



TUGAS AKHIR - DA.184801

REDESAIN KAMPUNG ANAK NEGERI WONOREJO DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR SETTING*

RAIZA AZALIA DEWI
0811154000098

Dosen Pembimbing
Angger Sukma Mahendra, ST., MT.

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



TUGAS AKHIR - DA 184801

REDESAIN KAMPUNG ANAK NEGERI WONOREJO DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR SETTING*

**RAIZA AZALIA DEWI
08111540000098**

**Dosen Pembimbing
Angger Sukma Mahendra, ST., MT.**

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

LEMBAR PENGESAHAN

**REDESAIN KAMPUNG ANAK NEGERI WONOREJO
DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR SETTING***



Disusun oleh:

RAIZA AZALIA DEWI

0811154000098

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir (DA184801)

Departemen Arsitektur FADP-ITS pada tanggal 10 Juli 2019

Dengan nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing


Angger Sukma M., ST., MT.
NIP. 198203022008121002

Kaprodi Sarjana


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



LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Raiza Azalia Dewi

NRP : 08111540000098

Judul Tugas Akhir : Redesain Kampung Anak Negeri Wonorejo dengan Pendekatan
Behavior Setting

Periode : Semester Gasal/Genap Tahun 2018/2019

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinil), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain, Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya 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 penuh kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

Surabaya, 10 Juli 2019

Yang membuat pernyataan



Raiza Azalia Dewi

NRP. 08111540000098

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena telah melimpahkan karunia-Nya serta rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan baik. Laporan dengan judul “Redesain Kampung Anak Negeri Wonorejo dengan Pendekatan *Behavior Setting*” ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir di jurusan Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya tahun ajaran 2018-2019. Laporan ini dapat diselesaikan karena bantuan dan dukungan dari banyak pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung, untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat-Nya dan berkat-Nya hingga proposal ini dapat selesai dengan lancar
2. Ibu, Ayah dan Keluarga yang sudah memberikan support berupa semangat dan doa agar proposal dapat dikerjakan dengan lancar.
3. Bapak Defry Agatha Ardianta ST., MT selaku dosen koordinator mata kuliah Tugas Akhir.
4. Bapak Angger Sukma Mahendra ST., MT selaku dosen pembimbing yang memberikan kritik, saran dan masukan dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Teman-teman seangkatan yang telah membantu memberikan saran dan dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir.

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk perbaikan. Akhir kata, penulis berharap semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Surabaya, Juni 2019

Penulis

REDESAIN KAMPUNG ANAK NEGERI WONOREJO DENGAN PENDEKATAN *BEHAVIOR SETTING*

Nama Mahasiswa : Raiza Azalia Dewi
NRP : 08111540000098
Dosen Pembimbing : Angger Sukma Mahendra, ST., MT.

ABSTRAK

Anak jalanan dapat diartikan sebagai anak yang menghabiskan sebagian atau seluruh waktunya di jalanan dengan melakukan kegiatan-kegiatan guna mendapatkan uang atau guna mempertahankan hidupnya. Apabila ditinjau dari segi psikologis, aktivitas sehari-hari yang mereka lakukan tidak sesuai dengan usia mereka dan dilakukan secara terpaksa karena tuntutan hidup. Mereka cenderung memiliki kepribadian yang berjiwa bebas, keras, susah diatur, kasar, dan suka melawan. Jika dibiarkan terus-menerus, hal ini membuat mereka memiliki kualitas hidup yang buruk hingga masa yang akan mendatang.

Dalam upaya mengatasi permasalahan anak jalanan, pemerintah mendirikan rumah singgah berupa UPTD Kampung Anak Negeri. Namun kenyataannya, bentuk pembinaan dan pemberdayaan yang ada masih belum bisa memberikan dampak yang maksimal baik dari segi pendidikan maupun kenyamanan bagi penggunanya. Permasalahan terkait bangunan rumah singgah terletak pada fasilitas rumah singgah yang kurang memadai dan suasana belajar yang kurang sesuai dengan karakter anak jalanan. Oleh karena itu, diperlukan adanya redesain untuk memaksimalkan penanganan anak jalanan.

Rumah singgah sangat berkaitan erat dengan pengguna di dalamnya. Pendekatan yang digunakan dalam merancang berupa *behavior setting*. *Behavior setting* merupakan konsep yang menggambarkan suatu hubungan antara perilaku dan lingkungan bagi perancangan arsitektur. Dengan menganalisa karakter, pola perilaku, dan kebutuhan dari pengguna, maka dapat ditentukan pula bentuk arsitektural yang sesuai dengan karakter anak jalanan sehingga perancangan bangunan tersebut dapat memberikan penanganan yang lebih optimal kepada anak jalanan.

Kata Kunci : Anak jalanan, Kampung Anak Negeri, rumah singgah, *behavior setting*

KAMPUNG ANAK NEGERI WONOREJO REDESIGN WITH BEHAVIOR SETTING APPROACHES

Student : Raiza Azalia Dewi
ID : 08111540000098
Supervisor : Angger Sukma Mahendra, ST., MT.

ABSTRACT

Street children can be interpreted as children who spend part or all of their time on the streets by carrying out activities to earn money or to sustain their lives. If viewed from a psychological perspective, their daily activities do not match their age and are forced to do so due to the demands of life. They tend to have personalities that are free, hard, unruly, rude, and like to fight. If left unchecked, this makes them have a poor quality of life to the future.

In order to resolve the problems of street children, the government build an UPTD Kampung Anak Negeri as rehabilitation center for street children. But in reality, the existing forms of coaching and empowerment still cannot provide impact both in terms of education and convenience for its users. The problem, the facilities are not good enough and the learning ambience is not suitable with street children. Therefore, redesign is needed to maximize the handling of street children.

The rehabilitation center is related to the users in it. The approach used in designing is Behavior Setting. Behavior setting is a concept that describes a relationship between behavior and environment for architectural design. By analyzing the character, behavior patterns, and needs of users, it can be determined the architectural form that is in accordance with the character of street children so that the design of the building can provide more optimal handling of street children.

Keyword: Street children, Kampung Anak Negeri, rehabilitation center, behavior setting

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAKSI.....	vii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Fenomena Anak Jalanan	1
1.1.2 Fasilitas Pemberdayaan Anak Jalanan di Surabaya	2
1.2 Isu dan Konteks Desain.....	2
1.2.1 Isu	2
1.2.2 Konteks Desain	2
1.2.2.1 Rumah Singgah Kampung Anak Negeri.....	3
1.2.2.2 Lingkup Perancangan.....	3
1.2.2.3 Konteks Pengguna.....	4
1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain	5
1.3.1 Permasalahan.....	5
1.3.2 Kriteria Desain	5
BAB 2 PROGRAM DESAIN	7
2.1 Definisi Bangunan Rancang.....	7
2.1.1 Fungsi	7
2.1.2 Program Aktivitas	7
2.1.3 Kebutuhan Jumlah dan Besaran Ruang.....	12
2.1.3.1 Kebutuhan Ruang	12
2.1.3.2 Besaran Ruang.....	14
2.1.4 Persyaratan Terkait Aktivitas Ruang.....	17

2.2	Deskripsi Tapak.....	19
2.2.1	Analisa Lahan	19
2.2.2	Kajian Peraturan	21
2.2.3	Kajian Peraturan dan Data Terkait.....	22
BAB 3 PENDEKATAN DAN METODA DESAIN.....		25
3.1	Pendekatan Desain.....	25
3.2	Metoda Desain.....	26
3.2.1	Kebutuhan Ruang	26
3.2.2	Besaran Ruang	30
3.2.3	Metode Proses Merancang.....	32
BAB 4 KONSEP DESAIN		35
4.1	Eksplorasi Formal.....	35
4.1.1	Konsep Bentuk Massa dan Ruang	35
4.1.2	Konsep Zoning dan Denah	36
4.1.3	Konsep Fasad.....	38
4.1.4	Konsep Suasana	40
4.2	Eksplorasi Teknis	44
4.2.1	Konsep Struktur	45
4.2.2	Konsep Material.....	45
4.2.3	Konsep Utilitas	46
BAB 5 DESAIN		49
5.1	Eksplorasi Formal.....	49
5.2	Eksplorasi Teknis	61
BAB 6 KESIMPULAN		65
DAFTAR PUSTAKA.....		67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 UPTD Kampung Anak Negeri Wonorejo	3
Gambar 2.1 Interior Learning Pod	9
Gambar 2.2 Learning Pod	9
Gambar 2.3 Ruang Kelas	9
Gambar 2.4 Area Belajar Outdoor	10
Gambar 2.5 Lokasi UPTD Kampung Anak Negeri	19
Gambar 2.6 Peta Peruntukkan Lokasi Rancang.....	20
Gambar 2.7 Akses Menuju Site	21
Gambar 2.8 Akses Menuju Site	22
Gambar 2.9 Lokasi UPTD Kampung Anak Negeri	22
Gambar 2.10 GSB pada Lahan Rancang.....	23
Gambar 3.1 Standar berdasarkan Bentuk Kelas.....	29
Gambar 3.2 Standar berdasarkan Bentuk Kelas.....	29
Gambar 3.3 Standar berdasarkan Bentuk Kelas.....	29
Gambar 3.4 Architectural Programming Donna Duerk	30
Gambar 4.1 Eksplorasi Bentuk Massa	35
Gambar 4.2 Eksplorasi Bentuk Ruang.....	36
Gambar 4.3 Penerapan Zoning pada Denah.....	36
Gambar 4.4 Zoning pada Massa.....	37
Gambar 4.5 Peletakkan Fasad pada Denah	39
Gambar 4.6 Fasad Blurred Borders Fleksibel	39
Gambar 4.7 Fasad Blurred Borders Kaca	40
Gambar 4.8 Interior Pembelajaran Campfire	40
Gambar 4.9 Suasana Belajar Outdoor.....	41
Gambar 4.10 Suasana Belajar Outdoor.....	41

Gambar 4.11 Suasana Belajar Praktek	42
Gambar 4.12 Suasana Belajar Outdoor	42
Gambar 4.13 Suasana Belajar Outdoor	43
Gambar 4.14 Suasana Belajar Fleksibel	43
Gambar 4.15 Suasana Belajar Fleksibel	44
Gambar 4.16 Peletakkan Ruang Belajar Fleksibel pada Denah	44
Gambar 4.17 Struktur Bangunan	45
Gambar 4.18 Detail Material Bangunan	46
Gambar 4.19 Utilitas Air Bersih dan Sanitasi Air Kotor	47
Gambar 4.20 Utilitas Listrik	47
Gambar 5.1 Siteplan	49
Gambar 5.2 Layout	50
Gambar 5.3 Denah Lantai 1	51
Gambar 5.4 Denah Lantai 2	52
Gambar 5.5 Denah Lantai 3	53
Gambar 5.6 Tampak Selatan dan Utara	54
Gambar 5.7 Tampak Timur dan Barat	55
Gambar 5.8 Gambar Potongan	56
Gambar 5.9 Gambar Perspektif	57
Gambar 5.10 Gambar Suasana	58
Gambar 5.11 Gambar Suasana	59
Gambar 5.12 Gambar Suasana	60
Gambar 5.13 Material Bangunan	61
Gambar 5.14 Struktur Bangunan	62
Gambar 5.15 Utilitas Air Bersih dan Sanitasi Air Kotor	63
Gambar 5.16 Utilitas Listrik	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Aktivitas Sehari-hari	7
Tabel 2.2 Tabel Aktivitas Tambahan	10
Tabel 2.3 Tabel Aktivitas Pengelola	11
Tabel 2.4 Tabel Kelompok Aktivitas dan Kebutuhan Ruang	12
Tabel 2.5 Tabel Besaran Ruang Area Penghuni (Private)	14
Tabel 2.6 Besaran Ruang Area Penghuni (Semi Private)	14
Tabel 2.7 Besaran Ruang Area Pengelola.....	15
Tabel 2.8 Besaran Ruang Area Penunjang.....	16
Tabel 2.9 Besaran Ruang Area Service.....	17
Tabel 2.10 Persyaratan Terkait Aktivitas dan Ruang.....	18
Tabel 3.1 Penjabaran Research Method.....	29
Tabel 3.2 Penjabaran Isu hingga Konsep	32

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Fenomena Anak Jalanan

Anak jalanan merupakan salah satu problematika yang dihadapi oleh berbagai kota di Indonesia. Kota Surabaya sendiri merupakan salah satu dari daerah yang rentan akan anak jalanan. Berdasarkan data, masih terdapat 16.290 anak jalanan pada bulan Agustus 2017. Sementara di kota Surabaya, pada tahun 2016 masih terdapat 50 anak jalanan yang belum tertangani.

Shalahuddin (2000) mengatakan bahwa anak jalanan adalah seseorang yang berumur dibawah 18 tahun yang menghabiskan sebagian atau seluruh waktunya di jalanan dengan melakukan kegiatan-kegiatan guna mendapatkan uang atau guna mempertahankan hidupnya. Pada umumnya, anak jalanan bekerja sebagai pedagang koran, pedagang asongan, pemulung, dan pengamen. Bahkan terkadang, mereka tidak melakukan pekerjaan tetapi justru hanya bermain-main dan menghabiskan waktu di jalanan.

Apabila ditinjau dari segi psikologis, aktivitas sehari-hari yang mereka lakukan tidak sesuai dengan usia mereka dan dilakukan secara terpaksa karena tuntutan hidup. Selain itu, karena mereka terbiasa hidup di jalan dan terlepas dari pengawasan, hal ini mempengaruhi kepribadian yang terbentuk. Mereka cenderung memiliki kepribadian yang berjiwa bebas, keras, susah diatur, kasar, dan suka melawan. Jika dibiarkan terus-menerus, hal ini membuat mereka memiliki kualitas hidup yang buruk hingga masa yang akan mendatang.

1.1.2 Fasilitas Pemberdayaan Anak Jalanan di Surabaya

Jika dilihat dari jumlah anak jalanan per tahun di Surabaya, jumlah anak jalanan cenderung menurun tiap tahunnya. Hal ini disebabkan karena sistem operasi anak jalanan yang dilakukan sudah cukup berjalan optimal dan pengawasan yang dilakukan sudah cukup tegas.

Selain sistem operasi dan pengawasan, dalam upaya mengatasi permasalahan anak jalanan pemerintah yaitu mendirikan rumah singgah dan beberapa fasilitas pemberdayaan lainnya, salah satunya yaitu dengan mendirikan UPTD Kampung Anak Negeri. Namun kenyataannya, bentuk pembinaan dan pemberdayaan yang ada masih belum bisa memberikan dampak yang maksimal dari segi pendidikan dan kenyamanan pengguna. Beberapa anak jalanan yang sudah berada di rumah singgah merasa kurang nyaman berada dalam rumah singgah. Selain itu, proses belajar mengajar dalam rumah singgah ini cenderung kurang kondusif karena fasilitas kelas dan ruang pembelajaran yang kurang memadai dan suasana belajar yang kurang menyesuaikan kondisi anak jalanan.

1.2 Isu dan Konteks Desain

1.2.1 Isu

Dalam mendukung proses penanganan masalah anak jalanan, pemberdayaan dan pembinaan tidak hanya dilakukan oleh para pendamping saja, tetapi juga ditunjang melalui segi arsitektural. Berdasarkan kondisi rumah singgah yang ada, maka diperlukan adanya redesain atau penataan kembali ruang yang sudah ada demi tercapainya penanganan yang lebih baik. Adapun permasalahan yang diangkat yaitu fasilitas rumah singgah yang kurang memadai dan suasana belajar yang kurang sesuai dengan karakter anak jalanan.

1.2.2 Konteks Desain

1.2.2.1 Rumah Singgah Kampung Anak Negeri

Dalam mengatasi permasalahan anak jalanan, Pemerintah Kota Surabaya telah melakukan berbagai upaya, baik di tingkat pusat maupun daerah, yaitu Lingkungan Pondok Sosial (Liponsos) Keputih dan Kampung Anak Negeri di Wonorejo. Liponsos merupakan tempat penampungan sementara bagi anak jalanan. Apabila anak jalanan sudah tidak berhubungan dengan orangtuanya, maka anak tersebut dialokasikan menuju Kampung Anak Negeri, dimana fasilitas ini berupa pemberdayaan yang difokuskan bagi anak-anak bermasalah sosial.



Gambar 1.1. UPTD Kampung Anak Negeri
(Sumber : surabayaonline.co)

1.2.2.2 Lingkup Perancangan

Berdasarkan informasi tersebut diatas, muncul sebuah ide untuk meredesain Kampung Anak Negeri pada kawasan Wonorejo, Surabaya. Redesain yaitu suatu langkah untuk melakukan pembaharuan ulang arsitektur yang sudah ada dengan menata kembali hal-hal yang sekiranya perlu diperbaiki untuk mengoptimalkan unsur di dalamnya. Hal ini dilakukan untuk memunjang model penanganan anak jalanan yang nantinya akan meningkatkan kualitas hidup anak jalanan sebagai bekal untuk masa yang akan mendatang.

Jika ditinjau dari segi lingkup perancangan, kondisi tapak sudah cukup berpotensi dalam pembangunan rumah singgah. Jika ditinjau dari segi keamanan, lokasi site sudah cukup aman karena tidak terlalu dekat dengan titik kemacetan sehingga dapat mengurangi potensi turunnya anak jalanan ke jalanan.

Batasan wilayah pada rancangan pada wilayah ini yaitu terletak pada kawasan Wonorejo, tepatnya pada Jalan Wonorejo Timur no. 130, Wonorejo, Rungkut, Surabaya.

1.2.2.3 Konteks Pengguna

Penghuni dari Kampung Anak Negeri terdiri atas penghuni tetap, yaitu anak jalanan dan tiga orang pendamping, serta penghuni tidak tetap, yang terdiri atas beberapa pendamping dan staff. Anak jalanan yang berada dalam rumah singgah ini laki-laki berusia 9 hingga 16 tahun. Penghuni dari Kampung Anak Negeri Wonorejo yaitu anak jalanan dengan kategori:

- a. *children of the street*, anak-anak tersebut sudah yang tidak berhubungan lagi dengan orang tuanya. Mereka tinggal 24 jam di jalanan dan menggunakan semua fasilitas jalanan sebagai ruang hidupnya. Hubungan dengan keluarga sudah terputus.
- b. *children on the street*, anak-anak yang berhubungan tidak teratur dengan orang tua. Mereka adalah anak yang bekerja di jalanan. Mereka seringkali diindentikan sebagai pekerja migran kota yang pulang tidak teratur kepada orang tuanya di kampung.

Apabila anak sudah jarang berhubungan dengan orangtuanya, maka sudah tidak ada lagi faktor keluarga ataupun faktor lingkungan yang mempengaruhi kepribadian anak jalanan itu sendiri. Sehingga, adanya batasan pengguna pada rumah singgah ini bertujuan untuk memaksimalkan penanganan dalam rumah singgah itu sendiri.

Karena bangunan rumah singgah juga memiliki fasilitas pendidikan, maka metode pembelajaran merupakan aspek yang berpengaruh dalam perancangan. Berdasarkan lingkup perancangan, karakteristik anak jalanan, metode pembelajaran yang ingin diterapkan yaitu pembelajaran informal. Metode pembelajaran informal itu sendiri atas *Focus Discussion Group (FGD)* dan praktek. Selain itu, metode kegiatan belajar mengajar juga diterapkan hanya pada saat-saat tertentu.

1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain

1.3.1 Permasalahan

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang, isu, dan konteks perancangan, permasalahan perancangan secara general yang akan diangkat di dalam tugas akhir ini adalah bagaimana perancangan redesain bangunan rumah singgah yang tepat untuk memberikan penanganan bagi anak jalanan. Melalui penanganan yang tepat, tentunya dapat memberikan kualitas hidup yang lebih baik sehingga mereka tumbuh menjadi generasi yang sukses.

Permasalahan perancangan kedua yaitu bagaimana upaya meningkatkan kualitas hidup anak jalanan melalui penerapan *behavior setting* pada rancangan, dimana rancangan tersebut dapat mewadahi kegiatan positif dan sebagai penunjang dalam peningkatan kualitas hidup.

1.3.2 Kriteria Desain

Berdasarkan pemaparan permasalahan desain, kriteria desain pada bangunan rancang yaitu:

1. Rancangan bangunan rumah singgah dapat menyesuaikan kebutuhan pengguna, mewadahi kegiatan positif, serta penunjang dalam peningkatan kualitas hidup.
2. Rancangan dapat meningkatkan kualitas hidup anak jalanan melalui penerapan *behavior setting*.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 2

PROGRAM DESAIN

2.1 Definisi Bangunan Rancang

2.1.1 Fungsi

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, bangunan ini berfungsi sebagai rumah singgah. Definisi rumah singgah menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2012 yaitu suatu tempat tinggal sementara bagi penerima pelayanan yang dipersiapkan untuk mendapat pelayanan lebih lanjut.

Rumah singgah merupakan tempat penampungan sementara bagi anak jalanan. Rumah singgah merupakan proses pembinaan yang bersifat tidak resmi, yang bertujuan untuk membentuk kembali sikap dan perilaku anak jalanan yang disesuaikan dengan nilai serta norma yang berlaku di masyarakat, baik dalam bentuk pendidikan secara formal maupun informal. Adapun rumah singgah bersifat *Centre Based Residential Centre*, yaitu hunian tetap bagi anak jalanan.

2.1.2 Program Aktivitas

Aktivitas dan ruang yang dibutuhkan oleh pengguna dalam rumah singgah adalah sebagai berikut:

a. Anak-anak (Penghuni)

- Aktivitas sehari-hari

Tabel 2.1 Tabel Aktivitas Sehari-hari

No	Aktivitas	Waktu	Ruang
1.	Sholat subuh	04.00	Musholla
2.	Sekolah/Bimbingan	Dijelaskan secara rinci	Sekolah masing-masing /Ruang belajar

Lanjutan Tabel 2.1

3.	Sholat zuhur	12.30	Musholla
4.	Makan siang	13.00	Ruang Makan
5.	Istirahat	14.00	Kamar
6.	Sholat ashar	15.00	Musholla
7.	Belajar	15.30 – 17.00	Ruang Belajar
8.	Bermain/Olahraga	15.30 – 17.00	Lapangan/Ruang olahraga
9.	Sholat maghrib/mengaji	17.30 – 18.30	Musholla
10.	Makan malam	18.30 – 19.00	Ruang Makan
11.	Sholat isha	19.00 – 19.30	Musholla
12.	Persiapan	19.30 – 20.00	Kamar
13.	Tidur	20.00 – 04.00	Kamar

Sumber : Penulis

Sekolah : Kegiatan belajar secara formal di sekolah

Lokasi : Sekolah masing-masing

Durasi : 06.30 – 12.00, 06.30 – 15.00

Bimbingan : Kegiatan belajar informal

Durasi : 06.30 – 12.00

Lokasi dan Durasi per Ruang:

- Belajar *Indoor* (3 jam) :
Learning Pod (9-12 tahun)

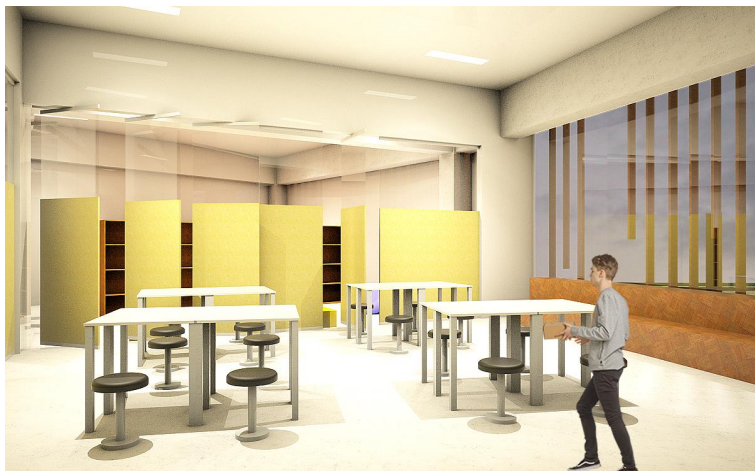


Gambar 2.1 Interior *Learning Pod*
(Sumber : Penulis)



Gambar 2.2 *Learning Pod*
(Sumber : Penulis)

Ruang Kelas (13-16 tahun)



Gambar 2.3 Ruang Kelas
(Sumber : Penulis)

- Belajar *Outdoor* (2 jam) : Area belajar outdoor



Gambar 2.4 Area Belajar *Outdoor*
(Sumber : Penulis)

Rincian aktivitas :

- Belajar *indoor* (06.30-09.30), istirahat (09.30-10.00), belajar *outdoor* (10.00-12.00)
 - Belajar *outdoor* (06.30-08.30), istirahat (08.30-09.00), belajar *indoor* (09.00-12.00)
- Aktivitas tambahan : kegiatan belajar praktek yang dilakukan secara tentatif.

Tabel 2.2 Tabel Aktivitas Tambahan

No	Aktivitas	Ruang
1.	Olahraga	Ruang olahraga
2.	Band	Ruang Band
3.	Komputer	Ruang Komputer
4.	Futsal	Lapangan
5.	Bercocok tanam	Area bercocok tanam
6.	Memelihara ikan	Kolam ikan
7.	Membaca buku	Ruang baca
8.	Workshop	Aula
9.	Acara (eventual)	Aula
10.	Bimbingan dan Konseling	Ruang konseling

Sumber : Penulis

b. Pengelola

Tabel 2.3 Tabel Aktivitas Pengelola

No	Pelaku	Aktivitas	Ruang
1.	Kepala UPTD	Mengelola, mengontrol, dan mengatur seluruh tanggung jawab di rumah singgah	Ruang Kepala UPTD
		Koordinasi dengan staff	Ruang rapat
		Menerima tamu	Ruang tamu
		Makan dan minum	Pantry
2.	Sekretaris	Membantu Kepala UPTD	Ruang sekretaris
		Menyimpan data-data penting	Ruang arsip
		Mengikuti rapat	Ruang rapat
		Makan dan minum	Pantry
3.	Staff administrasi	Mengatur administrasi	Ruang staff
		Membantu melayani tamu	Ruang tamu
		Mengikuti rapat	Ruang rapat
		Makan dan minum	Pantry
4.	Pendamping	Pengajar	Ruang belajar
		Mondampingi dan mengawasi anak-anak	
		Monitoring kegiatan anak	
		Mengawasi anak di malam hari	Kamar tidur pendamping
5.	Staff Resepsionis	Memberi informasi kepada tamu/pengunjung	Resepsionis
6.	Marinir	Komando dalam kegiatan anak sehari-hari	
		Mengawasi anak di malam hari	Kamar tidur anak
7.	Juru Masak	Menyiapkan dan menyajikan makanan	Dapur dan ruang makan
		Mencuci peralatan masak	Dapur
8.	Psikolog	Konseling terhadap anak	Ruang konseling

Lanjutan Tabel 2.3

9.	Staff Kesehatan	Memeriksa, mengobati, menyimpan obat-obatan	Ruang kesehatan
10.	Staff Keamanan	Menjaga keamanan	Ruang keamanan (Pos Satpam, CCTV)
11.	Staff Kebersihan	Membersihkan seluruh ruangan	
		Mencuci pakaian	Area cuci baju dan jemuran
		Menyimpan peralatan bersih-bersih	Janitor
		Membuang sampah	Tempat pembuangan sementara
12.	Staff Pemeliharaan	Menjaga dan merawat yang berhubungan dengan listrik dan pemeliharaan lainnya	Ruang mekanikal, Ruang elektrikal

Sumber : Penulis

c. Pengunjung

Pengunjung bangunan merupakan pengguna tentatif pada bangunan. Adapun aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung bermacam-macam, antara lain mengunjungi anak, *survey*, kuliah kerja nyata (KKN), hingga mengadakan suatu acara bersama penghuni.

2.1.3 Kebutuhan Jumlah dan Besaran Ruang

2.1.3.1 Kebutuhan Ruang

Berdasarkan daftar aktivitas dan ruang yang dibutuhkan oleh pengguna, maka klasifikasi kebutuhan ruang dapat dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu:

1. Kelompok Aktivitas Penghuni
2. Kelompok Aktivitas Pengelola
3. Kelompok Aktivitas Penunjang
4. Kelompok Aktivitas Service

Tabel 2.4 Tabel Kelompok Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

No.	Kelompok Aktivitas	Kebutuhan Ruang
1.	Penghuni	Kamar tidur
		Ruang belajar
		Lapangan
		Ruang olahraga
		Ruang band
		Ruang komputer
		Ruang baca
		Kamar mandi
2.	Pengelola	Ruang Kepala UPTD
		Ruang sekretaris
		Ruang staff
		Ruang rapat
		Ruang arsip
		Ruang tamu
		Pantry
		Toilet
3.	Penunjang	Dapur
		Ruang makan
		Ruang kesehatan
		Musholla
		Area Wudhu
		Resepsionis
		Aula
		Ruang konseling
		Area cuci baju dan jemur
4.	Service	Area parkir
		Janitor
		Gudang

Lanjutan Tabel 2.4

		Pos Satpam
		Ruang CCTV
		Ruang pompa
		Ruang MEE

Sumber : Penulis

2.1.3.2 Besaran Ruang

a. Area Penghuni

Berikut adalah daftar ruangan yang dibutuhkan pada area penghuni beserta standar ukuran ruang yang harus dipenuhi.

- Private

Tabel 2.5 Tabel Besaran Ruang Area Penghuni (Private)

Nama Ruang	Kapasitas	Ukuran Ruang (m2)	Jumlah Ruang	Total (m2)	Sumber
Kamar tidur anak	6	9,6/orang x 6 = 57,6	8	460,8	Data Arsitek
Kamar tidur remaja	6	9,6/orang x 6 = 57,6	4	230,4	Data Arsitek
Ruang Komunal		6 x 10	1	60	
Kamar mandi	1	Luas : 2,25 $3 \times 2,25 = 6,75$ -Wastafel Ukuran : 1,45 x 0,55 Jumlah : 2 $2 \times (1,45 \times 0,55) = 1,6$ $6,75 + 1,6 + 20\% = 10,02$	2	20,04	Data Arsitek

- Semi Private

Tabel 2.6 Besaran Ruang Area Penghuni (Semi Private)

Nama Ruang	Kapasitas	Ukuran Ruang (m2)	Jumlah Ruang	Total (m2)	Sumber
Ruang belajar	20	4/orang x 20 = 80 Sirkulasi 20% = 8	2	88	Data Arsitek
Lapangan		25 x 20	1	500	Data Arsitek
Ruang olahraga	40 - 45	200	1	200	Data Arsitek
Ruang band	10	6 x 8	1	48	
Ruang komputer	10	6 x 8	1	48	
Ruang baca	20	2,4m2/orang @20 x 2,4 = 48 -Rak buku 0,5 x 2,8 Jumlah : 3 3 x (0,5 x 2,8) = 4,2 48 + 4,2 + 20%	1	62,64	Data Arsitek dan Timesaver Standards
<i>Learning Pod</i>	15	30	3	90	

Sumber : Penulis

b. Area Pengelola

Berikut adalah daftar ruangan yang dibutuhkan pada area pengelola beserta standar ukuran ruang yang harus dipenuhi.

Tabel 2.7 Besaran Ruang Area Pengelola

Nama Ruang	Kapasitas	Ukuran Ruang (m2)	Jumlah Ruang	Total (m2)	Sumber
Ruang Kepala UPTD	1	28	1	28	Data Arsitek
Ruang sekretaris	1 - 2	16	1	16	Data Arsitek

Lanjutan Tabel 2.7

Ruang staff	5	20 + 30%	1	26	Data Arsitek
Ruang rapat	12	2/orang x 12	1	24	Data Arsitek
Ruang arsip	2	6	1	6	Data Arsitek
Ruang tamu	5	20	1	20	Data Arsitek
Pantry	10	44	1	44	Data Arsitek
Toilet	1	1,5	4	6	Data Arsitek

Sumber : Penulis

c. Area Penunjang

Berikut adalah daftar ruangan yang dibutuhkan pada area penunjang beserta standar ukuran ruang yang harus dipenuhi.

Tabel 2.8 Besaran Ruang Area Penunjang

Nama Ruang	Kapasitas	Ukuran Ruang (m2)	Jumlah Ruang	Total (m2)	Sumber
Dapur	4	2,4 x 3,95	1	9,48	Data Arsitek
Ruang makan	60	Meja(6 orang)= 3,9 3,9 x 10 = 39 39 + 20%	1	56,8	Data Arsitek
Ruang kesehatan	3	2 x 3	1	6	Data Arsitek
Musholla	60	0,85/orang x 60 = 51 Ruang Imam : 2x2 = 4 51 + 4 + 20%	1	66	Data Arsitek

Lanjutan Tabel 2.8

Area Wudhu	6	$4 \times 3,6 = 14,4$	2	28,8	Standar Perancangan Tempat Wudhu dan Tata Ruang Masjid
Resepsionis	2	2/orang + 20%	1	4,8	Data Arsitek
Aula			1	200	
Ruang konseling	3	2×3	1	6	
Area cuci baju dan jemur	3-4	Area cuci : $1,7 \times 1,8$ Area jemur : $1,6 \times 1,8$ + 20% Ruang Setrika : $2,2 \times 1,3$	1	9,38	Timesaver Standards

Sumber : Penulis

d. Area Service

Berikut adalah daftar ruangan yang dibutuhkan pada area penghuni beserta standar ukuran ruang yang harus dipenuhi.

Tabel 2.9 Besaran Ruang Area Service

Nama Ruang	Kapasitas	Ukuran Ruang (m2)	Jumlah Ruang	Total (m2)	Sumber
Area parkir	Motor : 20 Mobil : 15	Motor : $20 \times (1 \times 2,2) = 44 \text{ m}^2$ Mobil : $15 \times (2,4 \times 5,5) = 198 \text{ m}^2$ Sirkulasi (30%) = $72,6 \text{ m}^2$	1	314,6	Data Arsitek
Janitor	1	3	2	6	

Gudang	2-3	6	1	6	
Pos satpam	1-2	3	1	3	
Ruang CCTV	2-3	3,72	1	3,72	
Ruang pompa	1	9	1	9	
Ruang MEE	1	18	1	18	SNI 03-3647-1994

Sumber : Penulis

2.1.4 Persyaratan Terkait Aktivitas dan Ruang

Tabel 2.10 Persyaratan Terkait Aktivitas dan Ruang

No	Nama Ruang	Aspek	Persyaratan
1.	Kamar Tidur	Kapasitas	9,6m ² per orang untuk orang dewasa
		Ventilasi	Minimal = 1/9 luas lantai atau 11% luas ruang Lubang ventilasi tetap = 5% luas lantai Apabila ditambah dengan lubang udara lainnya menjadi 10% luas lantai
		Pencahayaan	Luas jendela kaca minimum = 20% luas lantai
		Penerangan	Kamar memiliki standar tingkat penerangan sebesar 50 lux
		Kelembapan	Kenyamanan udara ruang dicapai pada kelembapan udara 50% - 60%
2.	Ruang Belajar Focus Discussion Group	Kapasitas	Dengan range usia rata-rata 8 – 16 tahun, maka kapasitas dalam satu kelas haruslah dalam range antara 12 – 24 orang.
		Penataan Ruang	-Memiliki ruang tersendiri, tidak digabungkan dengan aktivitas lain -Tingkat kebisingan yang rendah
		Penerangan	Dengan range tinggi ruangan antara 3m hingga 5m, maka tingkat penerangan 250lux hingga 300lux. Adapun warna cahaya lampu yang optimal untuk ruang belajar yaitu warna putih netral.

Lanjutan Tabel 2.10

3.	Ruang Belajar belajar mengajar	Penerangan	Dengan range tinggi ruangan antara 3m hingga 5m, maka tingkat penerangan berkisar antara 500lux hingga 750lux. Adapun warna cahaya lampu yang optimal untuk ruang belajar yaitu warna putih netral.
		Penataan Ruang	-Memiliki ruang tersendiri, tidak digabungkan dengan aktivitas lain -Tingkat kebisingan yang rendah
		Kapasitas	Dengan range usia rata-rata 8 – 16 tahun, maka kapasitas dalam satu kelas haruslah dalam range antara 12 – 24 orang.
4,	Ruang Belajar Praktek	Penerangan	Dengan range tinggi ruangan antara 3m hingga 5m, maka tingkat penerangan berkisar antara 500lux hingga 750lux. Adapun warna cahaya lampu yang optimal untuk ruang belajar yaitu warna putih netral.
		Kapasitas	Karena bentuk ruang yang fleksibel, kapasitas menyesuaikan fleksibilitas ruang.
		Penataan Ruang	-Ruang bersifat fleksibel - Dinding ruang dapat dibuka dan ditutup sesuai dengan suasana pembelajaran

Sumber : Penulis

2.2 Deskripsi Tapak

2.2.1 Analisa Lahan



Gambar 2.5. Lokasi UPTD Kampung Anak Negeri
(sumber: olahan dari Google Maps)

Lahan Rumah Singgah Kampung Anak Negeri terletak di Jalan Wonorejo Timur No. 130, Wonorejo, Rungkut, Surabaya. Lahan memiliki luas sebesar 5.330 m². Lokasi site berada di pojok membuat dua sisi lahan menghadap ke jalan, yaitu ke arah utara dan timur. Adapun batas-batas pada lahan, antara lain:

Utara : Jalan Wonorejo Timur

Selatan : Fasilitas komersil

Barat : Fasilitas komersil

Timur : Jalan Wonorejo Rusun

a. Neighborhood

Lokasi site berada dalam kawasan permukiman dan komersil. Lokasi lahan cukup berdekatan dengan dua permukiman, yaitu Rusunawa Wonorejo dan Perumahan Home Graha Sentosa.

Jika ditinjau dari tinggi bangunan sekitar, bangunan ini tidak terhalang oleh tinggi bangunan sekitarnya. Namun, jika ditinjau dari view luar bangunan, bangunan ini tidak terlihat sehingga hal ini cukup mempersulit para pengunjung untuk menemukan lokasi bangunan tersebut.

Bangunan berlokasi pada Jalan Wonorejo Timur. Jalan ini tidak terlalu ramai meskipun ada beberapa kendaraan yang melewati jalan ini. Berdasarkan kondisi jalan yang tidak terlalu ramai, lokasi site tidak memberikan potensi bagi anak jalanan untuk beraktivitas di jalan.



Gambar 2.6. Peta Peruntukkan Lokasi Rancang
(Sumber: olahan dari <http://petaperuntukan.surabaya.go.id/cktr-map/>)

b. Kebisingan

Lokasi tapak yang berada di sekitar kawasan permukiman memiliki tingkat kebisingan yang rendah sehingga dapat mendukung suasana rumah singgah yang kondusif. Walaupun terdapat beberapa area komersil pada daerah ini, namun area tersebut tidak terlalu ramai dikunjungi.

c. Akses

Dalam segi akses, Kampung Anak Negeri hanya dapat diakses melalui Jalan Wonorejo. Jalan Wonorejo memiliki dua ruas jalan sehingga dapat diakses dua arah. Jalan Wonorejo sendiri memiliki lebar jalan sekitar 6 m, dapat diakses menggunakan kendaraan baik roda dua maupun roda empat. Sedangkan Jalan Wonorejo Rusunawa memiliki lebar jalan sekitar 4 m. Akses kendaraan roda empat hanya satu arah. Selain itu, ketersediaan lahan parkir dalam Kampung Anak Negeri sangat minim sehingga terkadang pengujung harus memarkirkan kendaraan di pinggir jalan. Padahal, Kampung Anak Negeri cukup sering mendapat kunjungan sehingga membutuhkan ketersediaan lahan parkir yang lebih besar. Walaupun kondisi Jalan Wonorejo Rusunawa cenderung jarang diakses, hal ini mengganggu sirkulasi pengguna jalan, terutama penghuni Rusunawa.



Gambar 2.7 dan 2.8. Akses Menuju Site
(Sumber: olahan dari *google earth*)

2.2.2 Kajian Peraturan

Kajian peraturan yang akan dijadikan acuan dalam meredesain yaitu Peraturan Walikota Surabaya Nomor 75 Tahun 2014. Berdasarkan Peraturan Walikota Surabaya Nomor 75 Tahun 2014, maka ketentuan yang sekiranya sudah diatur dalam peraturan ini antara lain:

- a. Peruntukkan lahan dan penggunaan bangunan;
- b. Syarat-syarat zoning yang berisi

- KDB maksimum
- KLB maksimum
- KDH minimum
- Ketinggian maksimum bangunan
- GSB
- GSP
- Prasarana dan sarana jaringan utilitas apabila dibutuhkan dan ketentuan khusus yang dianggap diperlukan

2.2.3 Kajian Peraturan dan Data Terkait

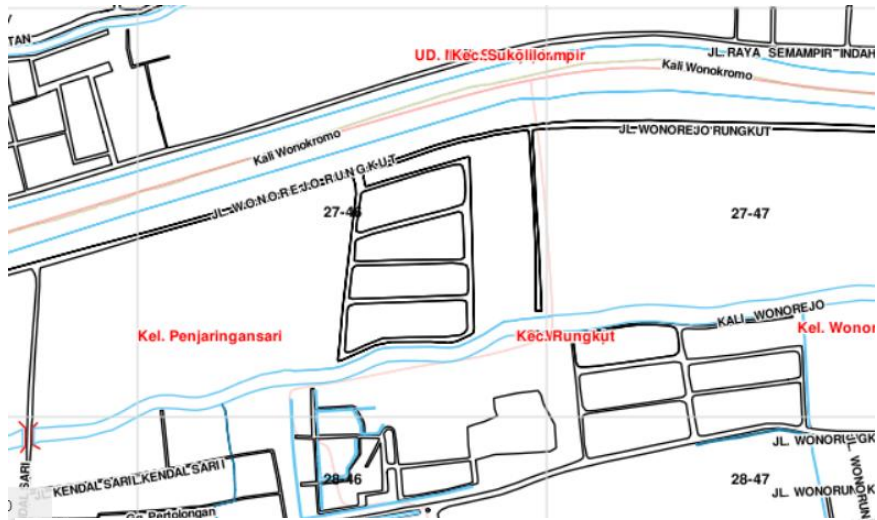
a. Penggunaan bangunan yang dapat dibangun pada site yaitu area perumahan dan fasilitas komersil.

b. Syarat zoning (menurut Peraturan Walikota Surabaya Nomor 75 Tahun 2014)

- KDB maksimum: 50%
- KLB maksimum: -
- KDH minimum: -



Gambar 2.9. Peta Peruntukkan Lokasi Rancang
(Sumber: olahan dari <http://petaperuntukan.surabaya.go.id/cktr-map/>)



Gambar 2.10. GSB pada Lahan Rancangan
(Sumber: olahan dari <http://petaperuntukan.surabaya.go.id/cktr-map/>)

- GSB :
 Utara : 16 m
 Selatan : -
 Barat : 4 m
 Timur : 8 m

BAB 3

PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

3.1 Pendekatan

Konsep *Behavior Setting* atau dikenal dengan istilah “tatar perilaku” merupakan konsep yang menggambarkan suatu hubungan antara perilaku dan lingkungan bagi perancangan arsitektur. Syarat terbentuknya *behavior setting* yaitu adanya serangkaian aktivitas bersama orang lain ketika terdapat pola perilaku tertentu yang dikombinasikan dengan objek tertentu dalam batas ruang dan waktu tertentu. Roger Barker dan Herbert Wright menjelaskan bahwa *behavior setting* merupakan kombinasi perilaku dan lingkungan. *Behavior setting* dapat didefinisikan sebagai kombinasi yang pas antara aktivitas dan tempat dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Terdapat suatu aktivitas yang berulang, berupa suatu pola perilaku (*standing pattern of behavior*). Dapat terdiri atas satu atau lebih pola perilaku ekstraindividual.

Istilah ekstraindividual menunjukkan bahwa sebuah setting tidak hanya bergantung pada seseorang atau objek. Contoh kasus dalam istilah ini yaitu dalam kegiatan rapat. Apabila direktur pemimpin rapat tersebut tidak dapat menghadiri kegiatan dalam setting tersebut, maka *behavior setting* dalam kegiatan rapat tersebut tetap dapat berjalan dengan adanya orang pengganti. Hal ini juga berlaku pada objek dan lokasi. Pada umumnya, tidak ada objek atau lokasi yang sedemikian pentingnya sehingga tidak tergantikan.

- b. Dengan tata lingkungan tertentu (*circumjacent milieu*), milieu ini berkaitan dengan pola perilaku.

Istilah *circumjacent milieu* merujuk pada batas fisik dan temporal dari sebuah setting. Setiap *behavior setting* berbeda dari setting lainnya menurut waktu dan ruang. Seseorang hanya dapat menjadi

partisipan dalam sebuah *behavior setting* apabila ia masuk ke dalam setting tertentu pada waktu dan tempat yang tepat.

- c. Membentuk suatu hubungan yang sama antar keduanya (*synomorphy*).

Istilah *synomorphic* merujuk pada adanya hubungan antara milieu dan perilaku. Batas-batas milieu dan bagian internal sebuah *setting* tidak ditentukan secara sembarangan, tetapi merupakan sesuatu yang harus selaras dengan pola perilaku ekstraindividual dalam setting.

- d. Dilakukan pada periode waktu tertentu.

3.2 Metoda

3.2.1 Research Method

Dalam proses redesain, diperlukan adanya evaluasi ataupun observasi terhadap kekurangan dari segala aspek dalam bangunan. Oleh karena itu, metode yang digunakan berupa *Research Method* dimana konsep desain rancang merupakan hasil riset dan observasi dari bangunan yang sudah ada. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam metode ini yaitu:

a. Investigation

Definsi investigasi menurut KBBI yaitu penyelidikan dengan mencatat atau merekam fakta melakukan peninjauan, percobaan, dan sebagainya, dengan tujuan memperoleh jawaban atas pertanyaan. Proses investigasi dilakukan dengan wawancara. Wawancara merupakan salah satu langkah dalam pencarian data. Hasil informasi yang didapat melalui wawancara berupa data kualitatif.

b. Collecting Formal Data

Setelah itu, dilanjutkan dengan pengumpulan data dimana salah satu perolehan sumber data itu sendiri berasal dari tahapan sebelumnya, yaitu investigasi. Pengumpulan data juga dapat dilakukan dengan survey

lapangan, dimana data tersebut dicantumkan melalui foto, ukuran, serta lingkup perancangan dan pengaruhnya terhadap bangunan.

Jika data-data yang dikumpulkan sudah cukup lengkap, data-data tersebut nantinya harus ditunjang melalui teori atau data yang mendukung. Hal ini dilakukan melalui studi literatur. Studi literatur dilakukan untuk mencari data mengenai standar kebutuhan ruang rumah singgah, program pokok rumah singgah yang mendukung fungsi bangunan.

Teori dan Data Pendukung

Psikologi Lingkungan Ruang Kelas Terbuka

Ruang kelas terbuka dengan kebisingan dan gangguan visual dapat mengalihkan perhatian dari rencana pelajaran yang terbaik (Gump, 1987). Interior yang membosankan, pencahayaan yang kurang baik, dan kurangnya tempat-tempat yang menyenangkan membuat suasana sekolah kurang mendukung sebagai tempat untuk bekerja dan belajar (Heschong, 1999). Di sisi lain, proses perencanaan ruang kelas terbuka juga dapat dipertimbangkan agar terbentuknya lingkungan ruang belajar yang menyenangkan.

Evans dan Lovell (1979) menawarkan modifikasi desain berikut: (1) Pengalih perhatian visual dan auditori harus dikurangi; (2) batas-batas kegiatan harus memiliki batas yang pasti; (3) kelas harus lebih mudah diakses; (4) area privasi untuk guru serta siswa harus disediakan; dan (5) beberapa area dimana klaim teritorial dapat diletakkan harus disediakan sehingga siswa dapat mengembangkan rasa kontrol pribadi.

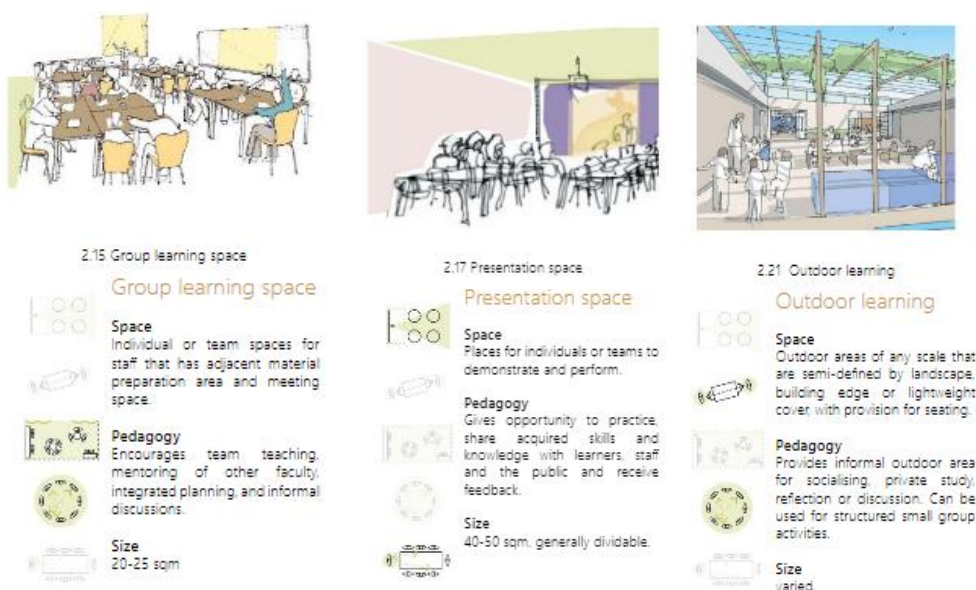
Metode Pembelajaran berdasarkan Karakteristik Pengguna

Pada umumnya anak jalanan memiliki latar belakang kondisi keluarga, lingkungan, dan ekonomi yang kurang mendukung. Selain itu, mereka berada pada lingkungan yang kurang memfasilitasi. Adapun metode pengajaran yang disarankan yaitu

1. Metode pembelajaran yang informal (diskusi, praktek, belajar melalui teman sebaya, belajar melalui komunitas)
2. Suasana yang mendukung, tidak *overcrowding* dan *chaotic*, serta belajar dalam kelas kecil agar perhatian tidak mudah teralihkan.
3. Mengasah potensi dan kelebihan dari anak jalanan

Anak jalanan pada rumah singgah ini yaitu laki-laki berusia 9 hingga 16 tahun. Pada umumnya, anak laki-laki lebih menyukai metode pembelajaran praktek, diskusi, dan *self assertive speech*. Di usia pra remaja (9-12), metode pembelajaran yang sering diterapkan yaitu metode diskusi karena dalam usia tersebut mereka senang untuk berdiskusi. Sementara pada usia remaja (13-16), metode pembelajaran *self assertive speech* karena pada usia tersebut mereka senang untuk mengungkapkan opini atau ide.

(Sumber : Educational Psychology, John Santrock)



Bentuk Kelas

c. Sintesa

Sintesa dapat diartikan sebagai integrasi dari dua atau lebih elemen yang nantinya menghasilkan suatu hasil baru. Sintesa dalam metode ini dapat diartikan sebagai proses penarikan kesimpulan atas isu permasalahan dan didukung oleh teori pendukung. Sintesa dapat dituliskan berupa poin-poin permasalahan yang ingin diselesaikan.

Tabel 3.1 Penjabaran *Research Method*

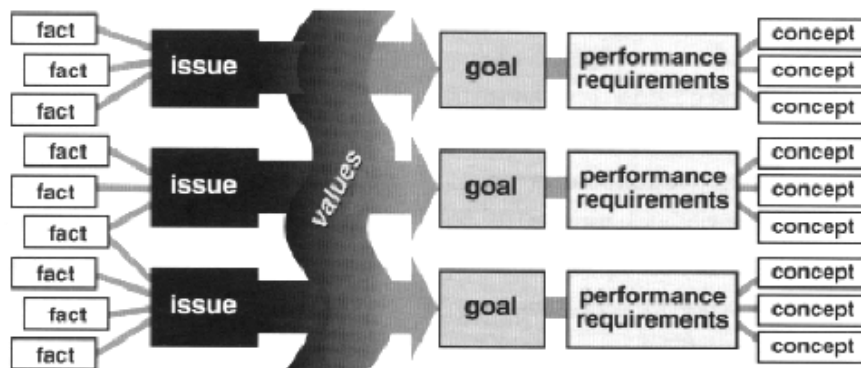
<i>Investigation</i>	<i>Collecting Formal Data</i>	<i>Sintesa</i>
Fasilitas belajar yang kurang memadai	Kondisi eksisting: Posisi aula sebagai tempat berlangsungnya kegiatan belajar formal diletakkan bersebelahan dengan lapangan futsal. Jadwal kegiatan antara belajar dan olahraga/bermain berlangsung secara bersamaan. Sehingga, kegiatan belajar tidak dapat berlangsung secara maksimal karena anak-anak tidak fokus dan terdistraksi akan kegiatan yang berlangsung di lapangan. Studi literatur: dicantumkan dalam Kajian Teori Pendukung (Psikologi Lingkungan : Ruang Kelas Terbuka)	Penataan masa bangunan dan ruang yang kurang menyesuaikan aktivitas di dalamnya
	Kondisi eksisting: Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan bersifat monoton dan formal. Adapun fasilitas kelas yang tersedia bersifat sejenis bentuk ruang, padahal kegiatan belajar jenisnya bermacam-macam. Selain itu, bentuk pengajaran cenderung disamaratakan dalam semua	Suasana pembelajaran yang kurang menyesuaikan anak jalanan

Lanjutan Tabel 3.1

	Kalangan usia. Kondisi kelas eksisting : 42 x 40 Studi Literatur : dicantumkan dalam Teori dan Data Pendukung (Meode Pembelajaran berdasarkan Karakteristik Pengguna)	
--	--	--

Sumber : Penulis

3.2.2 Architectural Programming - Donna Duerk



Gambar 3.4. Architectural Programming Donna Duerk
(Sumber :Architectural Programming)

Issue

Isu merupakan permasalahan, pertanyaan, topik, proposisi, atau situasi yang menuntut suatu respon dalam bentuk desain agar bangunan sesuai dengan klien dan pengguna. Isu merupakan sebuah topik yang diangkat dalam suatu desain tertentu, dimana topik tersebut menjadi acuan utama desainer untuk bertindak dan mengambil keputusan dalam mendesain.

Dalam menentukan sebuah isu, isu harus didukung oleh beberapa fakta terkait. Fakta merupakan data eksisting yang bersifat objektif, spesifik, dan dapat dibuktikan melalui keterukuran atau observasi.

Goal

Goal merupakan pernyataan berupa tujuan yang ingin dicapai atau sebagai acuan penyelesaian sebuah desain. Goals harus memiliki kata ‘harus’ karena goal adalah statement yang ingin diwujudkan di masa depan. Setiap elemen isu memiliki sebuah goal yang menentukan bagaimana isu tersebut harus diselesaikan agar proyek berhasil. Goal harus dituliskan secara jelas tentang tingkat kualitas yang diinginkan dalam proyek akhir.

Performance Requirement (PR)

Kriteria adalah pernyataan tentang fungsi terukur dari suatu objek, bangunan, atau tempat yang harus memberikan tujuan yang harus dipenuhi. Goal adalah pernyataan tentang kualitas yang harus dicapai oleh suatu proyek, merupakan acuan yang berguna untuk membuat performance requirements sebagai pernyataan tentang bagaimana lingkungan harus diciptakan untuk mencapai kualitas lingkungan yang diinginkan atau dihasilkan.

Konsep

Konsep desain menurut Duerk (1993) adalah pernyataan ideal dari kumpulan hubungan dari beberapa elemen yang berada di bawah kontrol arsitek seperti bentuk, material, tekstur, warna, dan sebagainya. Konsep merupakan solusi diagramatik atau implementasi dari kriteria atau performance requirements yang ditetapkan. Oleh karena itu, konsep harus memiliki tingkat kedetailan yang lebih dibandingkan dengan kriteria/performance requirement yang sudah ditentukan.

(Penjabaran Architecture Programming dijabarkan pada Tabel 3.2 Konsep dijelaskan pada Bab 4)

Tabel 3.2 Penjabaran Isu hingga Konsep

<i>Issue</i>	<i>Goals</i>	<i>Performance Requirements</i>
<i>Ambience</i>	Membentuk suasana bangunan rumah singgah yang sesuai melalui <i>behavior setting</i> sebagai penanganan bagi anak jalanan	Suasana rumah singgah bersifat santai namun tetap terawasi
<i>Person</i>	Rancangan dapat menyesuaikan kebutuhan pengguna, mewadahi kegiatan positif, serta penunjang dalam peningkatan kualitas hidup	Bentuk ruang menyesuaikan karakteristik pengguna dan aktivitas
		Penataan zoning dan ruang yang menyesuaikan karakteristik pengguna dan aktivitas
		Batas ruang menyesuaikan karakteristik pengguna dan aktivitas

Sumber : Penulis

3.2.3 Metode Proses Merancang

1. Analisis *Behavior Setting*

Analisa Behavior Setting didapatkan melalui research method dan behavioral mapping. Kedua hal ini juga didukung oleh teori pendukung yang sudah dipaparkan pada bab sebelumnya.

2. Bentuk Bangunan dan Ruang

Bentuk bangunan ditetapkan berdasarkan karakteristik pengguna dan *behavior setting*.

3. Zonasi Ruang

Setelah menetapkan bentuk, zoning ditetapkan berdasarkan *behavior setting* dan aktivitas pengguna.

4. Denah Ruang

Denah ruang ditetapkan berdasarkan pembagian zoning. Hal ini juga didukung oleh *behavior setting*, aktivitas, dan suasana ruang yang ingin dicapai.

5. Fasad

Fasad ditentukan berdasarkan *behavior setting* dan aktivitas yang berlangsung. Bentuk fasad menyesuaikan bentuk bangunan dan denah.

6. Interior

Interior digunakan sebagai penunjang suasana ruang yang ingin dicapai.

7. Struktur

Menyesuaikan bentuk bangunan dan denah.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 4

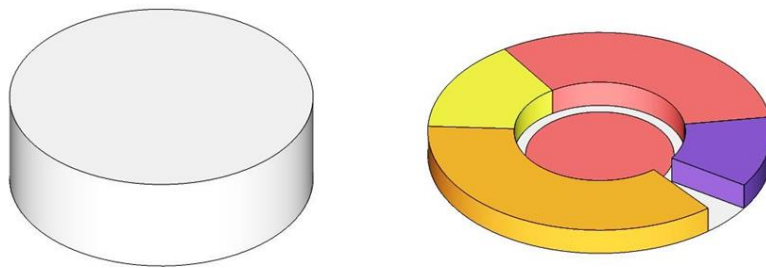
KONSEP DESAIN

4.1 Eksplorasi Formal

Adapun konsep besar yang diterapkan pada desain rumah singgah diturunkan dari *behavior setting*. *Behavior setting* dalam desain sangat ditentukan oleh pengguna dalam bangunan tersebut. Melalui metode *Architectural Programming* dan pendekatan *behavior setting*, maka dapat didapatkan konsep bentuk massa, bentuk ruang, zoning, denah, fasad, dan suasana.

4.1.1 Konsep Bentuk Massa dan Ruang

Bentuk massa berupa bentuk lingkaran. Jika ditinjau dari segi penghuni, bentuk lingkaran diterapkan karena dapat memusatkan pada satu titik. Jika ditinjau dari segi pengelola, bangunan lingkaran dapat dipilih karena dapat memudahkan pengawasan karena anak jalanan membutuhkan pengawasan yang lebih.

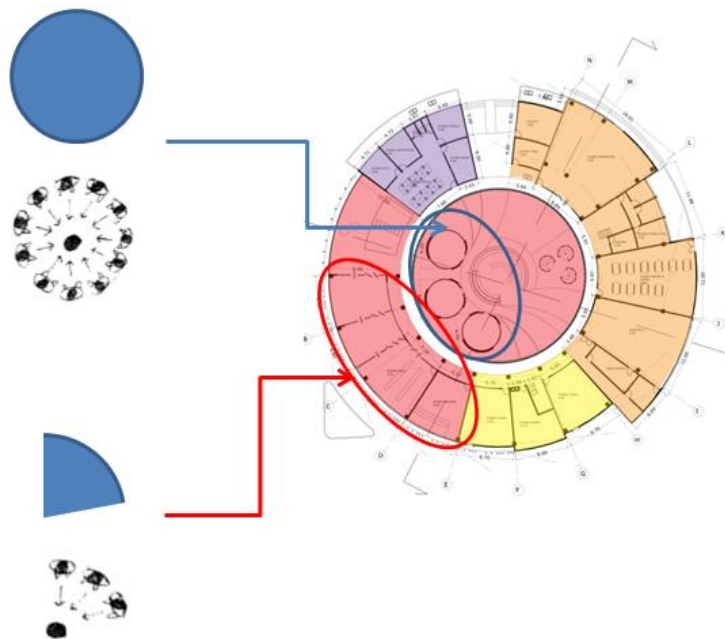


Gambar 4.1 Eksplorasi Bentuk Massa
(Sumber : Penulis)

Adapun bentuk ruang menyesuaikan dengan suasana ruang yang ingin dicapai.

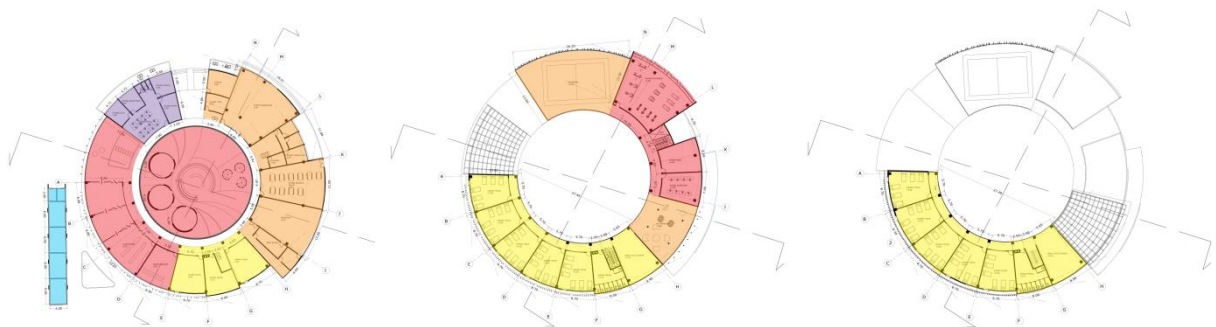
- Bentuk ruang lingkaran dapat diterapkan pada ruang belajar yang ingin menerapkan sistem belajar diskusi dan berbincang.

- Sementara bentuk mengerucut diterapkan pada ruang belajar yang bersifat memusatkan pada orang yang sedang menjelaskan.



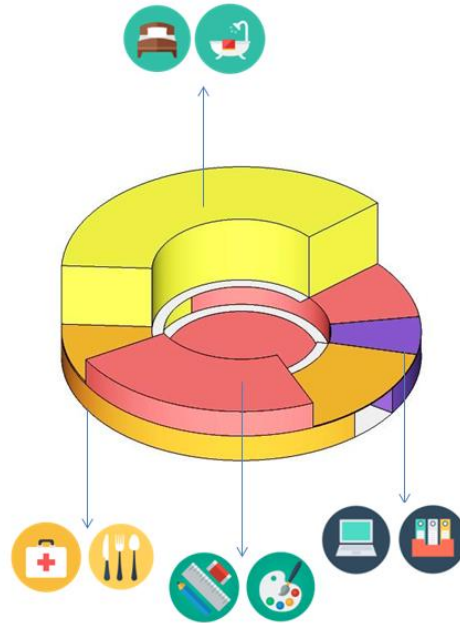
Gambar 4.2 Eksplorasi Bentuk Ruang
(Sumber : Penulis)

4.1.2 Konsep Zoning dan Denah



Gambar 4.3 Penerapan Zoning pada Denah
(Sumber : Penulis)

Konsep zoning pada bangunan ini terbagi atas lima zona, yaitu area belajar, hunian, area pengelola, fasilitas pendukung, dan area teknis.



Gambar 4.4 Zoning pada Massa
(Sumber : Penulis)

Area Belajar (merah)

- Bagian tengah berupa area belajar terbuka. Area belajar ini berupa area belajar yang tidak membutuhkan konsentrasi yang tinggi, yaitu area belajar diskusi dan berbincang. Learning pod pada area ini ditujukan untuk anak-anak. Berdasarkan analisa *behavior setting*, anak-anak usia 9-12 memiliki perhatian yang lebih mudah teralihkan dan cenderung mudah berpindah-pindah tempat. Untuk itu, area ini diletakkan di tengah karena membutuhkan pengawasan lebih.
- Bagian sisi barat berupa area belajar semi fleksibel, diletakkan di sisi kiri karena membutuhkan tingkat suasana ruang yang lebih fokus dan agar tidak terdistraksi dengan kegiatan lain.
- Area belajar praktek diletakkan di atas karena durasi penggunaan ruang yang lebih sedikit.

Hunian (kuning)

Area hunian diletakkan pada pojok belakang berdasarkan faktor keamanan.

Area pengelola (ungu)

Pengelola memiliki tanggung jawab untuk mengawasi bentuk aktivitas anak-anak. Oleh karena itu, zoning ditempatkan di depan untuk pengawasan bagi anak jalanan dan penerima tamu yang datang.

Fasilitas Pendukung (orange)

Diletakkan pada area yang mudah diakses dan bersifat semi publik.

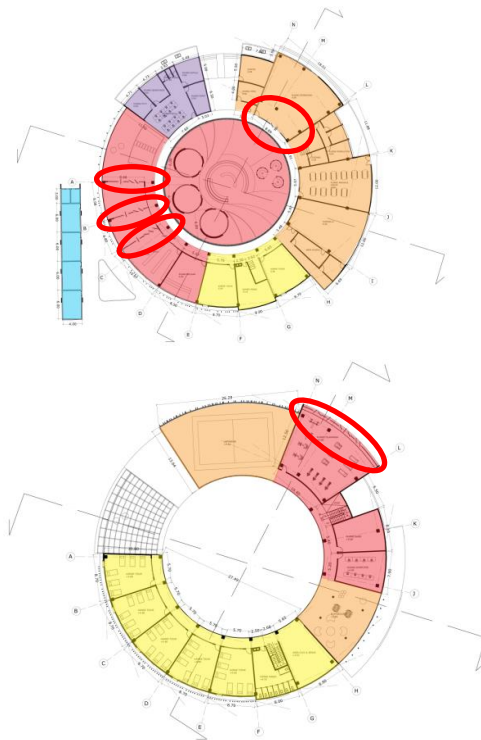
Area Teknis (biru)

Diletakkan di area luar karena hanya diakses oleh orang-orang yang berkepentingan.

4.1.3 Konsep Fasad

Fasad *Blurred Borders* merupakan istilah fasad dinding yang bersifat semi fixed atau fleksibel. Rancangan fasad ini didasarkan pada konsep perilaku anak jalanan yang lebih banyak menghabiskan waktu diluar ruangan. Hal ini juga didasarkan pada analisa *behavior setting*. Selain itu, menurut penelitian the School Ordinance (SFS 2011:185 seorang anak lebih banyak menghabiskan waktu diluar ruangan ketika jam belajar.

Material yang digunakan berupa kaca pivot. Fasad dapat dibuka dan ditutup sesuai dengan suasana dan kualitas ruang yang ingin dicapai. Adapun kaca yang digunakan pada kaca pivot disesuaikan dengan fungsi ruang sehingga fasad tersebut dapat bersifat fleksibel tanpa mengganggu aktivitas yang berlangsung.

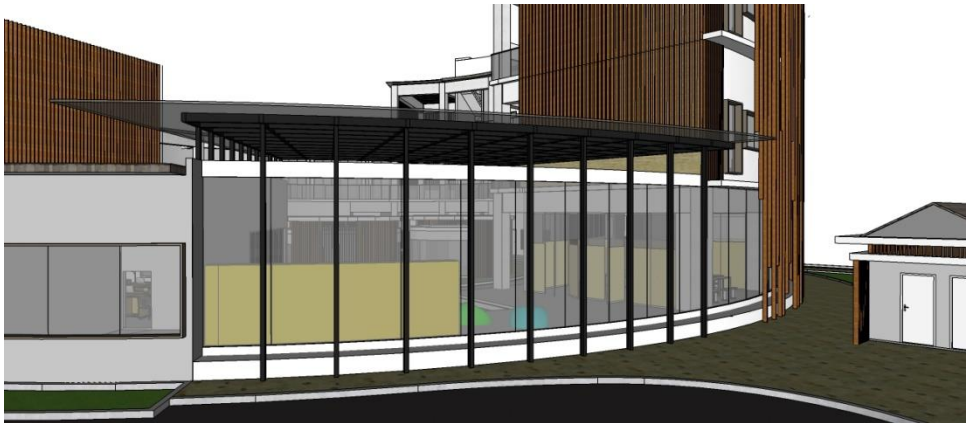


Gambar 4.5 Peletakkan Fasad pada Denah
(Sumber : Penulis)



Gambar 4.6 Fasad Blurred Borders Fleksibel
(Sumber : Penulis)

Blurred borders juga dapat diaplikasikan menggunakan material kaca. Material kaca diaplikasikan sebagai dinding tetap, namun seakan-akan tidak ada batas antara ruang luar dan dalam.



Gambar 4.7 Fasad Blurred Borders Kaca
(Sumber : Penulis)

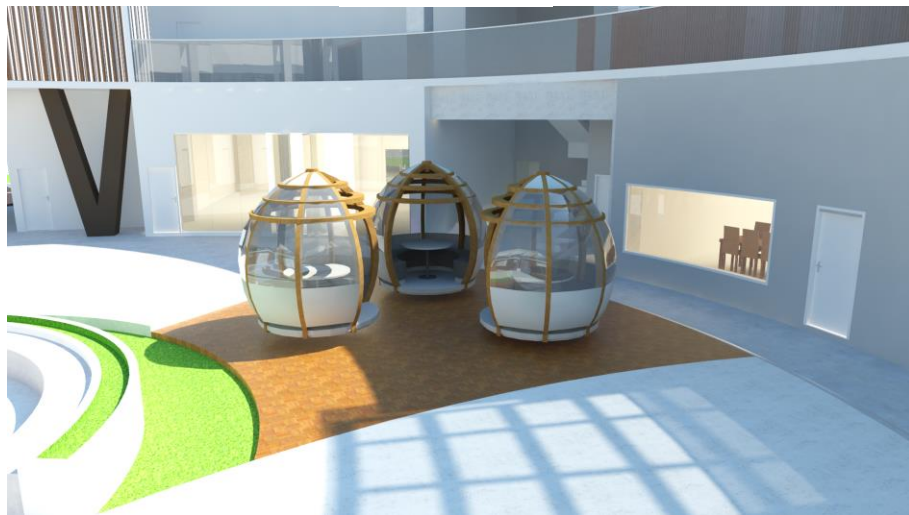
4.1.4 Konsep Suasana

Konsep suasana didapatkan berdasarkan metode pembelajaran yang ingin diterapkan. Metode pembelajaran yang ingin diterapkan yaitu metode diskusi, kegiatan belajar mengajar, dan pembelajaran praktek.



Gambar 4.8 Interior Pembelajaran *Campfire*
(Sumber : Penulis)

- Konsep suasana ditujukan untuk mendukung proses pembelajaran melalui tutor. Adapun fungsi tribune agar tutor dapat memerhatikan anak-anak secara seksama.
- Konsep suasana berupa suasana belajar outdoor dan Semi outdoor. Area ini merupakan area belajar untuk diskusi.

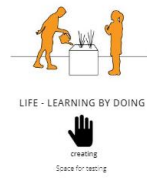


Gambar 4.9 Suasana Belajar *Outdoor*
(Sumber : Penulis)

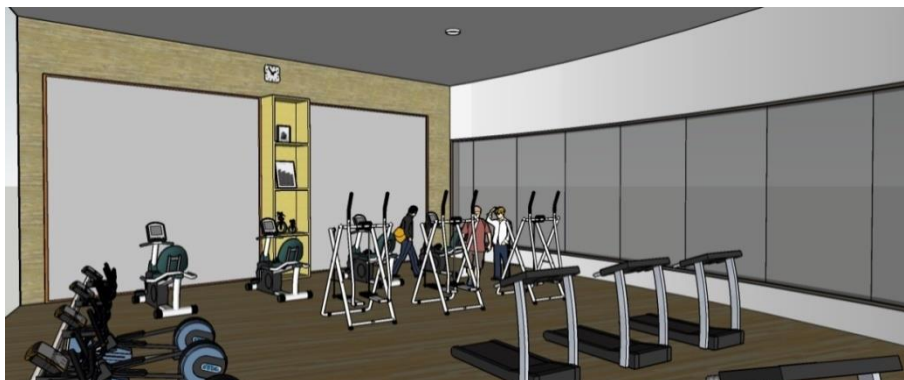


Gambar 4.10 Suasana Belajar *Outdoor*
(Sumber : Penulis)

- Area belajar praktek



Gambar 4.11 Suasana Belajar Praktek
(Sumber : Penulis)



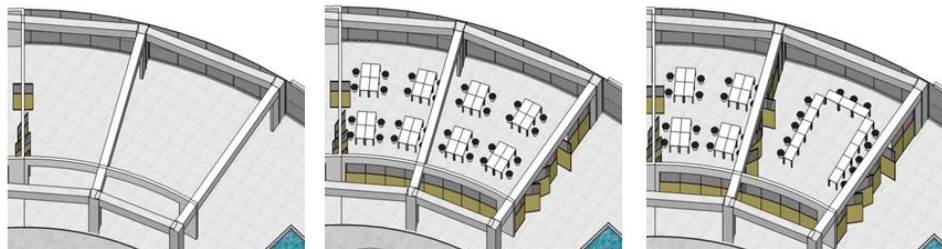
Gambar 4.12 Suasana Belajar Praktek
(Sumber : Penulis)



Gambar 4.13 Suasana Belajar Praktek
(Sumber : Penulis)

- Area fleksibel

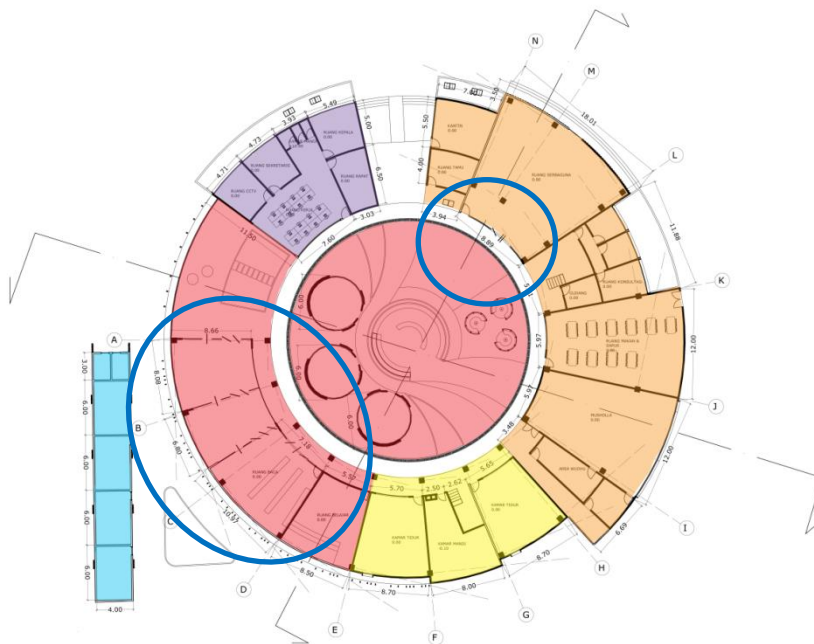
Adapun ada beberapa ruang yang dapat diabungkan dengan ruang lain (fleksibel). Sehingga ruang-ruang ini tidak hanya bisa diterapkan untuk satu metode pembelajaran.



Gambar 4.14 Suasana Belajar Fleksibel
(Sumber : Penulis)



Gambar 4.15 Suasana Belajar Fleksibel
(Sumber : Penulis)



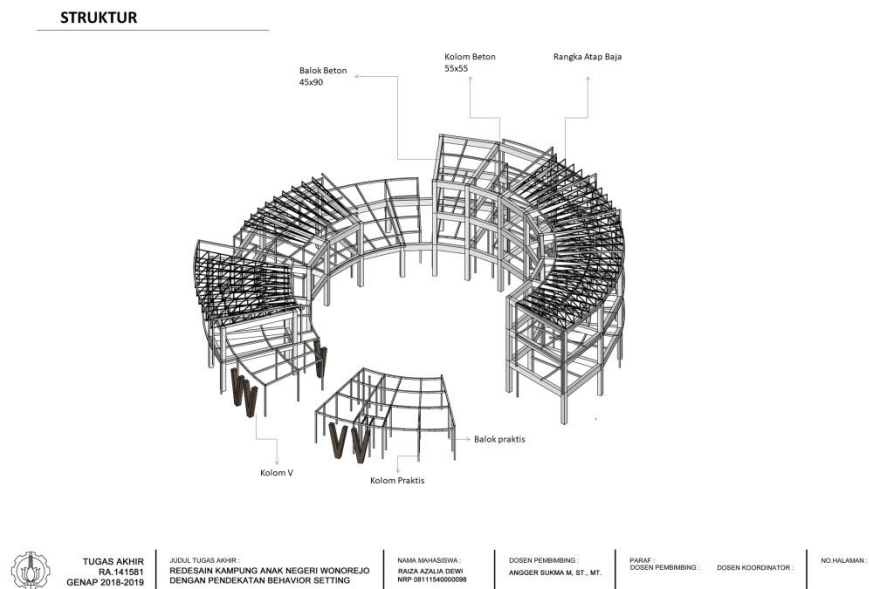
Gambar 4.16 Peletakkan Ruang Belajar Fleksibel pada Denah
(Sumber : Penulis)

4.2 Eksplorasi Teknis

Konsep teknis bangunan yang digunakan adalah konsep yang menunjang segala aspek dari bangunan. Secara garis besar, terdapat tiga konsep teknis bangunan yang harus diperhatikan yaitu konsep struktur, konsep material dan konsep utilitas.

4.2.1 Konsep Struktur

Struktur yang dipakai untuk mendukung konsep bangunan adalah struktur yang mampu menahan beban bangunan serta disisi lain dapat mendukung banyak aktivitas yang ada. Konsep struktur pada bangunan yang digunakan dipaparkan pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.17 Struktur Bangunan
(Sumber : Penulis)

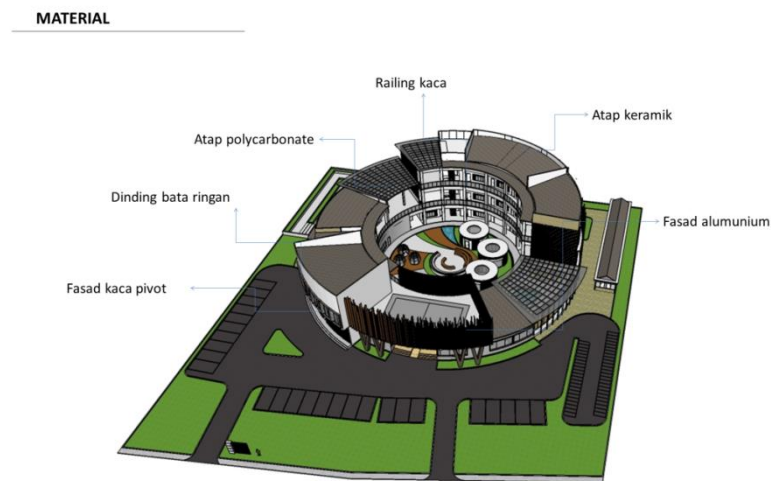
4.2.2 Konsep Material

Material yang dipakai untuk mendukung konsep teknis dalam bangunan ini adalah sebagai berikut:

1. Fasad kaca pivot : Dalam segi teknis bangunan, fasad kaca pivot dapat digunakan sebagai ventilasi dan pencahayaan.
2. Dinding bata ringan : Bata ringan dipilih karena bersifat kedap suara.
3. Atap polycarbonate : atap polycarbonate digunakan pada area yang terbuka. Penggunaan atap digunakan agar cahaya alami dapat masuk ke dalam ruang namun tidak terasa panas.
4. Railing kaca : berdasarkan analisa *behavior setting*, beberapa anak terkadang bersembunyi dibalik railing. Untuk itu, railing

kaca dipilih karena memiliki material yang transparan, sehingga dapat mempermudah pengawasan bagi anak jalanan

5. Atap keramik
6. Fasad alumunium : Fasad diletakkan pada area lapangan sebagai pelindung. Fasad diletakkan pada hunian sebagai batas ruang privasi.



TUGAS AKHIR
RA. 141581
GENAP 2018-2019

JUDUL TUGAS AKHIR:
REDESAIN KAMPUNG ANAK NEGERI WONOREJO
DENGAN PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING

NAMA MAHASISWA:
RAIZA AZALIA DEWI
NIM 3811154020088

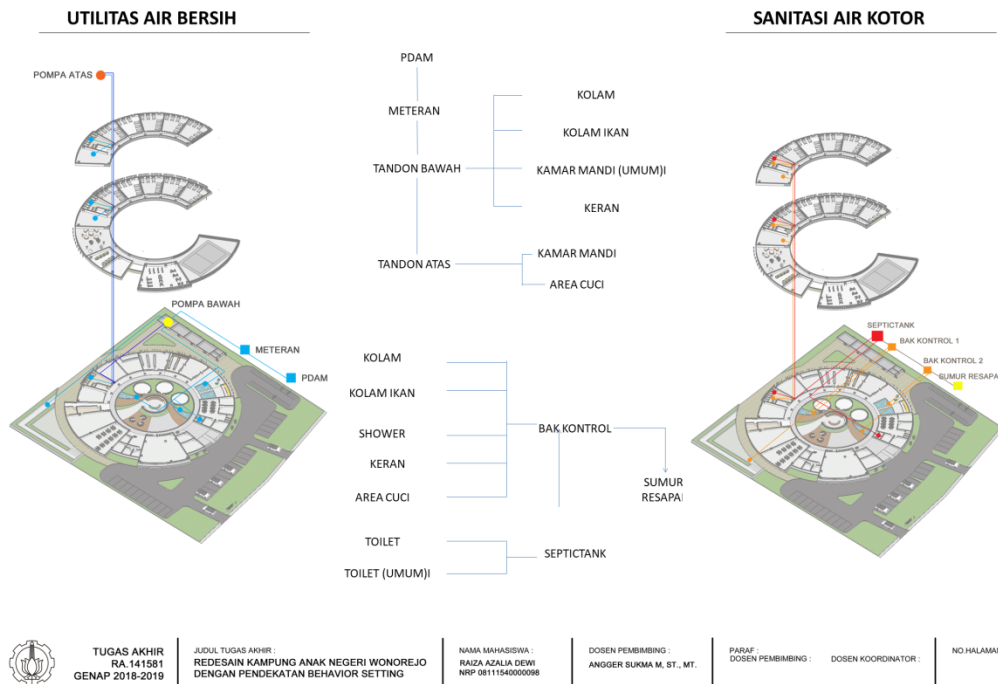
DOSSEN PEMBIMBING:
ANDGER SUKMA M. ST., MT.

PARAF:
DOSSEN PEMBIMBING: DOSSEN KOORDINATOR:

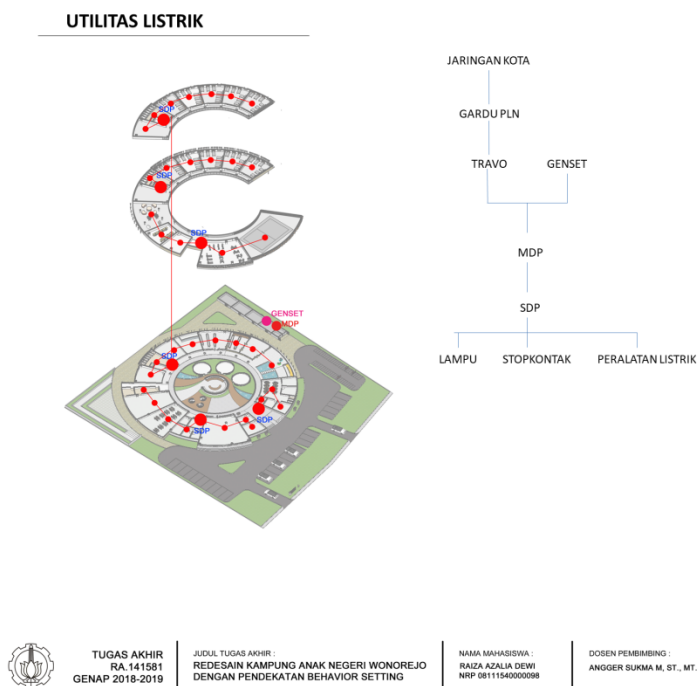
NO HALAMAN:

Gambar 4.18 Detail Material Bangunan
(Sumber : Penulis)

4.2.3 Konsep Utilitas



Gambar 4.19 Utilitas Air Bersih dan Sanitasi Air Kotor
(Sumber : Penulis)



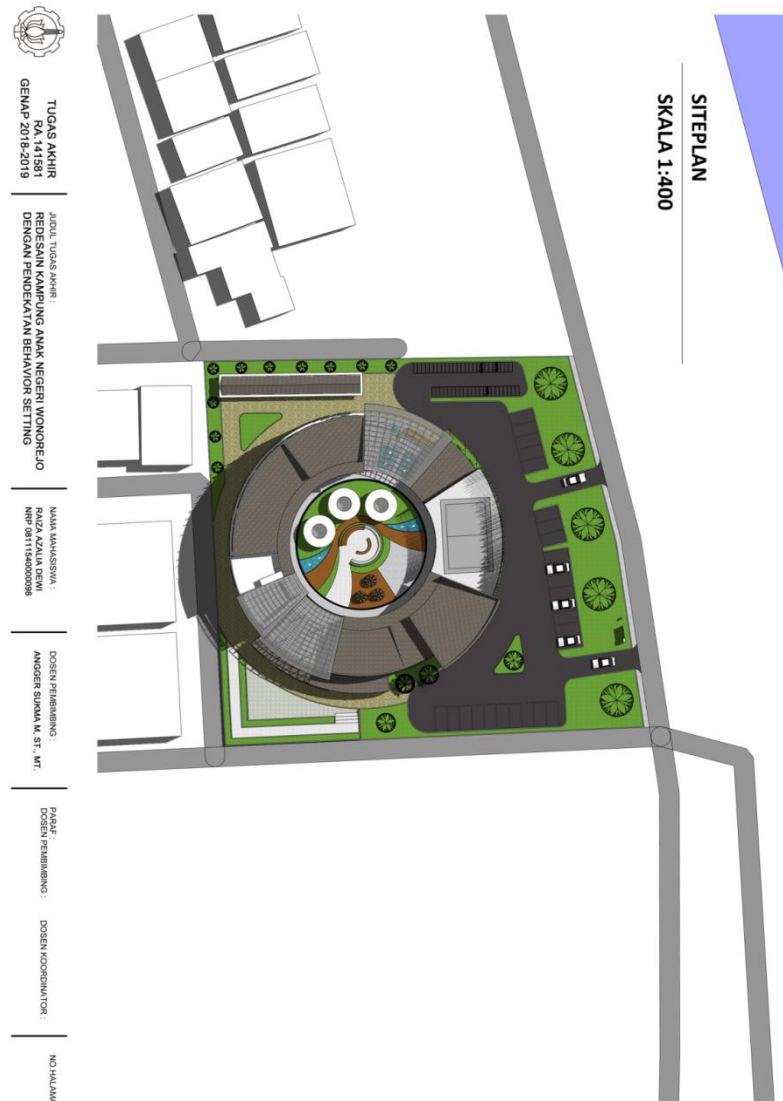
Gambar 4.20 Utilitas Listrik
(Sumber : Penulis)

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 5

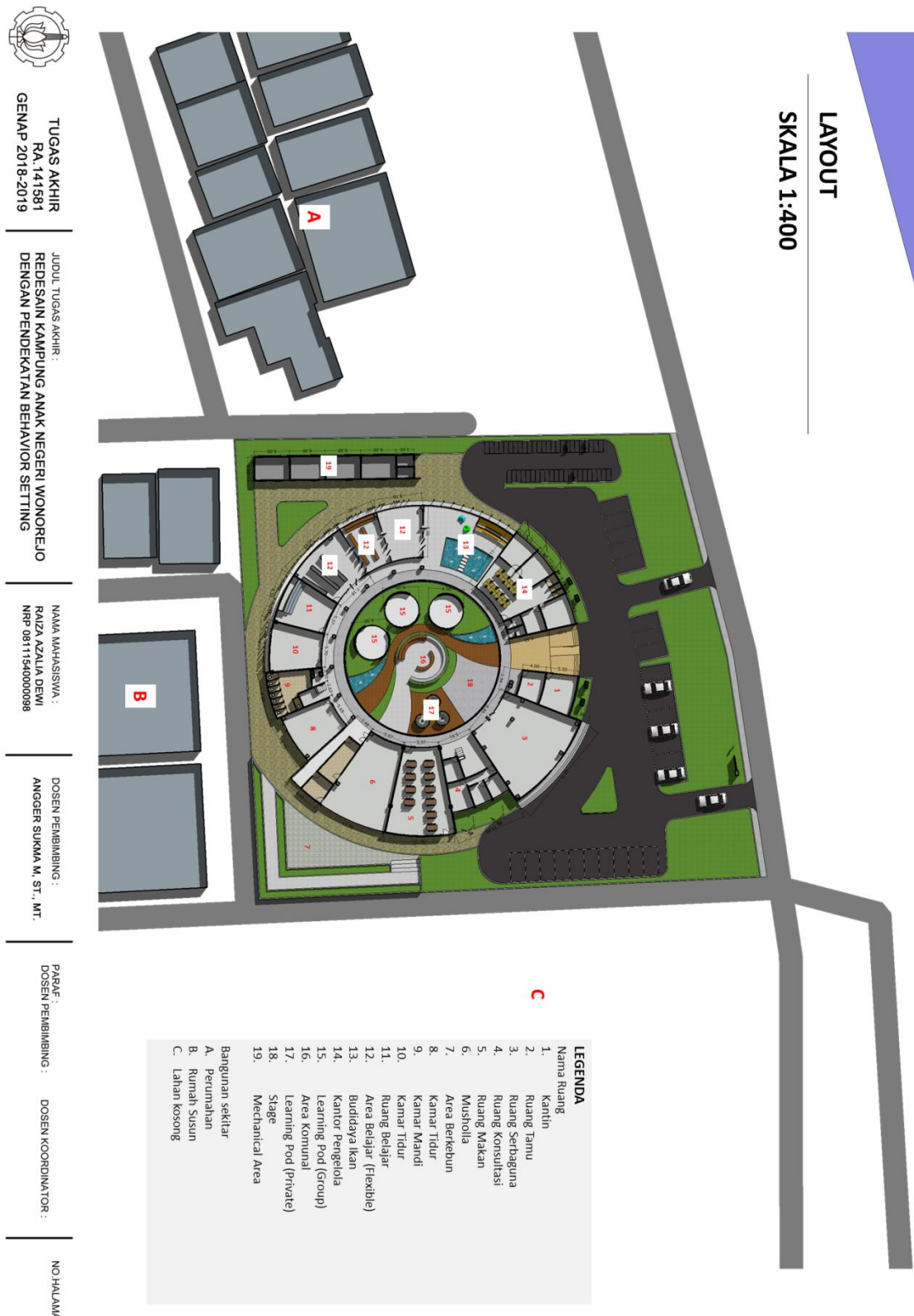
DESAIN

5.1 Eksplorasi Formal



Gambar 5.1 Siteplan
(Sumber : Penulis)

Gambar Siteplan menunjukkan penerapan konsep bentuk massa lingkaran. Selain itu, gambar menunjukkan sirkulasi jalan menuju bangunan serta vegetasi pada lahan.



Gambar 5.2 Layout
(Sumber : Penulis)

Gambar Layout menunjukkan sirkulasi dari pintu masuk hingga ke dalam bangunan. Layout juga menunjukkan bangunan sekitar lahan.



TUGAS AKHIR
RA.141581
GENAP 2018-2019

JUDUL TUGAS AKHIR :
REDESAIN KAMPUNG ANAK NEGERI WONOREJO
DENGAN PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING

NAMA MAHASISWA :
RAIZA AZALIA DEWI
NRP 0811154000098

DOSEN PEMBIMBING :
ANGER SUKMA M. ST., MT.

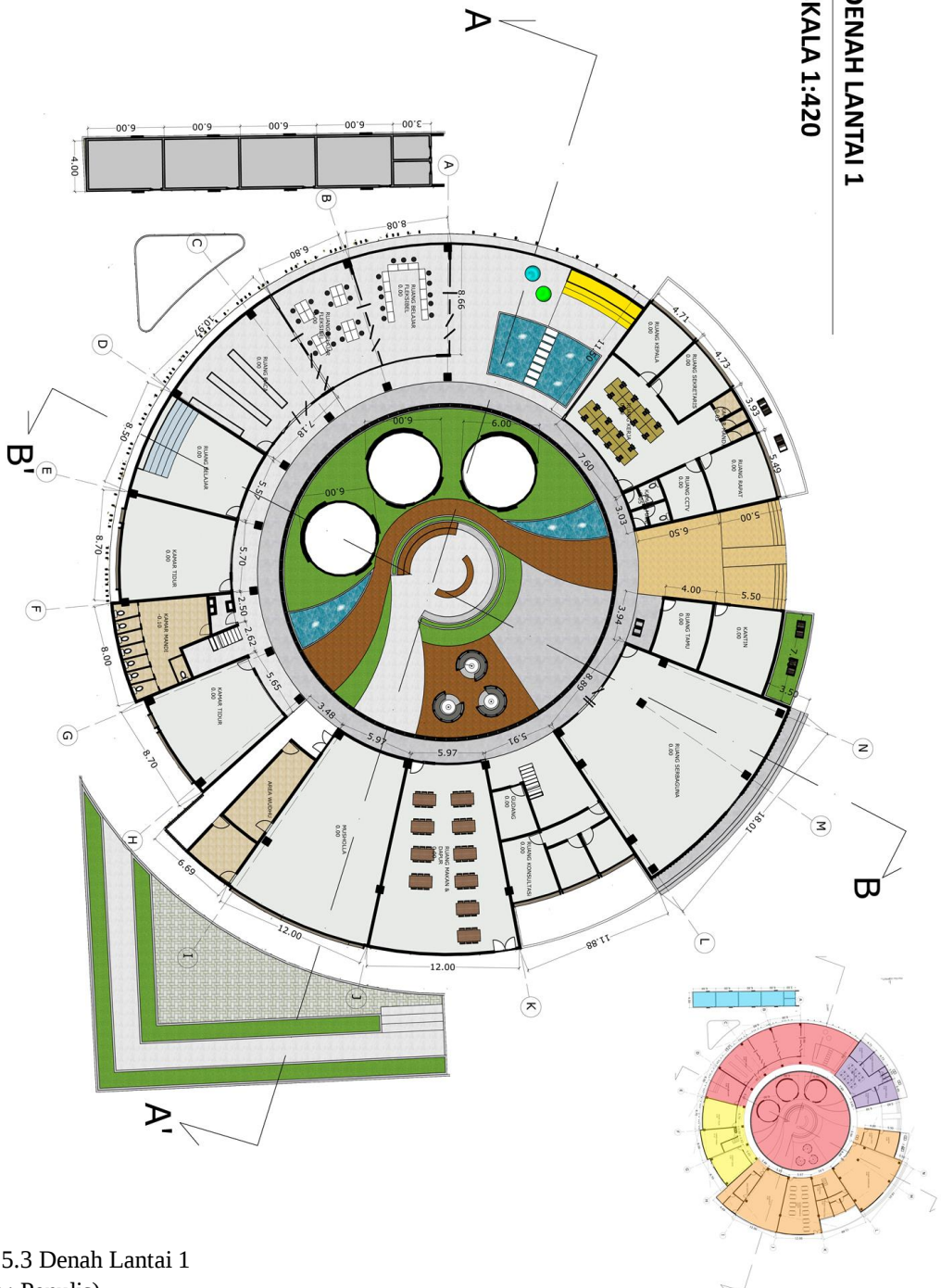
PARAF :
DOSEN PEMBIMBING :

DOSEN KOORDINATOR :

NC

DENAH LANTAI 1

SKALA 1:420



Gambar 5.3 Denah Lantai 1
(Sumber : Penulis)

Gambar denah menunjukkan ruang-ruang dalam bangunan, peletakkan furnitur, perbedaan material yang digunakan, dan sirkulasi. Adapun denah zoning digunakan untuk memperlihatkan zoning pada denah.



TUGAS AKHIR
RA.141581
GENAP 2018-2019

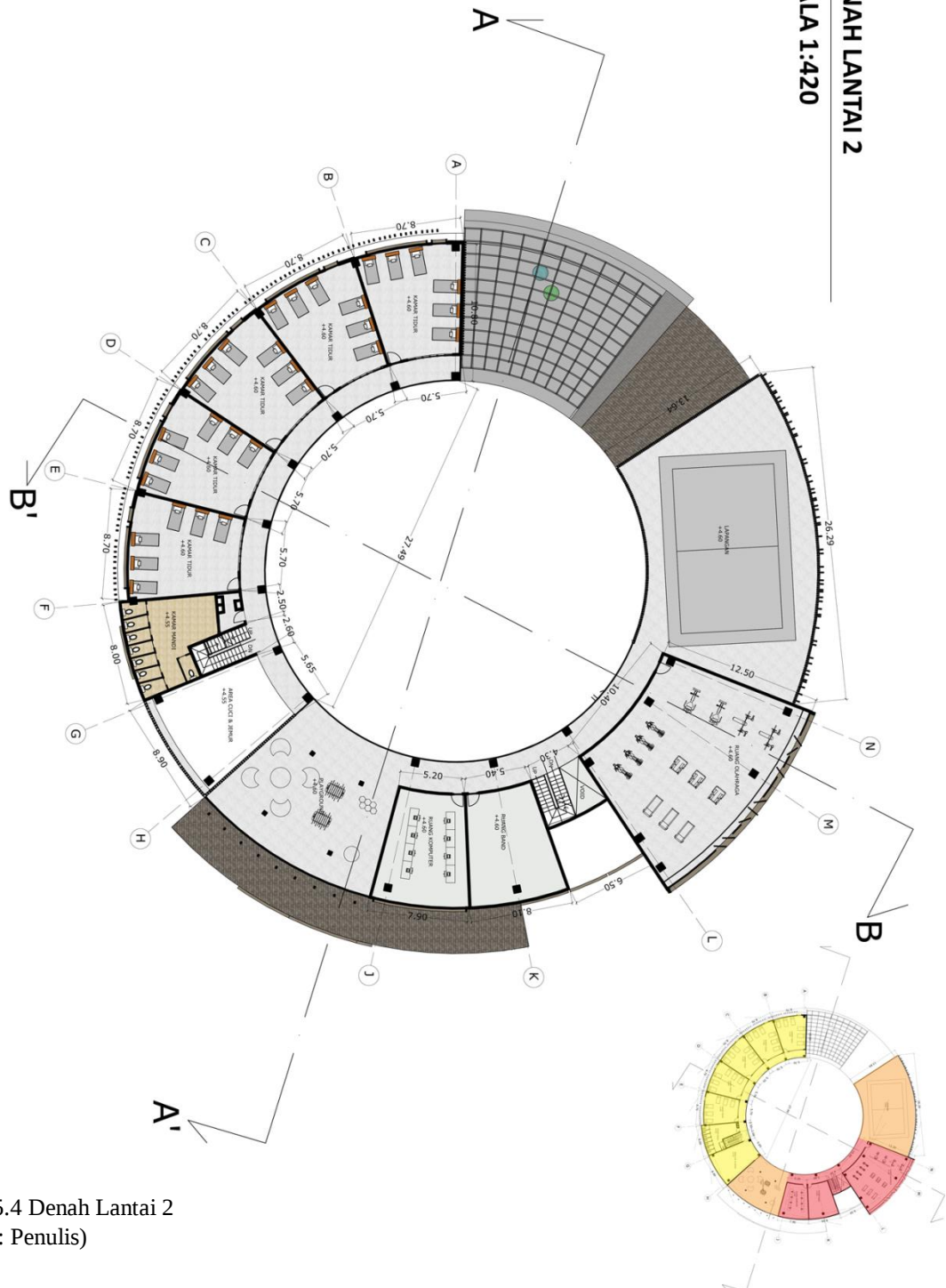
JUDUL TUGAS AKHIR :
REDESAIN KAMPUNG ANAK NEGERI WONOREJO
DENGAN PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING

NAMA MAHASISWA :
RAIZA AZALIA DEWI
NRP 0811194000098

DOSEN PEMBIMBING :
ANGGER SUKMA M. ST., MT.

PARAF :
DOSEN PEMBIMBING :
DOSEN KOORDINATOR :

DENAH LANTAI 2 SKALA 1:420





TUGAS AKHIR
RA.141581
GENAP 2018-2019

JUDUL TUGAS AKHIR:
REDESAIN KAMPUNG ANAK NEGERI WONOREJO
DENGAN PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING

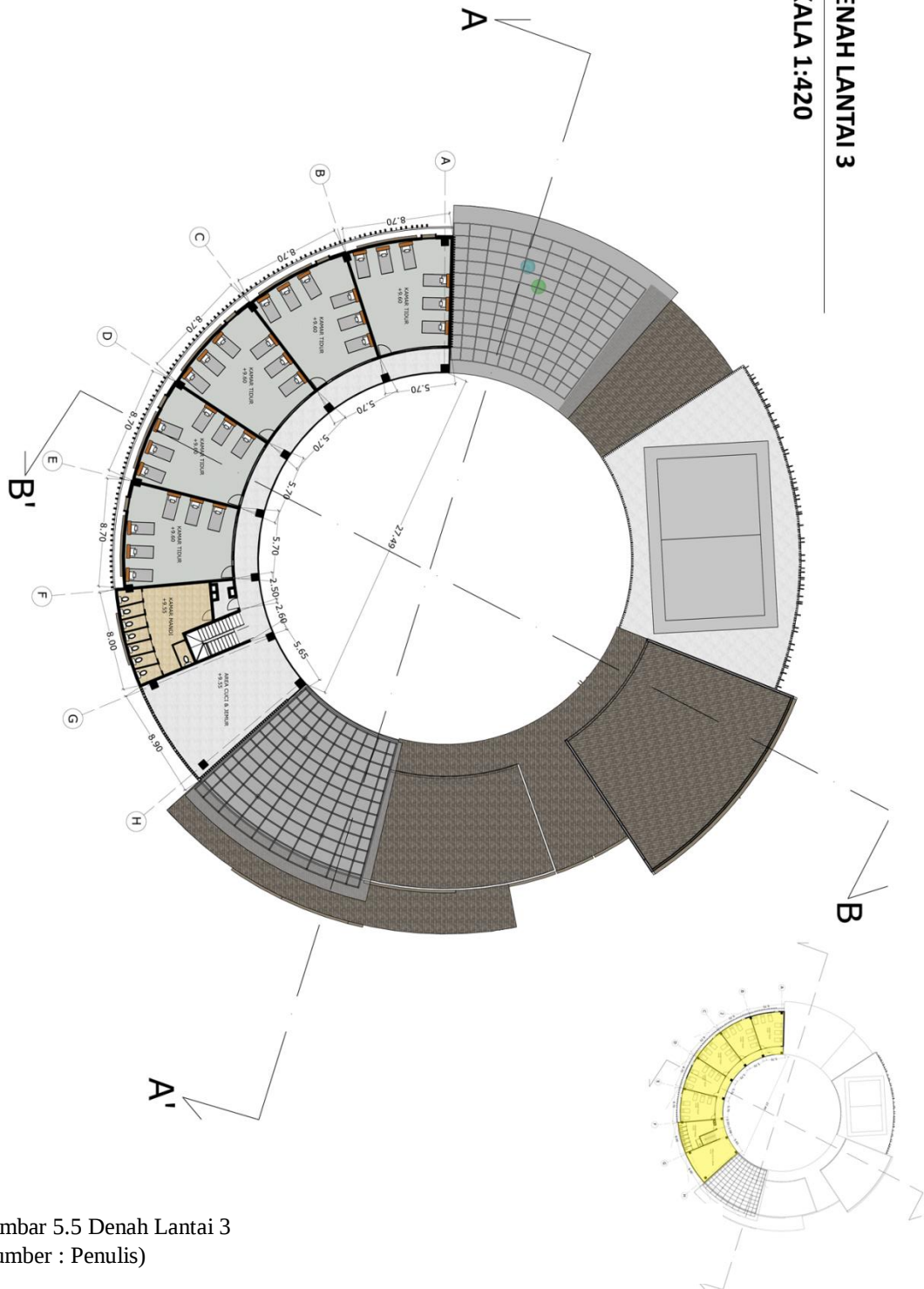
NAMA MAHASISWA:
RAIZA AZALIA DENI
NRP 08111540000088

DOSEN PEMBIMBING:
ANGER SUKMA M. ST., MT.

PARAF:
DOSEN PEMBIMBING:
DOSEN KOORDINATOR:

NO.1

DENAH LANTAI 3 SKALA 1:420



Gambar 5.5 Denah Lantai 3
(Sumber : Penulis)

Gambar denah menunjukkan ruang-ruang dalam bangunan, peletakkan furnitur, perbedaan material yang digunakan, dan sirkulasi. Adapun denah zoning digunakan untuk memperlihatkan zoning pada denah.



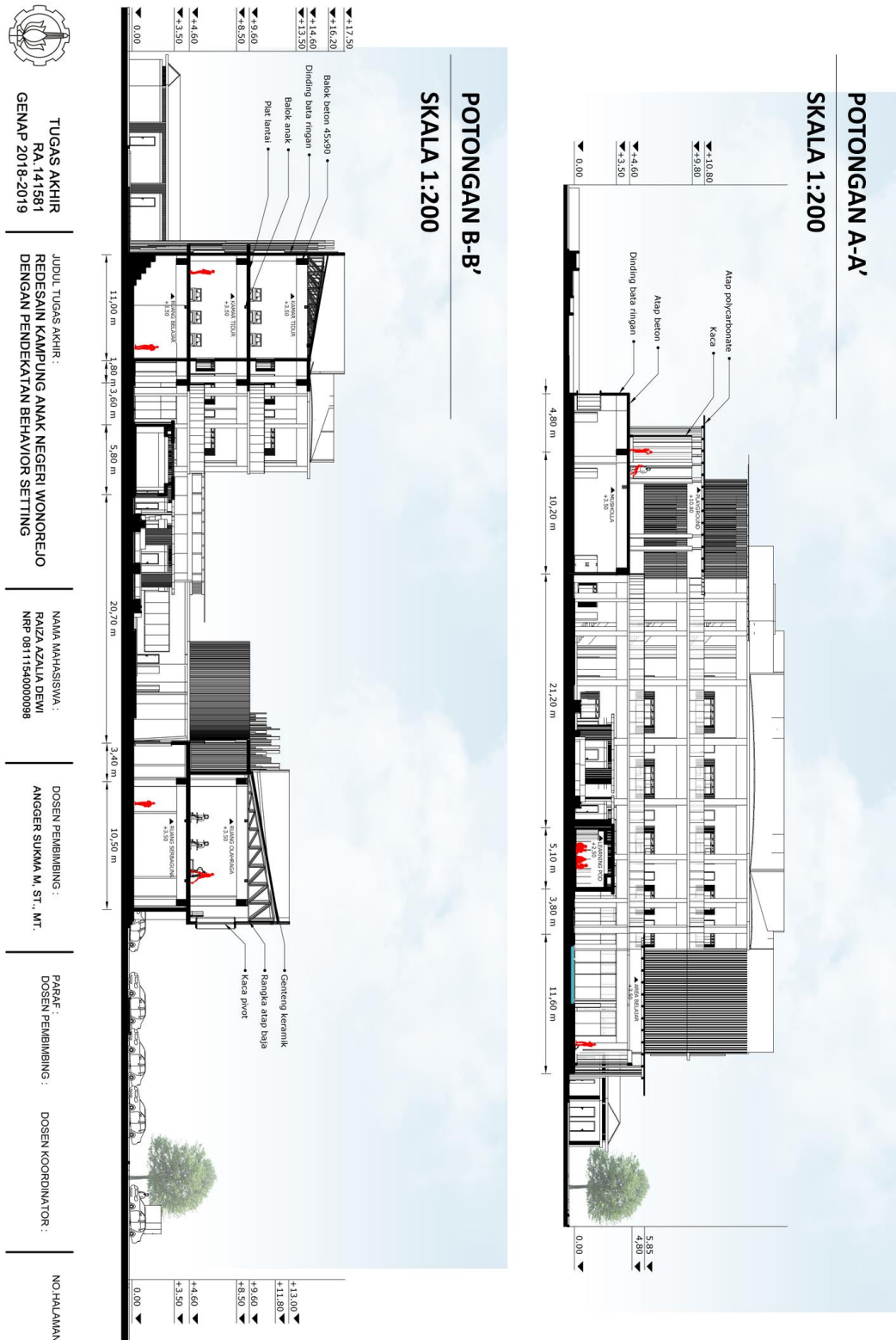
Gambar 5.6 Tampak Selatan dan Utara
(Sumber : Penulis)

Gambar tampak menunjukkan penerapan kosnep fasad pada bangunan serta skala bangunan terhadap manusia.



Gambar 5.7 Tampak Timur dan Barat
(Sumber : Penulis)

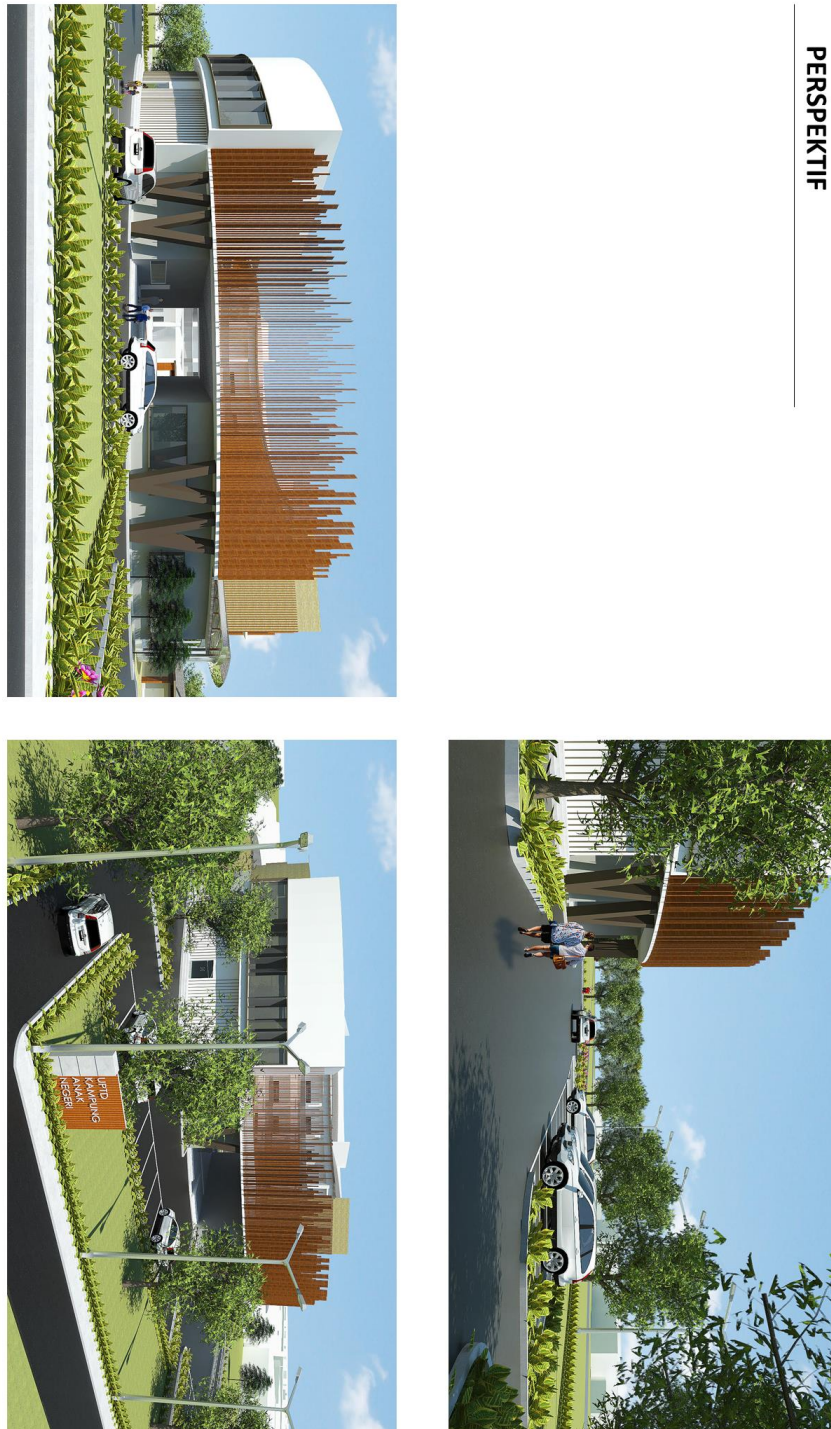
Gambar tampak menunjukkan penerapan konsep fasad pada bangunan serta skala bangunan terhadap manusia



Gambar 5.8 Gambar Potongan
(Sumber : Penulis)

Gambar potongan menunjukkan suasana ruang yang ingin ditunjukkan pada bangunan serta skala ruang dan furnitur terhadap manusia.

PERSPEKTIF



Gambar 5.9 Gambar Perspektif
(Sumber : Penulis)

Gambar perspektif menunjukkan gubahan bangunan apabila diintegrasikan dengan lingkungan sekitar. serta suasana yang tercermin pada bangunan.



TUGAS AKHIR
RA. 141581
GENAP 2018-2019

JUDUL TUGAS AKHIR :
REDESAIN KAMPUNG ANAK NEGERI WONOREJO
DENGAN PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING

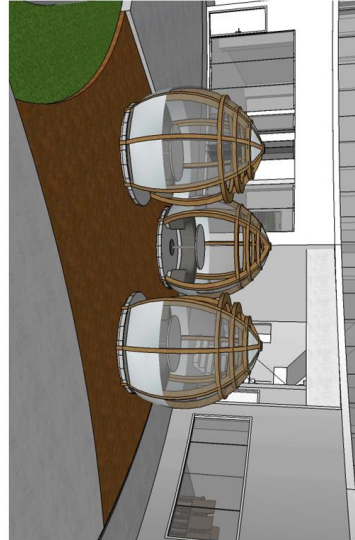
NAMA MAHASISWA :
RAZA AZALIA DEWI
NRP 0811154000098

DOSEN PEMBIMBING :
ANGGER SUKMA M. ST., MT.

PARAF : DOSEN PEMBIMBING : DOSEN KOORDINATOR :

NO. HALAMAN :

SUASANA



TUGAS AKHIR
RA. 141561
GENAP 2018-2019

JUDUL TUGAS AKHIR :
REDESAIN KAMPUNG ANAK NEGERI WONOREJO
DENGAN PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING

NAMA MAHASISWA :
RAZA AZALIA DEWI
NRP 08111540000098

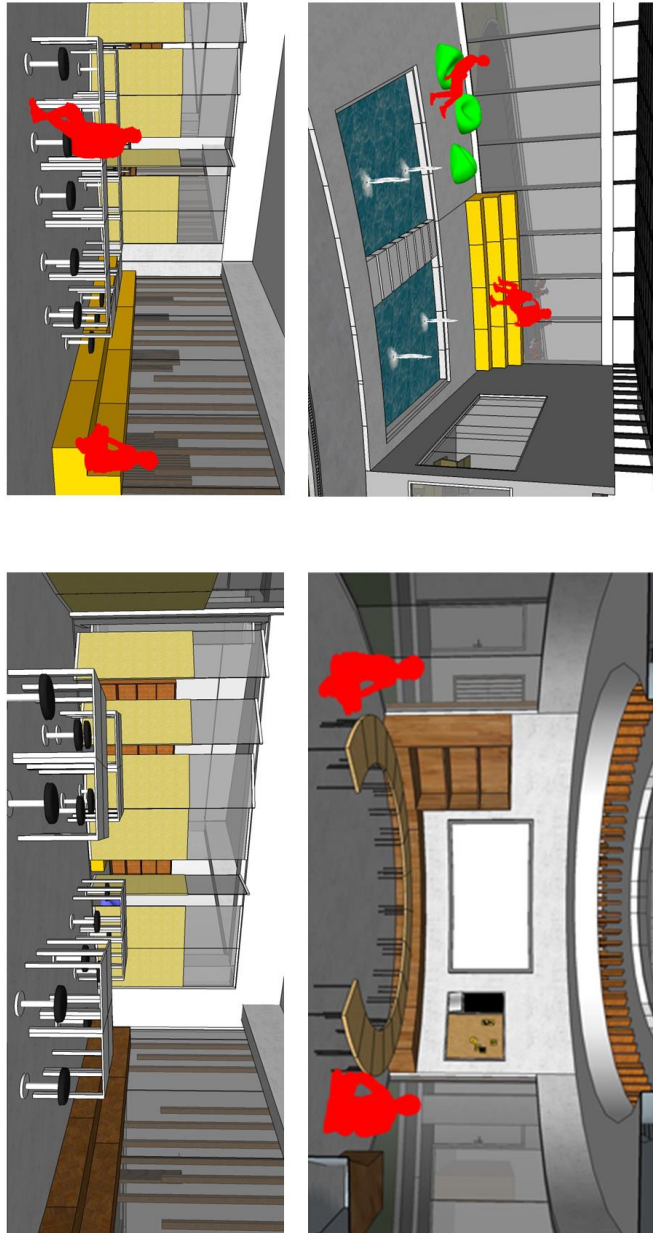
DOSEN PEMBIMBING :
ANGGER SUKMA M. ST., MT.

PARAF :
DOSEN PEMBIMBING :
DOSEN KOORDINATOR :

Gambar 5.10 Gambar Suasana
(Sumber : Penulis)

Gambar suasana menunjukkan kondisi suasana ruang yang ingin dicapai pada bangunan, serta skala manusia terhadap bangunan.

SUASANA



Gambar 5.11 Gambar Suasana
(Sumber : Penulis)

Gambar suasana menunjukkan kondisi suasana ruang yang ingin dicapai pada bangunan serta skala manusia terhadap bangunan.



TUGAS AKHIR
RA. 141581
GENAP 2018-2019

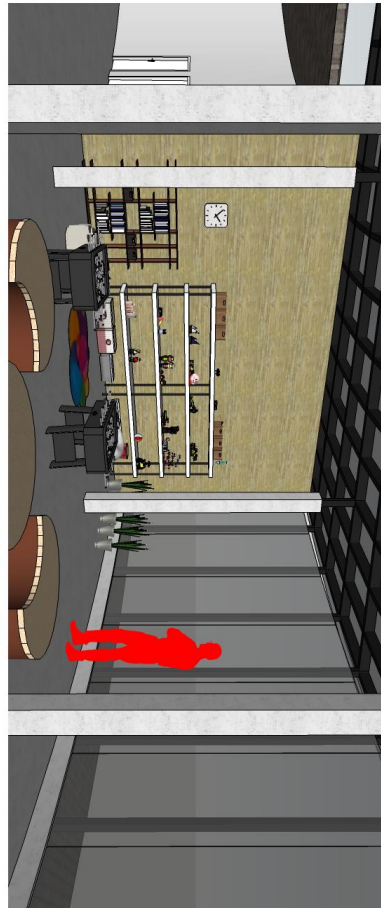
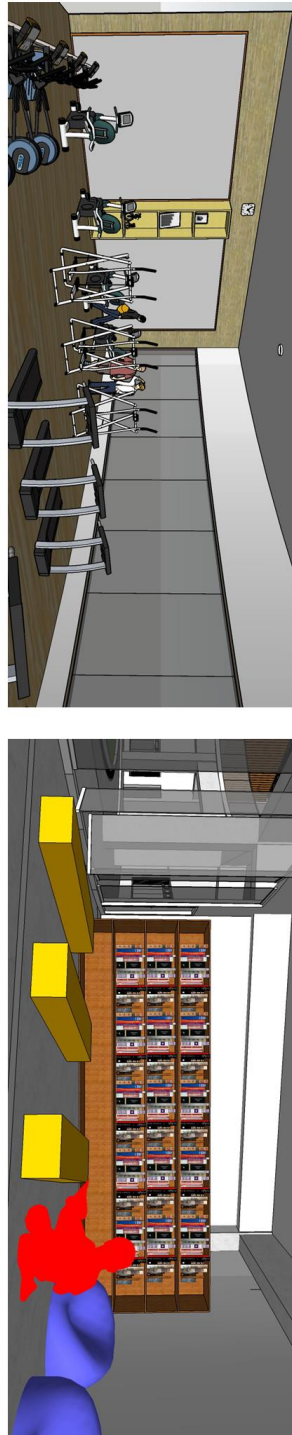
JUDUL TUGAS AKHIR :
REDESAIN KAMPUNG ANAK NEGERI WONOREJO
DENGAN PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING

NAMA MAHASISWA :
RAIZA AZALIA DEWI
NRP 0811194000098

DOSEN PEMBIMBING :
ANGER SUKMA M. ST., MT.

PARAF :
DOSEN PEMBIMBING :
DOSEN KOORDINATOR :

SUASANA



TUGAS AKHIR
RA.141581
GENAP 2018-2019

JUDUL TUGAS AKHIR :
REDESAIN KAMPUNG ANAK NEGERI WONOREJO
DENGAN PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING

NAMA MAHASISWA :
RAIZA AZALIA DEWI
NRP 08111540000098

DOSEN PEMBIMBING :
ANGER SUKMA M., ST., MT.

PARAF :
DOSEN PEMBIMBING :

DOSEN KOORDINATOR :

NO HALAMAN :

Gambar 5.12 Gambar Suasana
(Sumber : Penulis)

Gambar suasana menunjukkan kondisi suasana ruang yang ingin dicapai pada bangunan serta skala manusia terhadap bangunan.

5.2 Eksplorasi Teknis



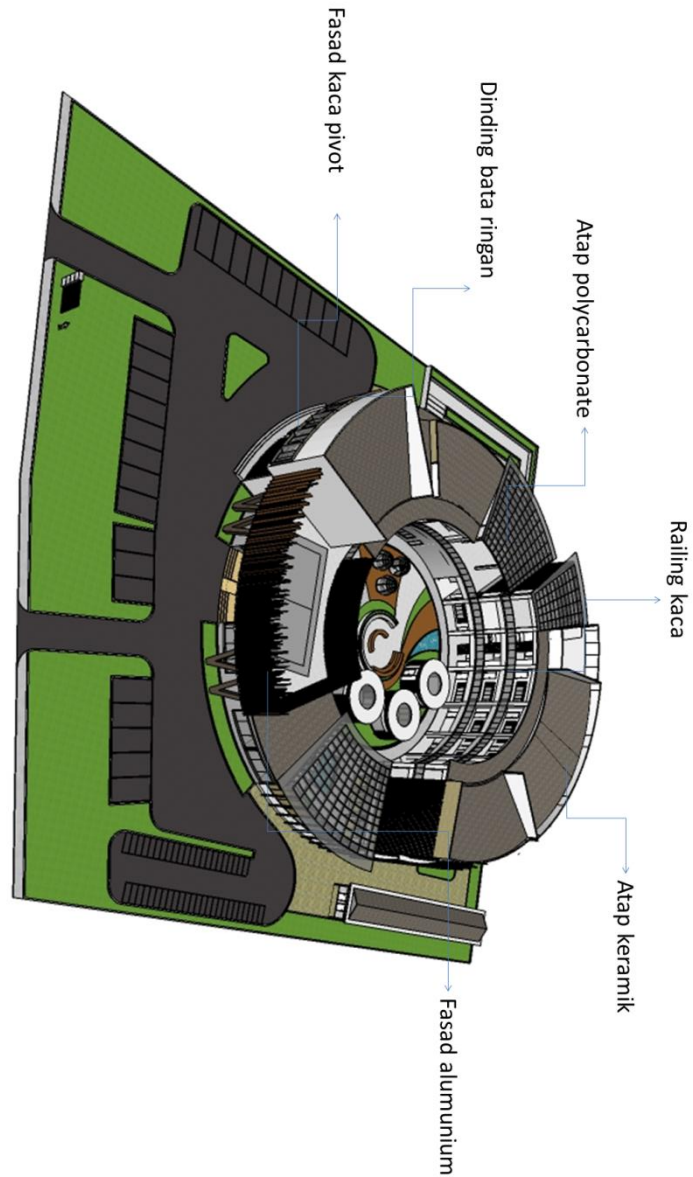
TUGAS AKHIR
RA.141581
GENAP 2018-2019

JUDUL TUGAS AKHIR :
REDESAIN KAMPUNG ANAK NEGERI WONOREJO
DENGAN PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING

NAMA MAHASISWA :
RAIZA AZALIA DEWI
NRP 08111540000988

DOSEN PEMBIMBING :
ANGGER SUKMA M., ST., MT.

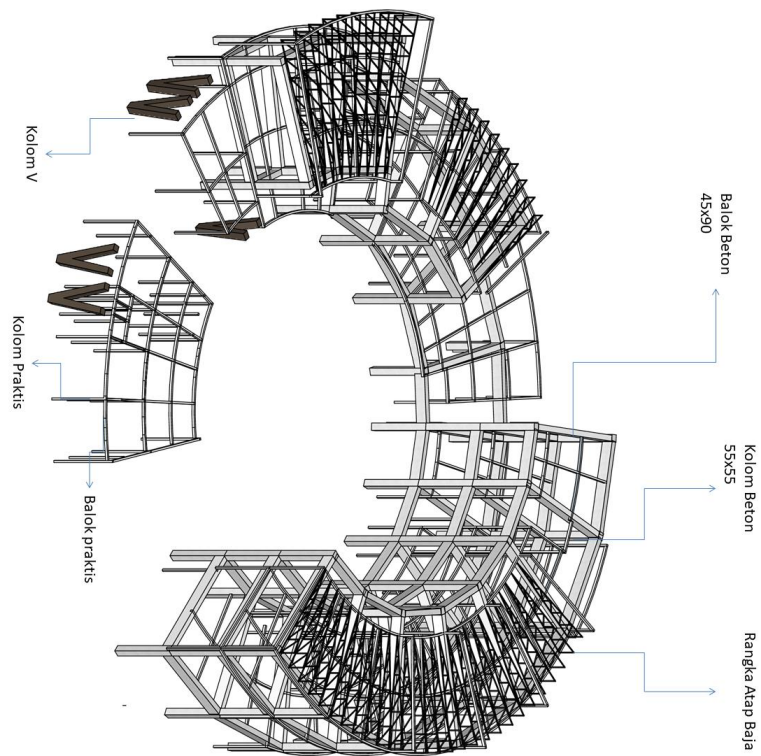
PARAF :
DOSAN PEMBIMBING :
DOSAN KOORDINATOR :



Gambar 5.13 Material Bangunan
(Sumber : Penulis)

Gambar material menunjukkan penggunaan material pada bangunan sebagai pendukung desain bangunan.

STRUKTUR



TUGAS AKHIR
RA. 141581
GENAP 2018-2019

JUDUL TUGAS AKHIR :
REDESAIN KAMPUNG ANAK NEGERI WONOREJO
DENGAN PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING

NAMA MAHASISWA :
RAZA AZALIA DEWI
NRP 0811154000098

DOSSEN PEMBIMBING :
ANGGER SUKMA M. ST., MT.

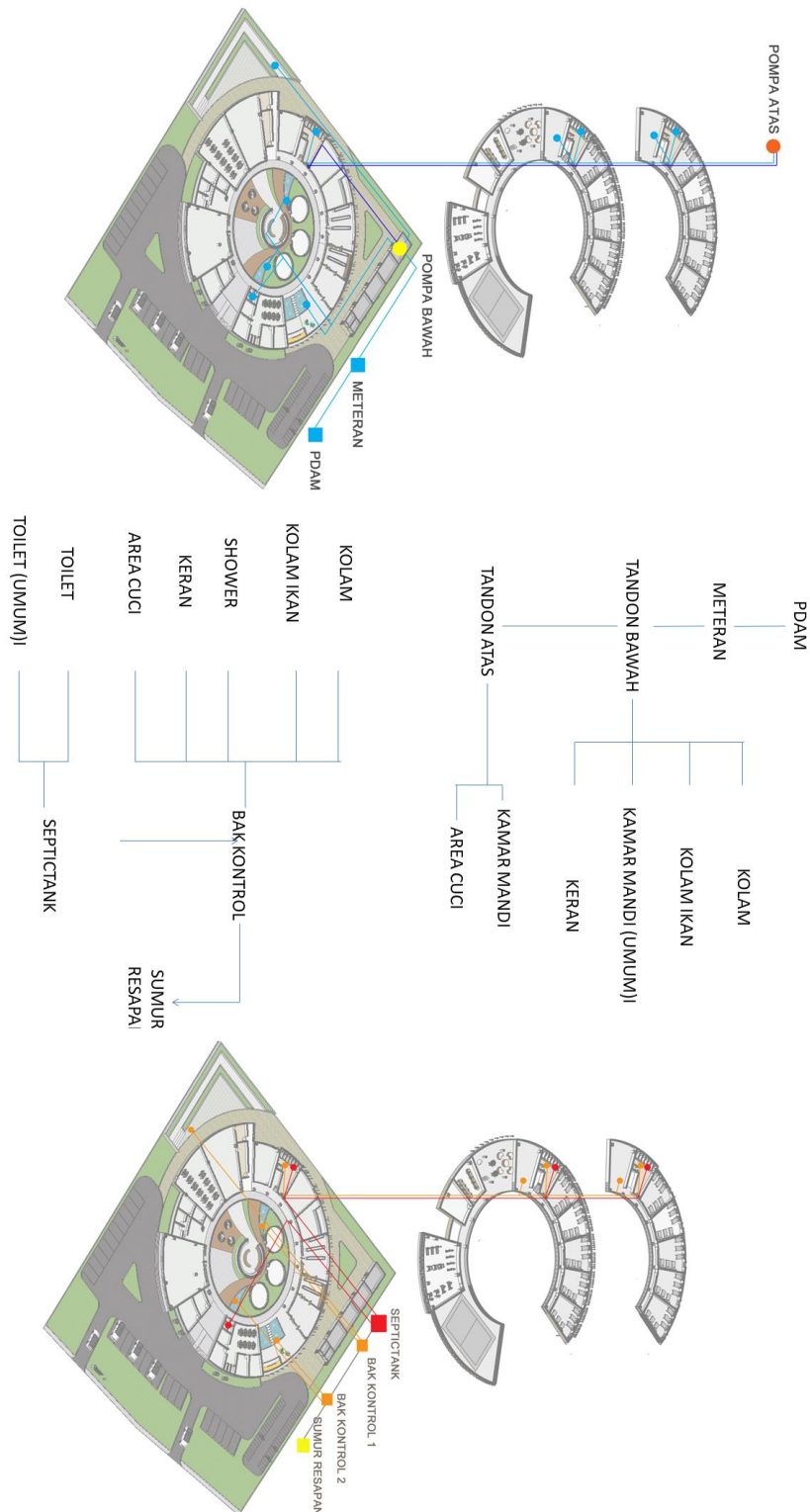
PARAF :
DOSSEN PEMBIMBING :

DOSSEN KOORDINATOR :

Gambar 5.14 Struktur Bangunan
(Sumber : Penulis)

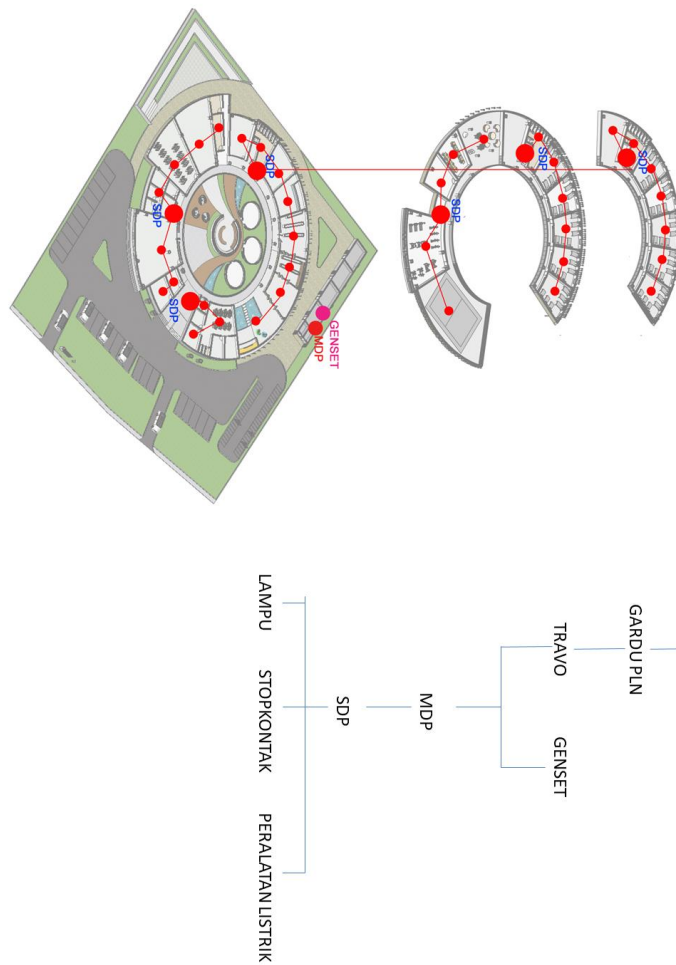
Gambar struktur menunjukkan peletakkan elemen struktur bangunan, ukuran, serta material jenis struktur yang digunakan dalam merancang.

SANITASI AIR KOTOR



Gambar utilitas air bersih dan sanitasi air kotor menunjukkan skema distribusi utilitas dalam bangunan.

UTILITAS LISTRIK



TUGAS AKHIR
RA 141581
GENAP 2018-2019

JUDUL TUGAS AKHIR :
REDESAIN KAMPUNG ANAK NEGERI WONOREJO
DENGAN PENDEKATAN BEHAVIOR SETTING

NAMA MAHASISWA :
RAIZA AZALIA DEWI
NRP 0811154000098

DOSEN PEMBIMBING :
ANGGER SUKMA M. ST., MT.

PARAF :
DOSEN PEMBIMBING :
DOSEN KOORDINATOR :

Gambar 5.16 Utilitas Listrik
(Sumber : Penulis)

Gambar utilitas listrik menunjukkan skema distribusi jaringan listrik dalam bangunan.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Rumah singgah merupakan suatu tempat tinggal sementara bagi penerima pelayanan yang dipersiapkan untuk mendapat pelayanan lebih lanjut. Rumah singgah merupakan proses pembinaan yang bersifat tidak resmi, yang bertujuan untuk membentuk kembali sikap dan perilaku anak jalanan yang disesuaikan dengan nilai serta norma yang berlaku di masyarakat, baik dalam bentuk pendidikan secara formal maupun informal.

Redesain yaitu suatu langkah untuk melakukan pembaharuan ulang arsitektur yang sudah ada dengan menata kembali hal-hal yang sekiranya perlu diperbaiki untuk mengoptimalkan unsur di dalamnya. Oleh karena itu, diperlukan analisa yang mendalam agar dapat menciptakan rancangan yang lebih optimal dibandingkan rancangan sebelumnya. Walaupun pendekatan yang digunakan *behavior setting*, namun ada beberapa aspek lain yang harus diperhatikan, seperti usia, gender, dan latar belakang pengguna dikarenakan bangunan ini sangat berkaitan erat dengan pengguna di dalamnya.

Pada akhirnya, melalui adanya redesign, bangunan ini dapat berfungsi lebih optimal. Sehingga penghuni di dalamnya merasa betah dan memiliki kualitas hidup yang lebih baik.

6.2 Saran

Berdasarkan permasalahan yang diangkat oleh penulis pada Tugas Akhir, terdapat beberapa kritik dan saran sebagai berikut:

- Bagaimana menentukan luas kamar?
- Parameter dikatakan selesai dari rumah singgah?

- Bagaimana kewajiban anak yang menafkahi keluarga apabila ia berada di rumah singgah?
- Berapa kapasitas anak yang ditampung?
- Bagaimana penjelasan rinci mengenai aktivitas sekolah/bimbingan/pendampingan?
- Peran pengawas pada rumah singgah?
- Apakah sudah melakukan wawancara kepada penghuni? Usia berapa? Berapa orang?
- Penerapan *behavior setting* pada desain?
- Mengapa peletakkan furniture dalam kamar seperti itu?

DAFTAR PUSTAKA

- Almira Rahmaveda. (2017). *“Pemberdayaan Anak Jalanan di Kota Surabaya (Sinergitas Antar Stakeholders dalam Peningkatan Kemandirian Anak Jalanan)”*. Vol. 5, No. 3.
- Barbara Brink. 1997. *Guidelines For The Design Of Centre For Street Children*
- Chiara, Joseph De. 1973. *Time-saver Standards for Building Types*. McGraw-Hill, New York
- Ching, Francis D.K., 2008. *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tataan*. Jakarta : Erlangga.
- Duerk, Donna P. 1993. *Architecture Programming*. New York: Van Nostrand Reinhold
- Environmental Psychology. University of Pakistan.
- https://issuu.com/johannabostrom/docs/rethinkingschools_masterthesis_joha
- <https://jatim.bps.go.id/statictable/2017/10/10/650/penyandang-masalah-kesejahteraan-sosial-menurut-kabupaten-kota-2016.html>
- Laurens, Joyce Marcella. 2004. *Arsitektur Perilaku Manusia*. Surabaya : Grasindo.
- Neufert, Ernst. 1996. *Data Arsitek. Jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Peraturan Walikota Surabaya Nomor 75 Tahun 2014
- Santrock, John. 2010. *Educational Psychology*
- Setiawan, Haryadi B. 2010. *Arsitektur, Lingkungan, dan Perilaku*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press

