

BAB 5

Konsep Perancangan

5.1 Konsep Dasar

Pengaplikasian Humanistik yaitu dengan pendekatan 5 asas dari Abraham Maslow diantaranya adalah:

5.1.1 Kepentingan Fisiologis (physiological needs)

Ada persyaratan hierarki. Kebutuhan hidup seperti udara, makanan, dan tempat berlindung. (Panjang, 1994)

Dalam implementasi ini lebih untuk memenuhi kebutuhan baik itu dari anak jalanan maupun dari karyawan dalam implementasi ini akan terdapat fasilitas seperti kantin, cluster rumah untuk anak jalanan ruang terbuka hijau dengan dengan tujuan untuk membuat kebutuhan dari fisiologis menjadi nyaman.



Gambar 5. 1 Cluster Anak Jalanan

Sumber: Penulis

5.1.2 Kepentingan Rasa Amann (safety needs)

Kepentingan ini lebih mengarah langsung kedalam kenyamanan dan saling memiliki sebagai sesama manusia. Perasaan cinta dan memiliki mencakup dimensi yang luas.

Dalam implementasi dari Kebutuhan rasa aman ini akan memunculkan dari fasilitas area parkir, security dan rumah yang di deretkan secara cluster dengan hal tersebut anak jalanan akan merasakan rasa aman serta nyaman saat sedang melakukan pembinaan sosial yang sedang berlangsung.



Gambar 5. 2 Pos satpam

Sumber: Pinters.id

5.1.3 Kepentingan akan Harga Diri (esteem needs)

Kepentingan harga diri. Pertama, Anda membutuhkan kekuatan, kendali, kompetensi, kepercayaan diri, dan mandiri. Kedua, kebutuhan akan harga diri, status, ketenaran, dominasi, kebanggaan, kepentingan, dan penghargaan. (Hariyono, 2014).

Untuk kebetahan dan beraktivitas di Sense of place yang begitu kuat mampu membentuk terjalannya sense of community. Adanya kesadaran diri, rasa saling berbagi, kebutuhan, kekaguman, kebersamaan, pemahaman

ideologi, tujuan hidup dan nilai spiritualitas mampu mewujudkan dalam ruang nyata dan ruang abstrak dalam bentuk produksi ruang dan reproduksi ruang

Dalam implementasi ini terdapat beberapa fasilitas yang menunjang setiap kegiatan diantaranya adalah seperti Klinik atau area rehabilitasi khusus anak-anak dengan kebutuhan ekstra selain itu pada masa pandemi ini akan terdapat area ibadah. Dhini (2014)



Gambar 5. 3 Masjid

Sumber: Pinters.id

5.1.4 Kepentingan akan Harga Diri (esteem needs)

Kepentingan harga diri. pertama membutuhkan kendali, kompetensi, kepercayaan diri, dan mandiri.

Dalam implementasi terdapat beberapa fasilitas berupa seperti area edukasi, area olah raga dan area binaan kemampuan atau skill



Gambar 5. 4 Lapang Olah Raga

Sumber: <http://www.stmikhtp.ac.id/>

5.1.5 Kepentingan Aktualisasi Diri (selfactualization)

Kebutuhan ini mengarah pada keinginan seseorang untuk mengembangkan kemampuan kerjanya dengan baik

Dalam implementasi akan memiliki fasilitas seperti gallery, serta pendopo sebagai area untuk berkumpul untuk apresiasi dari kegiatan warga binaan.



Gambar 5. 5 Pendopo

Sumber: Pinters.id

5.2 Konsep Tapak

5.2.1 Pemitakan

Pada Perancangan rumah singgah untuk anak jalanan ini terdapat 4 zonasi yang dapat mendukung setiap aspek kegiatan yaitu:

1. Zona Hunian
2. Zona Adminstrasi
3. Zona Penunjang
4. Zona Komunal



Gambar 5. 6 Pemetakan Zona

Sumber: Penulis

5.2.2 Tata Letak

Dalam tata letak penempatan bangunan pada bagian timur bangunan merupakan area komunal yang dimana hal ini bertujuan sebagai area jemur pada pagi hari untuk menjaga kesehatan dari setiap anak jalanan nantinya.

Ruang komunal adalah ruang multi fungsi yang digunakan menampung kegiatan bersama oleh sekelompok orang atau komunitas tertentu dalam suatu masyarakat atau wilayah. Diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara sukarela, dengan keyakinan bahwa akan lebih baik jika mereka hidup bersama daripada sendiri-sendiri. (ABIOSO and KUSNADI, 2021)

Dan pada peletakan untuk hunian berada pada bagian barat dengan tujuan berdekatan langsung dengan rumah sakit pindad dengan tujuan

memudahkan dalam mobilitas dalam penanganan penyakit pada anak jalanan.

Area Utilitas di letakan di bagian belakang hal ini bertujuan untuk keselamatan dan kemandirian dari bangunan utilitas sendiri.



Gambar 5. 7 Tata Letak Bangunan

Sumber: Penulis

5.2.3 Gubahan Massa

Untuk gubahan Massa sendiri didasari dengan sirkulasi terhadap di dalam site setelah itu masa bangunan akan dibuat open space dengan tujuan agar bangunan terkesan tidak formal selain itu juga bangunan dengan konsep open space ini juga dapat melihat tumbuh kembang anak jalanan yang sedang dalam masa binaan serta tujuan dari open space ini adalah sebagai keamanan dari anak jalanan itu sendiri.



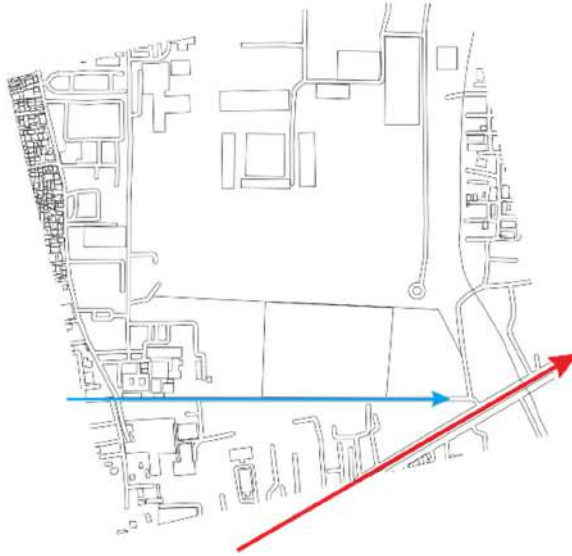
Gambar 5. 8 Contoh Banguna Open space

Sumber: Penulis

5.2.4 Pencapaian

Pada pencapaian sendiri akses di bedakan antara pejalan kaki dan kendaraan karena pada area tapak menggunakan 1 pintu entrance dan juga drop off dalam perbedaan ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Jalan sekarjati merupakan jalan alternative antara penghubung jalan Ibrahim adjie ke jalan seokarno hatta jalan ini memiliki potensi untuk pejalan kaki karena tidak harus berpapasan langsung dengan kendaraan kendaraan besar
2. Jalan Sekarno Hatta merupakan jalan utama yang digunakan untuk berlalu lalang jalan ini sering terjadi kemacetan dan termasuk jalan utama dan ini dapat di dengan kendaraan umum ataupun pribadi

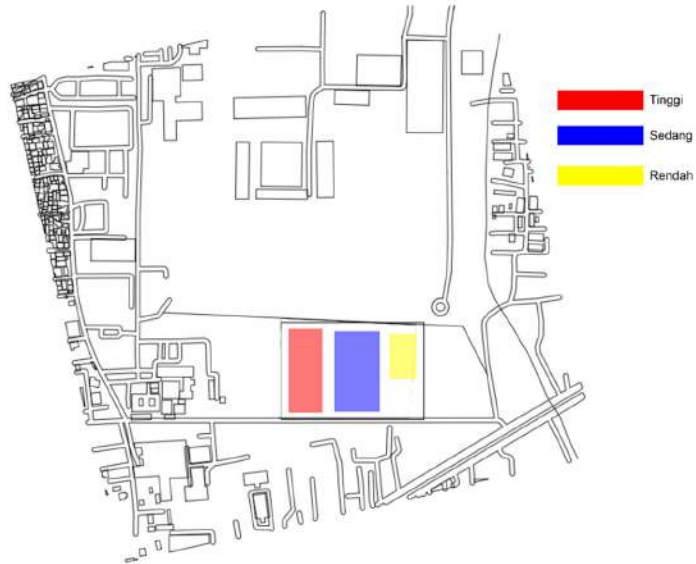


Gambar 5. 9 Pencapaian ke dalam site

Sumber: Penulis

5.2.5 Hierarki Ruang

Untuk hirarki sendiri pada tapak hirarki yang tertinggi terdapat di area hunian karena mengikuti aspek dari fisiologi sedangkan untuk hirarki sedang berada di area penunjang dan dan zona terendah ada di zona service.selain itu juga hierarki ruang di golongan berdasarkan fungsi dari setiap kegiatan yang terdapat di area tapak.

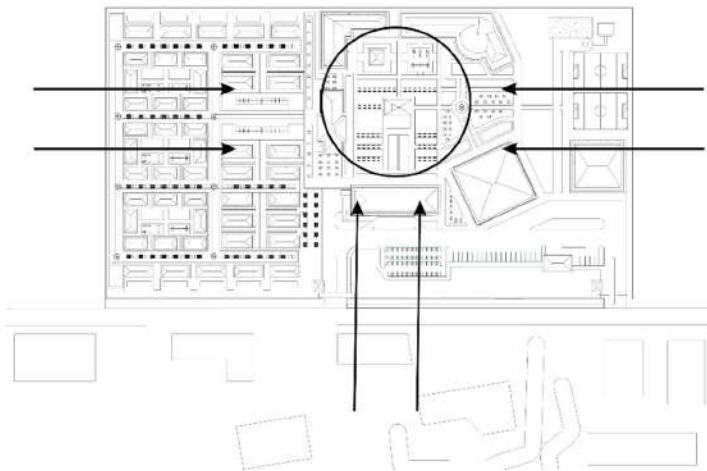


Gambar 5. 10 Hirarki

Sumber: Penulis

5.2.6 Sirkulasi

Sirkulasi tapak memiliki ikatan keterhubungan antara massa ke massa, sistem sirkulasi untuk penghubung antara massa ke massa tidak dibedakan antara pengunjung, penghuni, dan pengelola karena dapat sebagai area bersosialisasi bagi pengguna yang menggunakan sirkulasi tersebut. dan untuk sirkulasi untuk kendaraan dibedakan berdasarkan jenisnya seperti sirkulasi untuk kendaraan service, pengunjung, pegawai dan juga mobil penjangkauan.



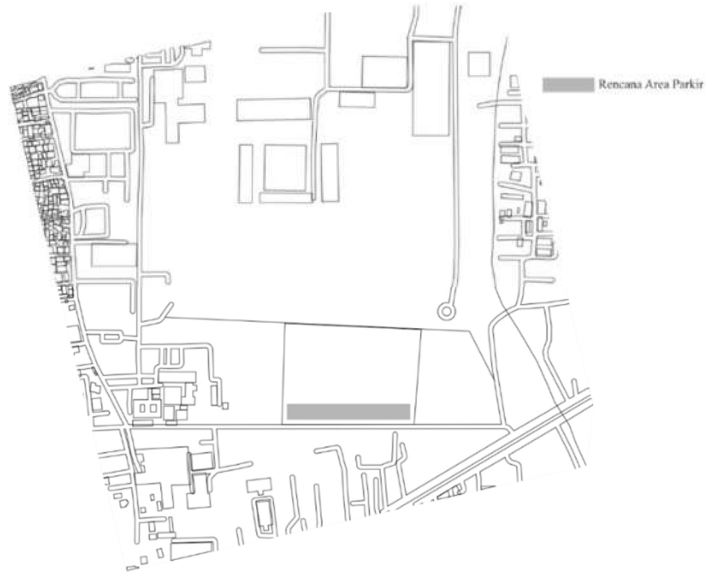
Gambar 5. 11 Sistem Sirkulasi

Sumber: Penulis

5.2.7 Parkir

Untuk area parkir disini dibagi menjadi 1 bagian yang terletak di jalan sekajati pada area itu menjadi 1 dari parkir pengunjung, pengguna dan mobil dari pihak Dinas yang sudah bertugas dalam penjangkauan.

Untuk material pada area parkir di gunakan material perkerasan seperti paving block dan untuk vegetasi akan terdapat vegetasi pohon pengarah seperti pohon palm dan vegetasi untuk peneduh seperti pohon ketapang kaca.

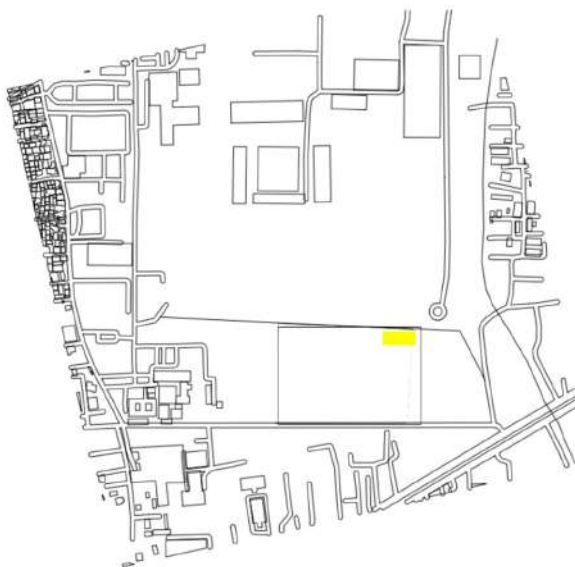


Gambar 5. 12 Peletakan Parkir

Sumber: Penulis

5.2.8 Utilitas

Untuk area utilitas diletakan di belakang dekat dengan lapang olah raga hal ini bertujuan untuk pengamanan dari bangunan utilitas dan akses yang mudah jika terdapat *maintenance* yang akan di lakukan nantinya.



Gambar 5. 13 Tata letak Utilitas

Sumber: Penulis

5.2.9 Tata Hijau

Untuk tata hijau menggunakan prinsip dari hunaistik sendiri yaitu prinsip fisiologis dengan terdapatnya area area komunal, seperti di jalur pengguna pejalan kaki, jalur sepeda serta area playground sebagai sarana rekreasi bagi anak balita yang memberikan rasa keakraban dengan alam dan rasa tenang serta emosi positif

Melihat dari bagian site pada bagian utara merupakan kawasan yang rimbun dengan pepohonan dan bagian selatan, timur, barat hanya terdapat area sawah dan pada area itu harus adanya pohon peneduh dengan tujuan agar meredam kebisingan dan menahan sinar matahari langsung.



Gambar 5. 14 Tata hijau

Sumber: Penulis

5.3 Konsep Bangunan

5.3.1 Bentuk

Bentuk dasar ialah persegi dan persegi panjang dengan alasan memanfaatkan bentuk site serta memaksimalkan ruang ruang yang ada. Selain itu juga bentuk persegi mendapatkan perlakuan substraktif dan adiktif berdasarkan keperluan dari fungsi ruang yang ada.

5.3.2 Fungsi

Fungsi utama dari rumah singgah selain sebagai hunian untuk menampung anak jalanan fungsi lainnya yaitu mengajarkan dari segi pendidikan dan keterampilan dan gedung serba guna untuk melakukan binaan sosial

Gedung Serbaguna dapat diartikan sebagai bangunan yang berfungsi untuk mewadahi kegiatan-kegiatan berbeda yang dimana setiap kegiatan memiliki keterkaitan dan saling melengkapi dalam mencapai kriteria. Gedung Serbaguna dapat digunakan untuk membangun fungsi dan integrasi fisik dari komponen sosial masyarakat sehingga bisa saling menunjang, melengkapi dan menciptakan lingkungan harmonis yang baru (Soegoto *et al.*, 2022)

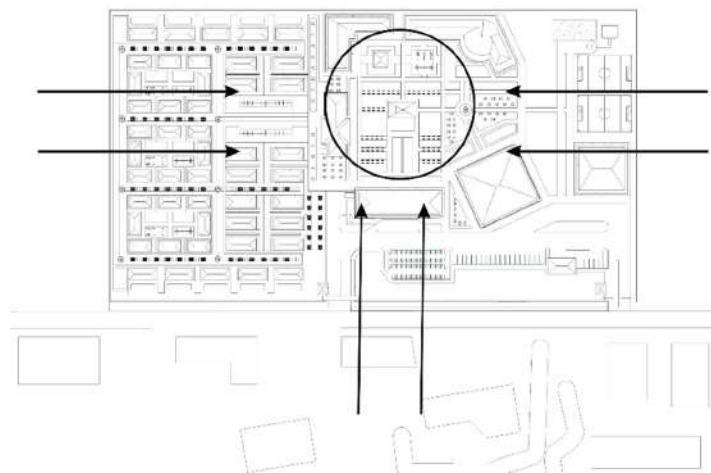
Dan berikut ini merupakan fasilitas yang tersedia di rumah singgah:

1. Kantin
2. Klinik
3. Lapangan Olahraga
4. Gedung Administrasi
5. Rumah singgah Anak jalanan
6. Area Isolasi bagi anak jalanan pecandu obat-obatan
7. Gedung Pelatihan
8. Area Pendidikan
9. Aula
10. Galley
11. Pendopo
12. Area Ibadah

5.3.3 Sirkulasi

Sistem sirkulasi mengadaptasi sistem memusat dengan area pusatnya yaitu pendopo ini menjadi ruang perpindahan dari zona satu ke zona lainnya dengan kata lain pendopo merupakan *center* dikarenakan pendopo ini akan menjadi area yang mewadahi setiap alur kegiatan yang ada.

Kursi dapat digunakan sebagai zona berjalan untuk berinteraksi dengan teman-temannya dan tempat istirahat pejalan kaki. (Natalia, 2017)



Gambar 5. 15 Alur Sirkulasi

Sumber: Penulis

5.3.4 Struktur konstruksi

Menggunakan sistem struktur rigid frame, menggunakan kolom dengan modul kolom 8mx7m dan memiliki dimensi 40x40cm. Jenis pondasi yang digunakan adalah pondasi telapak (setempat), serta penggunaan atap datar dan atap miring dengan kuda-kuda baja ringan.

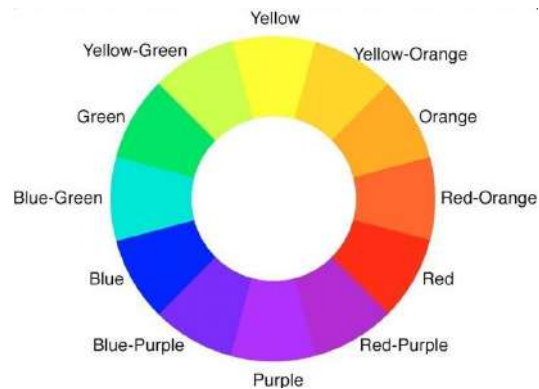


Gambar 5. 16 Struktur Pondasi Telapak

Sumber: Interner Diakses pada 28 Oktober 2022

5.3.5 Desain Interior

Untuk desain interior pada area anak balita menggunakan Bentuk tanpa sudut lancip, bentuk dasar, bentuk bulat berpadu dengan bentuk bersudut, bentuk lengkung yang memberi kesan bergelombang, menunjukkan sifat kedinamisan, keaktifan dan keamanan anak kecil. Warna yang digunakan adalah warna cerah, warna primer, karena anak-anak menyukai warna primer.



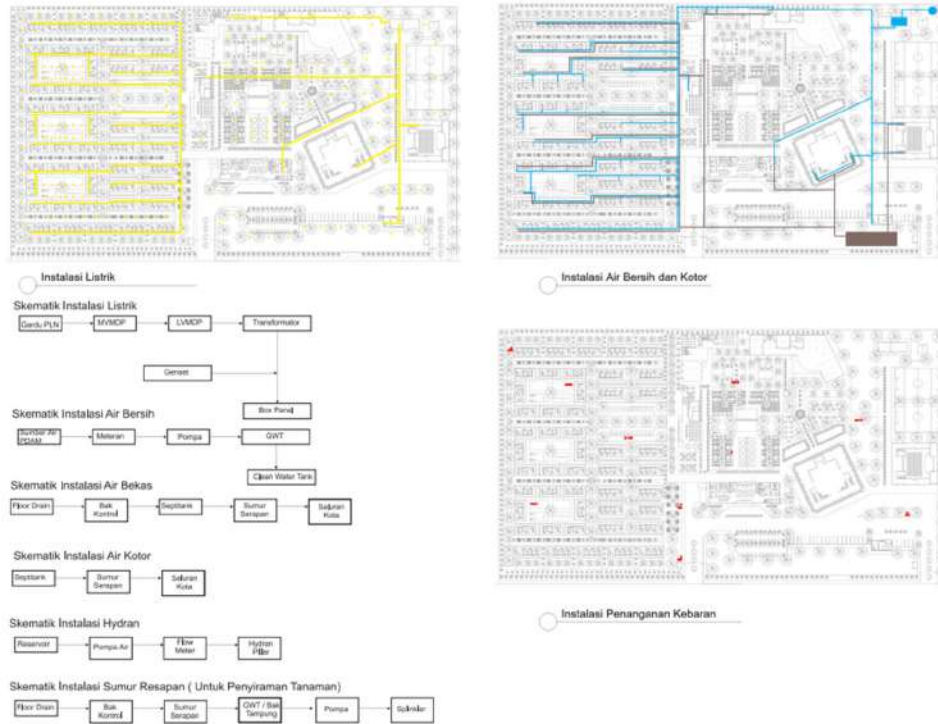
Gambar 5. 17 Color Pattren

Sumber: Pinters.id

5.3.6 Utilitas

Penggunaan jenis akses Pengguna Kursi Roda berupa ramping dan juga pengelolaan air berasal dari PDAM, selain itu juga sistem drainase yang

digunakan yaitu dengan menggunakan biopori yang dimana air biopori ini digunakan sebagai air untuk menyiram setiap tanaman yang terdapat di dalam area site



Gambar 5. 18 Sistem Utilitas

Sumber: Penulis

5.3.7 Pencegahan Bahaya Kebakaran

Untuk mencegah bahaya kebakaran pada bangunan, maka dari itu bangunan ini dilengkapi dengan sistem kebakaran yang bersifat aktif dan pasif. Sistem kebakaran yang bersifat aktif dapat berupa apar, hydrant, springler, smoke detector, dan heat detector.



Gambar 5. 19 Sistem Pencegahan kebakaran

Sumber: Pinters.id

5.3.8 Tahapan Pembangunan

Proses pembangunan diawali dengan pemasangan pondasi dengan jenis pondasi telapak (setempat), selanjutnya untuk bagian upper structure yaitu pemasangan struktur seperti kolom-kolom dan ring balok. Kemudian yaitu pekerjaan arsitektur dan mep (mekanikal, elektrik, plumbing) seperti pemasangan bata ringan, fasad, dan sistem utilitas seperti air bersih, kotor dan hujan. Terakhir yaitu berupa proses finishing yang dilakukan oleh tim dari interior dengan mendekati prinsip dan tema dari perancangan.

5.3.9 Ruang Luar atau Landscape

Untuk landscape pada area bangunan maupun luar bangunan menggunakan vegetasi seperti peneduh, pengarah dan pengisi dengan salah satunya adalah seperti pohon palm, pohon ketapang kencana dan Aglaonema dan untuk pohon pengisi adalah semak yang memiliki warna pada bagian daunnya seperti miyana, asoka, pohon pucuk merah dan hanjuang serta untuk pohon pengarah akan menggunakan pohon cemara. Selain itu juga terdapat beberapa wahana permainan dengan tujuan sebagai terapi untuk anak-anak jalanan seperti *play ground* dan juga area bersepeda dan permainan menjelajah.

Bermain Eksplorasi adalah jenis permainan di mana Anda menjelajahi lingkungan, menjelajahi benda-benda di sekitarnya, dan mempelajari cara memecahkan masalah yang dihadapinya. Jenis permainan ini dapat membantu perkembangan kognitif anak. Contoh permainan eksplorasi termasuk petak umpet, di mana seorang anak mencari tempat baru di mana teman lain bersembunyi. Contoh permainan eksplorasi lainnya adalah permainan recapture, dimana anak dapat menjelajahi suatu ruangan secara luas. (Dewiyanti, Natalia and Hertoety, 2022)

Tidak lupa juga pada area luar akan ditanami tanaman hydroponic hal ini bertujuan untuk membuat anak jalaanan memiliki tanggung jawab untuk mengurus tanaman tersebut.



Gambar 5. 20 Play Ground

Sumber: Pinters.id



Gambar 5. 21 Hydroponic

Sumber: Pinters.id