

BAB V

KONSEP PERANCANGAN

5.1. Konsep Aplikasi Tematik

Yayasan Rumah Aman WADKREF mengangkat tema Silih Asuh, di mana yang menjadi pertimbangan dalam mendesain yaitu bagaimana menciptakan bangunan yang dapat membuat kesan pengayoman atau perlindungan terhadap anak dengan metode silih asuh di dalam bangunan dan di dalam kawasan tersebut, mengingat anak yang terdapat di dalam Yayasan Rumah Aman WADKREF yaitu anak yang memerlukan perlindungan dari permasalahan-permasalahan sosial yang dihadapi oleh anak tersebut. Dengan demikian aplikasi tema akan dielaborasi dengan konsep berkembang yang akan mempengaruhi beberapa faktor dalam rancangan desain seperti:

1. Konsep bentuk
2. Pola ruang
3. Penataan furniture
4. Pola warna
5. Hirarki
6. Sirkulasi
7. Konsep Tapak
8. Konsep Vegetasi
9. Pencahayaan dan penghawaan
10. Konsep penerapan budaya

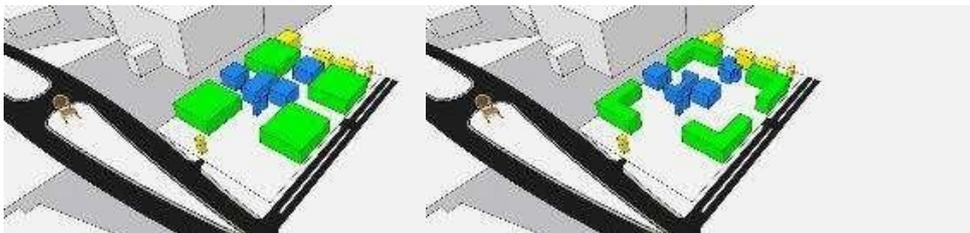
Konsep tematik yaitu dengan menerapkan pola silih asuh ke dalam

bangunan dan kawasan bagi pengguna atau penghuni di dalamnya, kata asuh diangkat dari pola perlindungan anak yang memiliki permasalahan sosial, selain itu dapat menciptakan suasana yang dapat membuat anak nyaman selama berada di dalam rumah perlindungan sosial anak.

5.2. Konsep Bentuk

Bentuk atau gubahan masa menggunakan bentuk diagonal, bentuk dasar yang akan dipakai yaitu dengan menggunakan bentuk kotak atau persegi, untuk bangunan asrama akan dibentuk dengan menyerupai huruf “L” itu dimaksudkan agar kedua sisi bangunan dapat saling bertemu. Untuk bangunan pengelola akan menggunakan bentuk dasar kotar yang akan disusun seperti puzzle sehingga bangunan tidak akan rata.

Bentuk bangunan yang akan diterapkan dalam perancangan ini yaitu dengan menerapkan bentuk bangunan modern tetapi akan di elaborasi dengan bentuk atap tradisional yaitu dengan menggunakan atap joglo, untuk bagian pendopo dan workshop akan menerapkan gaya bangunan tradisional yaitu rumah panggung, untuk bagian pendopo sendiri akan ditempatkan di atas kolam sehingga dapat dimanfaatkan sebagai penghawaan alami.



Gambar 5.1 Gubahan Massa

Sumber: Dokumen Pribadi

5.3. Konsep Tapak

Bentuk tapak akan dibuat simetris dengan centerpoint yang mengacu terhadap pendopo di mana pendopo difungsikan sebagai ruang berkumpul dan ruang serbaguna untuk pengguna dan pengunjung.

Penempatan entrance di bagian depan dan menuju ke drop off akan langsung menuju ke drop off akan diarahkan ke area galeri untuk selanjutnya akan langsung menuju ke bagian pendopo, penempatan zona bimbingan di bagian samping kanan yang bertarik lurus langsung ke pendopo, taman komunal yang berada disamping kanan bila ditarik lurus akan menuju ke pendopo, dan penempatan asrama di keempat sisi area tapak difungsikan agar pengguna dapat melihat dan merasakan semua yang terdapat di dalam tapak, dan penempatan zona service akan di tempatkan di area tapak bagian belakang, supaya segala aktivitas service tidak mengganggu pengguna atau klien.

Pada bagian tapak pun akan dikolaborasikan dengan warna-warna dasar dan material perkerasan yang lain, itu akan membantu sikap motoric halus dan kasar anak terlatih kembali.

5.4. Hirarki

Dalam cakupan kawasan hirarki tertinggi terdapat pada bangunan asrama karena bangunan tersebut merupakan bangunan terpenting dalam membantu perkembangan psikososial anak dalam mebentuk emosi dan mentalnya kembali. Di dalam ruangan hirarki terpenting berada di area ruang tidur di mana anak akan merasa terlindungi dari dunia luar yang akan menimbulkan permasalahan sosial kembali terhadap anak, sedangkan kamar mandi merupakan hirarki terendah selain penempatan di bagian bawah bangunan, kamar mandi merupakan ruangan kotor.

5.5. Sirkulasi

Sirkulasi akan dibuat single loaded di lantai 1 dan lantai 2 di mana penempatan sirkulasi di lantai 1 akan menuju area kamar, dan lantai 2 akan menuju ruang berkumpul dan ruang belajar.

Untuk kawasan, sirkulasi akan dibagi menjadi tiga bagian yang

meliputi sirkulasi dari area drop off yang akan menuju langsung ke area galeri, sirkulasi dari area parkir mobil, dan sirkulasi dari area parkir motor. Sirkulasi kendaraan dibuat menjadi 3 bagian yaitu main entrance kawasan akan disatukan dengan side entrance kawasan akan membuat efisiensi tempat, sirkulasi menuju gudang kebutuhan kawasan, dan sirkulasi menuju gudang asrama.

5.6. Konsep Vegetasi

Daerah Cirebon merupakan salah satu daerah di Jawa Barat yang cukup terkenal dengan suhu yang cukup panas, maka dari itu pembuatan ruang komunal seperti taman akan menjadikan suhu di dalam kawasan akan sedikit menurun, taman tersebut akan difungsikan juga sebagai taman kota mengingat di kawasan tersebut tidak memiliki taman kota, peletakan berbagai macam vegetasi pun ikut berperan dalam mengatasi perubahan suhu yang ada di dalam tapak, tidak hanya itu pembuatan kolam akan sedikit mengurangi suhu panas juga. Pemilihan macam jenis vegetasi akan disesuaikan dengan sirkulasi dari peletakan vegetasi tersebut. Dengan diterapkannya banyak macam vegetasi akan membuat pengalaman ruang yang berbeda karena warna yang diterapkan lebih memberi kesan warna hijau di dalam kawasan. Selain itu Penerapan pohon akan cukup mengurangi tingkat kebisingan di dalam ruangan untuk memberikan kenyamanan bagi pengguna.

Pohon mangga akan diterapkan di dalam kawasan selain cepat tumbuh dan cukup besar pohonnya pohon mangga dapat dimanfaatkan dari buahnya, pohon tanjung akan dimanfaatkan di bagian pedesatrian di bagian depan karena bentuk pohon yang cukup besar maka pengguna yang berjalan akan merasa nyaman, pohon palem akan ditempatkan di sepanjang jalan menuju parkir karena fungsi dari pohon palem sebagai

pohon penunjuk, dan pohon ketapang kencana akan ditempatkan di bagian ruang komunal mengingat akan cukup banyak aktifitas di ruang komunal tersebut maka pemanfaat pohon ini cukup bermanfaat bagi pengguna yang akan menikmati suasana.



Gambar 5.2 Jenis Vegetasi

Sumber: Dokumen pribadi

5.7. Pola Ruang

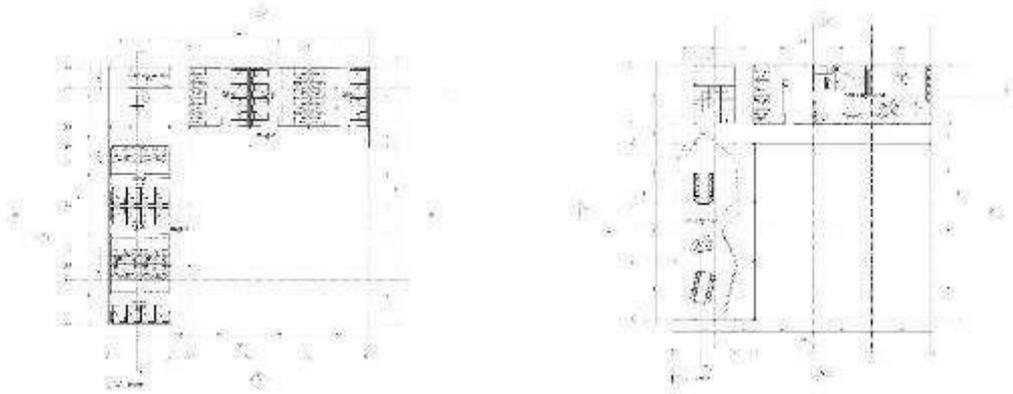
Penataan ruang di dalam asrama yang nyaman yaitu dengan menata ruangan dengan sirkulasi double loaded dan hubungan antara ruang yang ada di dalam asrama saling berhubungan untuk mengembangkan tingkat emosional dan mental anak, terutama anak yang mempunyai permasalahan khusus.

Terdapat ruang berkumpul yang cukup besar di dalam ruangan akan membuat anak saling berhubungan dengan anak lain yang berkaitan juga dengan emosi dan mental anak. Fasilitas yang ada dalam ruang berkumpul indoor yaitu dengan menempatkan barang-barang untuk bermain anak, dan fasilitas hiburan, untuk penempatan ruang kotor seperti kamar mandi akan ditempatkan di bagian belakang dan bagian gudang di tempatkan di lantai 1.

Untuk bagian luar terdapat ruang berkumpul yang nyaman bagi anak seperti yang terdapat di dalam artikel (Dewiyanti, 2010) “pada dasarnya lingkungan bermain anak-anak dapat dibagi dalam empat kategori yaitu: lingkungan bermain formal (sekolah), lingkungan bermain

dalam rumah, lingkungan bermain terstruktur (*playground*), dan lingkungan bermain yang informal”, dan lingkungan bermain yang informal”. Senda dalam Dewiyanti (1998) menyebutkan “pembagian klasifikasi lingkungan bermain anak yang mendidik, lingkungan alami lingkungan yang kaya akan unsur-unsur alam seperti pohon, sungai, dan sebagainya, lingkungan dalam ruang terbuka hijau, dan ruang anarki, ruang yang tidak direncanakan dan muncul sesuai imajinasi anak, dan yang muncul biasanya berupa permainan “keras” seperti kejar-kejaran, berkelahi, dan sebagainya”. Maka penerapan *playground* di bagian depan asrama, dipakai untuk ruang berkumpul anak di bagian *outdoor*.

Penempatan ruang pengelola asrama akan ada di setiap ruangan yang terdapat di bangunan asrama, difungsikan untuk pemantauan anak-anak selama 24 jam.



Gambar 5.3 Pola Ruang

Sumber: Dokumen pribadi

5.8. Penataan *Furniture*

Sebagaimana fungsi dari bangunan yaitu rumah perlindungan sosial anak maka penataan *furniture* sangat diprehatikan serta bentuk dari *furniture* itu sendiri, bentuk *furniture* akan menggunakan bentuk yang tidak asing bagi anak, dan pembuatan tempat tidur akan disatukan dengan

tempat penyimpanan pakaian anak supaya anak dapat mempunyai rasa memiliki terhadap barang pribadinya yang berpengaruh terhadap emosi dan mental anak karena anak akan merasa bertanggung jawab. Selain itu bentuk *furniture* tidak akan menggunakan bentuk-bentuk sudut di dalam asrama anak yang mempunyai permasalahan sosial anak, karena anak masih butuh konseling untuk penyembuhan mental dan emosinya.

Di bagian playground pun akan terdapat tempat duduk karena menurut Natalia (2017) tempat duduk merupakan fungsi untuk istirahat. Hal ini karena keberadaan tempat duduk dapat dijadikan sebagai area interaksi pejalan kaki bersama teman-temannya.



Gambar 5.4 Furniture

Sumber: Dokumen pribadi

5.9. Permainan Warna

Permainan warna di dalam bangunan sangat berpengaruh dalam perkembangan psikososial anak, penerapan warna dasar yang kontras akan membantu emosional dan mental anak lebih menyenangkan dan nyaman, selain itu penerapan gambar-gambar yang menyimbolkan tentang kehidupan akan membantu perkembangan psikososial anak menjadi lebih berfungsi setelah keluar dari rumah perlindungan sosial anak dan kembali ke masyarakat.

Selain di dalam ruangan penataan warna akan diterapkan di dalam kawasan, karena anak tidak akan selama berada di rumah aman

WADKREF berada di dalam asrama, sehingga perkembangan psikososial akan terjadi di dalam bangunan dan di luar bangunan.

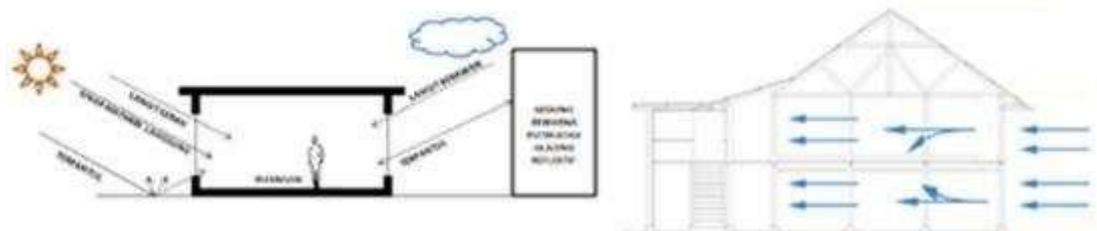


Gambar 5.5 Color Psychology

Sumber: Internet

5.10. Konsep Pencahayaan dan Penghawaan

Pencahayaan di dalam bangunan akan memanfaatkan bukaan yang cukup maksimal sehingga energi listrik dari PLN tidak akan terlalu besar, selain itu pemanfaatan cahaya alami akan membuat anak merasa nyaman dibandingkan dengan pencahayaan buatan. Dalam penghawaan rumah panggung sangat berperan besar dalam mengatur suhu di dalam ruangan karena penghawaan akan masuk dari bawah bangunan, selain itu setiap bukaan tidak akan menggunakan kaca mati sehingga penghawaan akan maksimal masuk ke dalam bangunan.



Gambar 5.6 Pencahayaan dan penghawaan

Sumber: Dokumen pribadi

5.11. Konsep Penerapan Budaya

Penerapan Budaya Cirebon pada tapak akan diterapkan di bagian dinding

luar yaitu berupa gapura candi yang telah menjadi identitas daerah Cirebon, selain itu pemanfaatan material lokal akan lebih dimanfaatkan sebagai bentuk kesejahteraan sosial bagi perajin batu bata yang ada di daerah Cirebon. Untuk bangunan akan dibuat bangunan dengan jenis arsitektur vernakular Karena menurut Martana (2006), gudang ilmu pengetahuan lokal yang arif dalam menyikapi lingkungan, baik lingkungan fisik maupun budaya setempat merupakan arsitektur vernakular khususnya dalam kasus Indonesia.. Sedangkan menurut Abioso (2011), *Vernacular architecture* lebih tepat diterapkan pada karya-karya yang mengadopsi kearifan lokal di mana kearifan tersebut telah disesuaikan dengan kondisi lokalitas daerah urban atau seperti halnya *state of the art*. Adapun fungsi bangunan yang mengedepankan budaya Cirebon yaitu dengan penempatan pelatikan membatik karena di Indonesia mempunyai jenis ragam batik termasuk Cirebon yang sangat terkenal yaitu batik mega mendung, tidak hanya itu hasil karya membatik akan di pajang sebagai bukti pencapaian atas pembinaan anak, dan akan disediakan retail atau toko yang akan menjual berbagai produk yang telah diciptakan oleh anak termasuk karya batik.



Gambar 5.7 Penerapan Budaya

Sumber: Dokumen pribadi