijaya dalam buku Wastu Citra

Arsitektur berwawasan perilaku adalah arsitektur yang manusiawi, yang mampu memahami dan mewadahi perilaku-perilaku manusia yang ditangkap dari berbagai macam perilaku, baik itu perilaku pencipta,

pemakai, pengamat juga perilaku alam sekitarnya. Arsitektur adalah penciptaan suasana, perkawinan guna dan citra. Guna merujuk pada manfaat yang ditimbulkan dari hasil rancangan. Sedangkan, citra merujuk pada image yang ditampilkan oleh suatu karya arsitektur. (Mangunwijaya, 1992).

- Perilaku manusia didasari oleh pengaruh sosial budaya yang juga mempengaruhi terjadinya proses arsitektur
- Perilaku manusia yang dipengaruhi oleh kekuatan religi dari pengaruh nilai-nilai kosmologi
- Perilaku alam dan lingkungan dasar perilaku manusia dalam berarsitektur
- Ber-arsitektur, keinginan menciptakan perilaku yang lebih baik

b. Prinsip-Prinsip dalam Arsitektur Perilaku

Prinsip-prinsip penerapan arsitektur perilaku menurut *Carol Simon Weisten* dan *Thomas G David* :

1) Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan

Rancangan hendaknya dapat dipahami oleh pemakainya melalui penginderaan ataupun pengimajinasian pengguna bangunan. Bentuk yang disajikan oleh perancang dapat dimengerti sepenuhnya oleh pengguna bangunan, dan umumnya bentuk adalah yang banyak digunakan sebagai media komunikasi karena bentuk yang mudah ditangkap dan dimengerti oleh manusia. Dari bangunan yang diamati, syarat-syarat yang harus dipenuhi:

- a. Pencerminan fungsi bangunan. Simbol menggambarkan tentang rupa bangunan yang mencerminkan pengalaman ruang yang ada
- b. Menunjukkan skala dan proporsi yang tepat serta dapat dinikmati
- c. Menunjukkan bahan dan struktur yang akan digunakan

2) Mewadahi aktivitas penghuni dengan nyaman dan menyenangkan

- a. Nyaman berarti nyaman secara fisik dan psikis. Nyaman secara fisik berarti kenyamanan yang berpengaruh pada keadaan tubuh manusia secara langsung seperti kenyamanan termal. Nyaman secara psikis pada dasarnya sulit dicapai karena masing-masing individu memiliki standart yang berbeda-beda.

- b. Menyenangkan secara fisik bisa timbul dengan adanya pengolahan-pengolahan pada bentuk atau ruangan yang ada di sekitar kita. Menyenangkan secara fisiologis bisa timbul dengan adanya pemenuhan kebutuhan berkaitan dengan jiwa manusia seperti adanya ruang terbuka yang merupakan tuntutan atau keinginan manusia untuk bisa bersosialisasi. Menyenangkan secara kultural timbul dengan adanya penciptaan karya arsitektur dengan gaya yang sudah dikenal oleh masyarakat yang berada di tempat itu.

3) Memenuhi nilai estetika, komposisi dan estetika bentuk

- a. Keterpaduan(*unity*). Yang berarti tersusunnya beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi
- b. Keseimbangan(*balance*). Yaitu suatu nilai yang ada pada setiap obyek yang daya tarik visualnya haruslah seimbang
- c. Proporsi. Merupakan hubungan tertentu antara ukuran bagian terkecil dengan ukuran keseluruhan
- d. Skala. Kesan yang ditimbulkan bangunan itu mengenai ukuran besarnya. Skala biasanya diperoleh dengan besarnya bangunan dibandingkan dengan unsur-unsur manusiawi disekitarnya
- e. Irama. Yaitu pengulangan unsur-unsur dalam perancangan bangunan. Seperti pengulangan garis-garis lurus, lengkung, bentuk masif, perbedaan warna yang akan sangat mempengaruhi kesan yang ditimbulkan dari perilaku pengguna bangunan.

4) Memperhatikan kondisi dan perilaku pemakai

Berdasarkan penjelasan tentang pendekatan arsitektur perilaku dapat disimpulkan bahwa:

- e. Pendekatan arsitektur perilaku bertujuan untuk menciptakan lingkungan binaan yang disesuaikan dengan perilaku penggunanya
- f. Arsitektur dan perilaku memiliki hubungan erat dan saling mempengaruhi
- g. Pendekatan arsitektur perilaku selain menekankan pada aspek kenyamanan fisik, psikologi juga ditekankan
- h. Pendekatan yang diterapkan dalam perancangan PSAN nantinya yaitu arsitektur perilaku bertujuan untuk menciptakan wahana yang sesuai dan optimal dengan perilaku pengguna.

Pendekatan arsitektur perilaku diharapkan menciptakan keseimbangan yang paling baik antara perilaku manusia dan lingkungan yang dirancang. Selain itu, juga mampu mengekspresikan kreatifitas dan dapat menstimulasi semangat belajar dan bekerja bagi pengguna dengan cara memberikan tanggapan sesuai harapan dari si perancang

c. Faktor-faktor dalam Prinsip Arsitektur Perilaku

Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam prinsip-prinsip perilaku pengguna bangunan (Snyder, James C, 1989), antara lain :

1. Faktor Manusia

a) Kebutuhan dasar. Manusia mempunyai kebutuhan dasar antara lain

- *Physiological need*. Merupakan kebutuhan dasar manusia yang bersifat fisik: makan, minum, berpakaian
- *Safety Needs*. Kebutuhan akan rasa aman terhadap diri dan lingkungan, secara fisik seperti rasa aman dari panas, hujan dan secara psikis seperti aman dari rasa malu, aman dari rasa takut
- *Affiliation need*. Kebutuhan untuk bersosialisasi, berinteraksi dan berhubungan dengan orang lain. *Affiliation need* dibutuhkan sebagai alat untuk mengekspresikan diri dengan berinteraksi terhadap sesamanya
- *Cognitive/aesthetic need*. Kebutuhan untuk berkreasi, berkembang, berfikir dan menambah pengetahuan dalam menentukan keindahan yang membentuk pola perilaku manusia

b) Usia. Manusia sebagai pengguna pada bangunan memiliki tahapan usia yang akan cukup berpengaruh terhadap rancangan :

- Balita, belum mampu mengerti kondisi keberadaan diri sendiri, masih belajar mengenal perilaku-perilaku sosial disekitarnya
- Anak-anak, memiliki rasa ingin tahu dan kreatifitas tinggi
- Remaja, rasa keingintahuan yang besar, memiliki mental labil
- Dewasa. Mereka memiliki kepribadian yang stabil dan mantap
- Manula. Kemampuan fisiknya telah banyak berkurang

c) Jenis kelamin. Perbedaan jenis kelamin akan dapat mempengaruhi perilaku manusia dan mempengaruhi dalam proses perancangan

d) Kelompok pengguna. Perbedaan kelompok pengguna dapat dijadikan pertimbangan dalam perancangan atau desain, karena tiap bangunan memiliki fungsi dan pola yang berbeda karena faktor pengguna tersebut.

e) Kemampuan fisik. Tiap individu memiliki kemampuan fisik yang berbeda-beda, dipengaruhi pula oleh usia dan jenis kelamin. Umumnya kemampuan fisik berkaitan dengan kondisi dan kesehatan tubuh manusia.

f) *Antropometerik*. Adalah proporsi dan dimensi tubuh manusia dan karakteristik-karakteristik fisiologis lainnya dan kesanggupan kesanggupan relatif terhadap kegiatan manusia yang berbeda-beda dan mikro lingkungan.

2. Faktor Psikologis

a) Privasi. Merupakan suatu mekanisme pengendalian antar pribadi yang mengukur dan mengatur interaksi dengan orang lain dalam menyajikan diri

b) Ruang Pribadi. Adalah suatu area dengan batas maya yang mengelilingi diri seseorang dan orang lain tidak memperkenankan masuk kedalamnya (Robert Sommers, 1969). Ruang personal seolah-olah merupakan sebuah tabung yang menyelimuti kita, membatasi jarak dengan orang lain, dengan kata lain luas sempitnya tabung bergantung pada kadar dan sifat hubungan individu dengan individu lainnya (Marcella, Joyce Laurens, 2004)

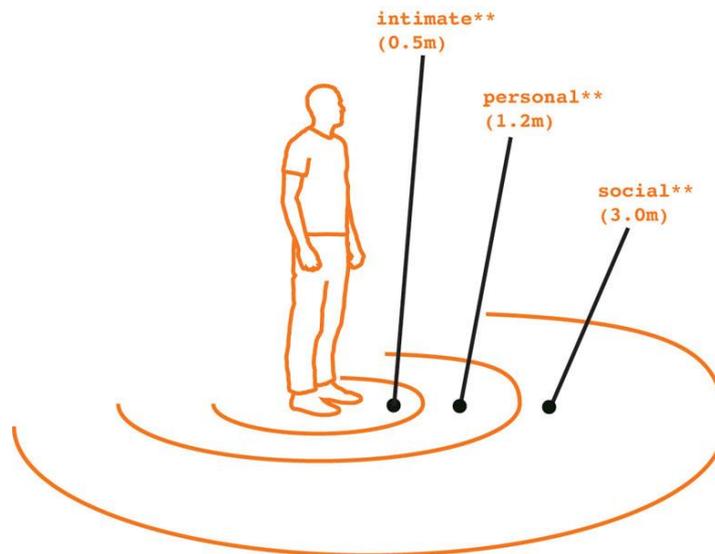
c) Teritorialitas. Sebagai sesuatu yang berkaitan dengan ruang fisik, tanda, kepemilikan, pertahanan, penggunaan yang eksklusif, personalisasi dan identitas (Edney Julian, 1974). Tertorial dapat berwujud simbolis sebagai penanda teritorial sebuah bangunan

d) *Proksemik*. Merupakan pengamatan dan teori yang berhubungan dengan faktor ruang dalam interaksi berhadapan-hadapan. Menurut Robert Sommer, seorang psikolog lingkungan yang mempelajari faktor ruang dalam tipe yang berbeda dari interaksi berhadapan:

- Jarak bicara yang menyenangkan : 5 kaki 6 inchi.
- Pembicaraan yang menyenangkan dan sering terjadi bila orang duduk dengan posisi sudut siku-siku

- Tugas kerjasama terjadi jika mereka duduk berdampingan
- Tugas-tugas atau argumen-argumen yang bersaing biasanya terjadi bila orang duduk berhadapan/berseberangan meja

Selain itu dijelaskan pula oleh Edward Hall (1963) yang mengemukakan empat jarak yang mengatur interaksi antar manusia yaitu :



Gambar 3.2 Jarak *Proksemik* Manusia (Edward Hall, 1963)

- Jarak akrab(0-45 cm). Merupakan jarak yang memungkinkan untuk kontak fisik dan komunikasi akrab
- Jarak pribadi(45-120 cm). Merupakan jarak melakukan aktifitas orang yang nyaman
- Jarak sosial(120-360 cm). Merupakan jarak percakapan kelompok
- Jarak umum(>360 cm). Untuk hubungan yang lebih formal lagi seperti peneramah di depan kelas dengan audiens.
- Density* dan *crowding*. Kepadatan adalah ukuran matematik dari jumlah orang perunit ruang. Sedangkan kesesakan merupakan perilaku lingkungan yang terkurung, dirintangi dan terhalang.
- Orientation*. untuk menentukan arah dan tujuan perancangan. Misalnya pemberian penanda arsitektural agar orang tidak tersesat

3. Faktor Fisiologis

a. Kenyamanan

- *Heat Control*, menyangkut kapasitas termal/suhu dari bangunan dan mempengaruhi perilaku dari penggunanya
- *Light Control*, menyangkut pencahayaan artifisial dan natural. *Light control* juga mempengaruhi perilaku pengguna bangunan
- *Sound Control*, menyangkut pada penempatan bangunan agar tidak mengganggu kawasan sekitar bangunan

b. Kesehatan, menyangkut aspek-aspek dan temperatur udara setempat, adanya ventilasi udara dan cahaya yang berpengaruh terhadap kesehatan pengguna

3.1.2 Perilaku dan Karakter Anak Jalanan secara Arsitektural

Pada konsep BKS (2000: hal. 111-112), dilihat dari dua sisi potensi anak jalanan untuk berkembang yaitu potensi yang melekat pada diri anak jalanan sebagai individu/kelompok dari masyarakat dan potensi yang terdapat di lingkungan sosialnya baik keluarga/masyarakat sekitarnya. Dilihat dari bentuk atau jenis potensi :

- a. Potensi anak jalanan di bidang pendidikan terletak pada kemampuan mendapatkan penghasilan yang secara langsung atau tidak guna mendukung pembiayaan pendidikan anak jalanan (keinginan untuk tetap bersekolah dan sikap kemandirian diri cukup besar)
- b. Secara ekonomi, potensi anak jalanan adalah menjalankan roda ekonomi jalanan dimana menjadi ujung tombak berbagai pemasaran produk dan jasa yang dipandang kreatif dari sektor informal
- c. Potensi sosial anak jalanan terletak pada kecenderungan untuk menumbuhkan sikap sosial orang kota dengan ciri mandiri dan rasional
- d. Potensi anak jalanan berada pada kemampuan mengembangkan kehidupan bermasyarakat dalam kalangannya sendiri yang secara umum dikenal sebagai unit masyarakat

Diluar diri anak jalanan adalah potensi tetangga, tokoh masyarakat dan OSK berupa pemikiran, kontrol sosial, sumbangan dan tenaga yang diperkirakan bermanfaat bagi pengembangan kehidupan anak jalanan. Selain itu kemampuan

pemerintah menghasilkan kebijakan berupa pengaturan dan pengalokasian anggaran merupakan potensi dan peluang bagi pengembangan kehidupan anak jalanan. Dari penjelasan diatas, diidentifikasi perilaku khusus anak jalanan, diantaranya :

- a. Aktif dan kreatif. Kehidupan jalanan memaksa mereka harus aktif untuk dapat bertahan hidup. Mereka akan melakukan apa saja untuk bertahan hidup dan menghasilkan keuntungan bagi mereka.
- b. Mandiri dan bebas. Tidak adanya perlindungan dari orang tua dan masyarakat terus menuntut untuk memenuhi kebutuhan sendiri.
- c. Rasa solidaritas yang tinggi. Perasaan ini muncul dari adanya rasa senasib sepenanggungan yang mereka rasakan selama mereka hidup bersama di jalanan. Dalam menjalin rasa solidaritasnya, tak jarang mereka berkumpul untuk mengobrol maupun bertukar informasi.
- d. Adaptif dengan lingkungan. Mereka menyakini apabila tidak adaptif dengan lingkungan, maka tidak mampu bertahan dalam persaingan di jalanan. Kebiasaan mengharuskan mereka cepat menyesuaikan diri dan berbaur dengan lingkungan.

Identifikasi beberapa karakter khusus anak jalanan, diantaranya:

- Individualistis. Mereka hidup sendiri, berkepribadian tertutup dan susah untuk berhubungan dengan orang lain.
- Berkoloni. Mereka hidup bersama-sama atau berkelompok dengan teman mereka yang senasib sepenanggungan. Mereka mencari kerja bersama-sama dan tidak dapat bertahan jika hidup sendirian.

3.2 Metode Desain

Metode desain atau dalam arsitektur disebut metode perancangan merupakan sebuah langkah-langkah yang membantu memetakan beberapa proses dalam merancang sebuah arsitektur. Metode desain yang digunakan untuk perancangan objek ini berdasarkan pada penyelesaian suatu masalah dan memenuhi kebutuhan untuk aktivitas psikologi anak-anak jalanan. Metode desain mengacu pada metode berikut, *Programming and Designing*, William M. Pena and Steven A. Parshall (1969).

Dalam metode ini memiliki batasan dengan dua fase proses yakni menghasilkan *Schematic Design* dan *Design Development*. Dalam metode ini dijelaskan bahwa

Programming sebagai “*Problem Seeking*” sedangkan *Design* sebagai “*Problem Solution*”. Pada tahap *schematic design* menghasilkan konsep utama dari perancangan yang dilakukan. Dimana dalam tahap ini adalah tahapan awal dalam merancang, tahapan ini berfokus pada pengumpulan data dan fakta-fakta dari isu yang diangkat, kriteria desain dari data yang diperoleh hingga konsep utama.

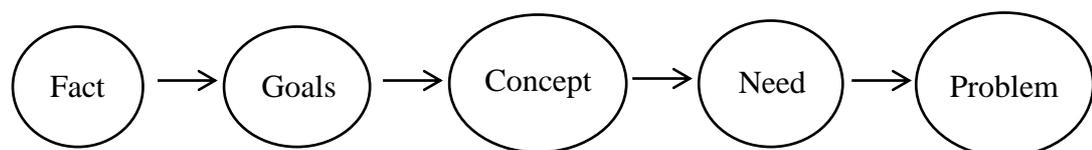
Dalam metode ini dijelaskan jika *Programing* adalah proses menuju pernyataan dari suatu masalah dan persyaratan yang harus dipenuhi dalam menghasilkan solusi. Metode ini memiliki lima tahapan yang jelas untuk nanti dikembangkan ke dalam tahap *design development*. Tahapan tersebut adalah :

- a. Establish **Goals**
- b. Collect and analyze **Facts**
- c. Uncover and test **Concepts**
- d. Determine **Needs**
- e. State the **Problem**

Dari kelima tahap ini, setiap poin dibatasi oleh pertanyaan-pertanyaan yang didalamnya mencakup hal penting yang perlu diperhatikan untuk menyusun *Programming design*. Dalam mengerjakan tahap ini, perlu mengumpulkan data yang terkait dengan isu agar memudahkan mengerjakan di tiap poinnya. Langkah pengerjaan tiap poin dapat disusun sesuai dengan isu terkait, namun di poin terakhir harus poin lima yakni *State the Problem*. Hal ini di karenakan dalam tahap ini masih termasuk skematik desain atau dalam metode ini disebut *seeking problem*.

3.2.1 Penerapan Metode Desain

Berdasarkan metode desain di atas, kemudian dapat diterapkan kedalam proses pengumpulan data hingga kedalam tahap konsep perancangan. Dimana isu yang diangkat yakni “Perlindungan dan Pembinaan Anak Jalanan”. Dan tahapan proses disesuaikan dengan isu yang diangkat sehingga urutan sedikit berbeda, dan tahapan proses tersebut sebagai berikut,



Gambar 3.3 Tahapan Penerapan Metode Desain (Dokumentasi Pribadi)

A. Collect and Analyze Facts

Tahap ini merupakan tahap awal pengumpulan data-data dan fakta yang mendukung perumusan isu, di mana mencakup seperti tentang permasalahan anak jalanan, apa saja faktor munculnya anak jalanan, bagaimana penanganannya, apa saja yang dibutuhkan untuk proses pembinaannya dan sebagainya. Berbagai macam data dan fakta yang di kumpulkan harus selektif dan relevan dengan isu yang diangkat.

Dalam tahapan ini sangat penting karena juga dapat dijadikan acuan utama sebagai kebutuhan dan kriteria dalam desain. Dan tentunya dapat berpengaruh dalam pemilihan lahan yang akan digunakan. Fakta dan data yang telah dikumpulkan dapat dijadikan.

B. Establish Goals

Goal atau tujuan dapat diketahui dan ditentukan setelah data dan fakta yang dikumpulkan telah cukup untuk memberikan informasi akan permasalahan utama dan apa yang harus diselesaikan. Dengan permasalahan atau konteks yang jelas dari data dan fakta yang diperoleh, maka tujuan dapat ditentukan dan dijadikan sebagai acuan untuk memunculkan konsep. Namun, tentunya dalam menentukan tujuan disesuaikan dengan konteks isu yang diangkat.

Goal yang yang diharapkan tentu dirumuskan pada isu Perlindungan dan Pembinaan Anak Jalanan. Dengan menerapkan pendekatan arsitektur perilaku kedalam suatu desain, sehingga diharapkan objek yang dirancang dapat membantu proses penanganan terhadap anak-anak jalanan.

C. Uncover and Test Concept

Tahap ini dapat dikatakan sebagai ide abstrak yang menjawab kebutuhan yang termasuk di dalamnya adalah kriteria desain dan pendekatan desain. Dalam tahap *Schematic Desain*, konsep masih dihasilkan dalam konsep garis besar yang akan dikembangkan kearah problem arsitektural. Di mana problem ini menjadi acuan apa yang harus dilakukan dalam merancang dan bagaimana langkah yang akan diambil.

Untuk memperoleh dalam tahap konsep ini tentunya menggunakan pendekatan desain atau pendekatan lainnya yang sesuai dengan isu yang diangkat. Dan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan arsitektur perilaku (*Architecture and Human Behavior*).

Dalam Arsitektur dan Perilaku, di jelaskan bahwa suatu desain tidak terlepas dengan kebutuhan dasar manusia, yakni kebutuhan psikologis. Di dalam sini juga dijelaskan bahwa lingkungan secara tidak langsung dapat mempengaruhi perilaku seseorang. Dan jika lingkungan dapat mempengaruhi psikologis seseorang tanpa diketahui, pasti hal tersebut dapat di hadirkan dengan cara sistematis. Maka munculah yang namanya psikologi lingkungan, dimana disana dijelaskan bahwa seseorang diletakan kedalam suatu *setting* (model suasana yang tidak tergambar) dan dapat mempengaruhi orang tersebut. Jadi orang tersebut yang berada dalam *setting* memiliki perilaku yang lebih baik.

Secara garis besar ada dua kategori dalam psikologi lingkungan, yakni stimulasi dan kendali. Dalam stimulasi menyatakan bahwa lingkungan sebagai sumber informasi yang penting yang di terima bagi seseorang. Sedangkan kendali mengutamakan pentingnya pertimbangan terhadap seberapa besar kendali yang ada pada seseorang terhadap stimulasi lingkungan. Jadi dengan menerapkan ini ke dalam objek yang akan dirancang, akan dapat membantu untuk mencapai tujuan dan kebutuhan yang telah ditentukan. Dan juga dapat menjadi konsep utama yang dapat menjadi acuan dalam tahap perancangan.

Dan juga dijelaskan dalam *Predicting the Meaning of Architecture* oleh Robert G. Hershberger, arsitektur dapat menjadi stimulus perilaku seseorang. Dengan mengamati objek arsitektur yang dapat menimbulkan persepsi sehingga dapat menjadi pemicu seseorang untuk merespon objek tersebut dengan tindakan dan perilakunya. Tentunya dalam menghadirkan stimulus tersebut dapat dilakukan dengan menghadirkan maksud dari objek secara terlihat langsung, ataupun secara tidak langsung seperti dengan suasana dan pengalaman yang dapat menyentuh perasaan seseorang.

D. Determine Needs

Dalam tahap ini, kebutuhan harus sesuai dengan konteks yang dibutuhkan dari hasil pengumpulan data dan fakta. Seperti pada kebutuhan ruang untuk mewadahi aktivitas yang diperlukan. Tentunya kebutuhan ini didasari dari fakta dan data dari pengguna yang terlibat di dalamnya, baik kebutuhan fisik maupun kebutuhan psikologis.

Pada tahap ini, dibutuhkan pengumpulan data dan fakta tentang kondisi dan penanganan anak jalanan. Mulai dari bagaimana aktivitas perlindungan dan pembinaan untuk anak jalanan, kondisi dan suasana yang seperti apa yang dibutuhkan dalam penanganannya, dan siapa saja yang terlibat didalamnya. Penentuan kebutuhan ini dilihat berdasarkan pendekatan psikologis dan berdasarkan pada penanganan anak jalanan. Dimana kebutuhan dalam konteks ini diutamakan pada kebutuhan akan psikologis pengguna, karena menyangkut akan penanganan dan pembinaan anak-anak jalanan.

E. State the Problem

Tahap ini adalah tahapan yang paling penting untuk merumuskan suatu konsep desain kedalam suatu pernyataan. Pernyataan tersebut yang akan menjadi acuan dan kriteria dalam merancang, dan juga sebagai dasar untuk mengevaluasi solusi desain yang ditawarkan. Tentunya harus menggunakan bahasa yang jelas dan tidak terpaku pada satu solusi desain tertentu.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 4

KONSEP DESAIN

4.1 Eksplorasi Formal

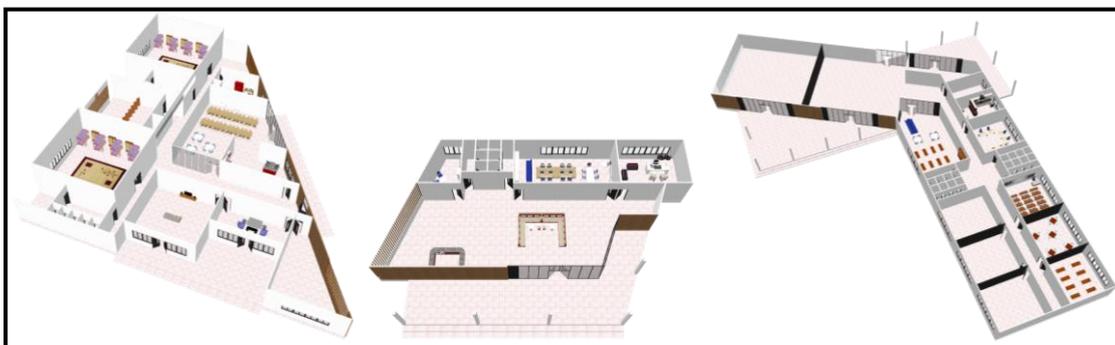
4.1.1 Konsep Bentuk

Bentuk dan tampilan bangunan yang sederhana, berdasarkan karakter anak jalanan (sederhana dalam tampilan fisiknya), bentuk dinamis dengan penggunaan material dan pengolahan warna pada bangunan. Untuk menumbuhkan karakter bangunan, maka dibutuhkan beberapa analisa. Karakter yang ditampilkan, diantaranya :

- Keterbukaan. Beberapa kegiatan dilakukan di ruang terbuka.
- Kesederhanaan. Bentuk sederhana tetapi tetap memiliki bentuk yang dinamis dan informatif.
- Rekreatif. Agar ruangan tidak monoton maka perlu disesuaikan pula warna dan material.



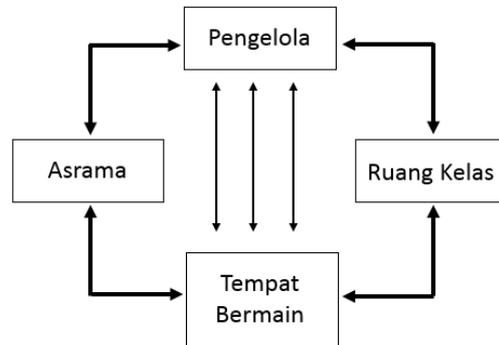
Gambar 4.1 Bentuk Bangunan Keseluruhan (Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4.2 Bentuk pada Setiap Fungsi (Dokumentasi Pribadi)

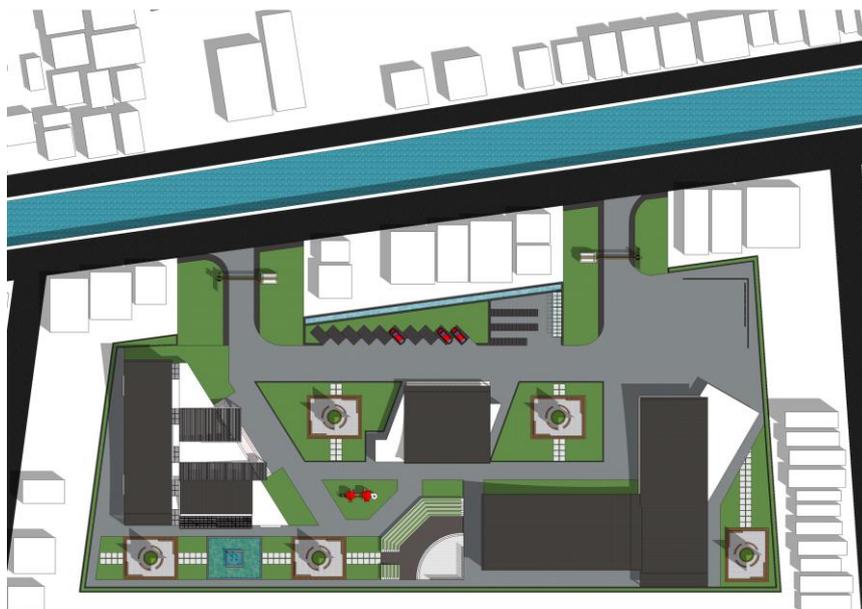
4.1.2 Konsep Sirkulasi

Berdasarkan jenis pola sirkulasi dan kemudahan pencapaian pada site, sirkulasi yang digunakan yaitu jenis radial. Sirkulasi jenis ini memberikan kemudahan bagi anak-anak mencapai titik kegiatan dan sirkulasi penghubung antar fasilitas.



Gambar 4.3 Sirkulasi pada Lahan (Dokumentasi Pribadi)

4.1.3 Konsep Lansekap



Gambar 4.4 Konsep Lansekap (Dokumentasi Pribadi)

Peletakkan vegetasi dapat mengisi ruang-ruang kosong pada bangunan sehingga menimbulkan kesan intim. Selain itu, vegetasi dapat menimbulkan kesan sejuk pada bangunan.

- Vegetasi sebagai Pengendali Fisik. Menciptakan *buffer zone*
 - a. Mengurangi polusi dan kebisingan (pohon angkana atau cemara)
 - b. Penahan terik dan silau sinar matahari di siang hari (pohon akasia)

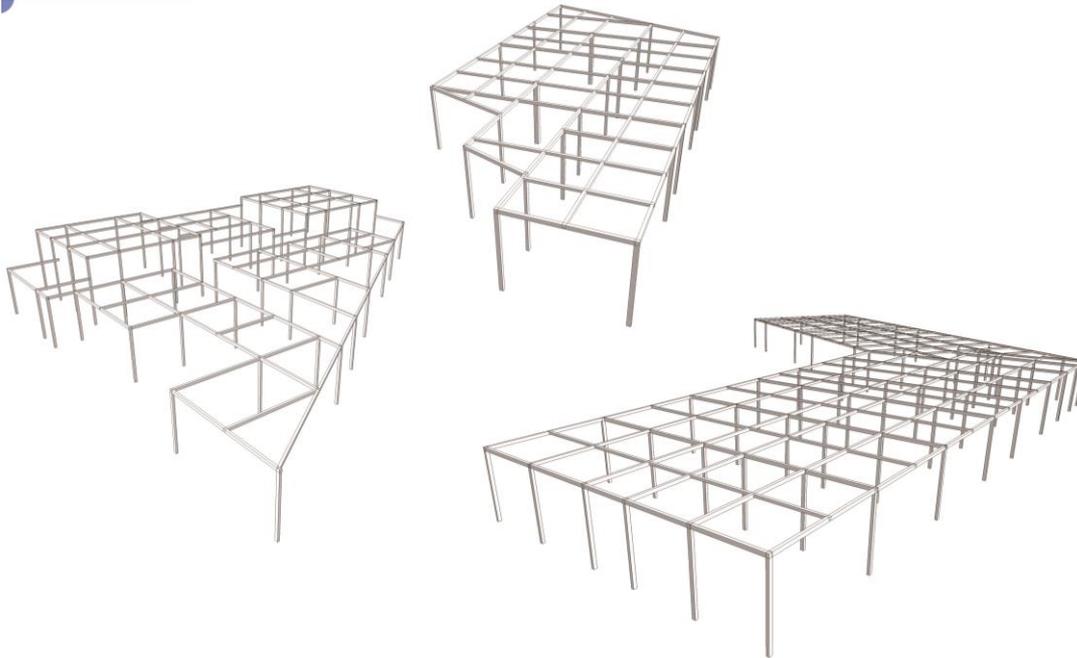
- Vegetasi sebagai Pengendali Sirkulasi. Keberadaan vegetasi sebagai pendukung dan memberikan fungsi kontrol sirkulasi :
 - a. Kejelasan batas terhadap area sirkulasi
 - b. Sebagai pengarah dan mempertegas jalur sirkulasi
- Vegetasi sebagai Aspek Estetika Visual. *Open Space* dan taman, digunakan tanaman bunga seperti soka, dan rumput jepang.



Gambar 4.5 Vegetasi pada Lahan (Dokumentasi Pribadi)

4.2 Eksplorasi Teknis

4.2.1 Konsep Struktur



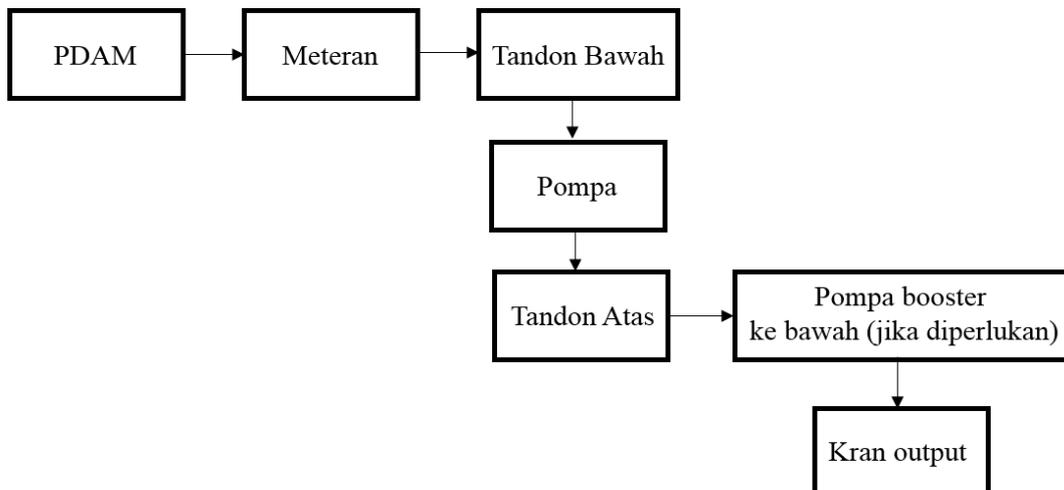
Gambar 4.6 Sketsa Struktur Bangunan (Dokumentasi Pribadi)

Struktur yang digunakan pada objek rancang ini adalah sistem *rigid frame* dengan material beton.

4.2.2 Konsep Utilitas

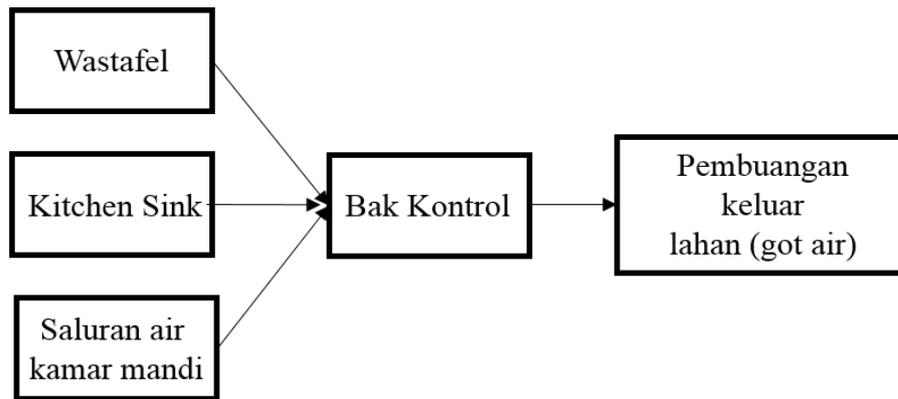
Konsep utilitas yang diaplikasikan pada objek rancang dijelaskan melalui diagram jaringan air bersih, air kotor dan lumpur.

Jaringan Air Bersih



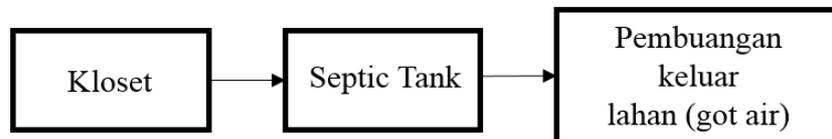
Gambar 4.7 Diagram Jaringan Air Bersih (Dokumentasi Pribadi)

Jaringan Air Kotor



Gambar 4.8 Diagram Jaringan Kotor (Dokumentasi Pribadi)

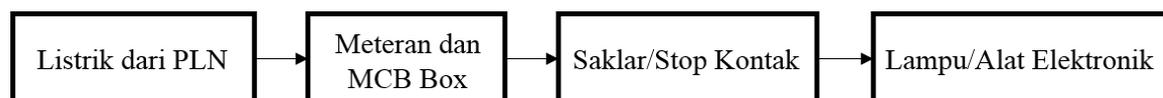
Jaringan Lumpur



Gambar 4.9 Diagram Jaringan Lumpur (Dokumentasi Pribadi)

4.2.3 Konsep Elektrikal

Sumber listrik pada rumah singgah menggunakan listrik yang berasal dari PLN yang merupakan sumber pasokan listrik utama bagi bangunan. Bangunan memiliki beberapa fasilitas yang membutuhkan daya listrik seperti lampu, stop kontak serta pompa air.



Gambar 4.10 Diagram Jaringan Listrik (Dokumentasi Pribadi)

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 5 DESAIN

5.1 Eksplorasi Formal

5.1.1 Pola Sirkulasi



Gambar 5.1 Pola Sirkulasi (Dokumentasi Pribadi)

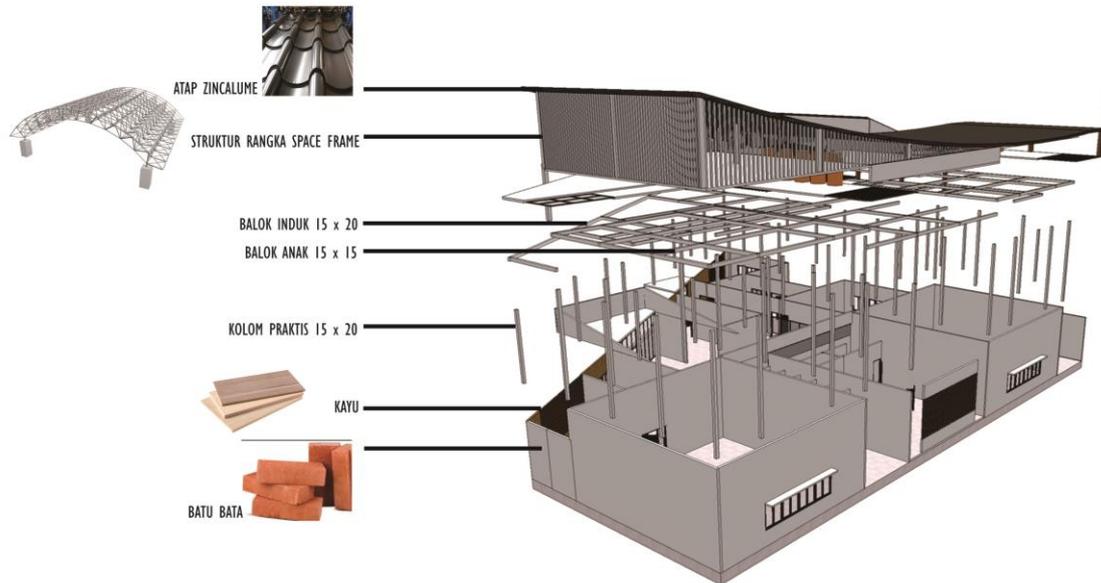
Pola sirkulasi dibagi menjadi tiga, yaitu sirkulasi untuk kendaraan, pengunjung dan penghuni rumah singgah. Sirkulasi kendaraan berada di sebelah utara. Sirkulasi pengunjung terbatas pada zona pengelola pusat. Sedangkan penghuni rumah singgah (anak jalanan, pengelola dan pengajar) dapat mengelilingi dan menjangkau seluruh area tapak.

5.1.2 Zonasi

Zonasi dari objek rancang dibagi menjadi tiga, yaitu zona pengelola pusat, zona perlindungan atau asrama, dan zona pendidikan, pembinaan dan pelatihan. Zona pengelola pusat berada di sisi utara tapak dan berada di antara zona perlindungan dan zona pendidikan, pembinaan dan pelatihan, serta merupakan zona publik (dapat diakses oleh umum). Zona perlindungan (asrama) berada di sisi barat tapak dan jauh dari pintu

5.2 Eksplorasi Teknis

5.2.1 Sistem Struktur



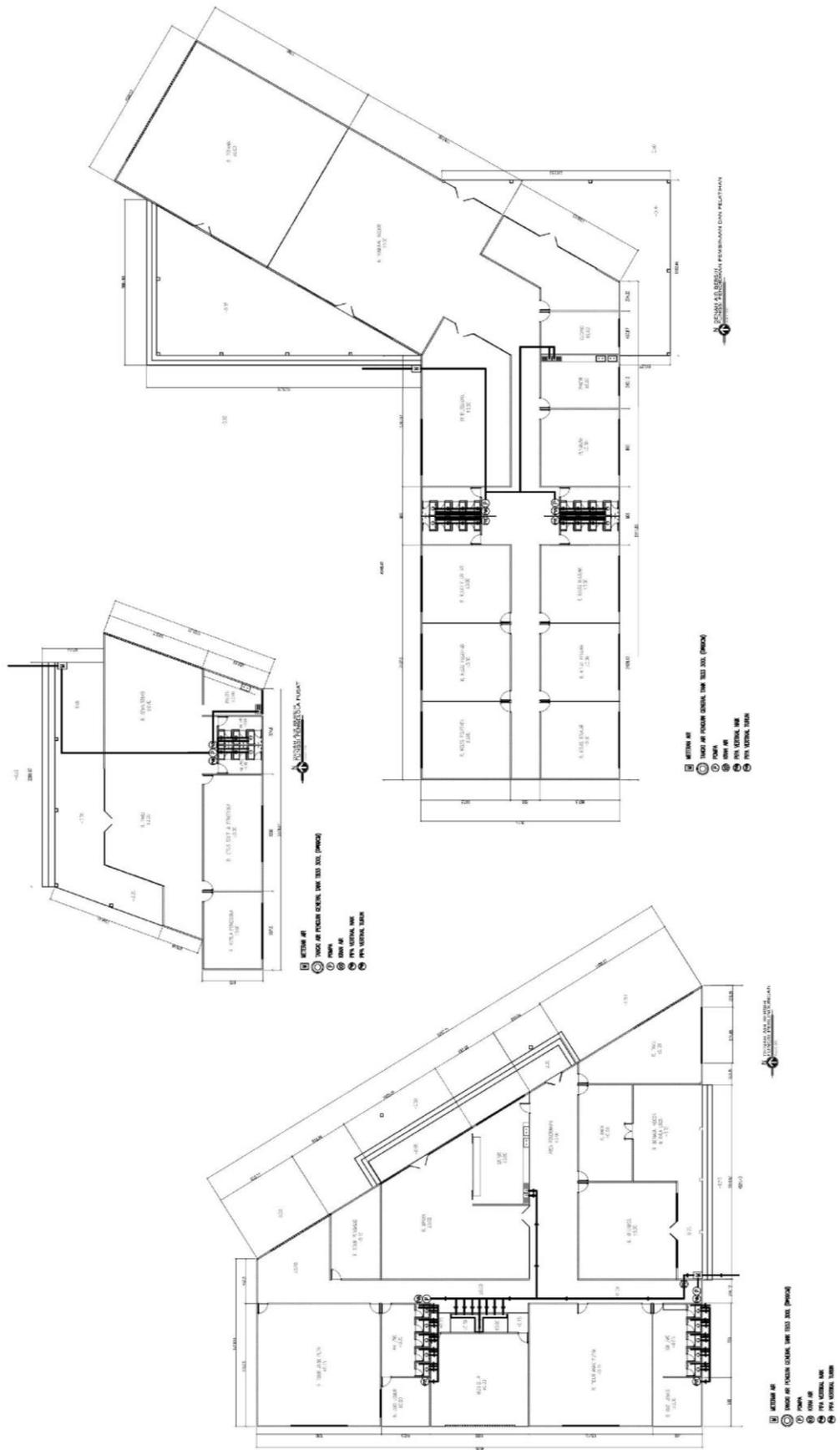
Gambar 5.3 Diagram Struktur (Dokumentasi Pribadi)

Desain menggunakan rangka kolom balok beton dengan modul 15x20 cm. Kolom praktis pada bangunan digunakan dengan tujuan agar dapat disesuaikan dengan dinding-dinding bangunan. Kemudian untuk struktur atap menggunakan struktur rangka space frame yang dapat menyesuaikan dengan bentuk atap. Atap menggunakan material *zincalume steel*, yang memiliki kelebihan mudah dibentuk, tahan terhadap suhu tinggi dan penampilan lebih atraktif.

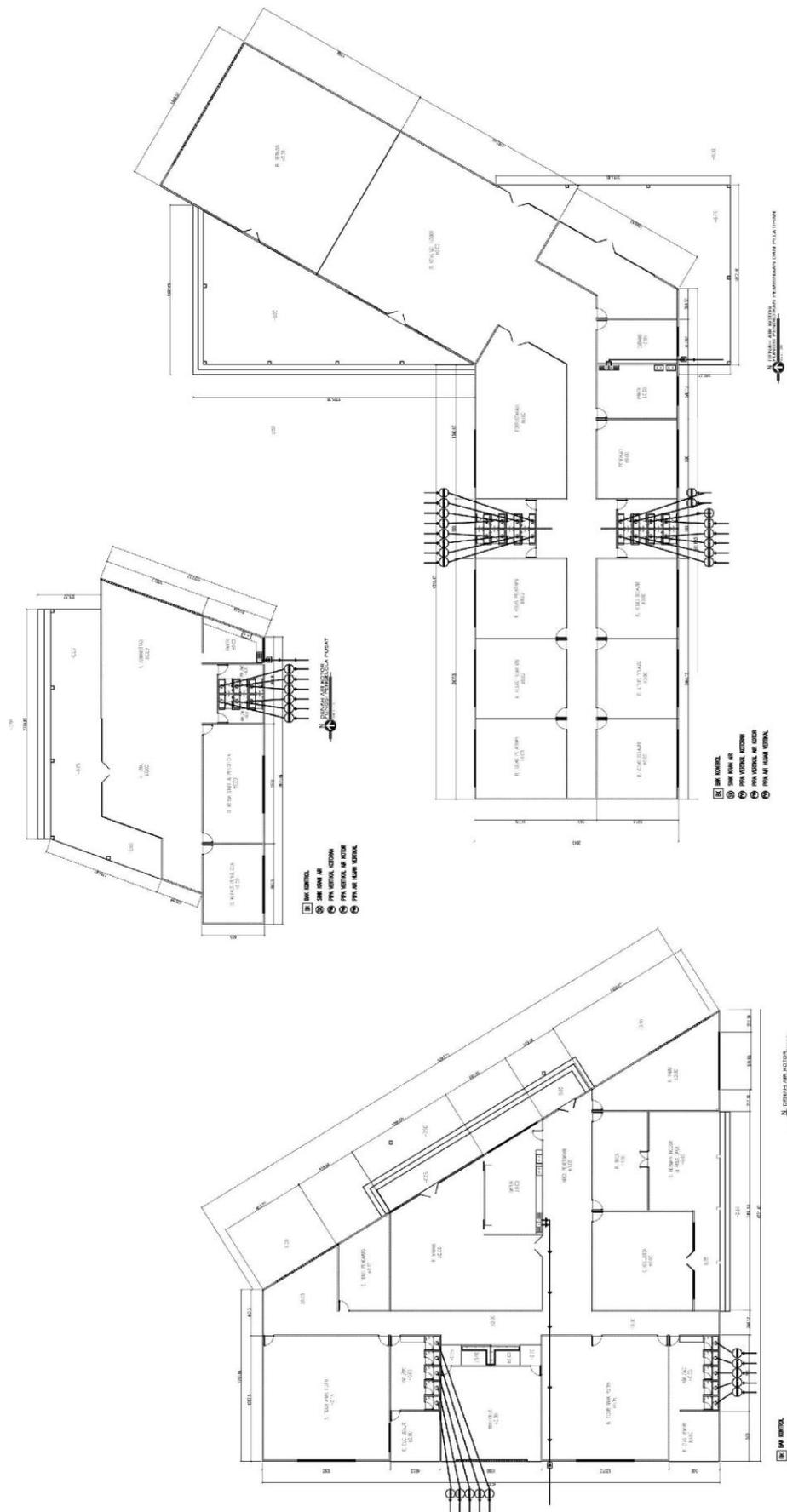
5.2.2 Utilitas Air Bersih dan Air Kotor

Air bersih pada rumah singgah bersumber dari PDAM. Kemudian dari PDAM disimpan di dalam tandon bawah. Dari tandon bawah air dialirkan ke tandon atas yang berkapasitas 300 liter menggunakan pompa dan dialirkan ke kran-kran dalam rumah singgah. Masing-masing zona fungsi dalam rumah singgah memiliki meteran air tersendiri, hal tersebut bertujuan agar apabila ada gangguan pada salah satu fungsi, tidak akan mengganggu fungsi yang lain.

Sementara untuk air kotor yang berasal dari wastafel, *kitchen sink*, dan kamar mandi diarahkan ke dalam bak kontrol yang terdapat di masing-masing zona sebelum dibuang ke got di luar lahan. Dan untuk

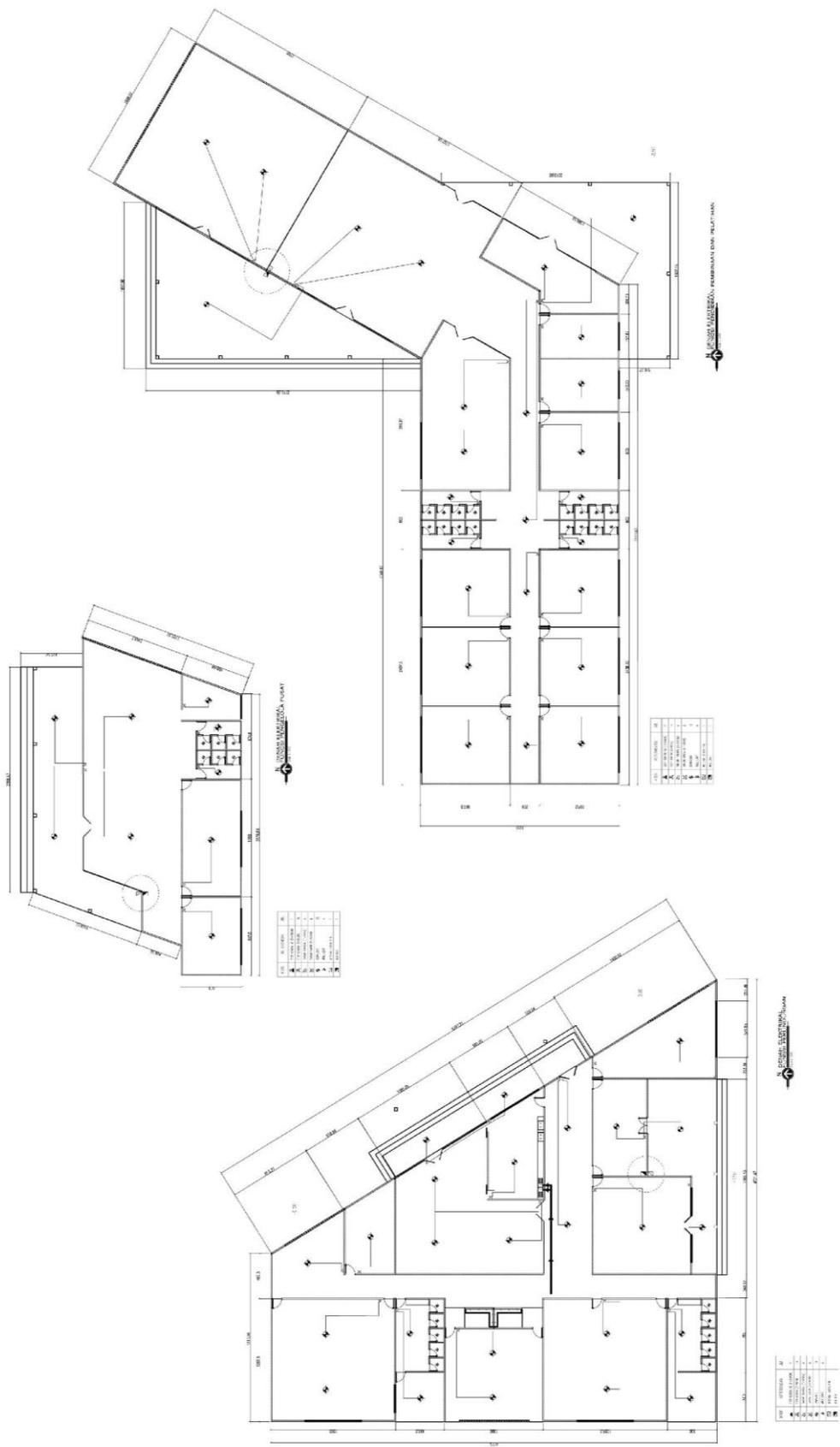


Gambar 5.4 Diagram Utilitas Air Bersih (Dokumentasi Pribadi)



Gambar 5.5 Diagram Utilitas Air Kotor (Dokumentasi Pribadi)

5.2.3 Utilitas Listrik



Gambar 5.6 Diagram Utilitas Listrik (Dokumentasi Pribadi)

BAB 6

KESIMPULAN

Keberadaan anak jalanan dilatarbelakangi oleh kesulitan keuangan keluarga atau tekanan kemiskinan, ketidakharmonisan rumah tangga orangtua, dan masalah khusus menyangkut hubungan anak dengan orangtua, serta faktor luar dari anak jalanan tersebut. Pada batas-batas tertentu, memang tekanan kemiskinan merupakan kondisi yang mendorong anak-anak hidup di jalanan. Namun, bukan berarti kemiskinan merupakan satu-satunya faktor determinan yang menyebabkan anak lari dari rumah dan terpaksa hidup di jalanan. Kondisi tersebut terjadi akibat tidak terpenuhi kebutuhan hidupnya.

Rumah Singgah adalah salah satu diantara tiga Model Pembinaan anak jalanan yang diterapkan pada program pemerintah yang bekerjasama dengan UNDP (United Nations Development Programme) mulai tahun 1995 hingga sekarang melalui proyek INS/94/007 yang kemudian berkembang menjadi proyek INS/97/001. Rumah singgah merupakan proses informal yang memberikan suasana resosialisasi kepada anak jalanan terhadap sistem nilai dan norma yang berlaku di masyarakat setempat. Rumah singgah adalah tahapan awal bagi seorang anak untuk memperoleh pelayanan selanjutnya, oleh karena itu penting kiranya menciptakan suasana nyaman, tertib dan menyenangkan bagi anak jalanan.

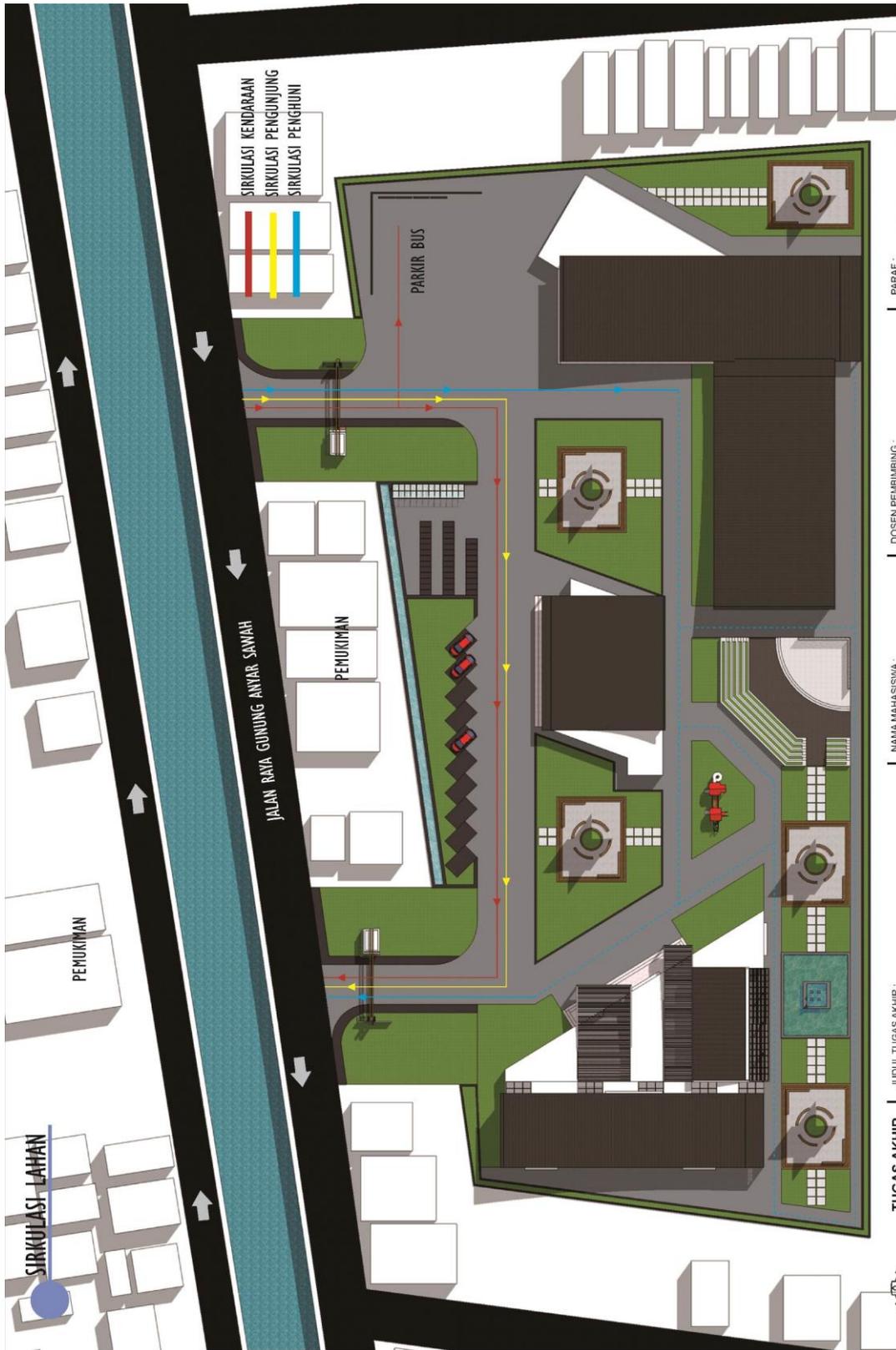
Oleh karena itu, rumah singgah menyediakan beberapa ruang yang digunakan sebagai wadah untuk melakukan pembinaan dan pembelajaran serta bersosialisasi, antara lain seperti ruang kelas pelatihan, ruang kelas belajar, ruang komunal serta asrama. Selain itu, pendekatan arsitektur perilaku dalam merancang rumah singgah tersebut akan membantu mengembalikan sikap dan perilaku anak jalanan sesuai dengan nilai-nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Dengan demikian, diharapkan rumah singgah dapat menghilangkan atau setidaknya mengurangi sedikit demi sedikit anak jalanan sehingga pada suatu saat nanti Surabaya akan bersih dari anak-anak jalanan, gelandangan dan juga tuna sosial lainnya.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

- _____. 2000. *Anak Jalanan di Indonesia : Permasalahan dan Penanganannya..* Badan Kesejahteraan Sosial Nasional : Jakarta.
- _____. 1999. *Pedoman Penyelenggaraan Pembinaan Anak Jalanan Melalui Rumah Singgah.* Direktorat Jendral Bina Kesejahteraan Sosial, Departemen Sosial RI : Jakarta.
- _____. 2002. *Standar Pelayanan Sosial Anak Jalanan Melalui Rumah Singgah.* 2002. Direktorat Bina Pelayanan Sosial Anak, Direktorat Jendral Pelayanan dan Rehabilitasi Sosial, Departemen Sosial RI.
- Day, Christopher dan Midbjer, Anita (2007). *Environment and Children.* Elsevier : Great Britain.
- Laurens, J. Marcella. 2004. *Arsitektur dan Perilaku Manusia.* PT. Grasindo : Jakarta.
- Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek Jilid 1.* Erlangga : Jakarta.
- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jilid 2.* Erlangga : Jakarta.
- Pena, William M. Et al. 2001. *Problem Seeking – an Architectural Programming Primer.* John Wiley & Sons : New York.
- S. Herrington, C. Lesmeister, J. Nicholls, K. Stefiuk, *An informational Guide for young children's outdoor play spaces : Seven C's* (<http://westcoast.ca/playspaces/outsidecriteria/index.html>, diakses pada tanggal 07 Maret 2018).
- Shalahudin, Odi. 2004. *Di Bawah Bayang-bayang Ancaman (Dinamika Kehidupan Anak Jalanan).* Yayasan Setara : Semarang.
- Surbakti dkk.eds. 1997. *Prosiding Lokakarya Persiapan Survey Anak Rawan : Study Rintisan di Kotamadnya Bandung.* BPS dan UNICEF : Jakarta.

(halaman ini sengaja dikosongkan)



PAPRAF :
DOSEN PEMBIMBING :
DOSEN KOORDINATOR :

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. M. Dwi Harjadi, MT.

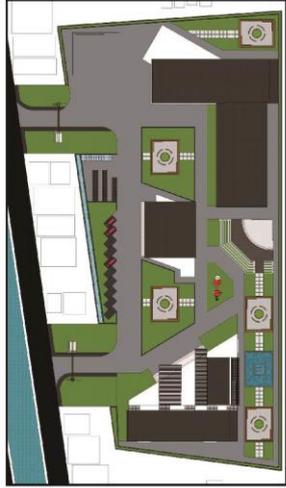
NAMA MAHASISWA :
RATNA TIARA KURNIA A
NRP 0811134000080

JUDUL TUGAS AKHIR :
RUMAH SINGGAH ANAK JALANAN
Membentuk Perilaku Anak Jalanan dengan Menerapkan Program Ruang yang Terintegrasi pada Rumah Singgah

TUGAS AKHIR
RA. 141581
GASAL 2018-2019



TAMPAK TAPAK



TAMPAK KANAN
1:400



TAMPAK KIRI
1:400

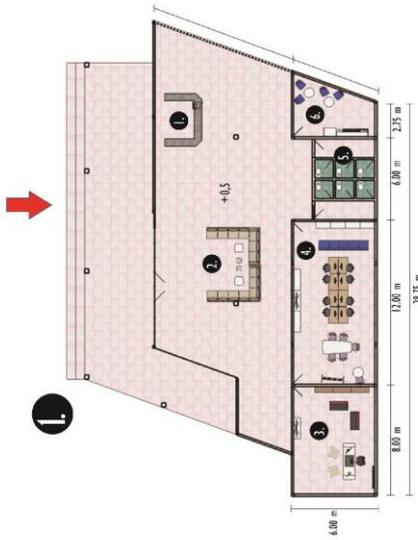


TAMPAK DEPAN
1:400



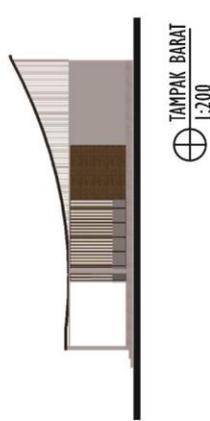
TAMPAK BELAKANG
1:400

DENAH

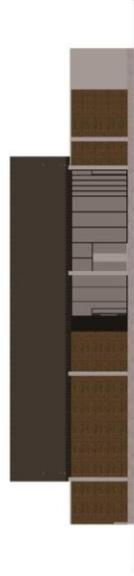


FUNGSI PENGELOLA PUSAT
1:200

- KETERANGAN :
1. RUANG ADMINISTRASI
 2. RUANG TAMU
 3. RUANG KERJA PENGELOLA
 4. RUANG KERJA STAFF PENGELOLA
 5. LKRY/OK
 6. PANITIA



TAMPAK BARAT
1:200



TAMPAK UTARA
1:200



TUGAS AKHIR
RA. 141581
GASAL 2018-2019

JUDUL TUGAS AKHIR :
RUMAH SINGGAH ANAK JALANAN
Meribentuk Perilaku Anak Jalanan dengan Menerapkan Program Ruang yang Terintegrasi pada Rumah Singgah

NAMA MAHASISWA :
RATNA TIARA KURNIA A
NRP 0811134000080

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. M. Dwi Hariadi, MT.

PARAF :
DOSEN PEMBIMBING :
DOSEN KOORDINATOR :

DENAH



3.



- KETERANGAN :**
1. RUANG TIDUR ANAK PUTRI
 2. RUANG TIDUR PENGAMAS
 3. KAMAR & LAUNDRY PUTRI
 4. MUSEUM
 5. RUANG MAKAN
 6. DAPUR
 7. RUANG TIDUR ANAK PUTRA
 8. KAMAR & LAUNDRY PUTRA
 9. RUANG KELUARGA
 10. RUANG TAMU
 11. RUANG BERKOHIN INDOOR

FUNGSI PERLINDUNGAN
1:200



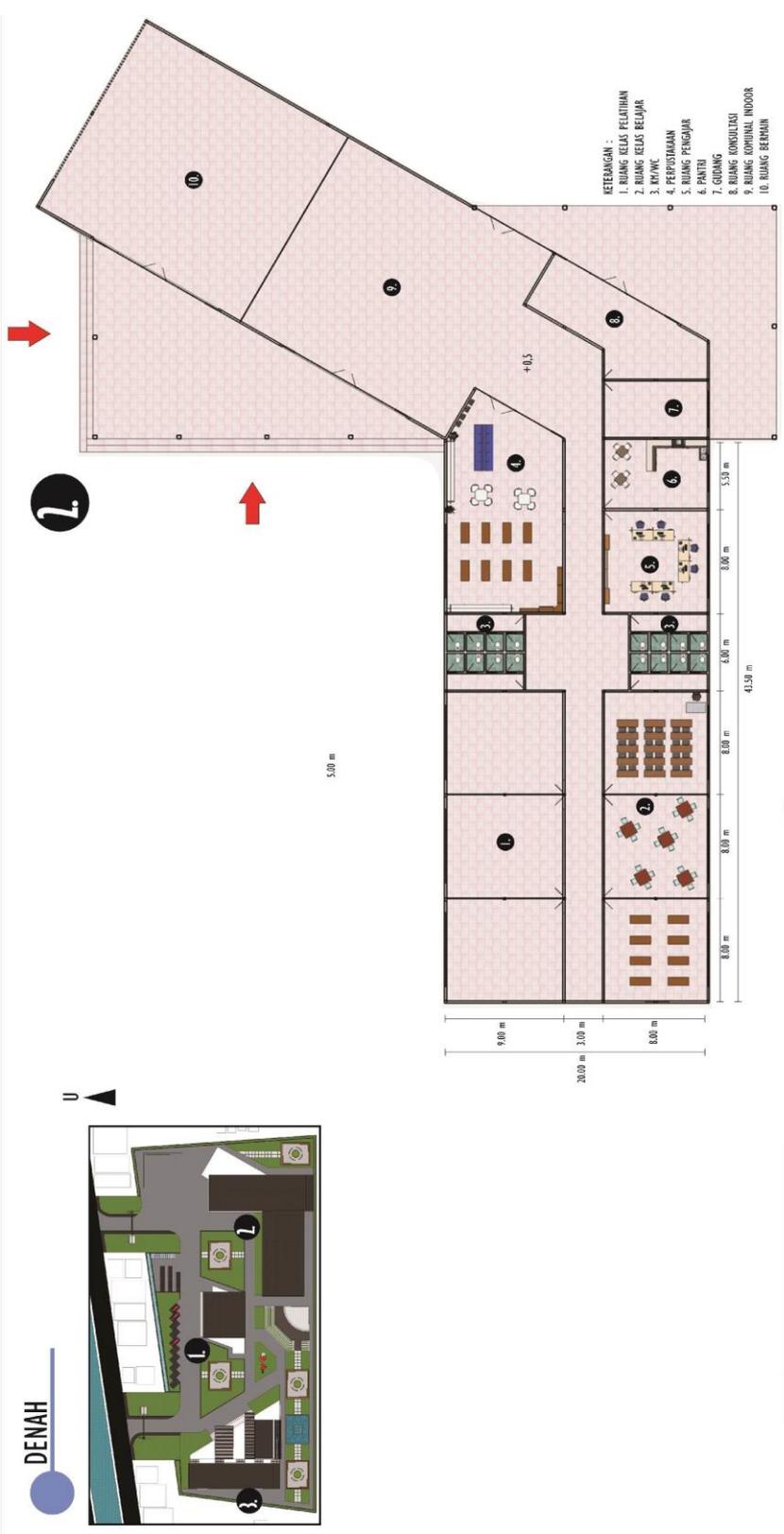
TUGAS AKHIR
RA. 141581
GASAL 2018-2019

JUDUL TUGAS AKHIR :
RUMAH SINGGAH ANAK JALANAN
Membentuk Perilaku Anak Jalanan dengan Menerapkan Program Ruang yang Terintegrasi pada Rumah Singgah

NAMA MAHASISWA :
RATNA TIARA KURNIA A
NRP 0811134000080

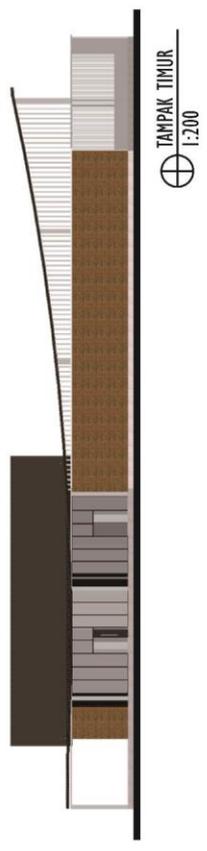
DOSEN PEMBIMBING :
Ir. M. Dwi Hariadi, MT.

PARAF :
DOSEN PEMBIMBING :
DOSEN KOORDINATOR :



- KETERANGAN :
1. RUANG KELAS PELATIHAN
 2. RUANG KELAS BELAJAR
 3. K/M/WC
 4. PERPISTAMAN
 5. RUANG PENGAJAR
 6. PANTRI
 7. GUDANG
 8. RUANG KONSULTASI
 9. RUANG KOMUNAL INDOOR
 10. RUANG BERMAIN

⊕ FUNGSI PENDIDIKAN, PEMBINAAN DAN PELATIHAN
1:200



⊕ TAMPAK TIMUR
1:200



⊕ DENAH
1:200

TUGAS AKHIR
RA. 141581
GASAL 2018-2019

JUDUL TUGAS AKHIR :
RUMAH SINGGAH ANAK JALANAN
Kampung Singgah Anak Jalanan yang Terintegrasi pada Rumah Singgah

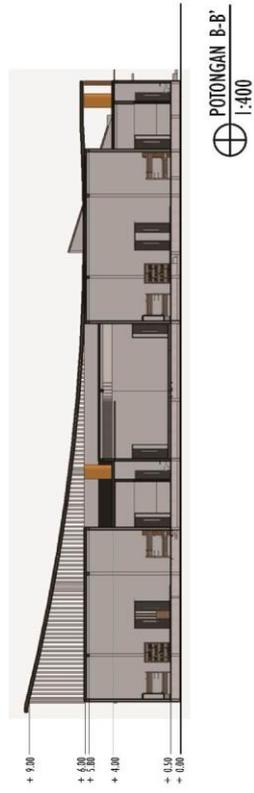
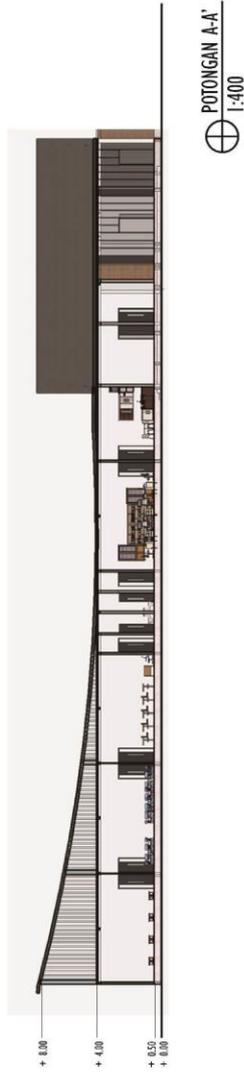
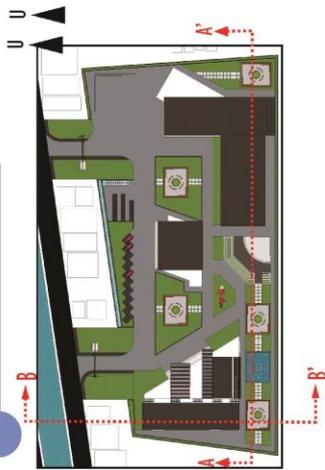
NAMA MAHASISWA :
RATNA TIARA KURNIA A
NRP 0811134000080

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. M. Dwi Hariadi, MT.

DOSEN KOORDINATOR :



POTONGAN BANGUNAN



TUGAS AKHIR
RA. 141581
GASAL 2018-2019

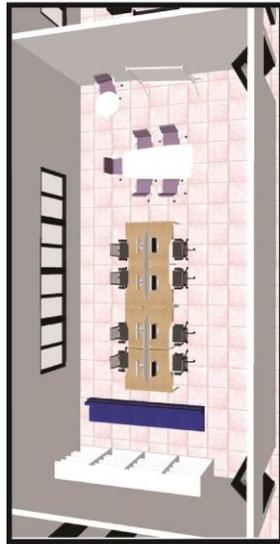
JUDUL TUGAS AKHIR :
RUMAH SINGGAH ANAK JALANAN
 Membentuk Perilaku Anak Jalanan dengan Menerapkan Program Ruang yang terintegrasi pada Rumah Singgah

NAMA MAHASISWA :
RATNA TIARA KURNIA A
NRP 0811134000080

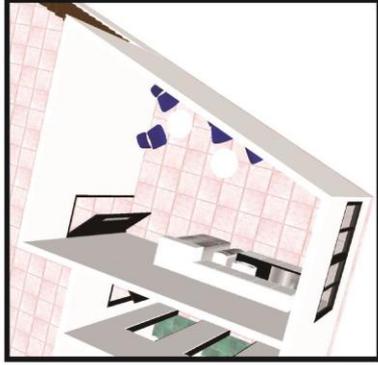
DOSEN PEMBIMBING :
Ir. M. Dwi Hariadi, MT.

PARAF :
DOSEN PEMBIMBING :
DOSEN KOORDINATOR :

PERSPEKTIF RUANG



RUANG STAFF PENGELOLA



PANTRI



FUNGSI PENGELOLA



RUANG KEPALA PENGELOLA



RUANG ADMINISTRASI DAN RUANG TAMU



TUGAS AKHIR
RA. 141581
GASAL 2018-2019

JUDUL TUGAS AKHIR:
RUMAH SINGGAH ANAK JALANAN
Membentuk Perilaku Anak Jalanan dengan Menerapkan Program Ruang yang Bertanggungjawab pada Rumah Singgah

NAMA MAHASISWA:
RATNA TIARA KURNIA A
NRP 0811134000080

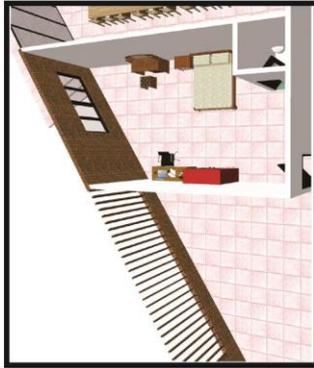
DOSEN PEMBIMBING:
Ir. M. Dwi Hariadi, MT.

PASAF:
DOSEN PEMBIMBING:
DOSEN KOORDINATOR:

PERSPEKTIF RUANG



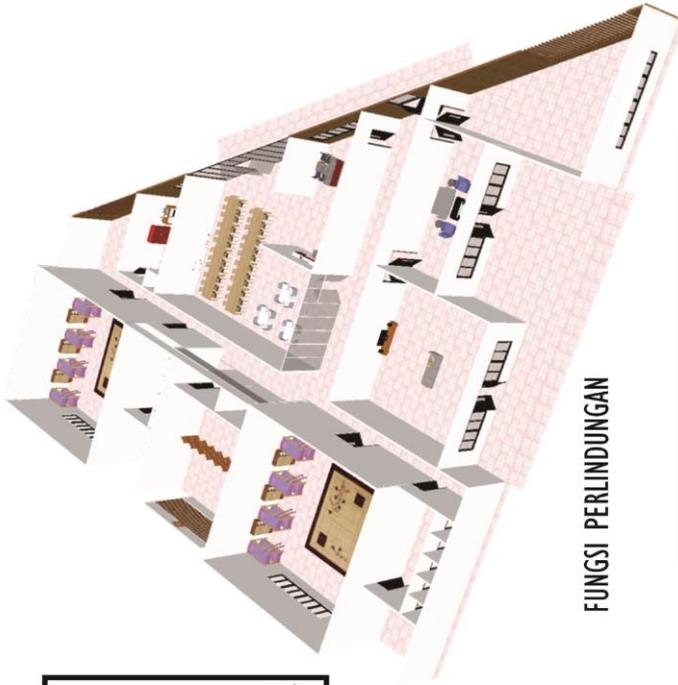
KAMAR TIDUR ANAK



KAMAR PENGAWAS



MUSHOLA



FUNGSI PERLINDUNGAN



RUANG KELUARGA DAN RUANG TAMU



RUANG MAKAN DAN DAPUR



TUGAS AKHIR
RA. 141581
GASAL 2018-2019

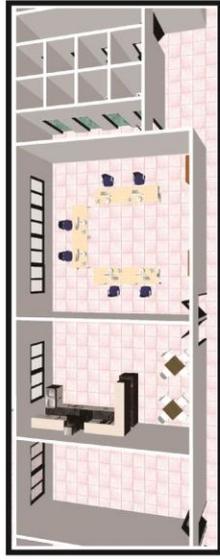
JUDUL TUGAS AKHIR :
RUMAH SINGGAH ANAK JALANAN
Membentuk Perilaku Anak Jalanan dengan Menerapkan Program Ruang yang Terintegrasi pada Rumah Singgah

NAMA MAHASISWA :
RATNA TIARA KURNIA A
NRP 081134000080

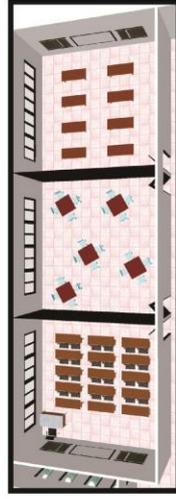
DOSEN PEMBIMBING :
Ir. M. Dwi Hariadi, MT.

PARAF :
DOSEN PEMBIMBING :
DOSEN KOORDINATOR :

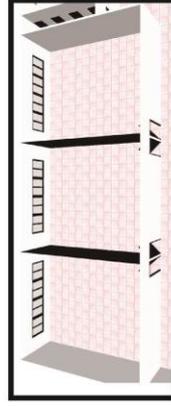
PERSPEKTIF RUANG



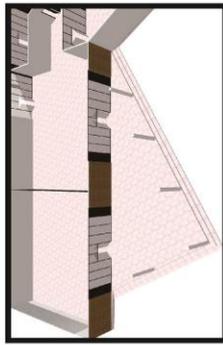
PANTRI DAN RUANG PENGAJAR



KELAS BELAJAR



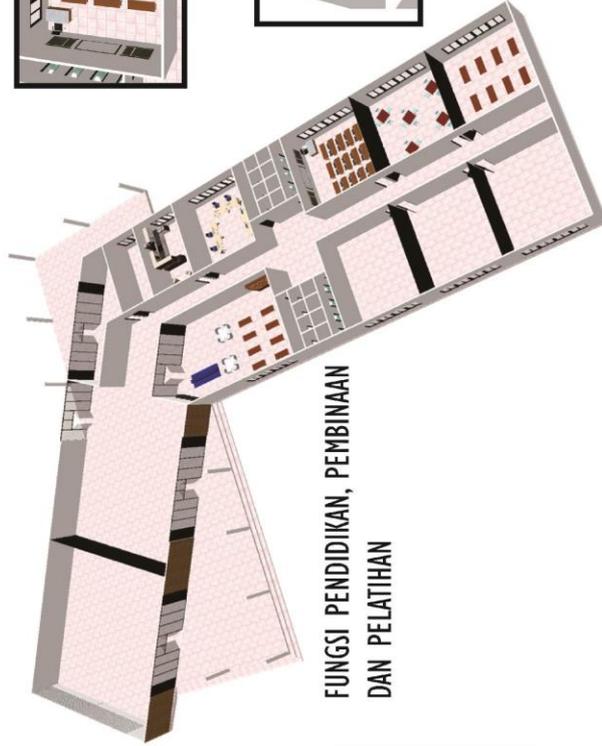
KELAS PELATIHAN



RUANG BERMAIN
DAN RUANG KOMUNAL INDOOR



PERPUSTAKAAN



FUNGSI PENDIDIKAN, PEMBINAAN
DAN PELATIHAN



TUGAS AKHIR
RA. 141581
GASAL 2018-2019

JUDUL TUGAS AKHIR :
RUMAH SINGGAH ANAK JALANAN
Membantu Perilaku Anak Jalanan dengan Menerapkan Program Ruang
yang Terintegrasi pada Rumah Singgah

NAMA MAHASISWA :
RATNA TIARA KURNIA A
NRP 0811134000080

DOSEN PEMBIMBING :
Ir. M. Dwi Hariadi, MT.

PARAF :
DOSEN PEMBIMBING :
DOSEN KOORDINATOR :

PERSPEKTIF TAPAK





