

TUGAS AKHIR - DA 184801

KAMPUNG AFEKSI: ARSITEKTUR SEBAGAI BENTUK EKSISTENSI PASCA REHABILITASI NARKOBA

ARYO SUMBOGO 08111640000034

Dosen Pembimbing Dr. Ir. Murni Rachmawati, M.T.

Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian Institut Teknologi Sepuluh Nopember 2020



TUGAS AKHIR - DA 184801

KAMPUNG AFEKSI: ARSITEKTUR SEBAGAI BENTUK EKSISTENSI PASCA REHABILITASI NARKOBA

ARYO SUMBOGO 08111640000034

Dosen Pembimbing Dr. Ir. Murni Rachmawati, M.T.

Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Sipil, Perencanaan, dan Kebumian Institut Teknologi Sepuluh Nopember 2020

LEMBAR PENGESAHAN

KAMPUNG AFEKSI: ARSITEKTUR SEBAGAI BENTUK EKSISTENSI PASCA REHABILITASI NARKOBA



Disusun oleh:

ARYO SUMBOGO

NRP: 08111640000034

Telah dipertahankan dan diterima oleh Tim penguji Tugas Akhir (DA 184801)

Departemen Arsitektur FT-SPK ITS pada tanggal 8 Juli 2020

Dengan nilai: B

Mengetahui

Pembimbing

Koordinator Tugas Akhir

Dr. Ir. Murni Rachmawati, M.T.

NIP. 19620608 198701 2 001

FX Teddy Badai Samodra, S.T., M.T., Ph.D.

NIP. 19800406 200801 1 008

Kepala Departemen Arsitektur FT-SPK ITS

DEPARTEMDr. Dewi Septanti, S.Pd., S.T., M.T.

NIP. 19690907 199702 2 001

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Aryo Sumbogo

NRP : 08111640000034

Judul Tugas Akhir : Kampung Afeksi: Arsitektur sebagai Bentuk Eksistensi

Pasca Rehabilitasi Narkoba

Periode : Semester Gasal/Genap Tahun 2019/2020

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan <u>benar-benar dikerjakan sendiri</u> (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 FT-SPK ITS.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

Surabaya, 8 Juli 2020

Yang membuat pernyataan

ARYO SUMBOGO

NRP. 08111640000034

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang tiada henti mencurahkan berkah dan rahmat-Nya selama proses penyususnan tugas akhir yang berjudul "Kampung Afeksi: Arsitektur sebagai Bentuk Eksistensi Pasca Rehabilitasi Narkoba" pada mata kuliah Tugas Akhir di Departemen Arsitektur FT-SPK ITS tahun ajaran 2019/2020 ini.

Tugas Akhir ini hadir murni sebagai wujud perhatian penulis terhadap kesulitan yang dialami mereka, para mantan pecandu narkoba, ketika kembali ke lingkungan sosialnya. Dengan solusi yang coba penulis berikan lewat objek rancangan ini, harapannya kita semua dapat lebih bertindak bijak kepada sesama tanpa perlu melihat kembali noda hitam di balik saudara kita. Semua itu sematamata demi kenyamanan, ketentraman, dan pastinya kebahagian besama.

Tulisan ini pun dapat selesai berkat bantuan dan dukungan dari banyak pihak, sehingga penulis hendak mengucapkan terima kasih kepada:

- Dr. Ir. Murni Rachmawati, M.T. selaku dosen pembimbing dalam mata kuliah tugas akhir ini, yang telah memeberikan ilmu, nasehat, bimbingan, serta kesabarannya kepada penulis selama proses penyusunan tugas akhir ini.
- 2. FX Teddy Badai Samodra, S.T., M.T., Ph.D. selaku dosen koordinator mata kuliah tugas akhir ini, yang senantiasa mengarahkan dan memberikan masukan selama proses penyususnan tugas akhir ini.
- Kedua orag tua, kakak, dan adik penulis yang tak pernah henti memberikan semangat serta doa kepada penulis hingga mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
- 4. Teman-teman semua, khususnya Ramadhany Achmad Zulfikar, Reina Hacika Irene L, Aisyah Akhsania Taqwim, Oktavian Fridolin Sakeus Dimara, serta Fatia Nuruliza yang selalu hadir memberikan bantuan, dukungan, dan doa demi kelancaran tugas akhir ini.

Semoga hasil dari tugas akhir ini dapat berguna dan bermanfaat ke depannya, meski penulis sendiri sadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis ucapkan mohon maaf jika ada salah dan kurangnya.

Surabaya, Juli 2020

Penulis

KAMPUNG AFEKSI: ARSITEKTUR SEBAGAI BENTUK EKSISTENSI PASCA REHABILITASI NARKOBA

Nama : ARYO SUMBOGO

NRP : 08111640000034

Dosen Pembimbing : Dr. Ir. Murni Rachmawati, M.T.

ABSTRAK

Menjadi pribadi dengan latar belakang yang dianggap buruk oleh khalayak umum, sering kali membuatnya kesulitan untuk mendapat tempat di tengah masyarakat. Seperti halnya para mantan pecandu narkoba, yang sebagain besar dari mereka tidak mudah untuk memperoleh kembali eksistensi di lingkungan sosialnya. Lingkungan terdekat, tempat mereka tinggal pun tak jarang yang bersikap kurang suportif terhadap mereka. Hal tersebut semestinya tidak terjadi, sebab pasca rehabilitasi narkoba (*re-entry*) merupakan fase krusial bagi para mantan pecandu narkoba untuk benar-benar lepas dari jeratan obat-obatan terlarang. Oleh karena itu, sepatutnya hal ini menjadi perhatian bersama, tidak seharusnya dibebankan kepada subjek utamanya saja yaitu para mantan pecandu narkoba.

Dan salah satu ruang/lingkungan sosial yang tepat untuk menumbuhkan kembali eksistensi para mantan pecandu narkoba adalah perkampungan. Kampung yang merupakan sub terkecil dalam kota, memiliki posisi yang strategis dalam menjawab persoalan ini. Dari segi skala dan kondisi kampung begitu mendukung, sebab adanya kehidupan sosial yang dinamis di dalamnya maka pembentukan eksistensi pun akan lebih mudah pastinya. Selain itu, dengan posisi sebagai salah satu unsur pembentuk sebuah kota maka kampung mampu menjadi tempat eksistensi yang memiliki prospek yang luas ke depannya. Hingga nantinya tidak hanya eksistensi bagi para pecandu narkoba saja yang terbentuk, tapi lingkungan sekitarnya pun akan memperoleh eksistensinya sendiri dan mebentuk identitas sebagai Kampung Afeksi.

Kata kunci: eksistensi, mantan pecandu narkoba, kampung

vii

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

KAMPUNG AFEKSI: ARCHITECTURE AS FORM OF EXISTENCE OF

POST-DRUG REHABILITATION

: ARYO SUMBOGO Student Name

Student Number : 08111640000034

Supervisor : Dr. Ir. Murni Rachmawati, M.T.

ABSTRACT

Being personal with a background that is considered bad by the general

public, often makes it difficult to get a place in the community. Like the former

drug addicts, most of them are not easy to regain their social presence. The nearest

environment, where they live, is not uncommon to be less supportive of them. This

should not have happened, because post-drug rehabilitation (re-entry) is a crucial

phase for former drug addicts to be completely free from the bondage of illegal

drugs. Therefore, this should be a common concern, it should not be borne by the

main subject, namely former drug addicts.

And one of the spaces/social environment that is right to regrow the existence

of former drug addicts is the village. The village, which is the smallest sub in the

city, has a strategic position in answering this problem. In terms of scale and

condition of the village so supportive, because of the dynamic social life in it, the

formation of existence will certainly be easier. In addition, with the position as one

of the elements forming a city, the village is able to become a place of existence

that has broad prospects in the future. Until later not only the existence of drug

addicts is formed, but the surrounding environment will gain its own existence and

form an identity as Kampung Afeksi.

Keywords: existence, former drug addict, village

ix

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHANi
LEMBAR PERNYATAAN iii
KATA PENGANTARv
ABSTRAK vii
ABSTRACTix
DAFTAR ISIxi
DAFTAR GAMBARxiii
DAFTAR TABELxv
BAB 1 PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang
1.1.1. Walled City
1.1.2. Arsitektur dan Eksistensi
1.2. Isu dan Konteks Desain
1.2.1. Isu Desain
1.2.2. Konteks Desain
1.3. Permasalahan Desain
BAB 2 PROGRAM DESAIN9
2.1. Rekapitulasi Program Ruang
2.1.1. Fungsi Objek
2.1.2. Kebutuhan Ruang
2.2. Deskripsi Tapak
2.2.1 Legal

2.2.2. Alam	14
2.2.3. Faktor Lain	15
BAB 3 PENDEKATAN DAN METODE DESAIN	17
3.1. Pendekatan Desain	17
3.1.1. Human Behavior	17
3.1.2. Tactical Urbanism	18
3.1.3. Heterotopia	19
3.2. Metode Desain	20
3.2.1. <i>Framework</i>	20
3.2.2. Kontekstualisme	20
3.3. Kriteria Desain	23
BAB 4 KONSEP DESAIN	25
4.1. Eksplorasi Formal	25
4.1.1. Tapak	25
4.1.2. Massa	26
4.1.3. Ruang	28
4.2. Eksplorasi Teknis	30
4.2.1. Struktur	30
BAB 5 DESAIN	31
5.1. Eksplorasi Formal	31
5.2. Eksplorasi Teknis	39
BAB 6 KESIMPULAN	51
DAFTAR PUSTAKA	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Ilustrasi gated community dalam kota	. 2
Gambar 1. 2 Ilustrasi perbandingan skala manusia dalam membentuk ruang	. 3
Gambar 1. 3 Contoh-contoh pembentukan ruang oleh enclosure	. 4
Gambar 1. 4 Contoh beberapa kasus penyalahgunaan narkoba oleh public figure	6
Gambar 2 1 Lokasi tapak	12
Gambar 2 2 Rencana struktur ruang Kota Surakarta	13
Gambar 2 3 Rencana pola ruang Kota Surakarta	14
Gambar 2 4 Grafik temperatur udara dan curah hujan di Kota Surakarta	15
Gambar 2 5 Diagram analisis akses, ruang hijau, dan kebisingan di sekitar tapak	16
Gambar 3 1 Diagram keterkautan arsitektur dengan human behaviour	17
Gambar 3 2 Diagram analisis eksisting di sekitar tapak	21
Gambar 3 3 Diagram analisis kawasan di sekitar tapak	22
Gambar 4. 1 Diagram proses pembentukan rencana tapak	26
Gambar 4. 2 Diagram transformasi massa	27
Gambar 4. 3 Usulan susunan unit kamar penghuni	28
Gambar 4. 4 Volumetrik ruang pada lantai satu	28
Gambar 4. 5 Volumetrik ruang pada lantai dua	29
Gambar 4. 6 Volumetrik ruang pada lantai tiga	29
Gambar 4. 7 Volumetrik ruang pada lantai empat	29

Gambar 4. 8 Aksonometri struktur dan konstruksi	30
Gambar 5. 1 Perspektif akses utama	31
Gambar 5. 2 Perspektif eksterior	32
Gambar 5. 3 Perspektif eksterior	32
Gambar 5. 4 Suasana amphitheatre	33
Gambar 5. 5 Suasana food court	33
Gambar 5. 6 Suasana koridor kamar penghuni	34
Gambar 5. 7 Site plan	35
Gambar 5. 8 Layout plan	36
Gambar 5. 9 Tampak selatan (atas) dan tampak utara (bawah)	37
Gambar 5. 10 Tampak timur (atas) dan tampak barat (bawah)	38
Gambar 5. 11 Denah lantai satu	39
Gambar 5. 12 Denah lantai dua	40
Gambar 5. 13 Denah lantai tiga	41
Gambar 5. 14 Denah lantai empat	42
Gambar 5. 15 Potongan A-A'	43
Gambar 5. 16 Potongan B-B'	44
Gambar 5. 17 Potongan C-C'	45
Gambar 5. 18 Potongan D-D'	46
Gambar 5. 19 Skema instalasi air bersih	47
Gambar 5. 20 Skema instalasi air kotor (grey water)	48
Gambar 5. 21 Skema instalasi air kotor (black water)	49
Gambar 5, 22 Skema instalasi listrik	50

DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Rekapitulasi program	ruang	9
Tabel 2 2 Keterangan rencana si	ruktur ruang Kota Surakarta	13

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 1

PENDAHULUAN

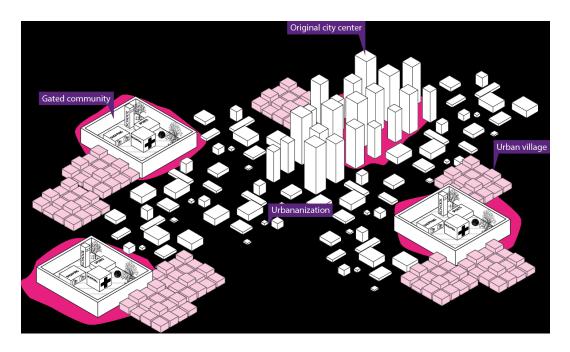
1.1. Latar Belakang

1.1.1. Walled City

Manusia adalah makhluk yang dinamis, hal itu dapat dilihat dari berbagai bentuk perubahan yang telah dilaluinya dalam kurun waktu yang begitu pajang hingga saat ini. Dan setiap langkah perubahan yang diambil tidak hanya memiliki pengaruh untuk dirinya sendiri. Jika manusia sudah membentuk suatu kelompok/komunitas, maka pengaruhnya pun akan semakin luas. Contohnya yakni pertumbuhan dan perkembangan sebuah kota, dinamisnya sebuah kota dari waktu ke waktu tak terlepas dari peran serta manusia yang menjadi motor kehidupan di dalamnya.

Dan salah satu bentuk intensi manusia terhadap perkembangan kota yaitu walled city. Konsepsi pembentukan kota ini bermula dari sebuah upaya preventif masyarakatnya terhadap kondisi yang ada di luar mereka, yang kurang mendukung ataupun memberi impresi buruk. Fenomena ini kemudian akan menantang kondisi spasial di dalam kota tersebut, seperti dapat mengubah ruang publik di ranah privat serta mampu menekan aspek sosial dan organisasinya (Grant, 2008).

Namun seiring berjalannya waktu, kemunculan walled city yang menjamur kemudian justru menciptakan isolasi dan pengecualin terhadap komunitas yang ada di dalam sebuah kota (gated community). Suatu kelompok masyarakat tertentu yang sudah memiliki gates (perlindungan) akan terhindar dari kontak dengan pihak luar, terutama dalam hal aktivitas dan kepentingan (Jin, 1993). Tak berhenti di situ saja, suatu komunitas yang terbentuk dalam sebuah walled city akan punya rasa eksklusif tersendiri terhadap lingkungan sosial di sekitarnya jika hanya "sekadar" usaha perlindungan diri yang menjadi landasannya.



Gambar 1. 1 Ilustrasi gated community dalam kota

(Sumber : Walled Cities, Overcoming Social, Functional and Physical Borders Through Urban Configuration in Baishizhou)

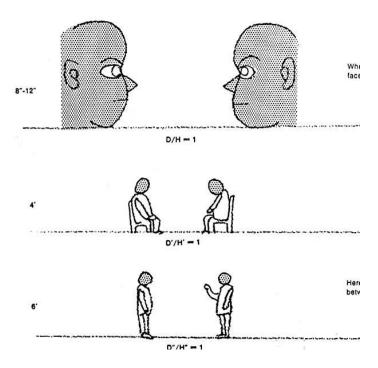
Dalam kasus ini, maka "dinding" yang mereka bangun sebagai pembatas kemudian memiliki peran untuk "memecah" kehidupan sosial dalam kota. Menurut Moser (2004), kemunculan beberapa walled city hingga saat ini banyak yang hanya didasari oleh rasa takut terhadap bentuk kejahatan, kekerasan, ketidakamanan, dan kondisi buruk lainnya yang ada di luar sana. Oleh sebab itu, bagaimana jika kehidupan komunitas seperti yang tergambar dalam walled city sengaja dihadirkan sebagai usaha untuk menarik interaksi sosial dengan lingkungan sekitarnya demi tujuan yang positif? Hal ini bukan tidak beralasan, karena tak jarang orang lebih memilih lingkungan hidup layaknya dalam walled city supaya mendapat kehidupan yang nyaman dan aman (Landman, 2004).

1.1.2. Arsitektur dan Eksistensi

Dalam lingkup urban, ruang publik seringkali muncul sebagai ruang kosong (*open space*) yang sangat penting keberadaannya bagi keberlangsungan kehidupan di dalam kota. Hal tersebut karena ruang publik mempunyai peran untuk menjadi pusat aktivitas, ruang pengikat/penghubung, serta "paru-paru" untuk kota yang padat. Dan selain itu, menurut Iswanto (2006) ruang publik sendiri secara esensial

memiliki kriteria-kriteria. Mulai dari *meaningful*, *responsive*, hingga *democratic*, yang mana ketiganya ujungnya merupakan sebuah jawaban bagi eksistensi manusia yang ada di dalamnya.

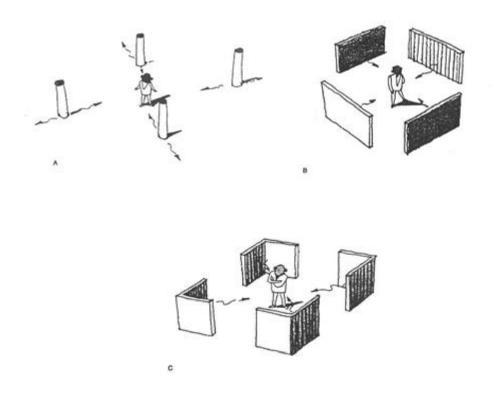
Dalam bukunya, *Silent Language*, Edward Hall menjelaskan bahwa manusia mempunyai pengaruh besar dalam membentuk ruang yang ditempatinya, dan itu seringkali terjadi secara tak terduga. Seperti pengaruh skala manusia yang selalu muncul dalam proses pengembangan ruang publik. Dengan persepsi terhadap jarak serta tinggi yang diperlihatkan oleh skala manusia, maka bentuk dan massa sebuah ruang publik pun akan secara langsung mengikutinya. Hingga lantas muncullah tingkatan skala ruang publik seperti intim, urban, dan momentum. Yang mana itu menjadi tengara dari eksistensi manusia sebagai pengaruh utamanya.



Gambar 1. 2 Ilustrasi perbandingan skala manusia dalam membentuk ruang (Sumber: Kajian Ruang Publik Ditinjau Dari Segi Proporsi/Skala dan Enclosure)

Sementara itu, Ashihara (1970) menyampaikan bahwa aspek *enclosure* juga turut andil dalam menghadirkan ruang publik di ranah urban. *Enclosure* yang memiliki kaitan dengan kondisi fisik suatu tempat, akan memberi pengaruh seperti bentuk, kualitas, dan posisi batasan dalam ruang publik. Sedangkan bagi manusianya, *enclosure* akan memberi berbagai pengalaman yang berbeda terhadap

ruang publik yang dibentuknya. Seperti sensasi saat berada di dalam ruang publik, perbedaan ekspresi yang dirasakan kala berada di luarnya (*therensse*), hingga pengalaman kala berada di satu ruang yang terlingkup (*enclosure*) namun terinterprestasikan sebagai dua tempat yang berbeda.



Gambar 1. 3 Contoh-contoh pembentukan ruang oleh enclosure

(Sumber: Kajian Ruang Publik Ditinjau Dari Segi Proporsi/Skala dan Enclosure)

Alhasil sebagai salah satu bentuk dari arsitektur, ruang publik sudah sepatutnya memperhatikan aspek manusia yang ada di dalamnya. Eksistensi manusia yang berada di dalamnya akan menjadi begitu riskan posisinya, jika tidak mendapat sentuhan yang tepat dari arsitektur.

1.2. Isu dan Konteks Desain

1.2.1. Isu Desain

Dari penjabaran seputar *walled city* serta hubungan antara arsitektur dengan eksistensi di atas, terdapat titik temu di antara keduanya yang selanjutnya menjadi

dasar dari terbentuknya isu arsitektural dari rancangan ini. Hal itu adalah ruang dan manusia. Dapat dilihat bersama bahwa keterkaitan manusia dengan ruang sebagai salah satu bentuk arsitektur sangatlah luas. Ditambah lagi jika menyangkut soal komunitas serta eksistensi di dalamnya. Arsitektur (ruang) dan manusia serasa saling mengisi satu sama lain, kala sedang menjawab persoalan eksistensi bagi suatu komunitas.

Oleh karena itu, dalam perancangan ini isu arsitektural yang hendak diangkat yakni ruang eksistensi bagi suatu komunitas. Ruang eksistensi di sini tidak hanya mengacu pada bagaimana sebuah ruang hadir memberi/meningkatkan eksistensi bagi komunitas yang ada di dalamnya. Namun juga mesti mampu mengangkat eksistensinya sendiri (ruang tersebut) beserta komunitas di dalamnya terhadap lingkungan sekitarnya.

1.2.2. Konteks Desain

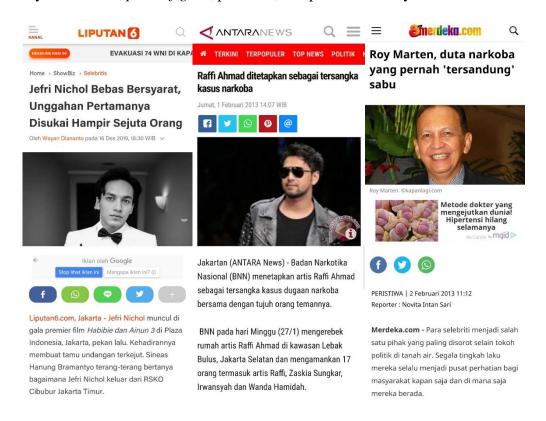
a) Re-Entry Mantan Pecandu Narkoba

Secara garis besar proses penanganan kasus penyalahgunaan narkoba, khususnya yang dilakukan berdasar ketetepan dari Badan Narkotika Nasional (BNN) Indonesia, terdiri dari tiga tahap. Yang pertama yakni *assesment*, proses penjajakan dini terhadap korban penyalahgunaan narkoba. Setelah itu, barulah kemudian dilanjutkan dengan tahap rehabilitasi berdasarkan data yang diperoleh dari tahap sebelumnya. Rehabilitasi sendiri masih dibagi lagi menjadi rehabilitasi medis dan sosial. Dan setelah rehabilitasi tahap terkahirnya yaitu *re-entry*.

Fase terakhir inilah yang kemudian menjadi titik krusial dari sederet penanganan kasus penyalahgunaan narkoba. Karena pada tahap pengembalian korban ke lingkungan sosialnya ini, menentukan keberhasilan proses rehabilitasi yang telah dilakukan. Dari penelitian Luoma (2007), terdapat sebanyak 60% mantan pecandu narkoba yang diperlakukan berbeda kala mereka kembali setelah menjalani rehabilitasi. Bahkan pada penelitian tersebut ditemukan pula 45% keluarga menyerah ketika mengetahui ada anggotanya yang kedapatan menggunakan narkoba.

Di sisi lain, kasus penyalahgunaan narkoba oleh *public figure*, politikus, ataupun tokoh masyarakat nyatanya terasa lebih mudah untuk "dimaafkan" kala

mereka telah menyelesaikan kewajiban rehabilitasinya. Dengan bermodal dukungan banyak pihak, para mantan pecandu narkoba dari kalangan elit ini kemudian dapat menjalani hidup yang normal seperti sedia kala. Hal inilah yang kemudian perlu menjadi perhatian kita bersama, bahwa seharusnya dukungan kepada mantan pecandu narkoba layak untuk diberikan kepada semuanya. Baik itu masyarakat biasa, *public figure*, politikus, maupun tokoh masyarakat.



Gambar 1. 4 Contoh beberapa kasus penyalahgunaan narkoba oleh *public figure*(Sumber: *liputan6.com*, *antaranews.com*, *merdeka.com*)

Sebab seperti yang telah disampaikan sebelumnya, kembalinya mantan pecandu narkoba ke lingkungan masyarakat (*re-entry*) akan menjadi penentu keberhasilan rehabilitasi yang telah dilakukan. Jika tahap *re-entry* ini dapat berjalan mulus bagi semuanya, maka kemungkinan *relaps* (kambuh) dan kembali ke pelukan narkoba pun dapat diminimalisir. Jadi sudah sepatutnya kita memberi ruang yang layak bagai mereka para mantan pecandu narkoba ketika kembali untuk memulai kehidupannya di tengah-tengah masyarakat.

b) Kampung dan Kultur Sosial Masyarakat Urban (Kota Solo)

Kota Surakarta (Solo) merupakan salah satu kawasan urban yang senantiasa menunjukan pertumbuhan dan perkembangan yang cukup pesat sampai detik ini. Meski pembangunan di beberapa sisi kota begitu digencarkan, lantas tidak membuat terkikisnya nilai-nilai sosial yang telah menjadi identitas Kota Batik ini. Hal tersebut dapat tercapai, salah satunya berkat tetap terjaganya perkampungan yang ada sebagai nadi kehidupan sosial dalam kota.

Tak dapat dipungkiri bahwa kampung yang sejatinya merupakan skala terkecil dalam kota, ternyata punya pengaruh besar terhadap eksistensi dari kultur sosial kota Solo. Bagaimana tidak, setiap titik perkampungan yang ada dapat dipastikan mempunyai roda kehidupan sosial masing-masing yang sarat akan karakter namun tetap berakar pada satu nilai yaitu identitas kota Solo itu sendiri.

Misalnya Kampung Batik Laweyan, sebagai salah satu sentra usaha batik yang kondang, kawasan ini mampu hidup lewat adanya fasilitas-fasilitas penunjang yang sesuai dengan karakter yang diusungnya. Dan secara umum, fasilitas publik seperti pasar, sekolah, taman, dan lain sebagainya sudah pasti ada di sekitar kawasan perkampungan di Kota Solo dengan melihat kondisi/karakter kampung tersebut. Sinergi dari tiap komponen itu lantas menjadi nyawa bagi kehidupan sosial yang lantas mendorong eksistensi nilai sosial sebuah kota.

Jadi, jika suatu ruang/kawasan seperti kampung mampu menjadi penopang eksistensi dari nilai-nilai sosial. Maka sangat mungkin pula untuk mendorong eksistensi manusia atau kelompok yang ada di dalamnya.

1.3. Permasalahan Desain

Kesulitan sebagian besar mantan pecandu narkoba untuk masuk kembali ke dalam lingkungan sosialnya terasa menyedihkan, terlebih di saat bersamaan lingkungan sosial seperti kampung merupakan ruang yang tepat untuk mendorong eksistensi mereka sebagai sebuah komunitas. Namun memang tak semudah itu dalam menyatukan dua kelompok yang memiliki berbagai perbedaan di segala sisinya tersebut. Kalau pun ada ruang eksistensi bagi para mantan pecandu narkoba di dalam sebuah lingkungan masyarakat, maka keberadaannya pun harus punya daya dukung kuat terhadap lingkungan sekitar.

Persoalan inilah yang kemudian dapat menjadi andil arsitektur dalam upaya penyelesaiannya. Tidak dapat dipungkiri, bahwa arsitektur yang senantiasa berkutat mengenai ruang, manusia (komunitas), serta nilai (eksistensi) yang terkandung, niscaya mampu menjadi salah satu solusi yang tepat.

Sehingga permasalahan desain yang coba diangkat dalam rancangan ini yaitu ruang eksistensi seperti apa yang tepat bagi para mantan pecandu narkoba dan lingkungannya?

BAB 2 PROGRAM DESAIN

2.1. Rekapitulasi Program Ruang

2.1.1. Fungsi Objek

Sesuai dengan isu, konteks, dan permasalahan desain yang telah dijelaskan, objek rancangan ini nantinya akan memiliki fungsi utama sebagai *community center* sekaligus tempat tinggal bagi para mantan pecandu narkoba saat dalam upaya memperoleh kembali eksistensi mereka di lingkungan masyarakat. Untuk itu, mereka perlu memulainya dengan proses sosialisasi terlebih dahulu, kemudian diikuti dengan interaksi hingga kemudian muncul eksitensi setelahnya. Tak hanya berhenti di situ, secara keseluruhan racangan ini selanjutnya diharapkan pula untuk dapat membentuk afeksi dan rasa saling memiliki antara mantan pecandu narkoba dengan masyarakat.

2.1.2. Kebutuhan Ruang

Selain memiliki fungsi utama tadi, pastinya rancangan ini juga akan dilengkapi dengan fungsi tambahan sebagai pendukung fungsi utamanya. Seperti taman, fasilitas penunjang, *food court*, area parkir, dan servis. Dan dari setiap fungsi utama dan tambahan tersebut, kemudian akan diperoleh program ruangnya beserta seberapa besar kebutuhan dari setiap ruangnya nanti.

Tabel 2 1 Rekapitulasi program ruang

Fungsi	Ruang	Aktivitas	Akses	Kebutuhan	Luas (m²)	
				Kebutunan	Satuan	Total
ian	Kamar Penghuni	Istirahat, MCK	Privat	48	18	864
Hunian	Kamar Penjaga	Istirahat, MCK	Privat	2	36	72

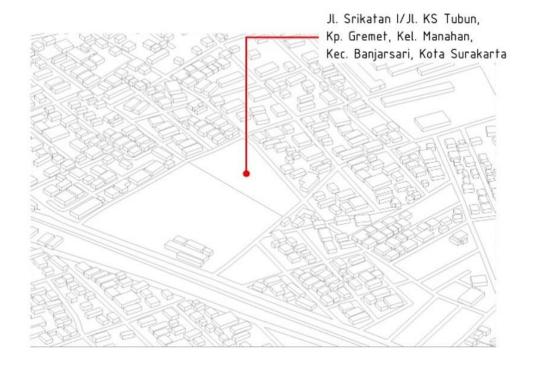
	Ruang Workshop	Belajar, kerajinan, latihan	Semi publik	4	60	240
	Aula Pameran	Pameran	Publik	1	150	150
ty Center	Co-working Space	Bekerja	Publik	2	80	160
Community Center	Ruang Baca	Belajar, membaca	Semi publik	1	80	80
	Amphitheatre	Pertunjukan kesenian	Publik	1	100	100
	Lapangan Olahraga	Olahraga	Publik	1	420	420
nan	Plaza	Kegiatan massa	Publik	1	200	200
Taman	Rooftop Garden	Bersantai	Publik	2	100	100
	Kantor	Administrasi	Semi publik	1	50	50
unjang	Ruang Kesehatan	Pemeriksaan, pengobatan	Privat	1	50	50
Fasilitas Penunjang	Ruang Konseling	Bimbingan, konsultasi	Privat	1	50	50
Fas	Lobi	Menunggu	Publik	1	10	10
	Mushola	Ibadah	Semi publik	1	40	40

	Dapur	Memasak, menyiapkan makanan	Privat	1	35	35
Food Court	Ruang Penyimpanan	Menyimpan bahan makanan	Privat	1	15	15
	Kasir	Transaksi	Semi publik	1	10	10
	Meja makan	Makan	Publik	12	4	48
ı,	Parkir mobil	Parkir	Publik	10	12,5	125
Parkir	Parkir sepeda motor	Parkir	Publik	24	3	72
	Toilet	Buang air	Privat	24	8	192
	Tangga/Lift	Sirkulasi	Publik	6	35	210
Servis	Listrik	Kontrol berkala	Privat	1	8	8
	Air	Kontrol berkala	Privat	1	8	8

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2.2. Deskripsi Tapak

Tapak yang dipilih dalam perancnagan ini berlokasi di Kampung Gremet, Kelurahan Manahan, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta, Jawa Tengah. Atau yang lebih tepatnya berada di selatan Jalan Srikatan 1, barat Jalan KS Tubun, serta timur Jalan Gremet. Dengan mempertimbangakn letaknya tersebut, lahan seluas kurang kebih 8879,26 m² ini dapat dilihat sebagai potensi untuk menjawab permasalahan desain ini.

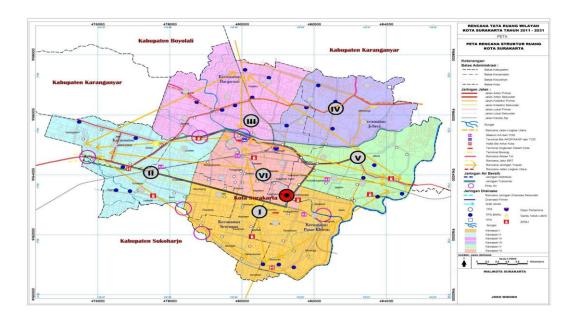


Gambar 2 1 Lokasi tapak

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2.2.1. Legal

Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Surakarta No. 8 Tahun 2016, terdapat beberapa regulasi yang perlu diperhatikan sebelum memulai tahap perancangan di dalam tapak ini. Pertama yaitu garis sepadan bangunan (GSB), letak GSB terluar pada bagian samping dan/atau belakang yang berbatasan dengan tetangga apabila tidak ditentukan lain adalah minimal dua meter dari batas kapling, atau atas dasar peraturan lain yang berlaku. Yang kedua adalah aturan mengenai ketinggian bangunan, dimana ketinggian bangunan dalam radius 50 meter dari Loji Gandrung paling tinggi 15 meter dari tanah. Meski lokasi tapak berada lebih 50 meter dari Loji Gandrung, tapi ketinggian bangunan tidak bisa begitu tinggi sebab letaknya yang ada di tengah-tengah kawasan permukiman.



Gambar 2 2 Rencana struktur ruang Kota Surakarta

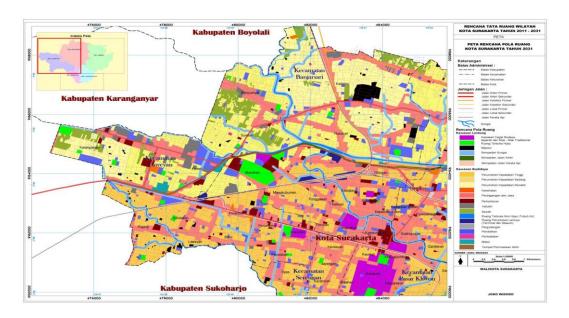
(Sumber: RTRW Kota Surakarta 2011-2031)

Tabel 2 2 Keterangan rencana struktur ruang Kota Surakarta

No.	Sub Pusat Pelayanan Kota	Kecamatan Tercakup	Arahan Fungsi Kawasan	
1	1	Kec. Jebres, Kec. Laweyan, Kec. Pasar Kliwon, Kec. Serengan	Pariwisata, Perdagangan dan Jasa, Olah Raga / RTH	
2	II	Kec. Banjarsari, Kec. Laweyan	Pariwisata, Olah Raga / RTH	
3	III	Kec. Banjarsari	Permukiman, Perdagangan/Jasa	
4	IV	Kec. Jebres, Kec. Banjarsari	Permukiman, Perdagangan/Jasa	
5	V	Kec. Jebres, Kec. Banjarsari	Pariwisata, Pendidikan Tinggi, Industri	
6	VI	Kec. Banjarsari, Kec. Laweyan Kec. Jebres, Kec. Pasar Kliwon	Pemerintahan, Pariwisata, Perdagangan/ Jasa	

Sumber RTRW Kota Surakarta 2011 - 2031

Dan peraturan berikutnya yang perlu diperhatikan yaitu koefisien dasar bangunan (KDB) serta koefisien lanyai bangunan (KLB). Sesuai perda di atas, nilai KDB ditentukan paling banyak 85 % dari luas tanah, sedangkan besaran KLB ditentukan paling banyak 360% dari KDB, kecuali lokasi tertentu.



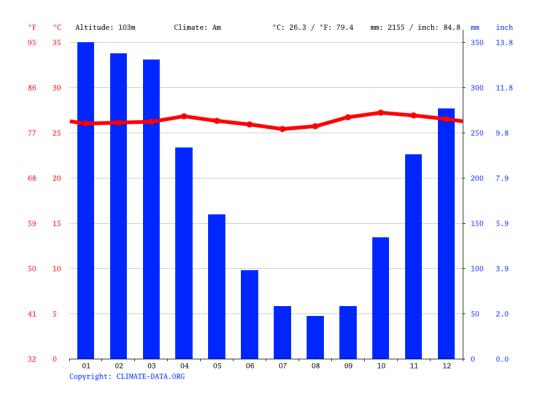
Gambar 2 3 Rencana pola ruang Kota Surakarta

(Sumber: RTRW Kota Surakarta 2011-2031)

2.2.2. Alam

Seperti halnya sebagian besar daerah di Indonesia, Kota Solo juga beriklim tropis sehingga intesitas sinar matahari pun tercatat rata tiap bulannya. Namun curah hujan di kota ini tergolong cukup tinggi kala memasuki musim penghujan. Dimana curah hujan tahunannya berkisar 2.130 mm/tahun, dengan intesitas hujan tertinggi terjadi pada bulan Januari dan terendah terjadi pada bulan Agustus.

Selain itu, kota yang terletak 95 mdpl ini memilik rataan suhu udara tahunan sebesar 26,4°C. Yang mana puncak temperatur udaranya terjadi pada bulan Oktober, dan titik rendahnya terjadi pada bulan Juli.



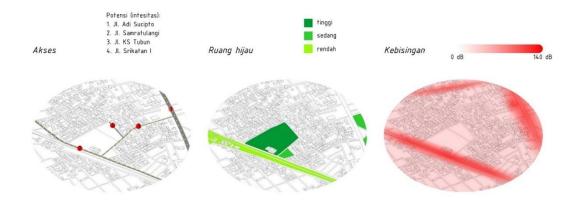
Gambar 2 4 Grafik temperatur udara dan curah hujan di Kota Surakarta

(Sumber: climate-data.org/surakarta)

2.2.3. Faktor Lain

Sebagai kebutuhan dalam menjawab permasalahan desain, ada beberap faktor terkait tapak yang mesti dianalisis juga. Salah satunya yaitu aksesbilitas tapak, yang sangat perlu untuk diperhatikan mengingat lokasi tapak yang berada di tengah permukiman warga. Dengan melihat akses-akses potensial untuk menuju tapak, nantinya akan didapat rekomendasi orientasi serta sirkulasi yang tepat untuk rancangan ini.

Setelah itu ada pula analisis mengenai ruang terbuka hijau (RTH) di sekitar tapak, yang menjadi upaya untuk memperhatikan kondisi lingkungan sekitar dan mencari tahu persoalan yang ada di dalamnya. Dan yang terakhir adalah analisis sederhana terkait kebisingan di sekitar tapak. Mengapa hal ini dibutuhkan, karena perlu diketahui juga bahwa tapak berada tidak jauh dari jalur perlintasan kereta api, salah satu jalan utama dalam kota, serta pusat kegiatan olahraga (stadion).



Gambar 2 5 Diagram analisis akses, ruang hijau, dan kebisingan di sekitar tapak

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

BAB 3

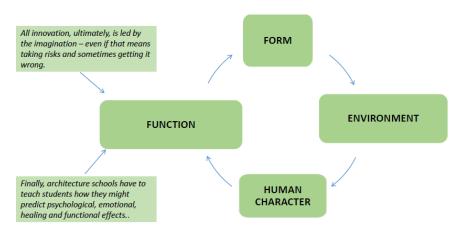
PENDEKATAN DAN METODE DESAIN

3.1. Pendekatan Desain

3.1.1. Human Behavior

Menurut Churchill (1924) keterkaitan antara arsitektur dengan manusia, dalam hal ini karakter dan tindakan, sangat begitu jelas terlihat. Setiap objek arsitektur yang dirancang pasti ada aspek manusia yang melatarbelakanginya. Dan sebaliknya, setelah objek tersebut berdiri maka akan memberi pengaruh juga terhadap manusia yang ada di dalamnya. Apapun fungsinya, arsitektur seperti memiliki kewajiban untuk memenuhi kebutuhan/kepentingan manusianya baik itu rasa koherensi, keamanan, makna, dan lain sebagainya.

Intinya, jika bicara soal peran arsitektur dalam membentuk perilaku manusia maka itu sangat rasional. Yang menjadi fokus utama di sini kemudian adalah soal pengaruh seperti apa yang akan diberikan nantinya. Karena dengan sengaja atau tidak, semakin baik lingkungan pengaruhnya akan positif dan jika semakin buruk dampaknya pun negatif.



Gambar 3 1 Diagram keterkautan arsitektur dengan human behaviour

(Sumber: The Role of Architecture in Shaping Human Behaviour)

Sehingga arsitektur pun banyak diyakini dapat muncul sebagai sebuah solusi demi terciptanya kehidupan yang lebih baik. Untuk itu terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan saat bicara soal perilaku manusia, yakni sikap/sopan santun, persepsi, genetika, sosial budaya, norma dan etika lingkungannya, agama, hingga paksaan dan pengaruh kuat dari orang lain.

3.1.2. Tactical Urbanism

Dalam menghadirkan suatu konsep rancangan yang berorientasi kepada publik, maka sudah seharusnya untuk berpikir secaara taktis. Sebab banyak faktor di luar sana yang akan menghambat jalannya perbaikan kualitas lingkungan fisik di ranah publik. Terlebih jika rancangan yang akan diusung memiliki sisi kontroversi dan berlainan dengan pola pertumbuhan dan perkembangan dalam beberapa waktu yang akan datang.

Menurut Shackelford (2014), *tactical urbanism* memiliki karakteristik berupa skalanya yang mikro, bersifat sementara, berbiaya rendah, cepat dipasang dan dibongkar, informal, spontan, partisipatif, dan didorong oleh masalah komunitas. Dan dalam praktiknya sering kali diprakarsai oleh arsitek, seniman, dan urbanis kreatif yang bekerja di luar kesibukan profesionalnya.

Dan saat ini telah banyak gerakan informal yang muncul sebagai solusi kreatif untuk meningkatkan komunitas lokal, menghadirkan risiko yang lebih sedikit untuk warga negara dan administrasi kota. Sejak 2005, banyak inisiatif yang dipimpin warga, muncul di seluruh Amerika Serikat. Memanfaatkan kecerdikan guna meningkatkan kondisi ruang publik dengan biaya yang rendah, serta tindakan sementara sudah banyak dilakukan. Inisiatif-inisiatif ini, yang kemudian dikenal sebagai *tactical urbanism*, yang telah menginspirasi perencana, arsitek dan pejabat kota di banyak wilayah metropolitan. Utamanya untuk bereksperimen dengan proyek percontohan berbiaya rendah sebagai alat untuk melakukan perbaikan lokal, serta juga dalam konteks tertentu.

Sanctioning The Tactical Approach. Segera, kota mulai memperhatikan. Bagi para pembuat kebijakan dan perencana, tactical urbanism dipandang lebih erat kaitannya dengan bagaimana kota secara tradisional berkembang, jauh sebelum siklus boom-and-bust pada akhir abad ke-20 dan awal abad ke-21. Sehingga gerakan ini memiliki lima karakteristik utama yaitu:

• Pendekatan bertahap yang disengaja untuk memicu perubahan

- Penawaran ide-ide lokal untuk tantangan perencanaan lokal
- Komitmen jangka pendek yang dibarengi dengan harapan yang realistis
- Risiko rendah, dengan kemungkinan hasil yang memuaskan
- Pengembangan modal berasal dari masyarakat, sedangkan pembangunan elemen pelaksananya diambil dari seluruh pihak yang ada dan bersedia.

3.1.3. *Heterotopia*

Jika bicara mengenai utopia, sudah jelas bahasannya nanti hanya akan ada sebatas di dalam imajninasi saja. Misalnya seperti bicara soal sebuah ruang yang "ideal" di tengah kehidupan masyarakat yang begitu dinamis ini. Tiap individu yang punya isi kepala yang berbeda pasti memiliki fantasi masing-masing tentang seperti apa ruang yang ideal bagi mereka.

Namun jika mengesampingkan itu (imajinasi-imajinasi) semua, keberadaan ruang yang utopis tersebut sebenarnya telah ada. Michel Foucault pada 1967 pernah mengemukakan ide tentang perwujudan dari ruang utopis yang disebut dengan *heterotopia*. Secara singkat, heterotopia merupakan bentuk aktualisasi dari ruang dan/atau tempat yang utopis; tempat dimana yang biasa memenuhi yang luar biasa dalam kondisi-kondisi keserempakan, penjajaran, ambivalensi, dan penyebaran (Foucault, 1967 dalam Johnson, 2012).

Secara sederhana, heterotopia hadir sebagai ruang yang relatif atau sering mengalami pergeseran. Hal ini terjadi semata-mata karena heterotopia ini dibangun dalam hubungan dengan ruang/tempat yang lain. Padahal keberadaan ruang yang nyata dan ruang lainnya (yang tidak nyata) ini begitu berseberangan karakternya, sehingga sangat mungkin sekali bergesekan satu sama lain dan menimbulkan relativitas itu tadi.

Lebih lanjut, ruang heterotopia dapat diklasifikasikan identitas ruangnya menjadi, *identity of being* (massa ruang) serta *identity of becoming* (isi ruang). Sebagai perwujudan nyata dari ruang heterotopia, sudah pasti massa ruang memiliki sifat tetap dan fisik/material. Sedangkan dalam isi ruang inilah tempat terjadinya pergesaran/perubahan karakter dalam ruang heterotopia. Dengan pengaruh waktu, identitas ruang yang awalnya sudah terbentuk (fisik), dapat berubah sedemikian rupa ke dalam bentuk lain tanpa merubah fisiknya.

Ruang heterotopia pun memiliki prinsip-prinsip dalam pembentukannya, yang disebut dengan *heterotopology*. *Heterotopology* merupakan alat analisis spasial dalam melihat ruang/atau tempat heterotopia (Violeau, 2005). Dan keenam prinsip tersebut antara lain:

- Crisis and Deviation. Yaitu tidak memiliki bentuk yang universal,
- Funtion. Memiliki bentuk dan fungsi yang beragam akibat dari adanya pengaruh konteks di dalamnya,
- *Juxtaposition*. Bisa bermakna lebih dari satu ruang utopis dalam satu ruang yang nyata,
- *Time*. Pengaruh waktu dalam proses apresiasi ruangnya sangatlah kuat.
- *Place (Public or Private)*. Berdiri bukan sebagai ruang publik maupun ruang privat, posisinya begitu ambigu/fleksibel,
- Society. Kondisi sekitar menjadi fungsi ilusi bagi ruang, kala tengah ditempati oleh orang yang bukan bagian dari kehidupan di sekitarnya tersebut.

3.2. Metode Desain

3.2.1. Framework

Dalam perancangan ini, kerangka kerja yang digunakan adalah *Design Process and Practice* dari Richard Buchannan (1997). Yang mana terdapat empat tahap utama dalam proses desainnya, yaitu:

- a. Vision and Strategy
- b. Brief
- c. Conception
- d. Realization and Delivery

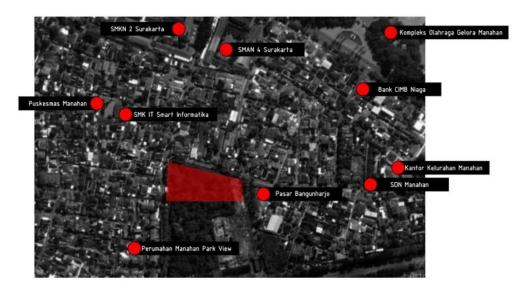
3.2.2. Kontekstualisme

Penggunaan metode kontekstualisme dalam perancangan ini tak terlepas dari adanya ikatan dengan lingkungan sekitar yang mesti diperhatikan. Hal ini berdasar dari penarikan permasalahan desain ke pendekatan desain yang kemudian menghasilkan relevansi berupa keterkaitan (interaksi) antara ruang eksistensi

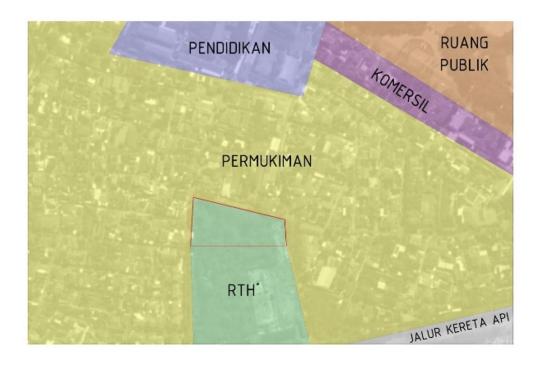
dengan lingkungan di sekitar. Yang kemudian diperinci lagi menjadi *tools* dalam metode kontekstualisme yang berupa faktor dan konteks. Faktor di sini terdiri dari faktor aktivitas dan faktor eksisiting. Sementara konteks yang digunakan adalah konteks subjek dan ruang.

a) Analisis Eksisting (Fassilitas)

Dengan melihat persebaran fasilitas-fasilitas publik yang ada di sekitar tapak, maka akan diperoleh gambaran mengenai bagaimana kondisi (peluang dan tantangan) yang terjadi di lingkungan tersebut. Sehingga desain yang dirancang nanti, diharapkan mampu masuk sebagai solusi dari kondisi lingkungan sekitar. Dan berikut diagram hasil analisis eksisting di sekitar tapak.



Gambar 3 2 Diagram analisis eksisting di sekitar tapak



Gambar 3 3 Diagram analisis kawasan di sekitar tapak

b) Analisis Aktivitas

Dalam rancnagan ini nanti ada dua kelompok subjek yang menjadi perhatianya, yang pertama yaitu mantan pengguna narkoba dan yang kedua adalah masyarakat di lingkungan sekitar tapak. Tiap kelompok ini memiliki karakter, kapasitas diri, serta kebutuhan yang berbeda. Oleh karena itu perlu dijabarkan terlebih dahulu bagaimana kondisi dari setiap kelompok tersebut.

Yang pertama yakni mantan pecandu narkoba, diketahui bahwa mayoritas dari mereka berada pada usia produktif dan telah dibekali dengan berbagai kemampuan. Yang menjadi poin penting bagi mereka adalah dukungan moral sebab itulah yang utama baginya. Dan tak lupa mereka juga mesti dijauhkan dari penyalahgunaan obat-obatan terlarang lagi.

Sedangkan masyarakat di sekitar tapak sendiri mempunya keberagaman dari segi usia, profesi, dll. Yang jelas mereka sudah memiliki tatanan sosial dan karakter yang lekat dalam lingkungannya. Kebutuhan bersama seperti kenyamanan,

keamanan, & ketertiban merupakan hal yang paling penting. Dan di sisi lain, ketersedian ruang publik sering kali menjadi permasalahan/kendala bagi mereka.

3.3. Kriteria Desain

- Menjadi pusat interaksi sosial, dengan memaksimalkan pemanfaatan lahan untuk ruang publik
- Kebutuhan privat tetap terjaga dengan memperhatikan artikulasinya terhadap ruang yang lebih bersifat semi-publik maupun publik
- Perancangan ruang secara tentatif demi menunjang aneka macam kebutuhan
- Orientasi terbuka terhadap lingkungan sekitar yang potensial
- Rancangan mesti suportif, baik secara privat maupun publik
- Sirkulasi antar ruang saling terhubung
- Akses site menjadi uasaha untuk menghindari singgungan keras terhadap eksisting

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 4

KONSEP DESAIN

Dari penjabaran di atas, dapat dikatakan bahwa para mantan pecandu narkoba butuh adanya ruang yang mampu menunjang sosialisasi, interaksi, dan pastinya eksistensi mereka terhadap masyarakat di sekitarnya. Untuk itu, konep ruang eksistensi yang kemudian akan diaplikasikan dalam rancangan ini adalah konsep afeksi dan kolaborasi. Dua konsep ini merupakan bentuk aktualisasi dari nilai eksistensi yang hendak dicapai untuk para mantan pecandu narkoba.

Afeksi menjadi konsep rancangan ini karena sebagai upaya untuk mewujudkan kesatuan antar tiap pihak/bagian yang terlibat dalam rancangan ini. Para mantan pecandu narkoba, masyarakat, dan lingkungan sekitar diposisikan sebagai sebuah kesatuan, yang mana keberadaan setiap dari mereka itu penting. Alhasil eksistensi dari individu terhadap individu yang lain, individu terhadap objek rancangan, serta objek rancangan terhadap lingkungan sekitar harapannya mampu terjaga dengan baik. Upaya perwujudan konsep afeksi antara lain seperti, pengaturan program dan atmosfer ruang, serta buka-tutup (solid-void) dalam rancangan.

Sementara itu konsep kolaborasi menjadi lanjutan dari konsep afeksi, dimana setiap bentuk keterkaitan/hubungan antara dua/lebih hal pastinya memiliki titik temu/artikulasi. Sehingga dalam konsep yang kedua ini, akan fokus pada tiap artikulasi yang terbentuk dalam rancangan ini. Contohnya yaitu struktur dan sirkulasi.

4.1. Eksplorasi Formal

4.1.1. Tapak

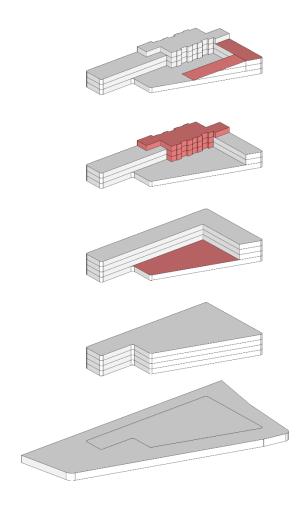
Proses pembentuk tapak dilakukan secara bertahap dengan mempertimbangkan beberapa aspek yang berkaitan dengan tapak. Seperti regulasi, analisis kondidi sekitar tapak (aksesbilitas), program ruang, dan serta persoalan lingkungan sekitar yang tak boleh sampai terlupakan.



Gambar 4. 1 Diagram proses pembentukan rencana tapak

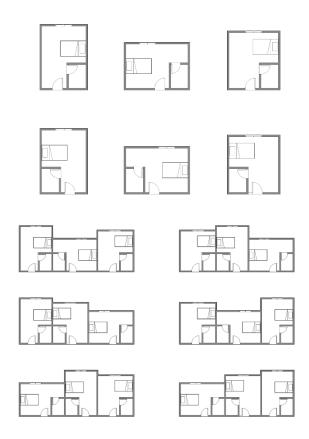
4.1.2. Massa

Setelah memperoleh besaran lahan yang bisa diproyeksikan sebagai massa bangunan, makastudi massa pun dapat dilakukan dengan mula-mula menentukan banyak lantai/ketinggian bangunan. Dalam menentkannya diperhatikanlah regulasi serta program ruang yang telah disusun.



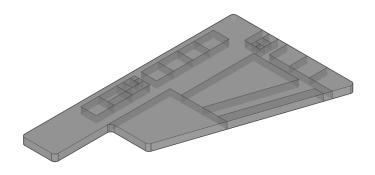
Gambar 4. 2 Diagram transformasi massa

Lepas itu, transformasi massa pun dilanjutkan dengan memperhatikan permasalahan rancang seperti ruang eksistensi serta persoalan lingkungan sekitar seperti kebutuhan akan ruang terbuka publik. Perwujudan ruang eksistensinya pun dimulai dari skala terkecil yakni individu, yaitu dengan dibuatnya beberapa modul untuk unit kamar penghuni. Lewat macam2 modul tersebut maka diperolehlah salah satu bentukan massa yang muncul dalam tatanan massa.

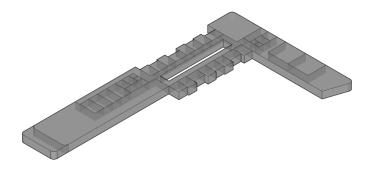


Gambar 4. 3 Usulan susunan unit kamar penghuni (Sumber: Dokumentasi Penulis)

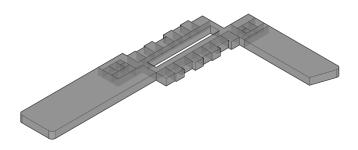
4.1.3. Ruang



Gambar 4. 4 Volumetrik ruang pada lantai satu



Gambar 4. 5 Volumetrik ruang pada lantai dua (Sumber: Dokumentasi Penulis)



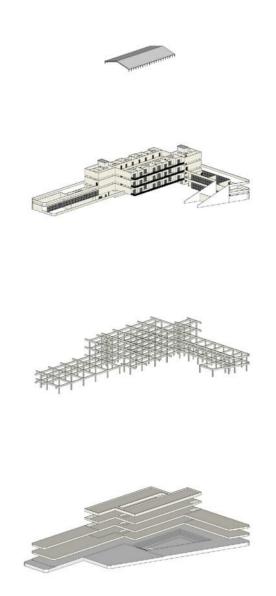
Gambar 4. 6 Volumetrik ruang pada lantai tiga (Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 4. 7 Volumetrik ruang pada lantai empat (Sumber: Dokumentasi Penulis)

4.2. Eksplorasi Teknis

4.2.1. Struktur



Gambar 4. 8 Aksonometri struktur dan konstruksi

BAB 5

DESAIN

Pada bab ini memuat hasil rancangan Kampung Afeksi yang tertuang ke dalam bentuk eksplorasi formal dan teknis. Yang terdiri dari gambar-gambar seperti *site plan, layout plan*, denah, potongan, tampak, utilitas, perspektif eksterior dan juga interior.

5.1. Eksplorasi Formal



Gambar 5. 1 Perspektif akses utama

(Sumber: Penulis)



Gambar 5. 2 Perspektif eksterior



Gambar 5. 3 Perspektif eksterior



Gambar 5. 4 Suasana amphitheatre



Gambar 5. 5 Suasana food court

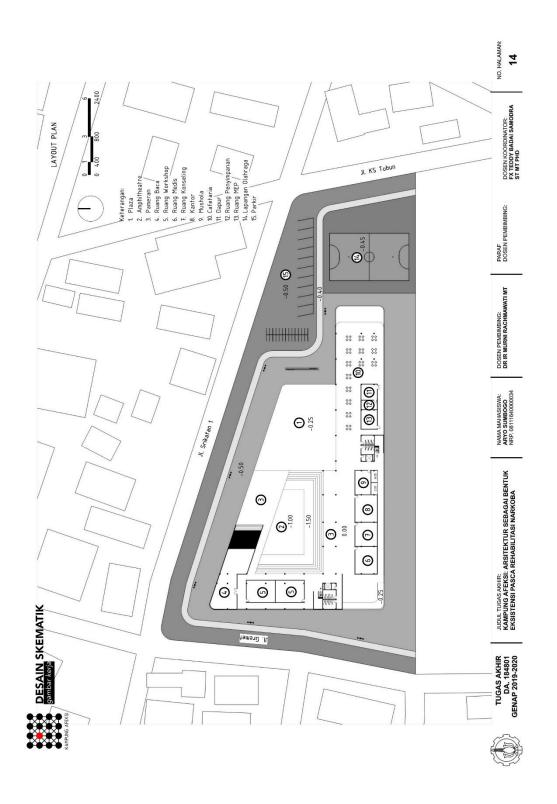


Gambar 5. 6 Suasana koridor kamar penghuni

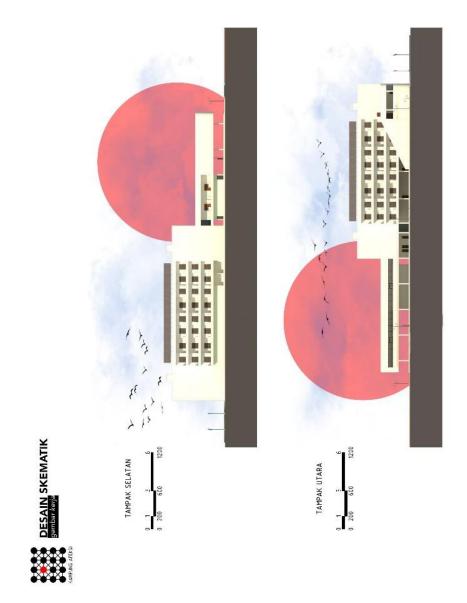


13

Gambar 5. 7 Site plan

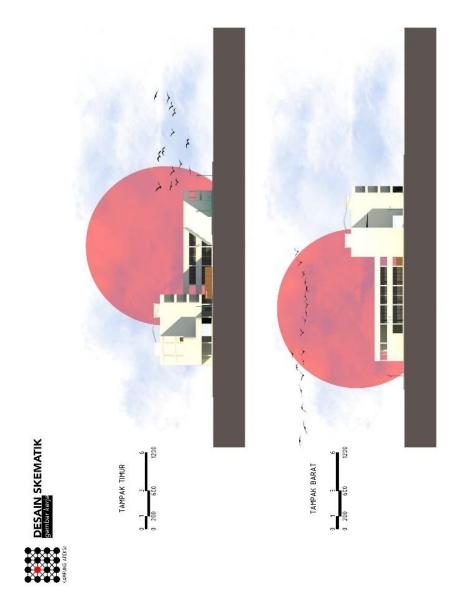


Gambar 5. 8 Layout plan



Gambar 5. 9 Tampak selatan (atas) dan tampak utara (bawah)

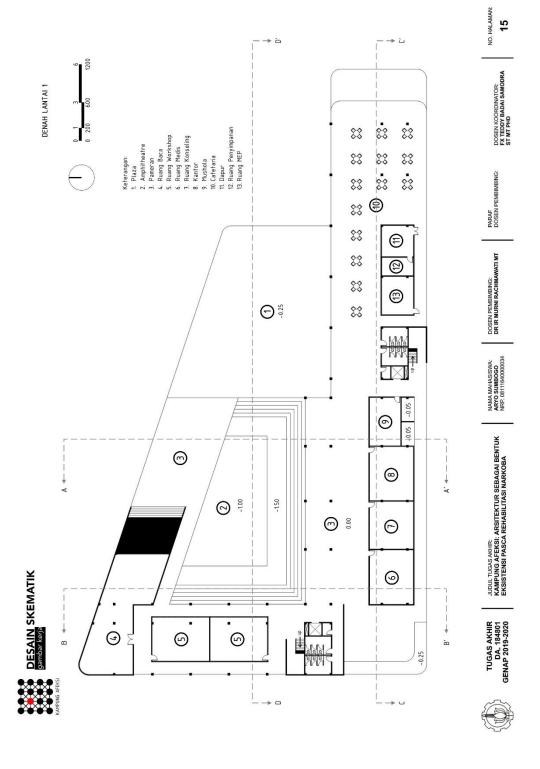
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



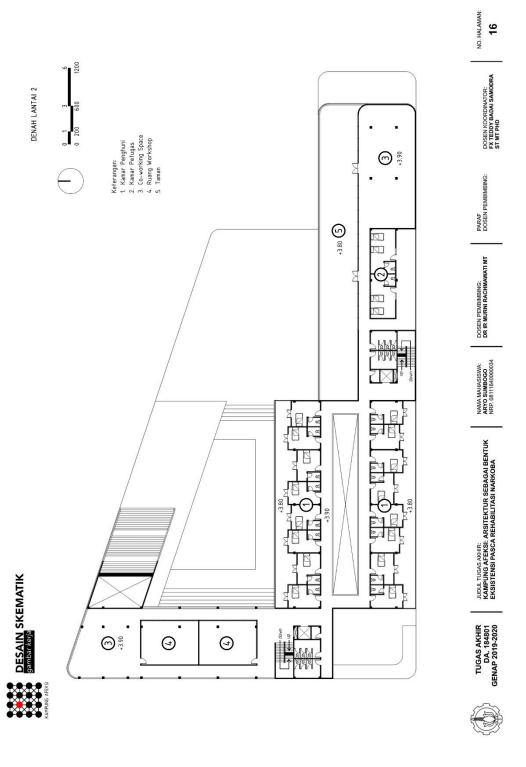
Gambar 5. 10 Tampak timur (atas) dan tampak barat (bawah)

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

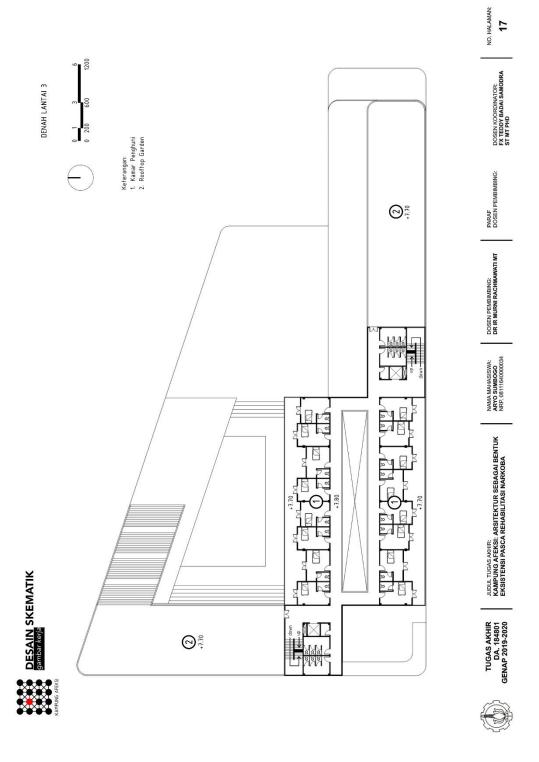
5.2. Eksplorasi Teknis



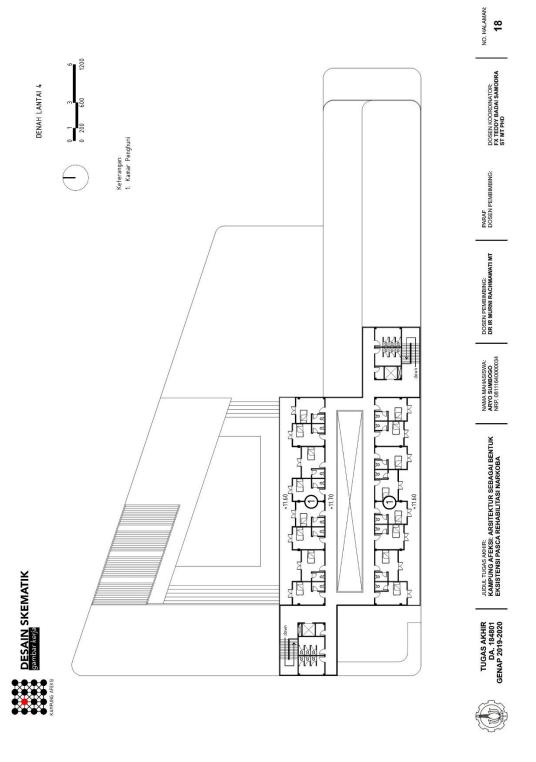
Gambar 5. 11 Denah lantai satu



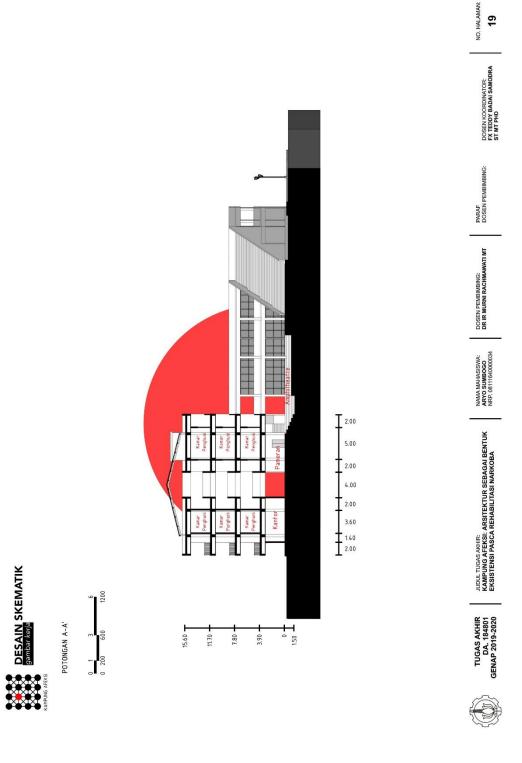
Gambar 5. 12 Denah lantai dua (Sumber: Dokumentasi Penulis)



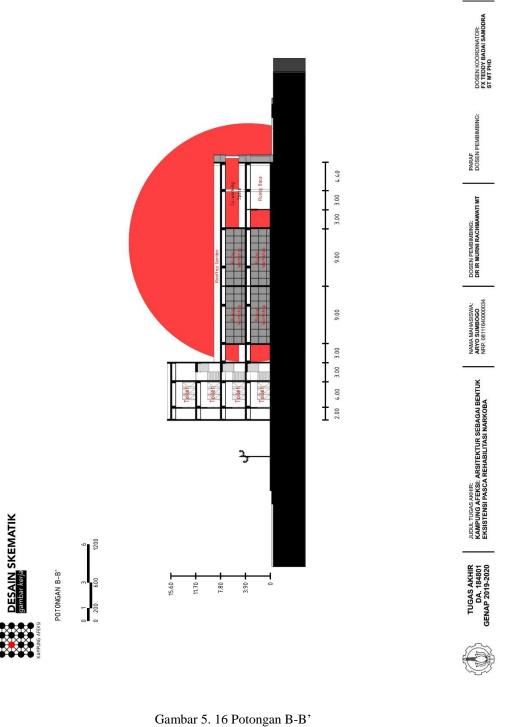
Gambar 5. 13 Denah lantai tiga



Gambar 5. 14 Denah lantai empat (Sumber: Dokumentasi Penulis)

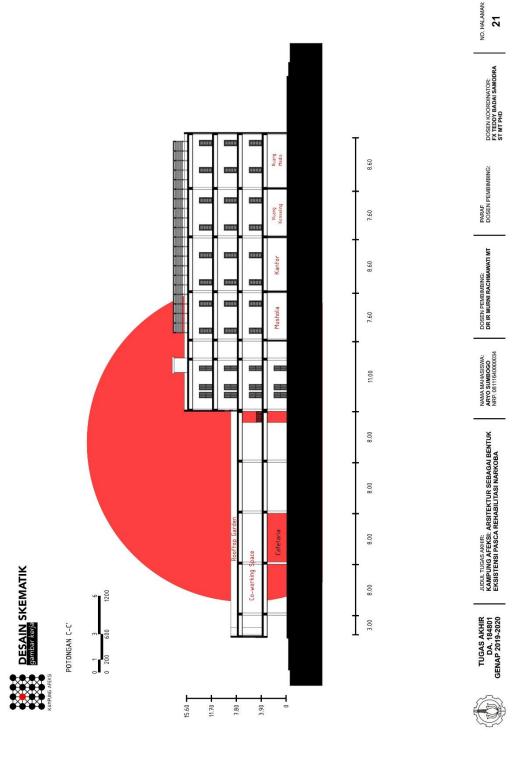


Gambar 5. 15 Potongan A-A' (Sumber: Dokumentasi Penulis)

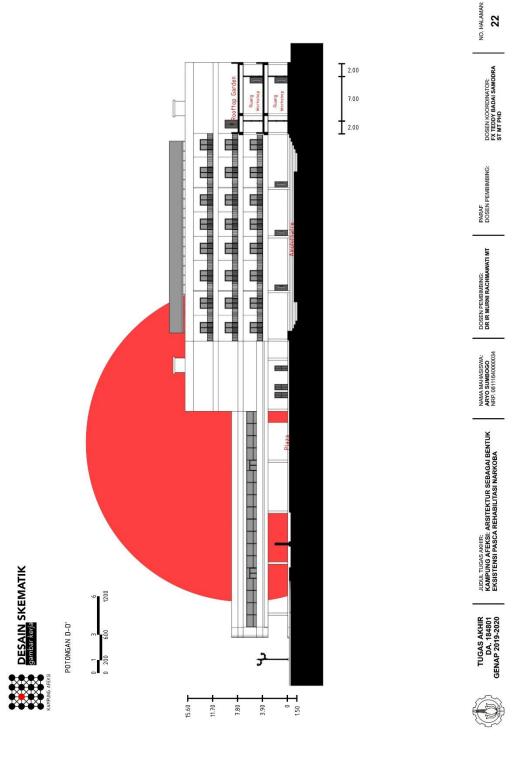


NO. HALAMAN:

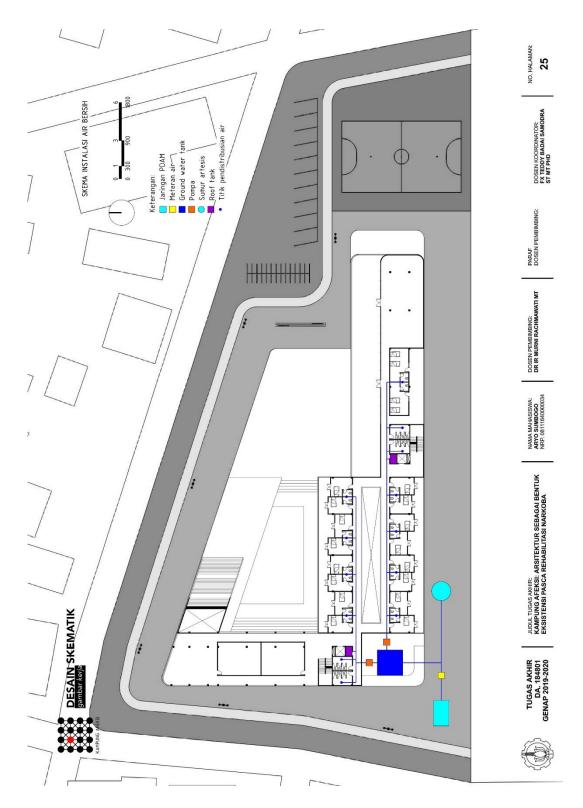
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



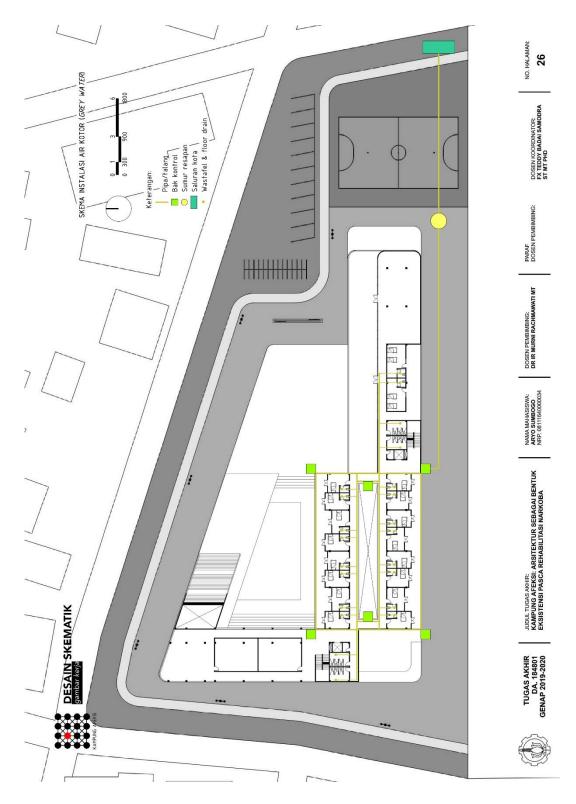
Gambar 5. 17 Potongan C-C' (Sumber: Dokumentasi Penulis)



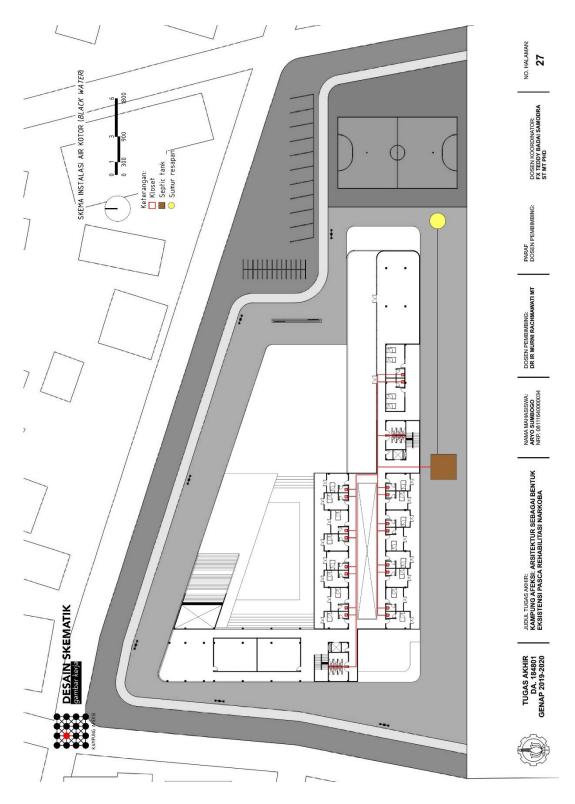
Gambar 5. 18 Potongan D-D' (Sumber: Dokumentasi Penulis)



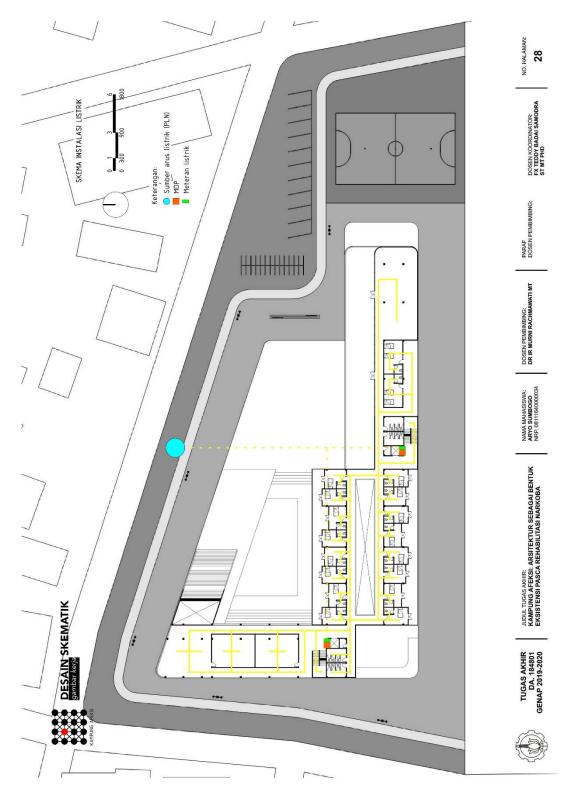
Gambar 5. 19 Skema instalasi air bersih



Gambar 5. 20 Skema instalasi air kotor (grey water)



Gambar 5. 21 Skema instalasi air kotor (black water)



Gambar 5. 22 Skema instalasi listrik

BAB 6

KESIMPULAN

Dengan mengangkat isu ruang eksistensi bagi suatu komunitas, Kampung Afeksi hadir sebagai solusi dari permasalahan sulitnya mantan pecandu narkoba untuk kembali ke lingkungan sosialnya. Hasil perancanganya pun lantas tidak semata-mata berfokus pada satu kelompok saja (mantan pecandu narkoba), namun juga kepada lingkungan sekitarnya. Hal ini dilakukan dengan menggunakan metode kontekstualisme sebagai upaya yang seimbang dalam menjawab persoalan tersebut. Karena dengan menghadirkan ruang eksistensi yang ramah pula terhadap lingkungan sekitarnya, maka mantan pecandu narkoba pun akan terbantu untuk meraih kembali eksistensi sosialnya.

Akhir kata, dengan ini Kampung Afeksi lantas diproyeksikan sebagai identitas eksistensi bagi para mantan pecandu narkoba terhadap lingkungan (kampung) sekitarnya. Serta identitas eksistensi juga bagi lingkungan/kampung tersebut terhadap kawasan yang lebih luas yang ada di luarnya.

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

- Asbanu, Astriana M. 2016. Melihat Heterotopia pada Ruang Publik (Studi Kasus: Taman Alun-alun, Kota Bandung). Jurnal telah diterbitkan. Bandung: Program Studi PWK ITENAS.
- Ashihara, Yoshinobu. 1970. Exterior Design In Architecture. New York: Van Nostrand Reinhold Coimpany.
- Buchanan, Richard. 1998. *Education and Professional Practice in Design*. Cambridge: The MIT Press.
- Cherry, Edith. 1999. Programming for Design: From Theory to Practice. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Chiara, Joseph D & John Callender. 1987. *Time Saver Standards for Building*. Singapore: Mc-Graw Hill.
- Duerk, Donna P. 1993. Architectural Programming: information management for design. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Eijk, S van. 2014. Walled Cities; Overcoming Social, Functional and Physical Borders Through Urban Configuration In Baishizhou. Delft: Departement of Urbanism, Faculty of Architecture, TU Delft.
- Elshater, Abeer. 2015. *Urban Design Paradigm: Working Manuscripts*. Afrika: www.patridgepublishing.com.
- Grant, J & Mittelsteadt, L. 2004. Types Of Gated Communities. Environment and Planning B: Planning and Design.
- Grant, L. J. 2008. *Challenging The Public Realm; Gated Communities In History*. Halifax: Dalhousie University.
- Iswanto, Danoe. 2006. Kajian Ruang Publik Ditinjau Dari Segi Proporsi/Skala dan Enclosure.

- Jin, W. 1993. The historical Development of Chinese Urban Morphology. Planning Perspectives.
- Korten, David C. 2006. *The Great Turning*. San Fransisco: Berret Koehler Publisher Inc. and Kumarian Press.
- Landman, K. 2004. *Gated Communities In South Africa; Comparison of Four Case Studies In Gauteng*. CSIR Building and Construction Technology.
- Lasmawan, Gede I S & Tience D Valentina. 2015. Kualitas Hidup Mantan Pecandu Narkoba yang Sedang Menjalani Terapi Metadon, Jurnal Psikologi Udayana 2015, Vol. 2, No. 2, 113-128.
- Majekodunmi, David 'L. The Role of Architecture in Shaping Human Behaviour.
- Moser, C. O. N. 2004. Environment & Urbanization, Nottingham: Smith+Bell.
- Pemerintah Kota Surakarta. 2012. Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta Tahun 2011-2031. Surakarta.
- Santoso, Revianto B. 2007. Kotagede; Life Between Walls. Jakarta: Gramedia
- Shackelford, Katy. 2014. *Tactical Urbanism, A Movement on the Rise*. New York: Peoria.
- Sitinjak, Ronald H I & Sherly de Jong. 2007. Studi Implementasi Konsep Ruang Heterotopia pada Interior Gereja Katolik Tritunggal Mahakudus Tuka-dalung Bali. Jurnal telah diterbitkan. Surabaya: Jurusan Desain Interior Universitas Kristen Petra.
- Suryandari, Nikmah. 2017. Eksistensi Identitas Kultural di Tengah Masyarakat Multikultur dan Desakan Budaya Global. Jurnal telah diterbitkan. Malang: Prodi Ilmu Komunikasi FISIB UTM
- Walikota Surakarta. 2016. Peraturan Daerah Kota Surakarta No.8 Tahun 2016 Tentang Bangunan Gedung. Surakarta.

Wirutomo, Paulus. 2013. "Mencari Makna Pembangunan Sosial: Studi Kasus Sektor Informal di Kota Solo." *MASYARAKAT*, *Jurnal Sosiologi*, Vol. 18, No. 1, Januari 2013: 101-120.

