3.1.3 DIMENSI RUANG

No.	Fungsi	Objek	Kebutuhan Ruang	Standar ruang		Kapasitas		Total Luasan
				Ukuran	Satuan	Jumlah	Satuan	
1.	Penerimaan	Penerimaan	Lobby	1.6	m^2/orang	20	Orang	32
			Area Informasi	2	m^2/orang	6	Orang	12
			Area Tunggu	2	m^2/orang	20	Orang	40
			Ruang Administrasi	2	m^2/orang	3	Orang	6
			Toilet	1.5	m^2/ruang	2	Ruang	3
			TOTAL RUANG					93
			Sirkulasi	20% x luas total				18.6
		TOTAL + SIRKULASI						**111.6**
		Pengkajian Masalah	Ruang Assesment	9	m^2/ruang	4 (satu ruangan digunakan ntuk 2 orang)	Ruang	36
			TOTAL RUANG					36
			Sirkulasi	20% x luas total				7.2
		TOTAL + SIRKULASI						**43.2**
		Pengelola	Ruang Staff	2	m^2/orang	10	Orang	20
			Ruang rapat	2	m^2/orang	13	Orang	26
			Ruang Pimpinan	7.5	m^2/ruang	1	Ruang	7.5
			Ruang Arsip	5	m^2/ruang	1	Ruang	5
			Toilet	1.5	m^2/orang	2	Orang	3
			TOTAL RUANG					61.5
			Sirkulasi	20% x luas Total				12.3
		TOTAL + SIRKULASI						**73.8**
		TOTAL KESELURUHAN						**228.6**

No.	Fungsi	Objek	Kebutuhan Ruang	Standar Ruang		Kapasitas		Total Luasan
				Ukuran	Satuan	Jumlah	Satuan	
2.	Psikososial Keagamaan	Mushola	Area Sholat	0.96	m^2/orang	200	Orang	192
			Toilet	2	m^2/orang	2	Orang	4
			Tempat wudhu	0.6	m^2/orang	8	orang	4.8
			TOTAL RUANG					280
			Sirkulasi	20% x luas Total				56
		TOTAL + SIRKULASI						**336**
		TOTAL KESELURUHAN						**336**

3.1.3 DIMENSI RUANG

No.	Fungsi	Objek	Kebutuhan Ruang	Standar Ruang		Kapasitas		Total Luasan
				Ukuran	Satuan	Jumlah	Satuan	
3.	Hunian	Kamar Tidur	Kamar Tidur Anak Binaan (satu kamar diisi 8 anak)	35	m^2/Ruang	16	Ruang	560
			Kamar Mandi	2.3	m^2/unit	20	unit	46
			Ruang Cuci Jemur	8.9	m^2/ruang	4	Ruang	35.6
			Kamar Tidur Pendamping (satu kamar diisi 4 orang)	8	m^2/ruang	4	ruang	32
			TOTAL RUANG					673.6
			Sirkulasi	20% x luas total				134.72
		TOTAL + SIRKULASI						**884.04**
		Ruang Makan	Ruang Makan Bersama	2	m^2/orang	200	orang	400
			Dapur	4	m^2/orang	Asumsi untuk 5 orang	orang	20
			Storage	5	m^2/ruang	1	ruang	5
			Toilet	2.2	m^2/ruang	3	ruang	6.6
			TOTAL RUANG					431.6
			Sirkulasi	20% x luas Total				86.32
		TOTAL + SIRKULASI						**517.92**
		Aula	Aula	2	m^2/orang	Asumsi untuk 200 orang		400
			TOTAL RUANG					400
			Sirkulasi	20% x luas Total				80
		TOTAL + SIRKULASI						**480**
		TOTAL KESELURUHAN						**1.881.96**

No.	Fungsi	Objek	Kebutuhan Ruang	Standar ruang		Kapasitas		Total Luasan
				Ukuran	Satuan	Jumlah	Satuan	
4.	Binaan Bermusik		Area kerja	4	m^2/orang	30	orang	120
		Workshop (pembuatan alat musik daur ulang	Ruang penyimpanan	6	m^2/ruang	1	ruang	9
		Penerimaan	Lobby	1.6	m^2/orang	25	orang	40
			Common area					
		Binaan bermusik	Studio Musik	25	m^2/unit	4	unit	100
			Ruang Rekaman	8.75	m^2/orang	2	orang	175
			Ruang Penyimpanan	6	m^2/ruang	2	ruang	12
			R. Kompter	4	m^2/orang	6	Orang	24
			Ruang Pengajar	4	m^2/orang	3	orang	12
			Ruang Kontrol	25	m^2/ruang	1	ruang	25
			Toilet	1.5	m^2/orang	3	orang	4.5
			TOTAL RUANG					521.5
			Sirkulasi	20% x Luas Total				104.3
		TOTAL + SIRKULASI						**625.8**
		TOTAL KESELURUHAN						**625.8**

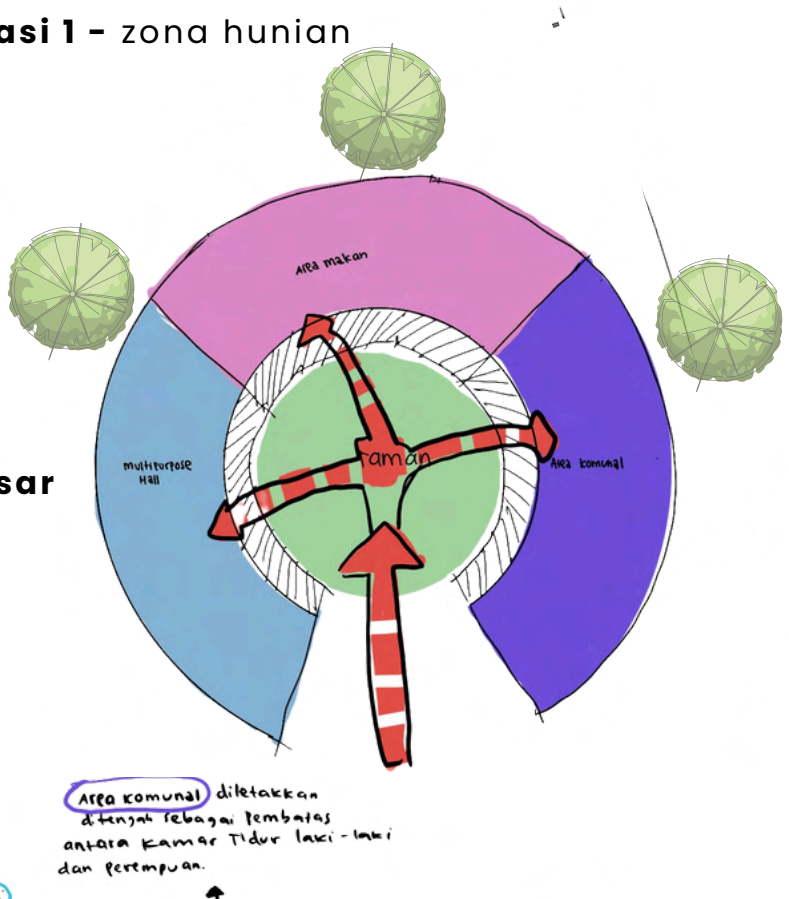
No.	Fungsi	Objek	Kebutuhan Ruang	Standar ruang		Kapasitas		Total Luasan
				Ukuran	Satuan	Jumlah	satuan	
5.	Ampiteater	Ampiteater	Area Duduk	1.2	m^2/orang	500	Orang	600
			Ruang persiapan/ backstage	104	m^2/unit	1	unit	104
			Panggung	222	m^2/unit	1	unit	222
			TOTAL RUANG					924
			Sirkulasi	20% x luas total				184.8
		TOTAL + SIRKULASI						**1.108,8**
		TOTAL KESELURUHAN						**1.108,8**
TOTAL KESELURUHAN BANGUNAN								**4.181,16**

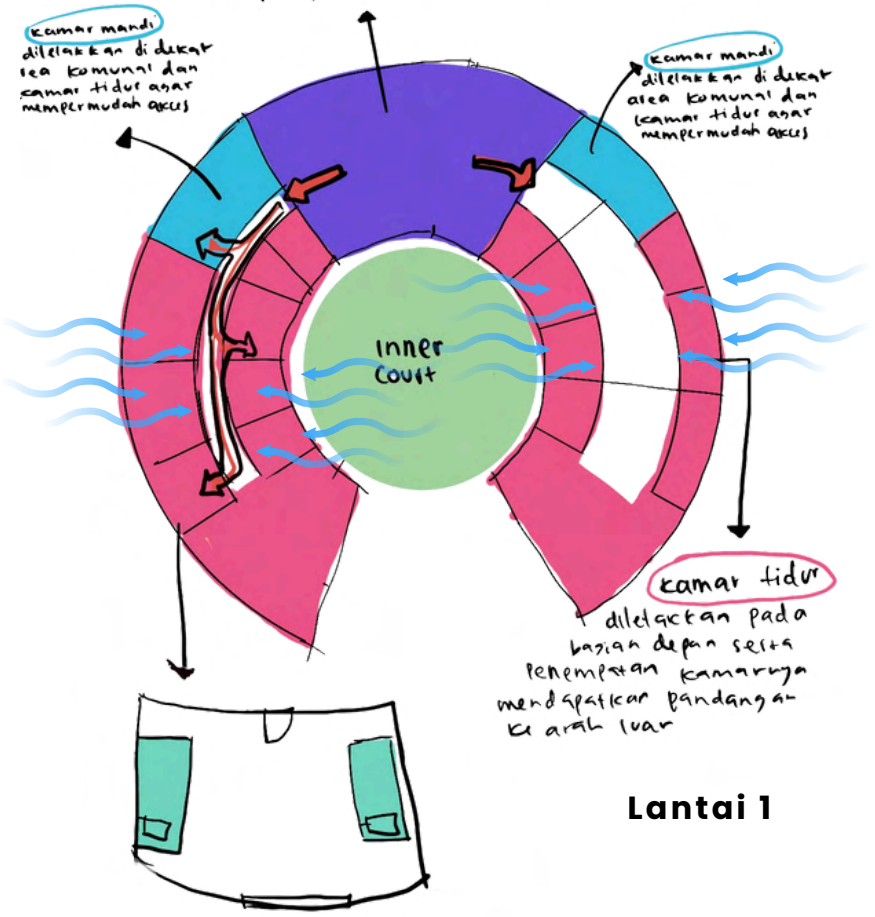
3.1.4 BENTUK RUANG DAN CLUSTER

CLUSTER HUNIAN

- **Eksplorasi 1 -** zona hunian

Lantai dasar





Lantai 1

Zona Hunian Lantai Dasar

Pada zona hunian untuk anak jalanan terletak di bagian belakang berdasarkan pertimbangan perlindungan bagi anak binaan. Pada lantai dasar ini terdapat multipurpose hall, area komunal, serta area makan. area makan terletak diapit oleh muulti purpose dan area komunal ditujukan untk mempermudah akses.

Zona Hunian Lantai 1

Pada lantai satu ini terdapat kamar tidur anak binaan dengan kapasitas 4 anak, kamar tidur pembina, area komunal dan kamar mandi.

- **Kamar**

Kamar dirancang untuk anak binaan laki-laki dan perempuan, penempatan zona laki-laki dan perempuan dipisahkan dengan area komunal untuk aspek kenyamanan. Kapasitas dalam satu kamar ini dapat menampng max 4 anak. kamar mampu mendapatkan cahyaa, udara, dan view langsung dari arah luar bangunan karena disetiap ruangnya memiliki bukaan jendela.

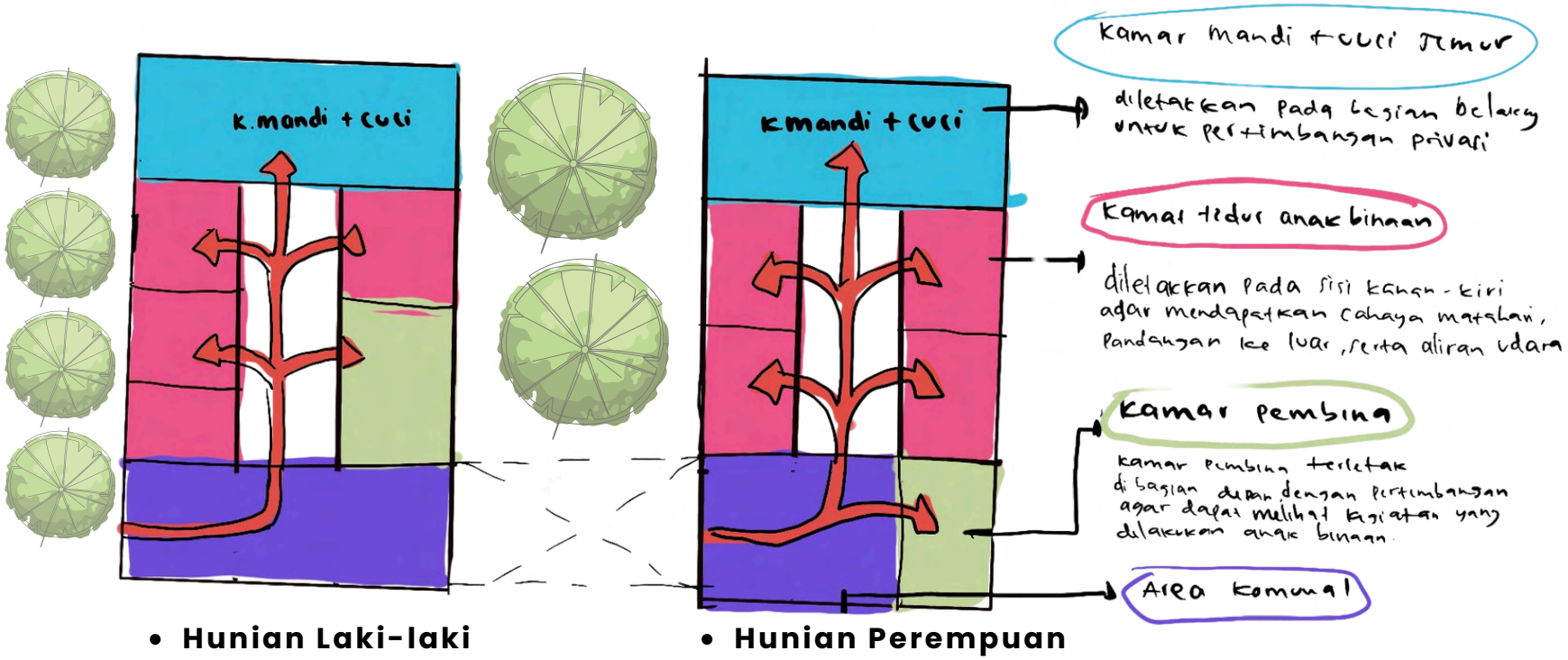
- **Cluster**

Adapun pertimbangan penulis dlam eksplorasi cluster 1 ini:

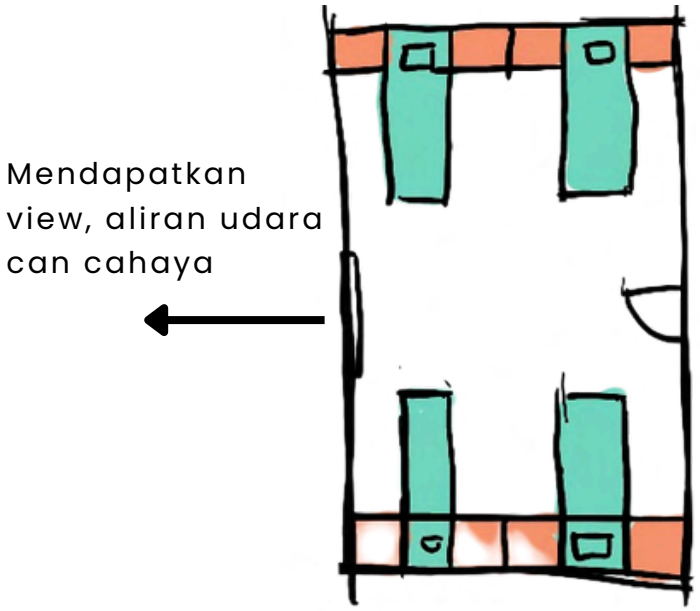
- Hunian laki-laki dan perempuan dipisah untuk aspek keamanan dan kenyamanan
- Peletakkan kamar tidur di sisi kanan dan kiri bangunan diharapkan setiap ruang mendapatkan aliran udara dan cahaya matahari
- kekurangan darj eksplorasi pertama ini ialah bentuk ruang yang melingkar menyebabkan peletakan furniture pada kamar menjadi tidak efektif dan efisien.

CLUSTER HUNIAN

- **Eksplorasi 2-** zona hunian



- **Hunian Laki-laki**
- **Hunian Perempuan**



Zona Hunian Lantai 1

Pada lantai satu ini terdapat kamar tidur anak binaan dengan kapasitas 8 anak, kamar tidur pembina, area komunal dan kamar mandi.

- **Kamar**

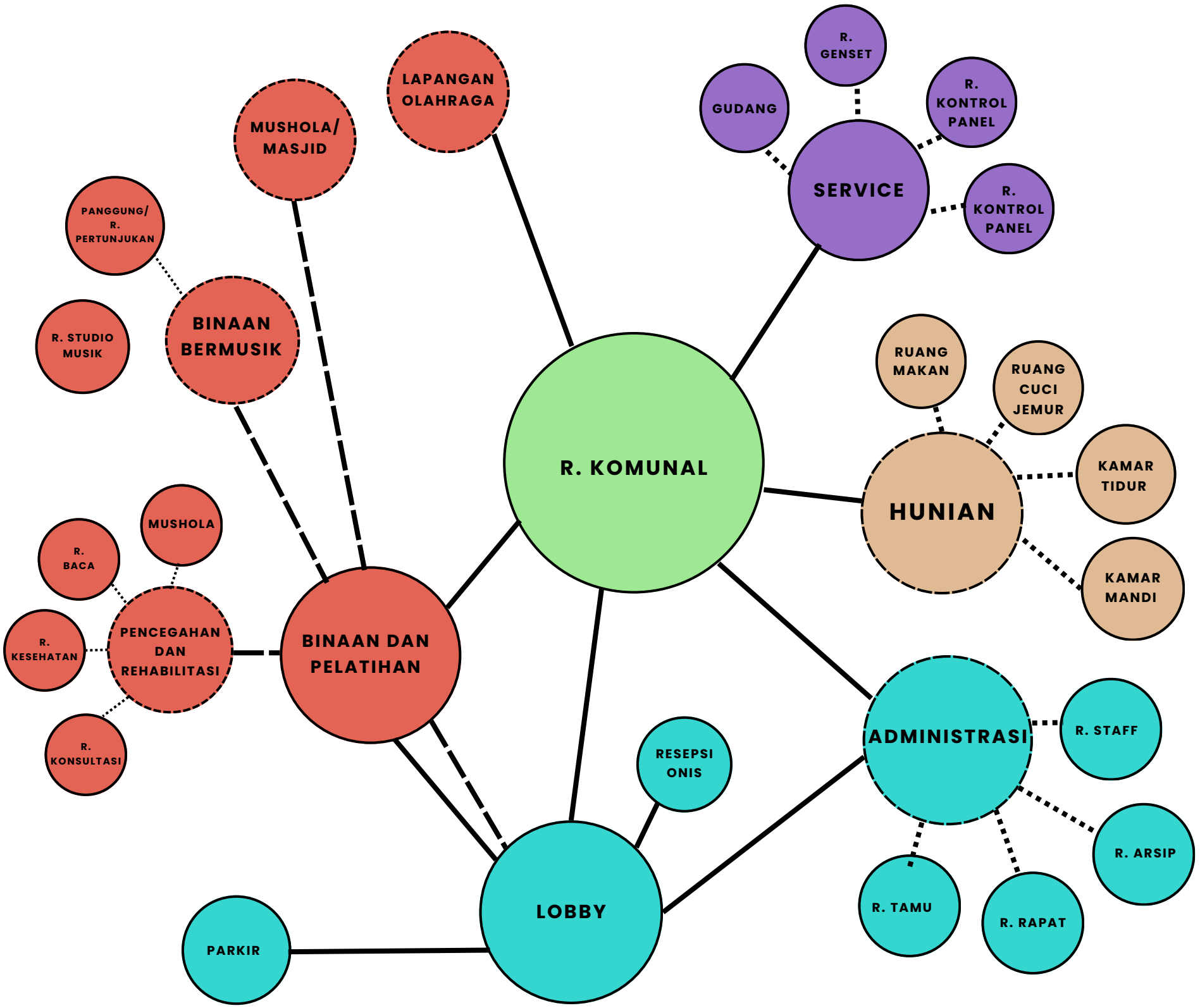
Kamar dirancang untuk anak binaan laki-laki dan perempuan, penempatan zona laki-laki dan perempuan dipisahkan dengan area komunal untuk aspek kenyamanan. Kapasitas dalam satu kamar ini dapat menampung max 8 anak. kamar mampu mendapatkan cahaya, udara, dan view langsung dari arah luar bangunan karena disetiap ruangnya memiliki bukaan jendela.

- **Cluster**

Adapun pertimbangan penulis dlam eksplorasi cluster 2 ini:

- Hunian laki-laki dan perempuan dipisah untuk aspek keamanan dan kenyamanan
- Peletakkan kamar tidur di sisi kanan dan kiri bangunan diharapkan setiap ruang mendapatkan aliran udara dan cahaya matahari
- Peletakan furniture lebih efisien.

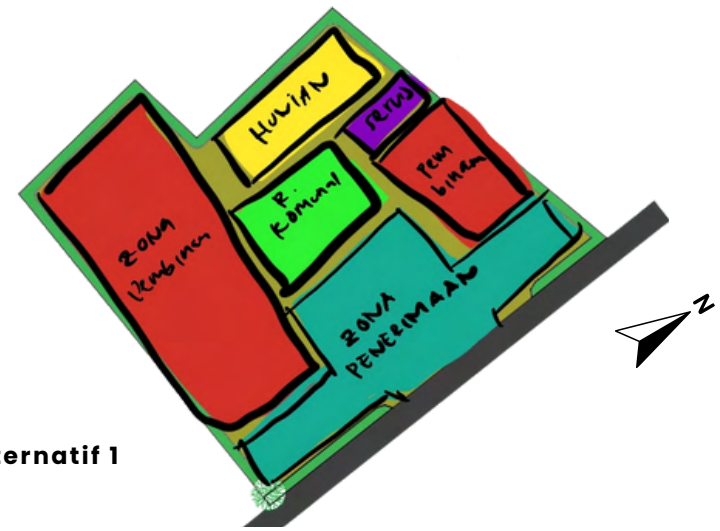
3.1.5 ORGANISASI RUANG



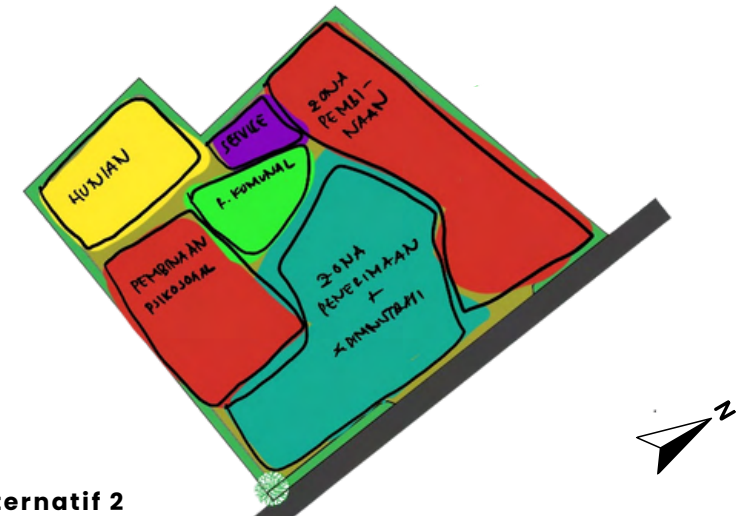
3.1.5 ORGANISASI RUANG



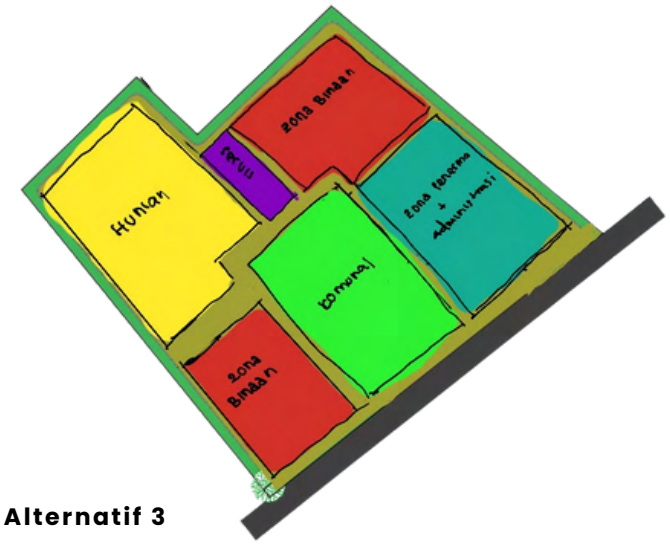
3.1.6 PEMBAGIAN ZONING



Alternatif 1



Alternatif 2



Alternatif 3

KETERANGAN

1. Zona Penerimaan dan Administrasi
2. Zona Binaan dan Pelatihan
3. Zona Hunian
4. Zona Service
5. Zona Komunal

1.Zona Penerimaan dan Administrasi

Pada zona ini diletakan di awal karena berdasarkan tahap pelayanan anak jalanan di rumah singgah yaitu seperti:

- penerimaan tamu / anak jalanan setelah terjaring
- pengisian profil anak
- dan pembahasan kasus

2. Zona Binaan dan Pelatihan

Pada zona ini diletakan di bagian depan site dengan pertimbangan zona ini bersifat publik. pada zona ini merupakan tahap ketiga dan keempat dalam pelayanan anak jalanan di rumah singgah, yaitu seperti:

- **persiapan pemberdayaan** meliputi kegiatan keagamaan permainan, pertunjukkan seni, membaca, bimbingan sosial, olahraga, dan lainnya.
- **pemberdayaan** meliputi pembekalan keterambilan dan minat bakat, pada kasus ini fokus kepada seni musik tradisional dan modern.

3. Zona Hunian

Pada zona ini diletakan di bagian belakang dengan pertimbangan sebagai perlindungan bagi anak jalanan. Hunian dipisahkan antara hunian perempuan dan laki-laki.

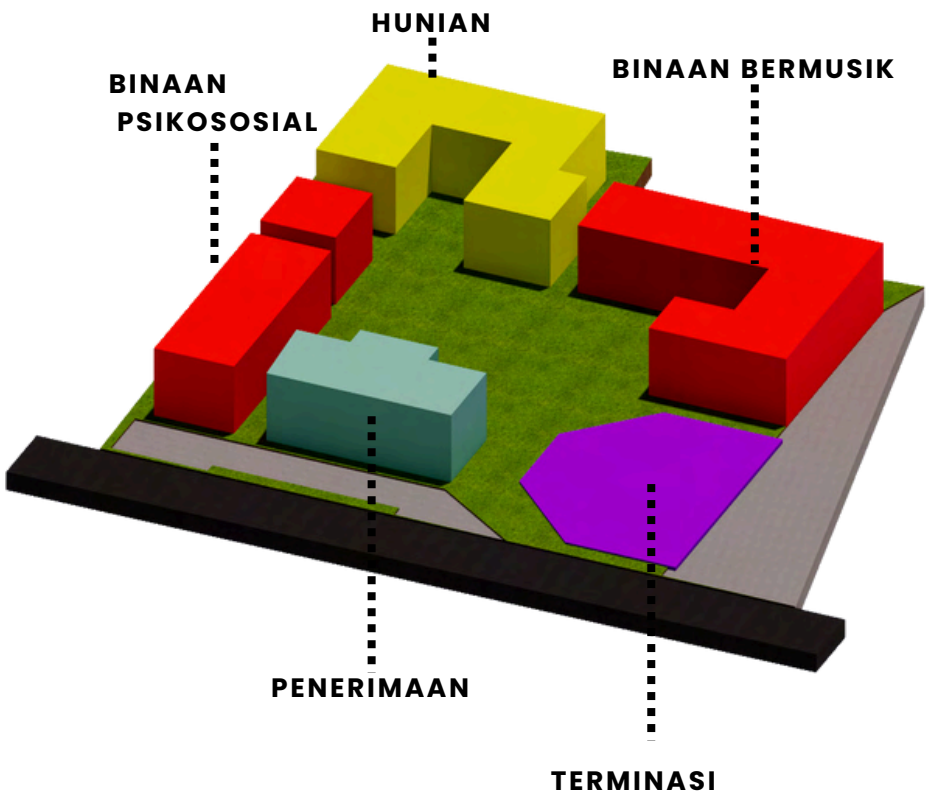
4. Zona Service

Pada zona ini diletakan di bagian belakang di antara hunian dan ruang pemberdayaan musik untuk keperluan ruang penyimpanan dan kelistrikan yang diperlukan.

5. Zona Ruang Komunal

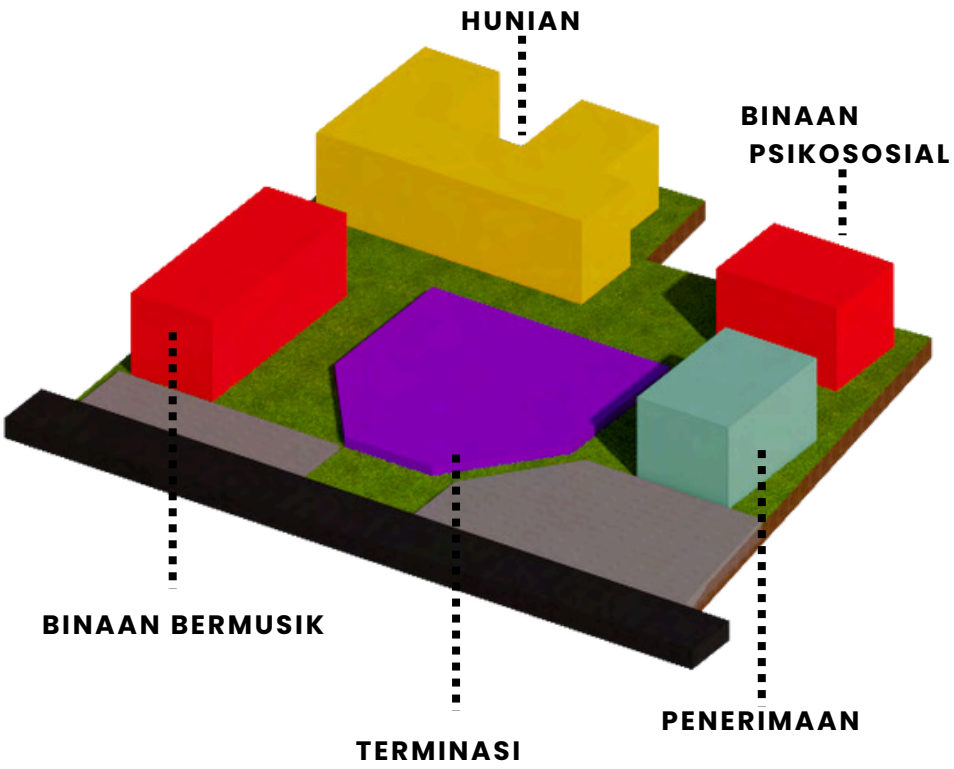
Zona ruang komunal ini diletakkan dibagian tengah site, karena ruang komunal sangat dibutuhkan bagi anak jalanan menyangkut merekah nantinya akan kembali ke masyarakat sehingga diperlukan ruang bersama untuk berkomunikasi dan bersosialisai.

3.1.7 GUBAHAN MASSA



ALTERNATIF 1

Gubahan alternatif 1 ini mengikuti tahap alur rehabilitasi dalam penanganan pelayanan anak jalanan di rumah singgah, yaitu didahului dengan tahap penerimaan, psikososial, hunian, binaan bermusik, dan yang terakhir terminasi. bagian tengan site digunakan untuk open space tetapi hanya diperuntukkan pengguna internal bangunan saja, akan tetapi hal ini bertolak belakang dengan tujuan rumah singgah yang mana sebahai fasilitas yang membantu anak binaan berinteraksi dengan masyarakat sekitar.

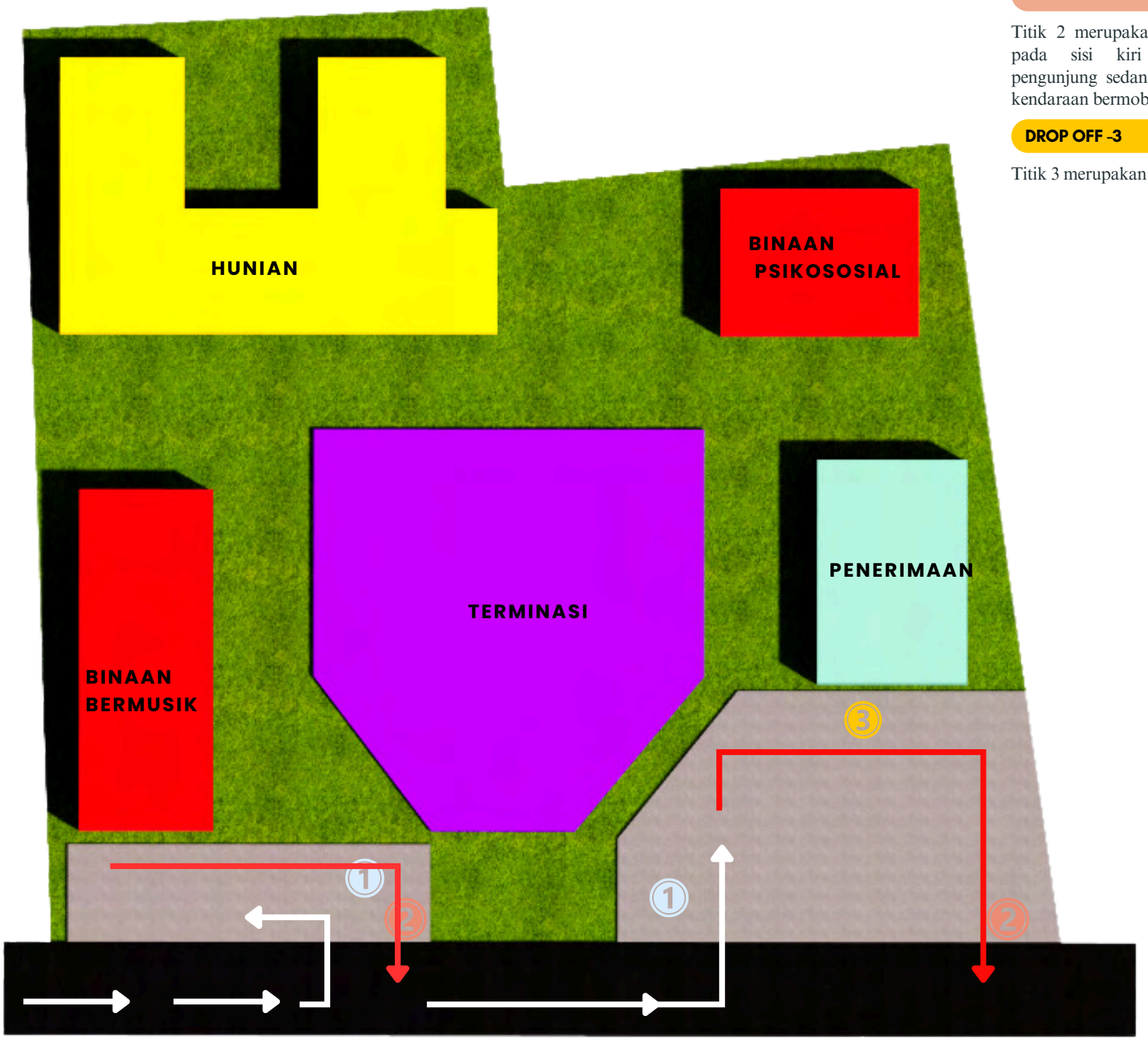


ALTERNATIF 2

Gubahan alternatif 2 juga mengikuti tahap alur rehabilitasi dalam penanganan pelayanan anak jalanan di rumah singgah, akan tetapi pada bagian terminasi berada di tengah-tengah site untuk memungkinkan masyarakat sekitar dalam menjangkau bangunan rumah singgah dan dan dapat berinteraksi dengan anak binaan sehingga tujuan rumah singgah yang mengembalikan anak binaan ke masyarakat dapat terwujud.

3.2 EKSPLORASI SITE

3.2.1. PENENTUAN ENTRANCE & EXIT SITE



ENTRANCE - 1

Entrance-1 merupakan masuk utama ke site.

EXIT -2

Titik 2 merupakan titik exit kendaraan, pada sisi kiri dikhususkan untuk pengunjung sedangkan di sisi kiri untuk kendaraan bermobil.

DROP OFF -3

Titik 3 merupakan area drop off

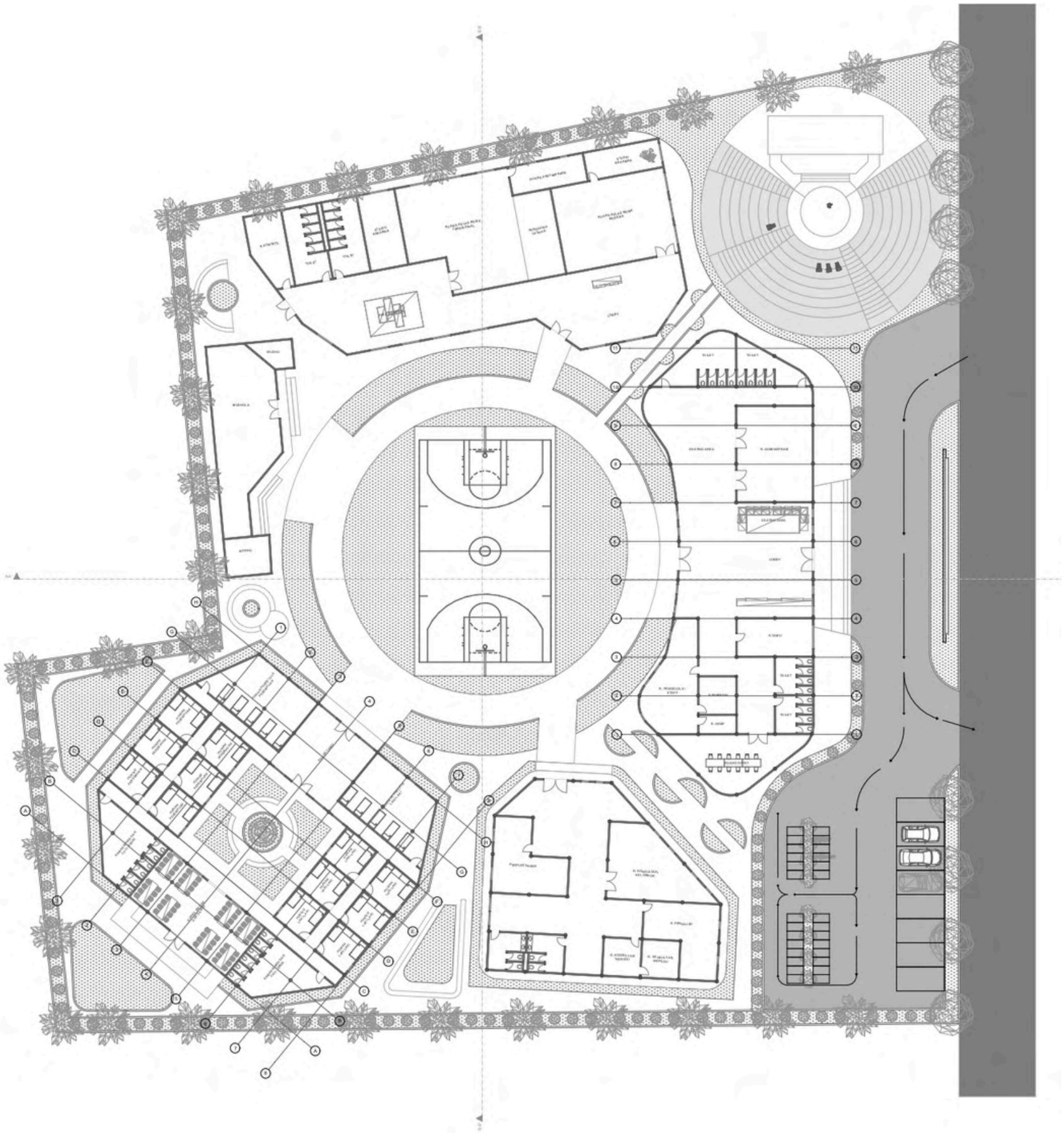
04

SKEMATIK DESIGN

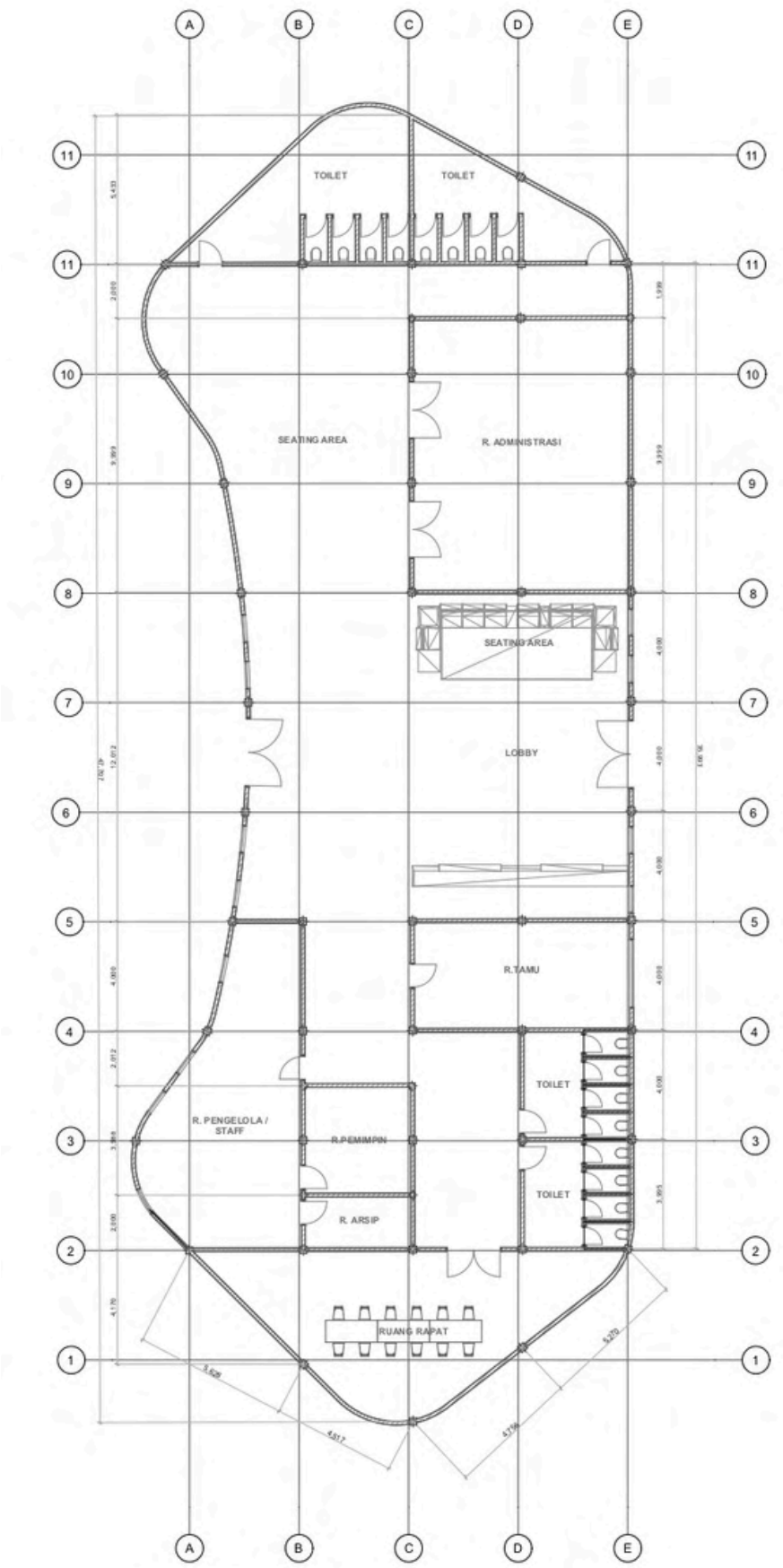
4.1 SKEMATIK SITUASI



4.2 SKEMATIK SITEPLAN



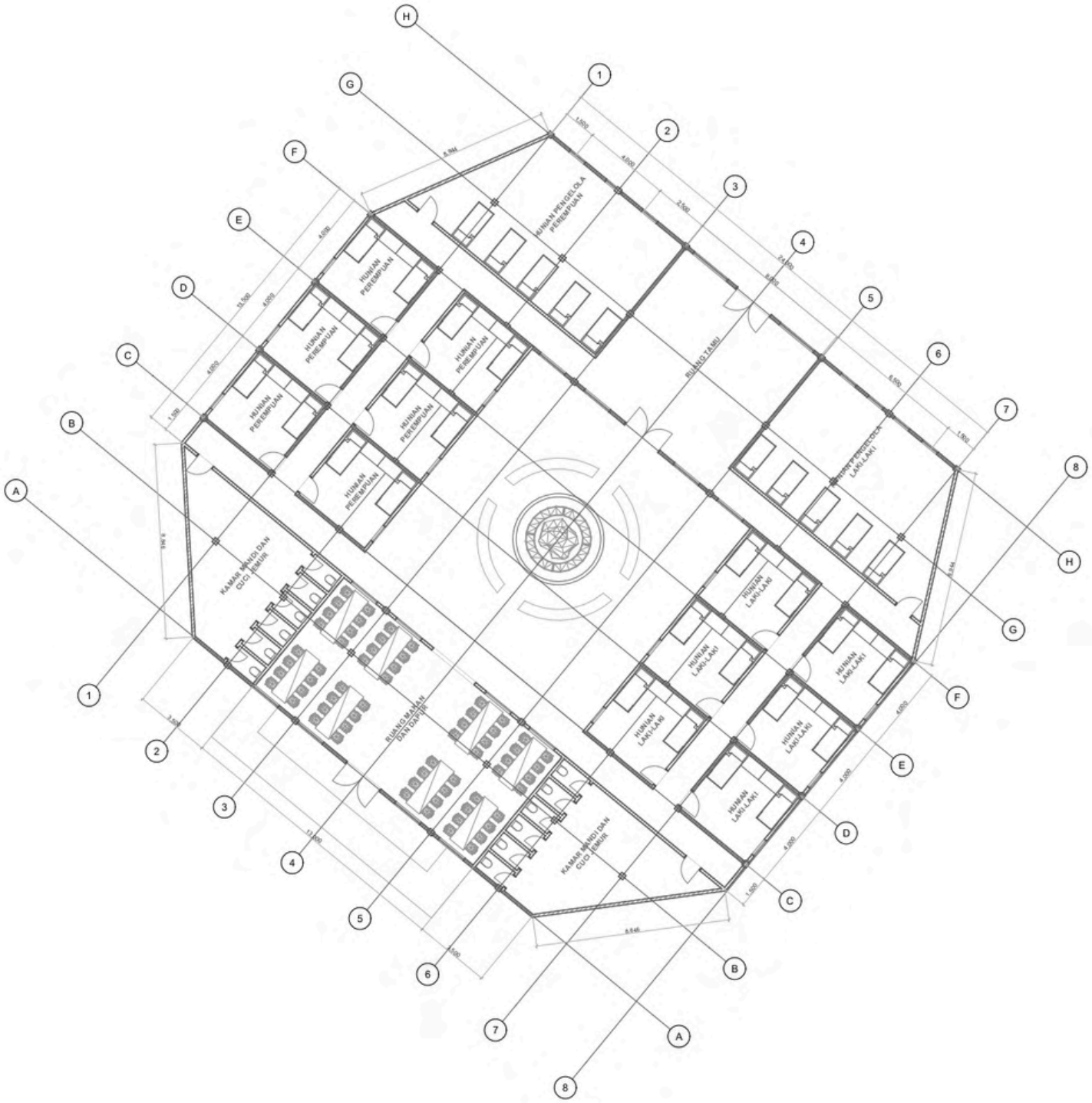
SKEMATIK DENAH PENERIMAAN



SKEMATIK DENAH BINAAN SOSIAL



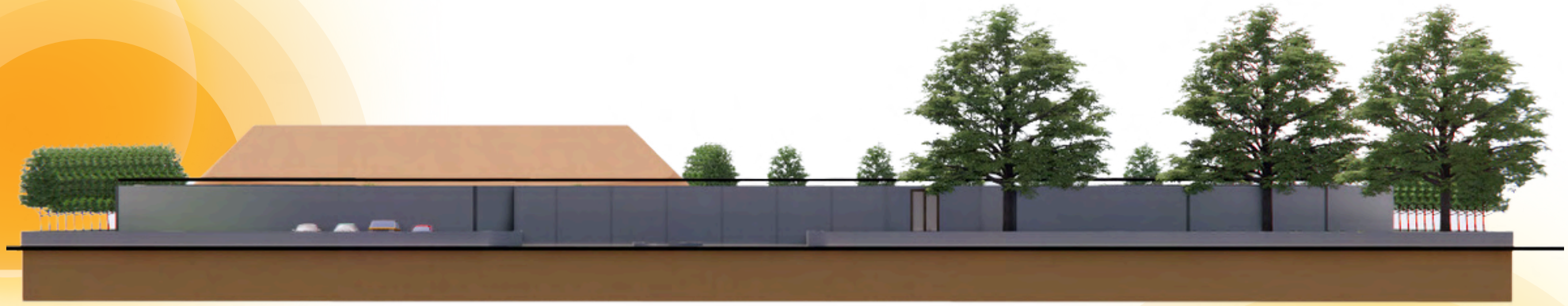
SKEMATIK DENAH HUNIAN



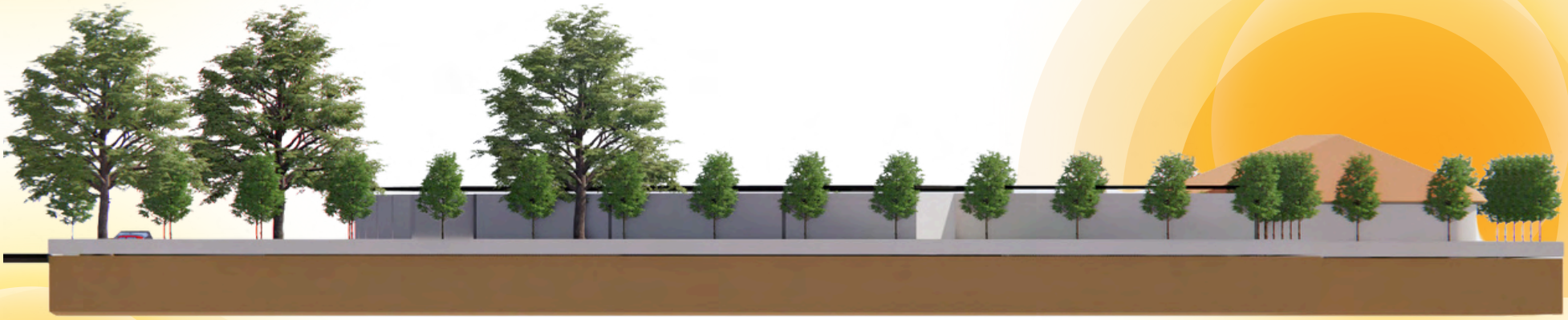
SKEMATIK DENAH BINAAN BERMUSIK



4.6 SKEMATIK TAMPAK



TAMPAK DEPAN



TAMPAK SAMPING KIRI



TAMPAK BELAKANG

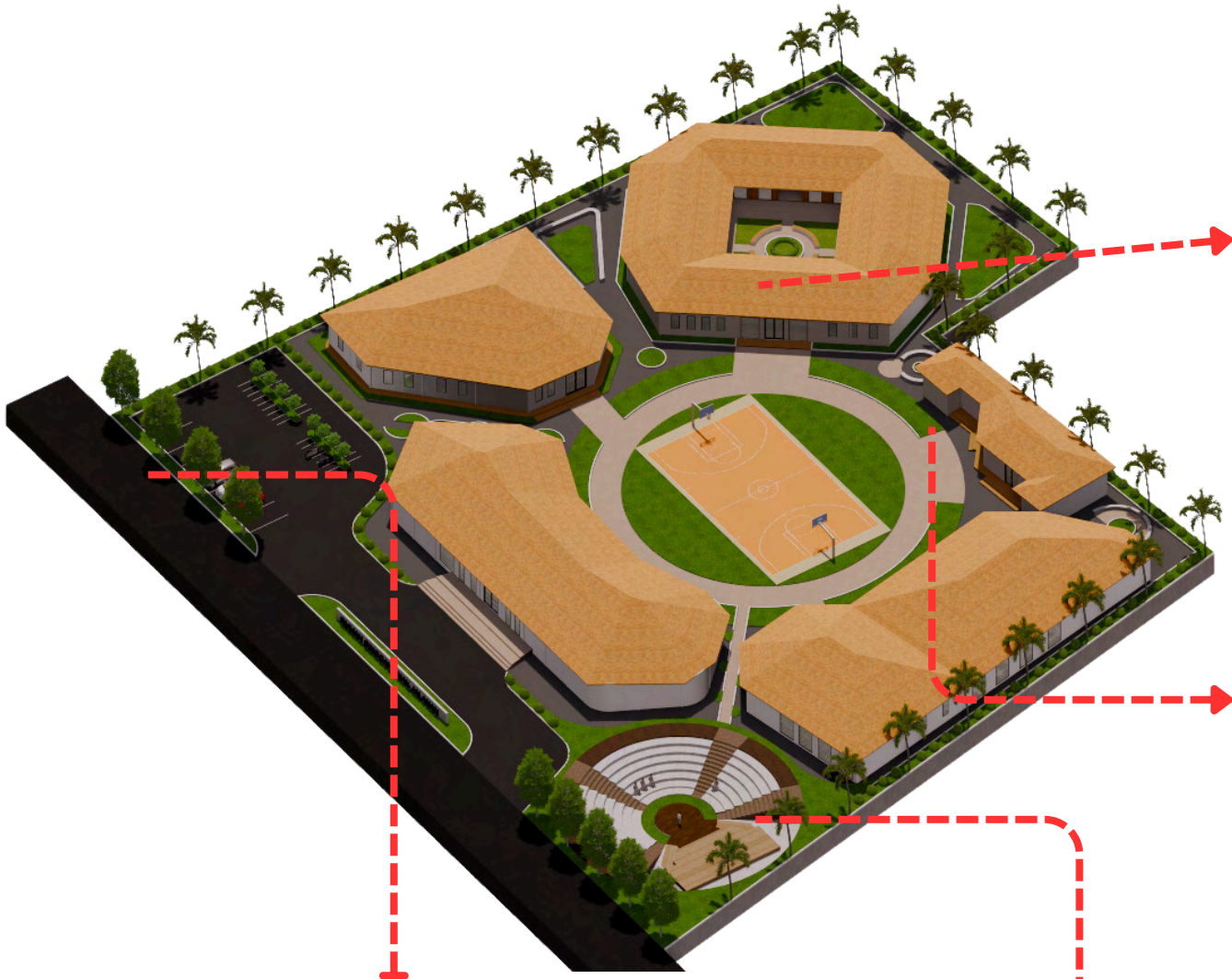


TAMPAK SAMPING KANAN

4.8 PERSPEKTIF



4.8 SKEMATIK EKSTERIOR











4.9 SKEMATIK INTERIOR



HUNIAN



RUANG MAKAN BERSAMA



RUANG BINAAN MUSIK



RUANG BINAAN MUSIK TRADISIONAL

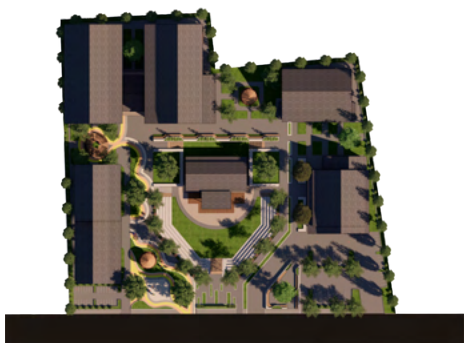


RUANG BINAAN MUSIK TRADISIONAL

05

HASIL RANCANGAN





PAGI HARI PUKUL 09.00



SIANG HARI PUKUL 13.00



SORE HARI PUKUL 16.00

5.1 SITUASI

Lokasi tapak berada di tanah kosong yang dikeliling oleh pemukiman, dekat dengan Bandara Sultan Thaha Jambi, dan arena MTQ yang banyak dikunjungi masyarakat untuk berolahraga dan lainnya. Suasana di sekitar site cukup tenang akan tetapi ramai pada saat pagi dan sore hari, serta pada akhir pekan.



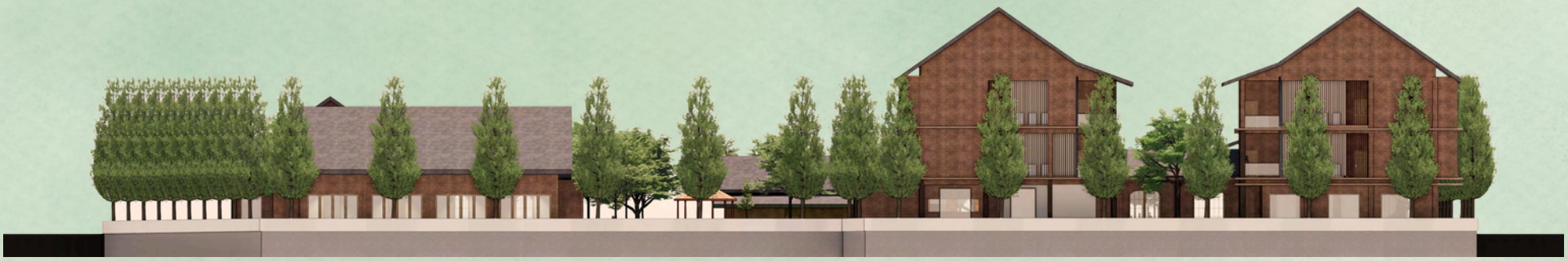
5.2 SITEPLAN

Pembagian Massa

1. Penerimaan
2. Binaan Psikososial dan Mushola
3. Hunian
4. Binaan Bermusik
5. Ampiteater untuk fasilitas terminasi anak binaan

5.3 TAMPAK KAWASAN

TAMPAK BELAKANG



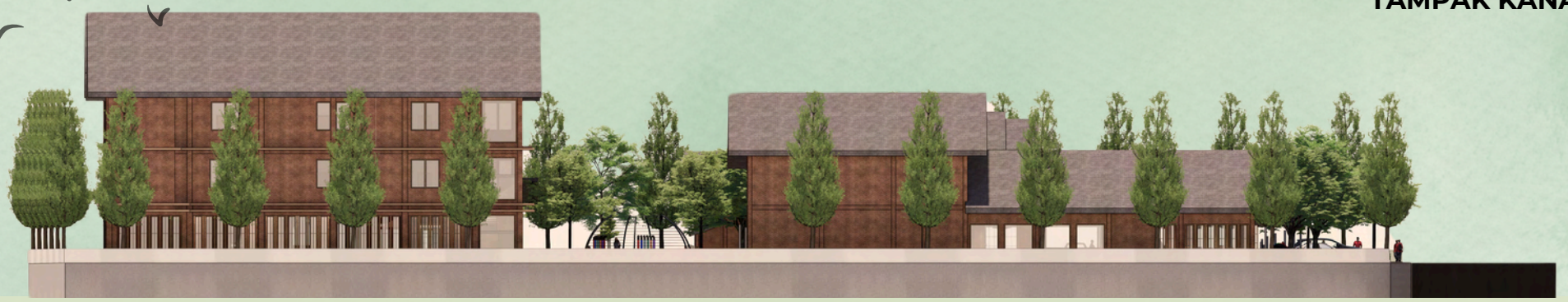
TAMPAK KIRI



TAMPAK DEPAN

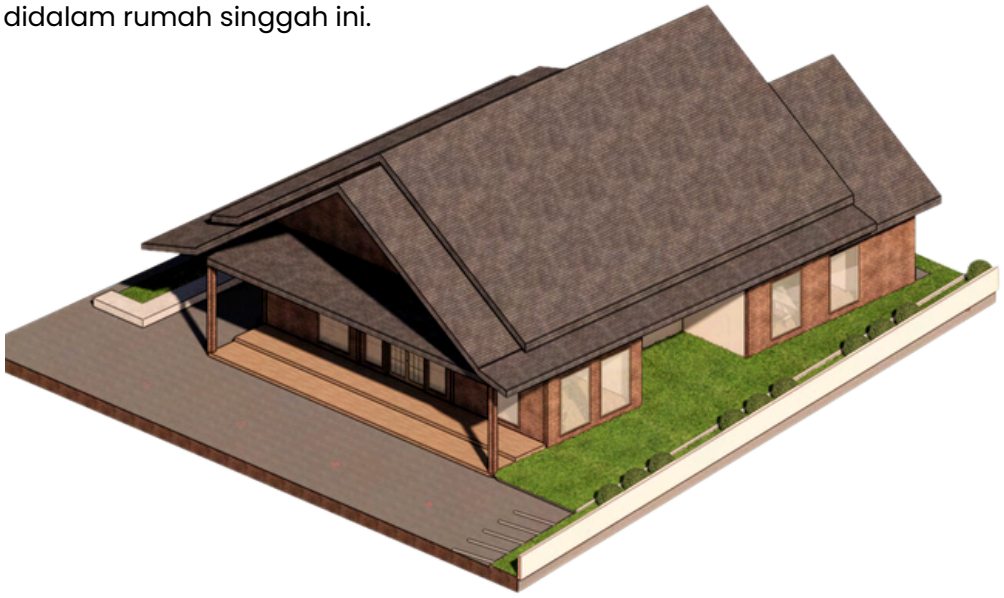


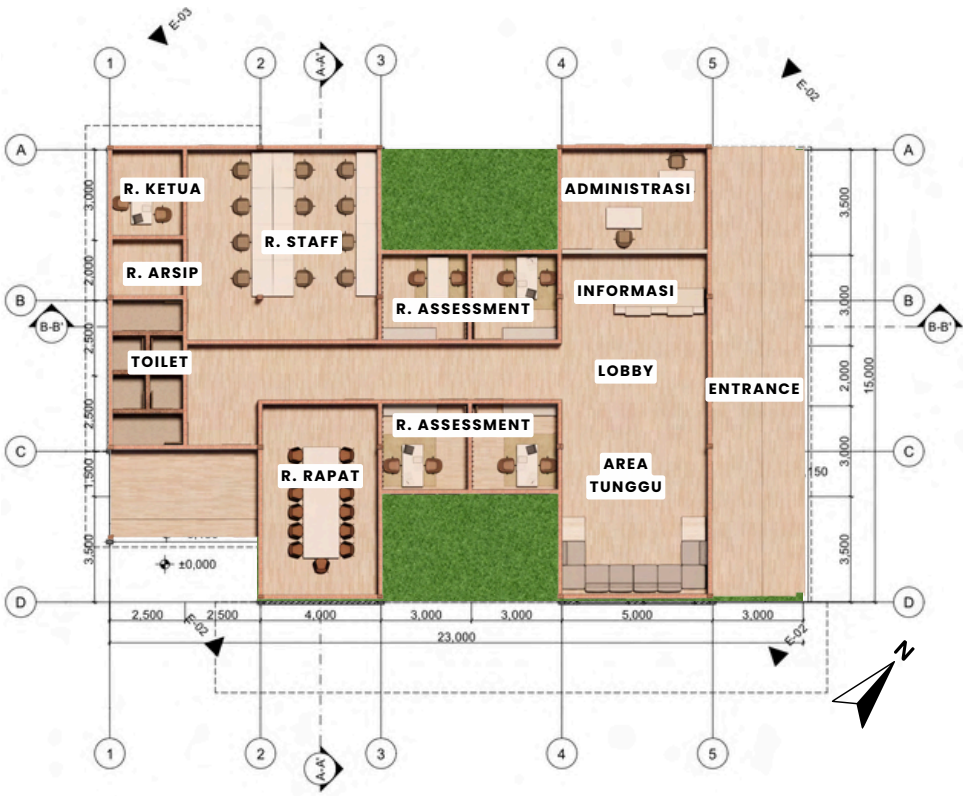
TAMPAK KANAN



5.4 BANGUNAN PENERIMAAN

Bangunan penerimaan merupakan bangunan yang terletak tepat di area depan tapak berdekatan dengan tempat parkir. Bangunan ini menjadi area penerima awal bagi anak jalanan yang akan dibina didalam rumah singgah ini.

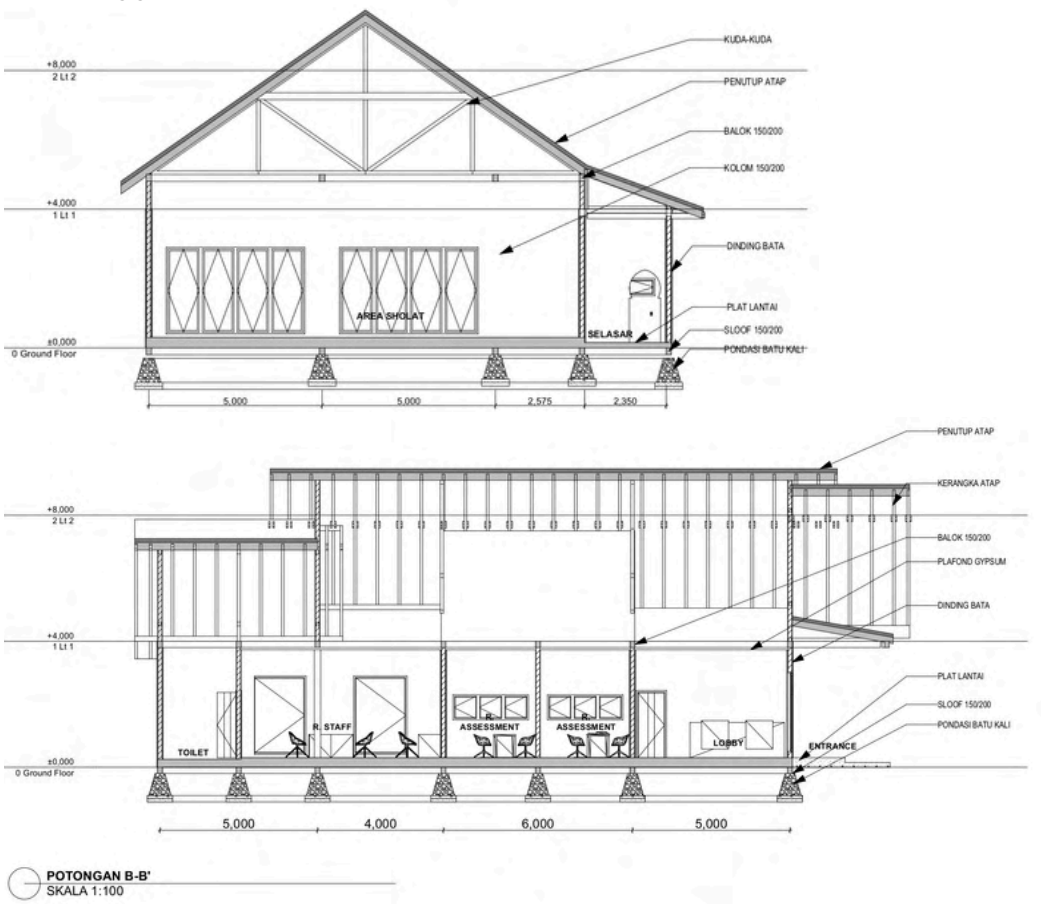




Gambar 5.-- Denah Bangunan Penerimaan
Sumber : Penulis, 2024

Pada bangunan penerimaan ini terdapat ruang assesment yang mana merupakan tahap awal untuk masuk ke dalam rumah singgah, kegiatan yang diakukan seperti penggalian informasi, masalah, dan potensi apa yang dimiliki sehingga dapat dikembangkan di rumah singgah ini.





POTONGAN B-B'
SKALA 1:100



AREA TUNGGU



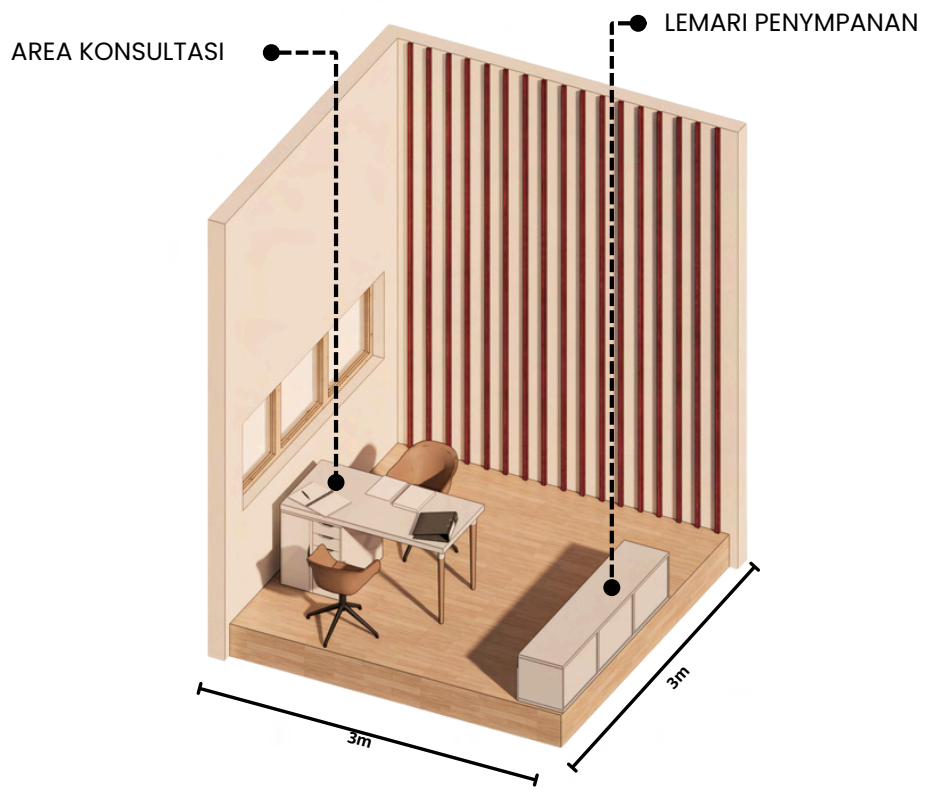
RUANG ASSESSMENT

AREA TUNGGU

Pada massa bangunan pertama yaitu bagian penerimaan, terdapat area tunggu yang digunakan sebagai ruang bagi anak jalanan untuk menunggu giliran dalam proses *problem Assessment* di ruang *assessment.*

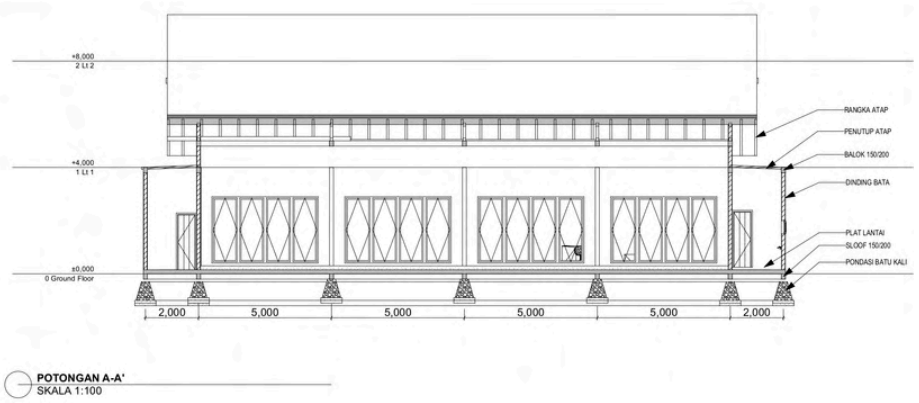
RUANG ASSESSMENT

Ruang Assessment ini digunakan sebagai ruang untuk proses evaluasi yang dilakukan oleh pekerja sosial kepada calon anak binaan seperti penggalian informasi, masalah, dan potensi apa yang dimiliki sehingga dapat dikembangkan di rumah singgah ini. selain digunakan untuk proses evaluasi tersebut, ruangan ini juga dapat digunakan untuk konsultasi psikologi bersama psikolog ataupun pekerja sosial yang berwenang.

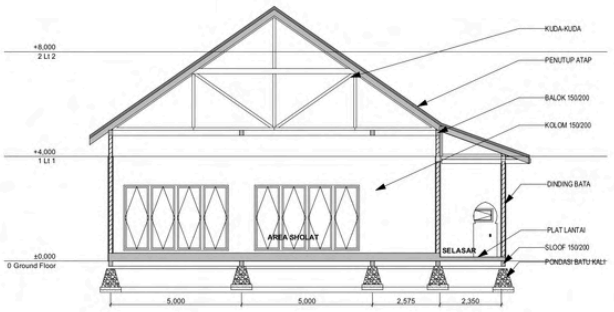


5.5 BANGUNAN PSIKOSOSIAL

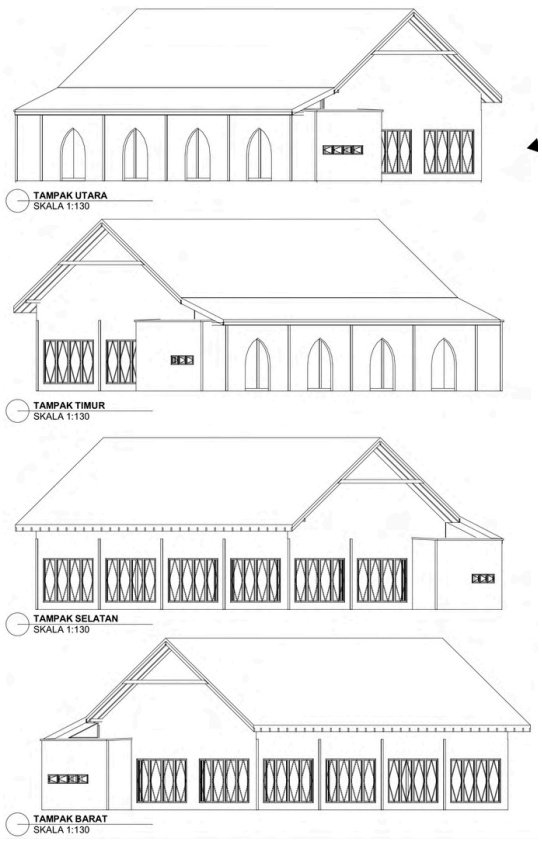
Bangunan Psikososial merupakan bangunan yang digunakan untuk kegiatan bersama (berkelompok) akan tetapi pada bangunan ini dikhususkan untuk kegiatan keagamaan atau spiritual yang berkaitan dengan psikososial anak binaan, yang mana merupakan salahsatu program di dalam rumah singgah ini berupa penyuluhan/ sosialisasi dari pihak eksternal.

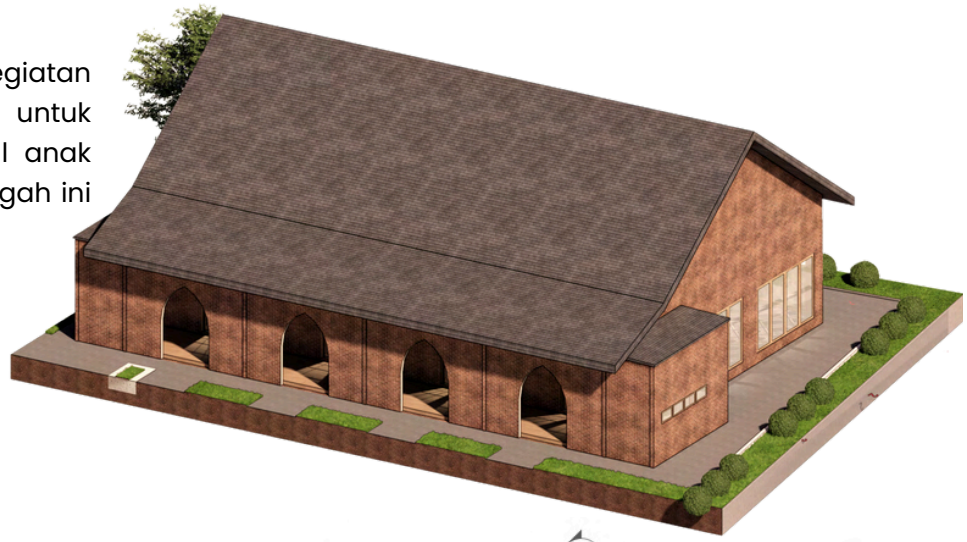


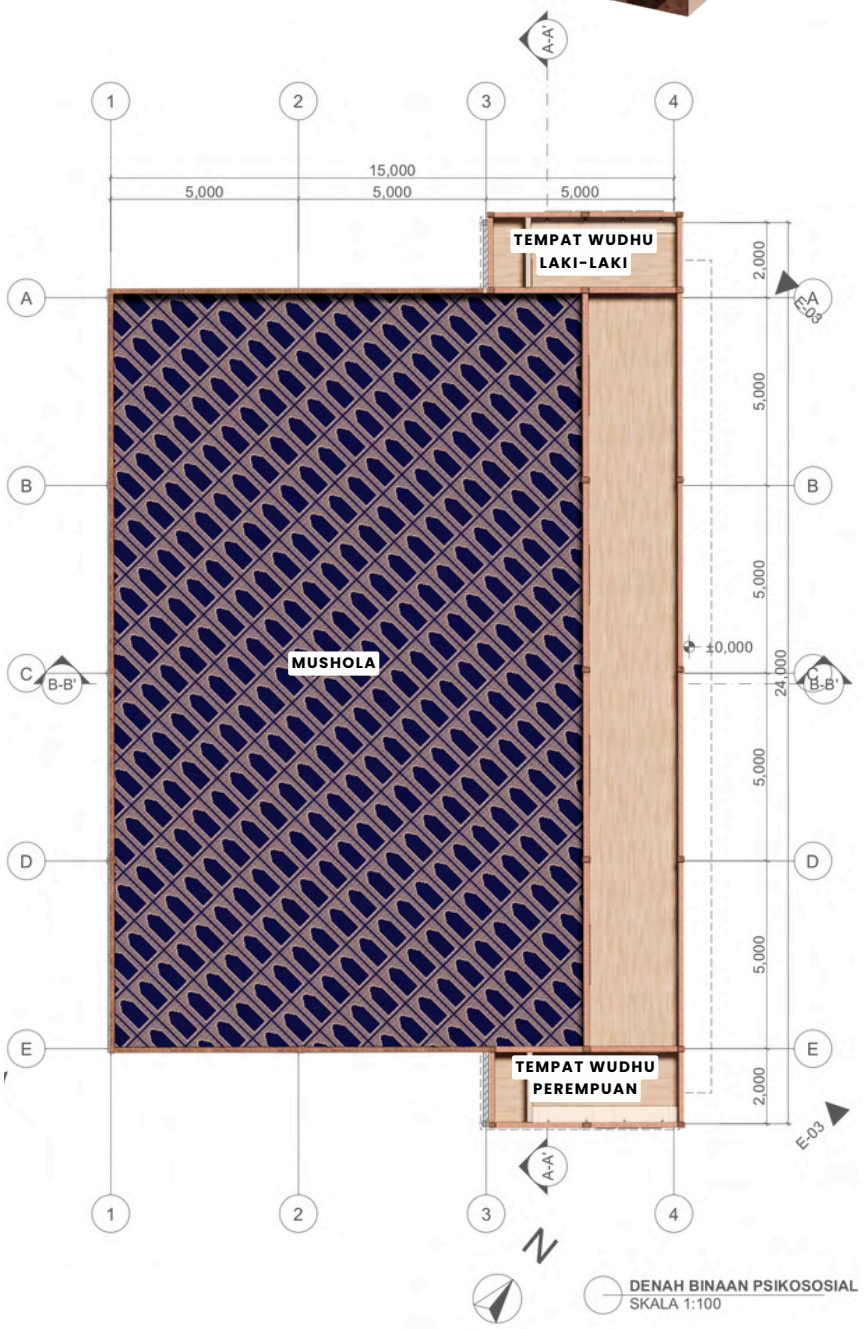
POTONGAN A-A'
SKALA 1:100



POTONGAN B-B'
SKALA 1:100







DENAH BINAAN PSIKOSOSIAL
SKALA 1:100

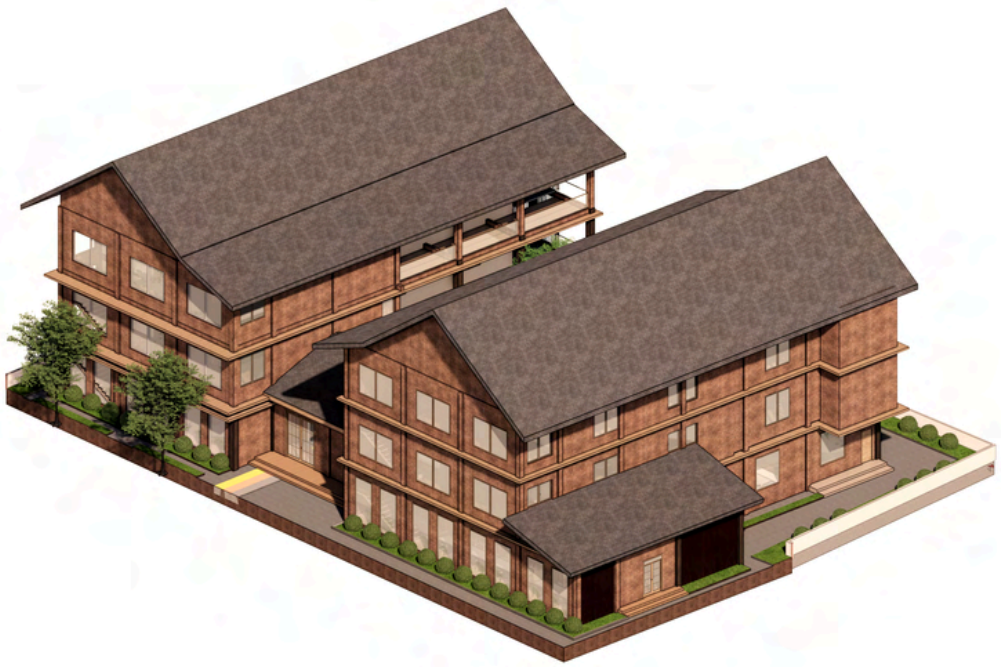
Gambar 5.-- Denah Bangunan Psikososial (mushola)
Sumber : Penulis, 2024



MUSHOLA KETIKA DIGUNAKAN UNTUK SHOLAT



MUSHOLA KETIKA DIGUNAKAN UNTUK BINAAN PSIKOSOSIAL KEAGAMAAN



5.7 BANGUNAN HUNIAN

Bangunan Hunian ini terletak di bagian belakang site dikarenakan untuk aspek kenyamanan penghuninya. Pada bangunan ini terdapat ruang makan, dapur, dan area komunal di lantai dasar, kemudian pada lantai dua dan tiga digunakan sebagai area tidur anak binaan dan pembina. Pada bagian hunian ini dipisahkan dari perempuan dan laki-laki untuk aspek keamanan.

Sistem pembagian hunian ini ialah satu kamar tidur ditempati oleh 8 anak binaan, pada setiap lantai terdapat 4 kamar laki-laki dan empat kamar perempuan yang mana perkamar diisi dengan 8 anak, kemudian terdapat kamar pembina serta area madi dan cuci jemur di bagian belakang bangunan.



LANTAI DASAR



LANTAI 1



LANTAI 2



KAMAR TIDUR

Kamar tidur ini dilengkapi dengan 4 tempat tidur bertingkat yang dpat menampung hingga 8 anak binaan. Setiap anak memiliki akses lemari pribadi untuk menyimpan barang mereka. Di tengah ruangan, terdapat area untuk tempat berkumpul dan mengobrol bersama, menciptakan suasana hangat dan mendukung interaksi sosial di antara penghuni.



AREA MAKAN

Area makan ini terletak di lantai dasar bangunan hunian. Area makan ini mampu menampung lebih dari 120 orang, dengan penataan tempat duduk yang berdekatan untuk efisiensi ruang sekaligus mempererat hubungan antar anak binaan.

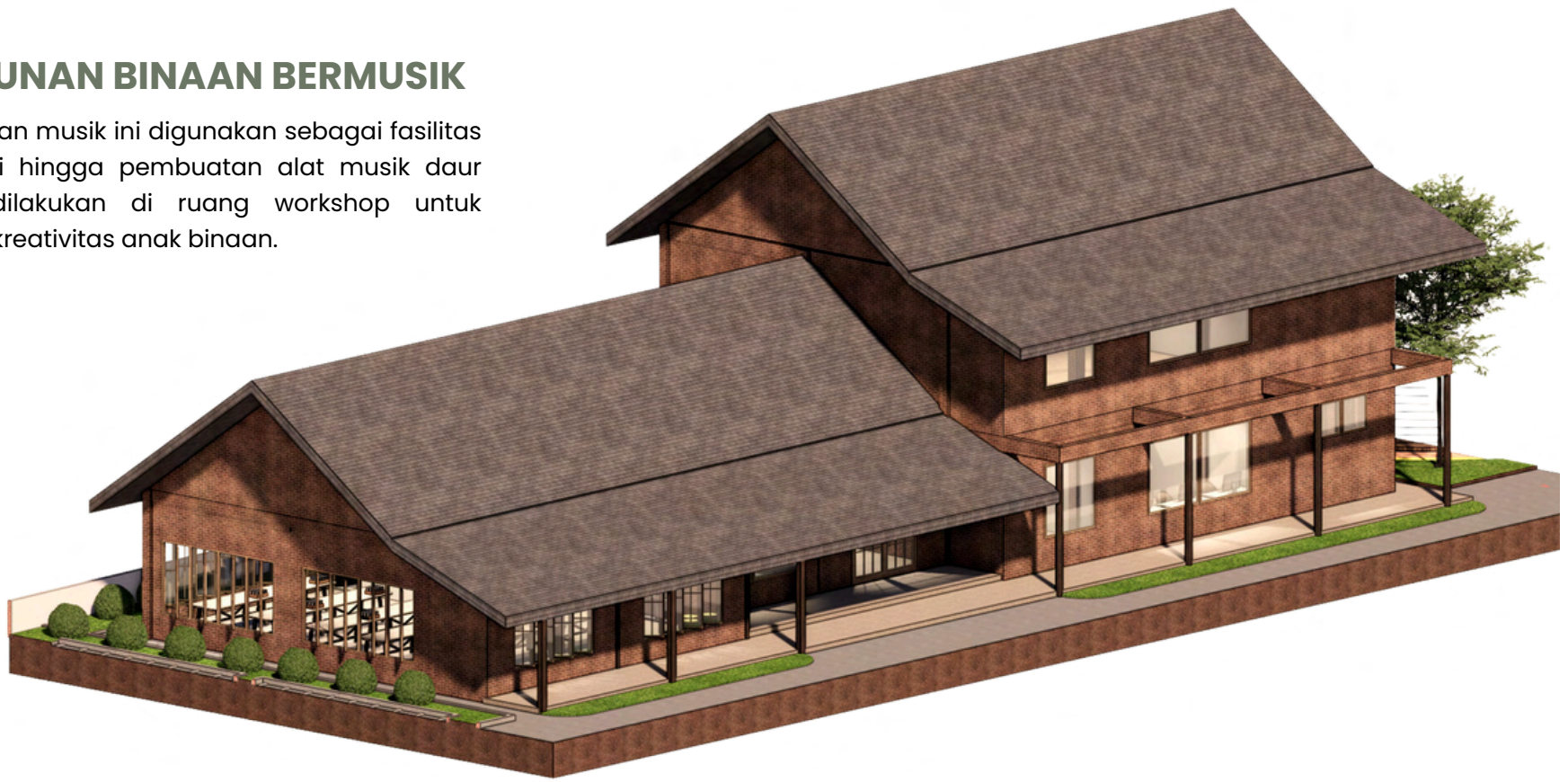


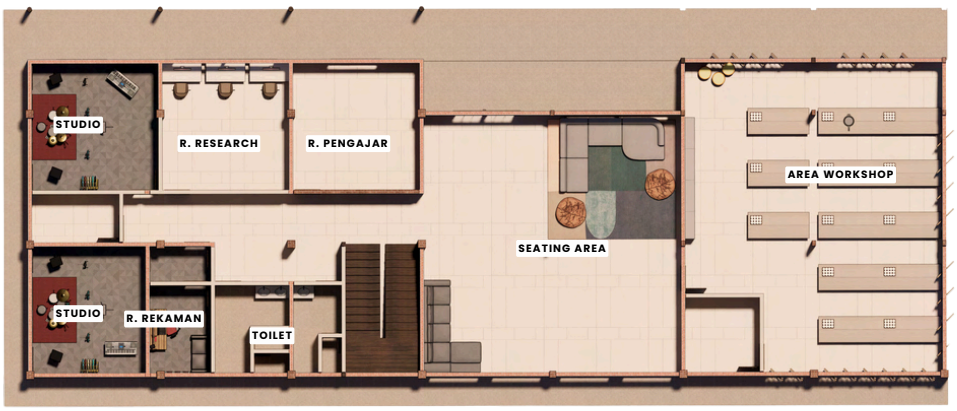
MULTIPURPOSE HALL

Multipurpose hall ini dirancang sebagai ruang serbaguna yang luas dan fleksibel, dapat digunakan untuk berbagai kegiatan seperti berkumpul bersama, pelatihan, seminar, hingga acara komunitas. Dengan kapasitas besar, ruangan ini dilengkapi dengan pencahayaan yang memadai, serta tata letak yang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan yang dibutuhkan.

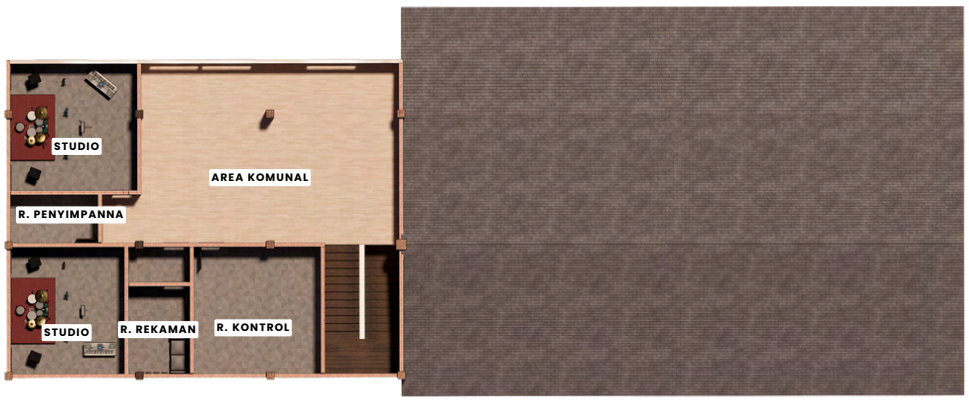
5.8 BANGUNAN BINAAN BERMUSIK

Bangunan binaan musik ini digunakan sebagai fasilitas untuk berkreasi hingga pembuatan alat musik daur ulang yang dilakukan di ruang workshop untuk meningkatkan kreativitas anak binaan.





LANTAI DASAR



LANTAI 1

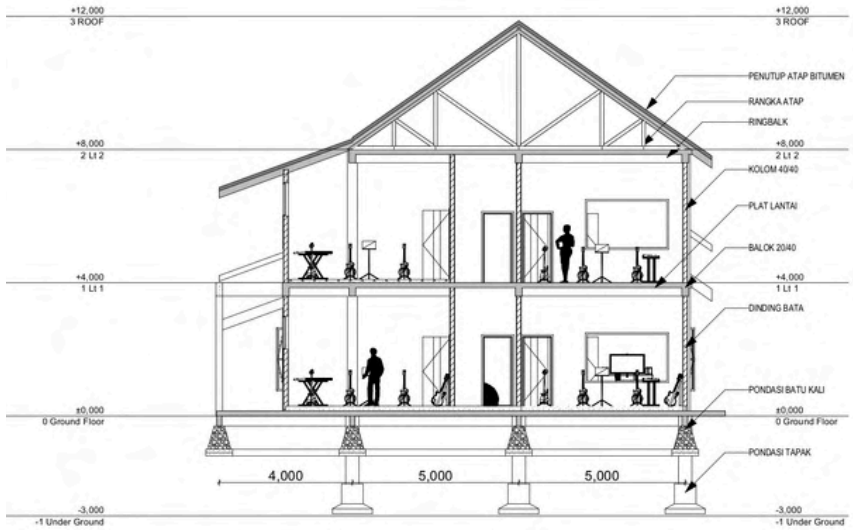
FASILITAS BINAAN MUSIK

Pada bangunan binaan bermusik ini dirancang unutk memenuhi berbagai kebutuhan kreatif dan edukatif bagi anak binaan.

1. **Ruang Studio Musik,** ruangan ini digunakan untuk berlatih, menciptakan dan megekspresikan kreativitas musik.
2. **Ruang Rekaman Musik,** ruangan ini dilengkapi dengan alat rekaman untuk mendukung proses produksi musik karya anak binaan.
3. **Ruang Research**, ruangan ini digunakan sebagai pendukung dalam mengekplorasi musik atau apapun yang berkaitan dengan kepentingan mereka di internet.
4. **Seating Area** atau area komunal merupakan area santai yang dapat digunakan anak binaan untuk sekedar berkumpul hingga *jamming* bersama.
5. **Area Bengkel** atau Workshop, ruangan ini digunakan sebagai ruang kerja kreatif untuk menciptakan alat musik dari bahan-bahan daur ulang. Dilengkapi dengan alat-alat kerja seperti gergaji, bor, lem, dan bahan pendukung lainnya, area ini mendukung pengembangan ide ramah lingkungan sekaligus inovasi seni.



POTONGAN A-A'
SKALA 1:100



POTONGAN B-B'
SKALA 1:100





TAMPAK UTARA
SKALA 1:200



TAMPAK TIMUR
SKALA 1:200



TAMPAK SELATAN
SKALA 1:200



TAMPAK BARAT
SKALA 1:200



STUDIO MUSIK

ruangan ini digunakan untuk berlatih, menciptakan dan megekspresikan kreativitas musik.



SEATING AREA

Seating Area atau area komunal merupakan area santai yang dapat digunakan anak binaan untuk sekedar berkumpul hingga jamming bersama.

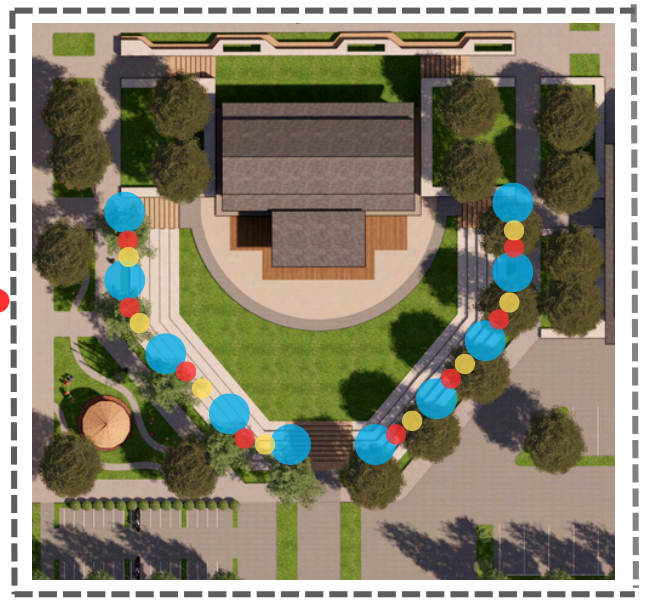


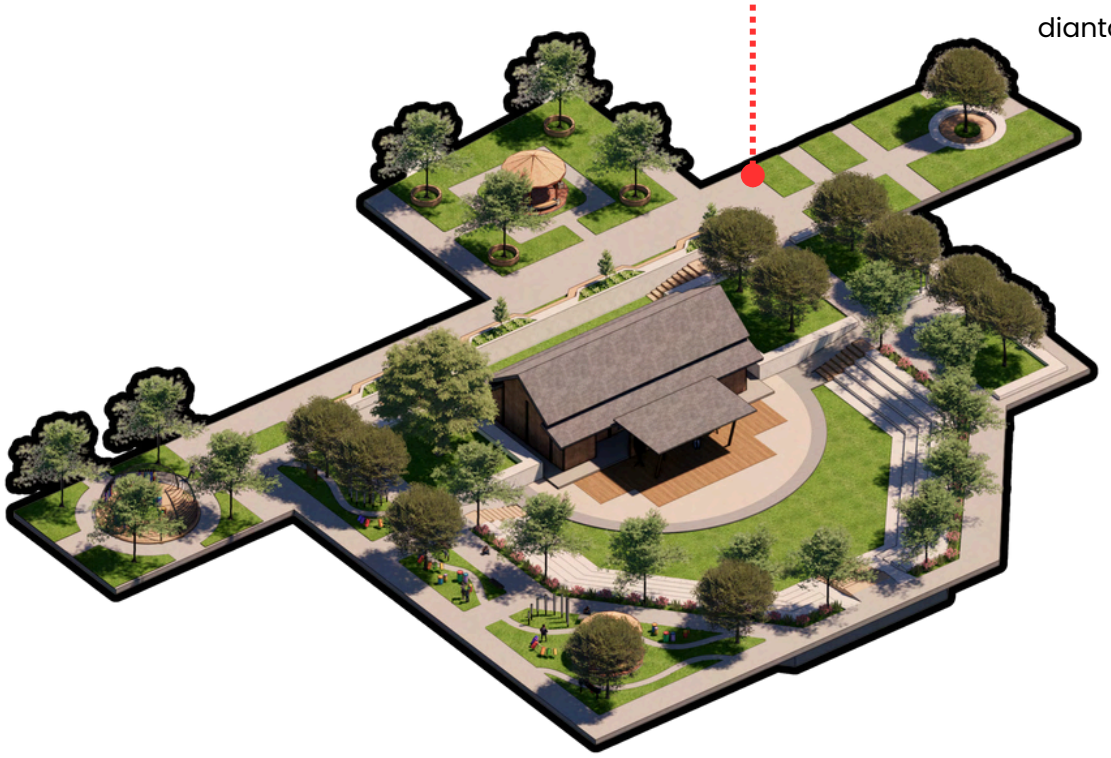
WORKSHOP DAUR ULANG

Area Bengkel atau Workshop, ruangan ini digunakan sebagai ruang kerja kreatif untuk menciptakan alat musik dari bahan-bahan daur ulang. Dilengkapi dengan alat-alat kerja dan bahan pendukung lainnya, area ini mendukung pengembangan ide ramah lingkungan sekaligus inovasi seni bagi anak binaan.

5.10 BANGUNAN TERMINASI (AMPITEATER)



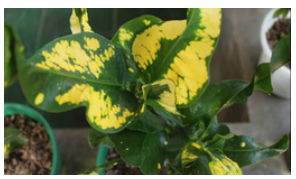




pada area ampiteater dikelilingi oleh pepohonan dan tanaman hias yang dapat mengurangi kebisingan, diantaranya ialah:



Bunga peace lily



Bunga puring telur



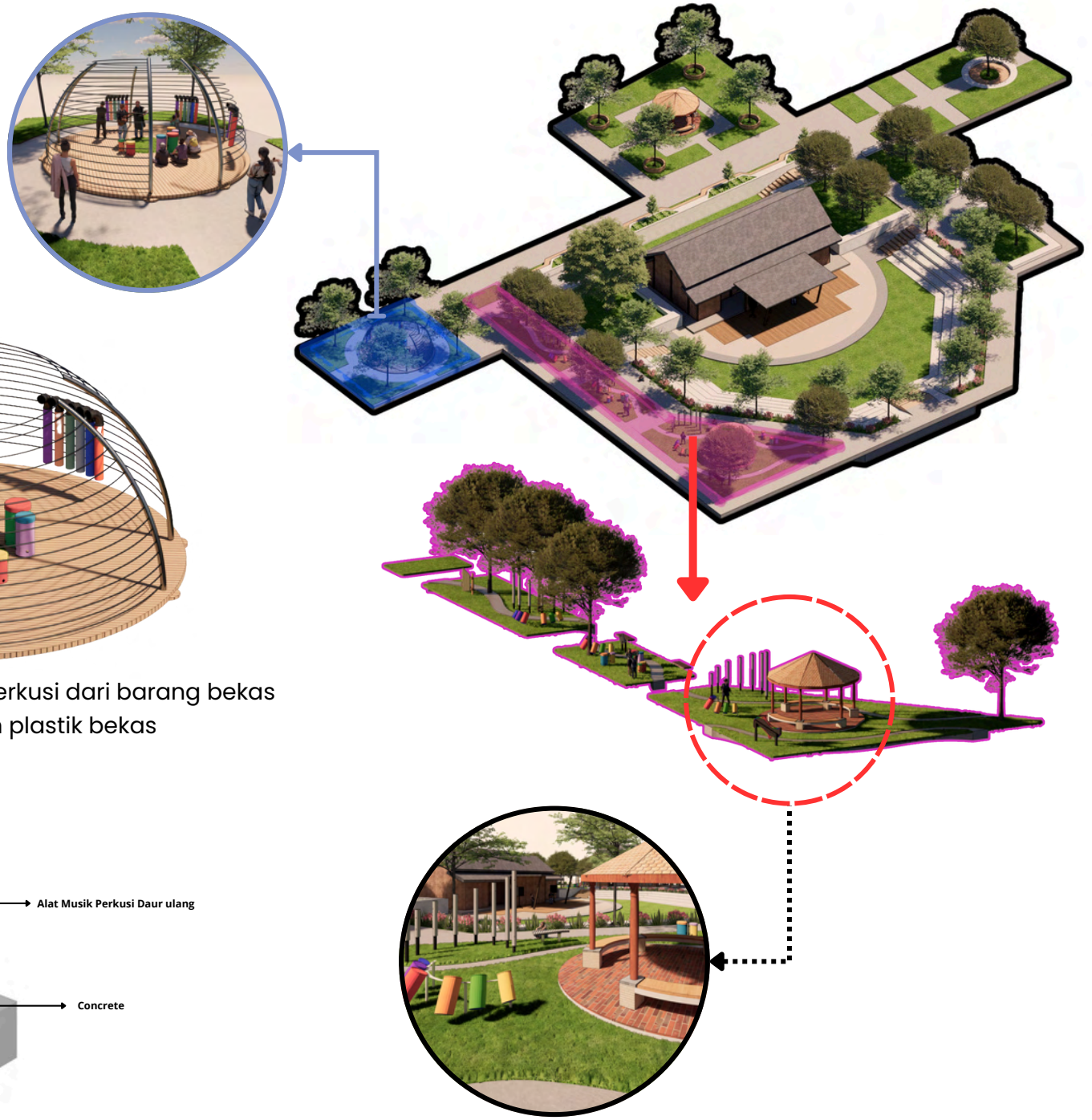
Ketapang Kencana

Rencana Detail landscape untuk menyelesaikan permasalahan yang diangkat, yaitu minat dan bakat bermusik. Area ampiteater ini digunakan menjadi **zona terakhir** dalam tahap pemberdayaan anak jalanan di rumah singgah ini, yaitu menjadi media yang digunakan sebagai **tempat untuk melepaskan anak binaan ke luar dengan cara menampilkan bakat dan kemampuan yang telah dimiliki oleh anak jalanan yang dibina di rumah singgah tersebut**. Ampiteater ini terletak di tengah-tengah tapak dimana dikelilingi oleh bangunan penerimaan, binaan psikososial, hunian, dan bangunan binaan bermusik, sehingga dibutuhkan akustik lingkungan untuk mengurahi kebisingan yang dihasilkan dari area ampiteater ini agak bangunan lainnya tetap terasa nyaman.

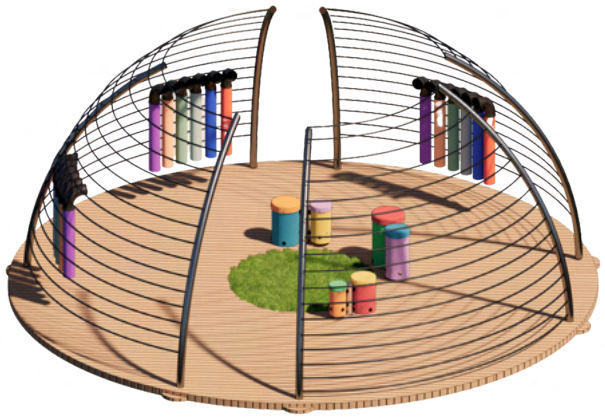
5.11 DETAIL LANDSCAPE MUSIK

Rencana Detail landscape untuk menyelesaikan permasalahan yang diangkat, yaitu minat dan bakat bermusik. Area landscape pada tapak digunakan sebagai area interaktif yang dapat digunakan sebagai area interaktif yang dilengkapi dengan fasilitas bermusik outdoor yng dapat digunakan sebagai media kreatif anak jalanan di depan rumah singgah ini.

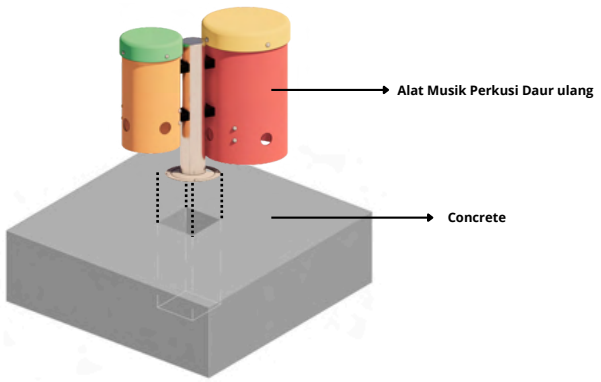
Alat musik yang digunakan pada area ini ialah alat musih handmade yang merupakan hasil karya anak jalanan, dari bahan bekas seperti plastik, drum, kaleng, dan lainnya menjadi alat musik yang disebut **trashic** atau disebut dengan **trash music.**



INSTALASI MUSIK



Instalasi musik ini berisikan alat musik perkusi dari barang bekas seperti pipa paralon dan drum plastik bekas



Alat musik yang telah dibuat oleh anak jalnan di rumah singgah, diterapkan di taman musik secara permanen dengan material drum plastik bekas dan membran plastik yang diwarnai sedemikian ruma sehingga menarik.

5.12 RENCANA DETAIL INSTALASI MUSIK

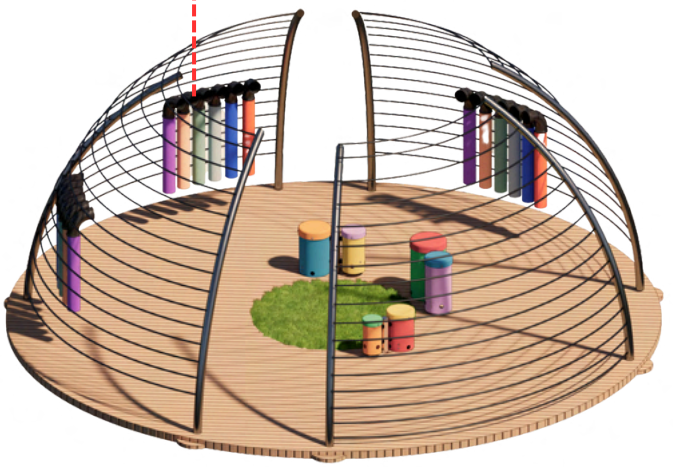






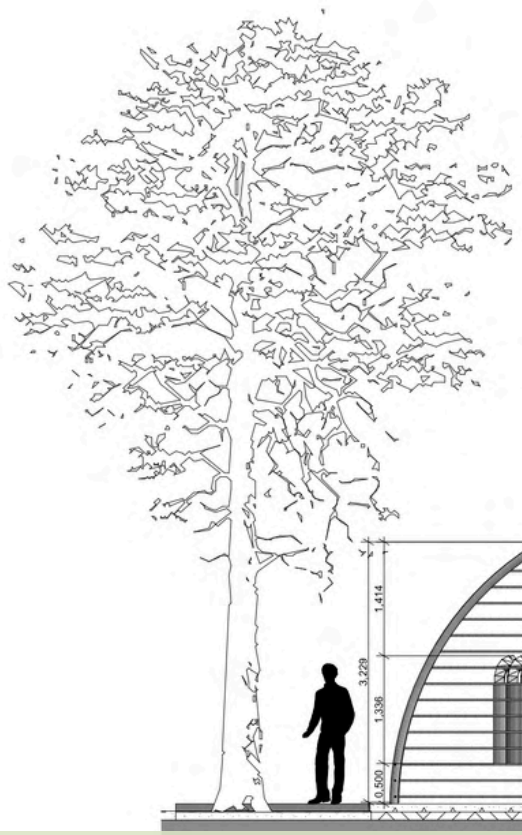


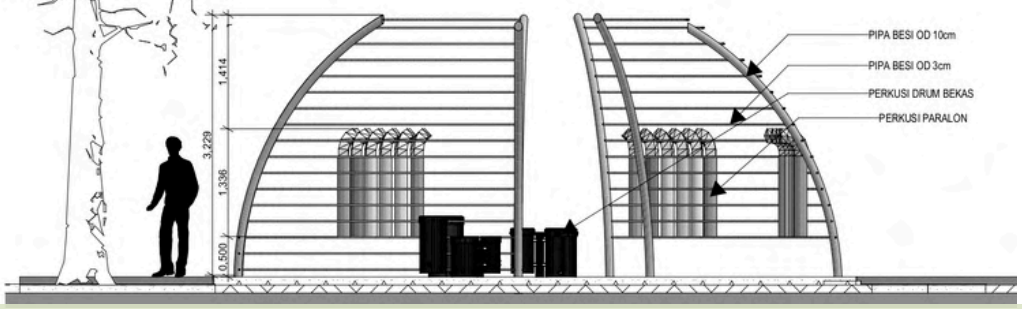
Pipa paralon disusun sedemikian rupa dan digantungkan pada instalasi musik, sehingga dapat digunakan.



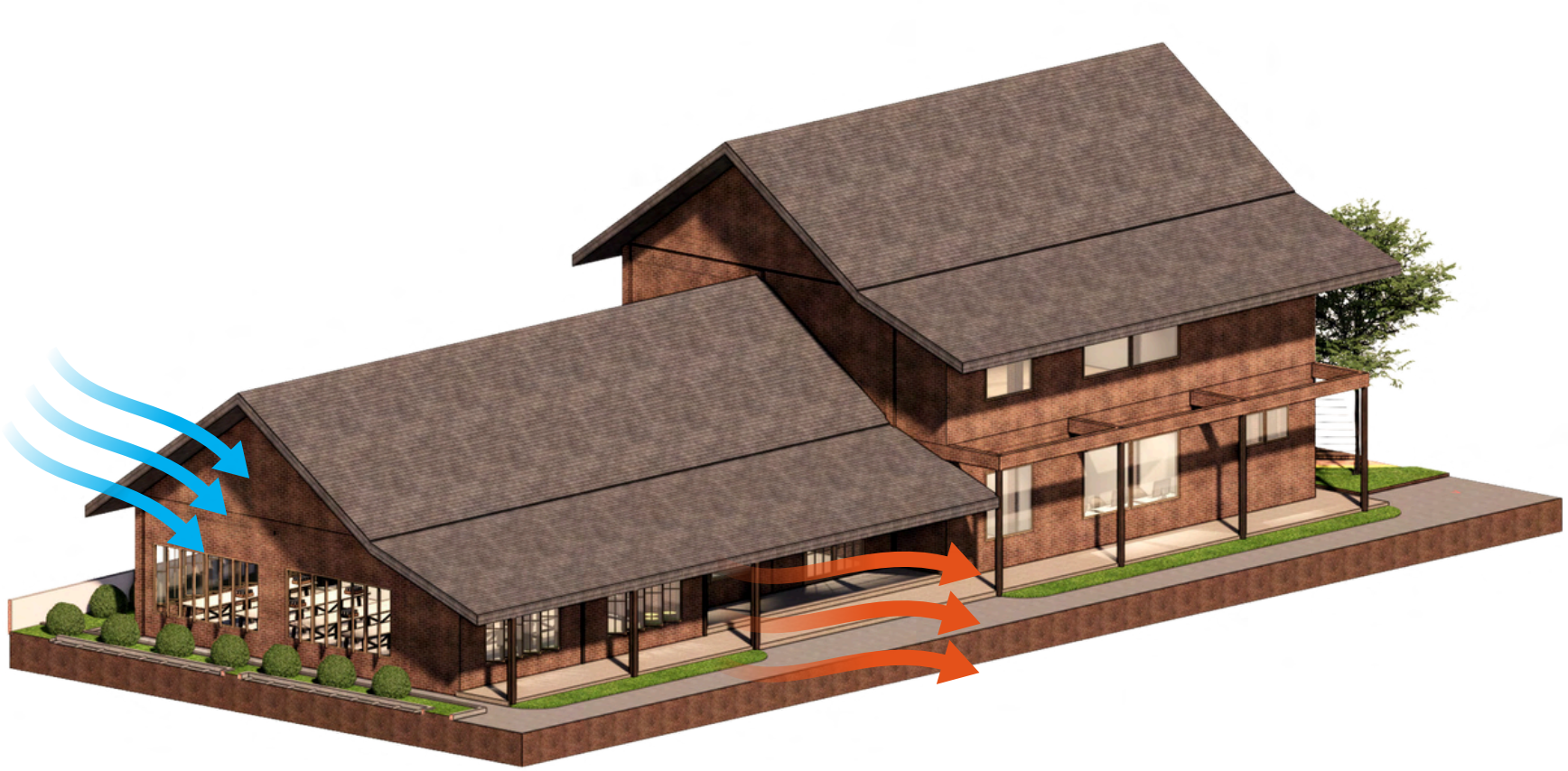
INSTALASI MUSIK

Instalasi musik ini berisikan alat musik perkusi dari barang bekas seperti pipa paralon dan drum plastik bekas





5.13 SKEMA PENGHAWAAN DAN PENCAHAYAAN ALAMI

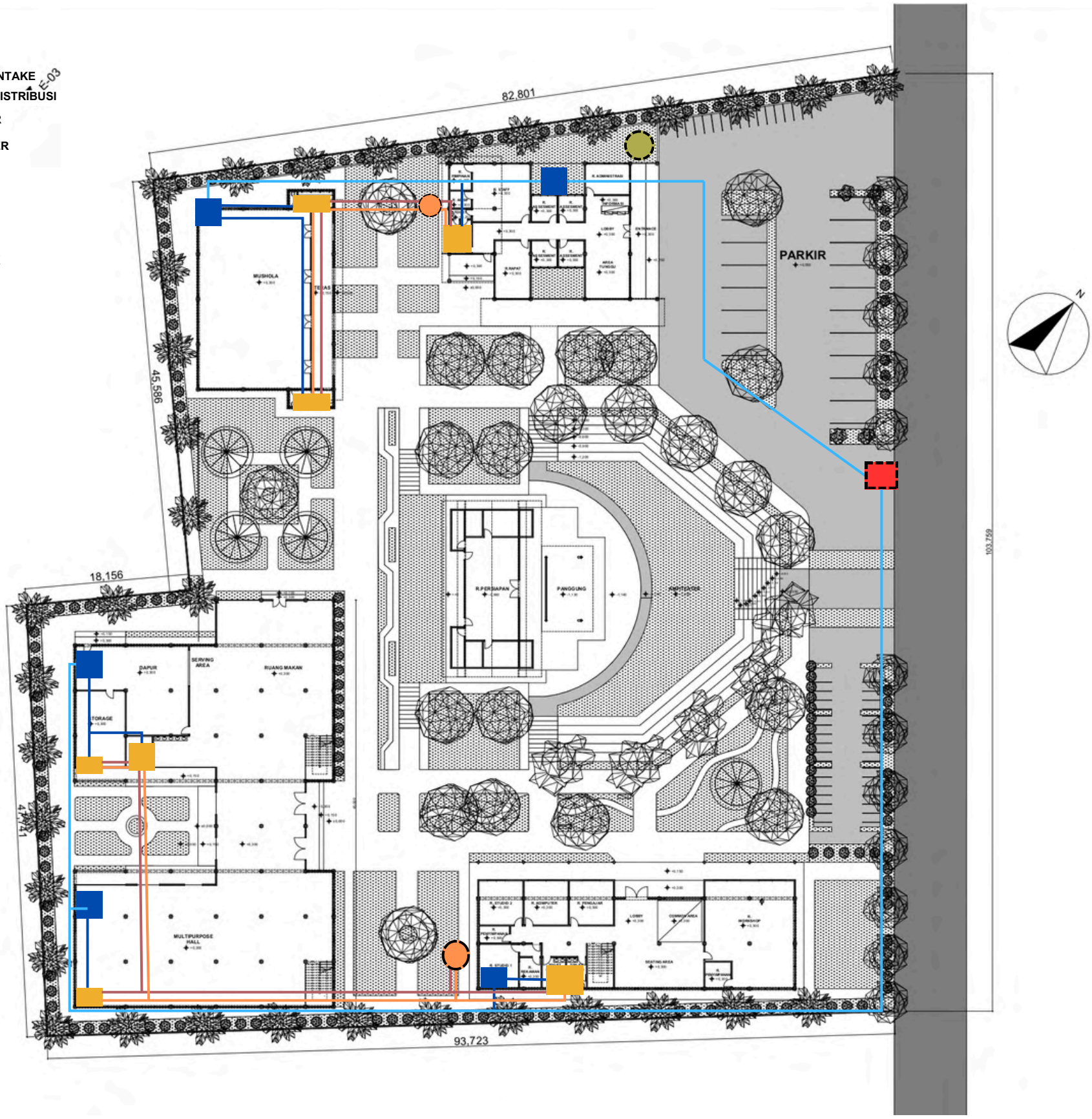


Bukaan pada bangunan dirancang sedemikian rupa yang memungkinkan masuknya aliran udara dan matahari secara optimal, sekaligus memberikan kesan terbuka di dalam bangunan yang mana hal tersebut menjadi salahsatu respon yang diterapkan di dalam bangunan berdasarkan perilaku anak jalanan. Selain itu bukaan yang diletakkan searah dengan arah datang angin diharapkan dapat mendistribusikan angin di dalam bangunan secara merata dan optimal.

5.14 SKEMA INFRASTRUKTUR AIR BERSIH KOTOR

LEGENDA

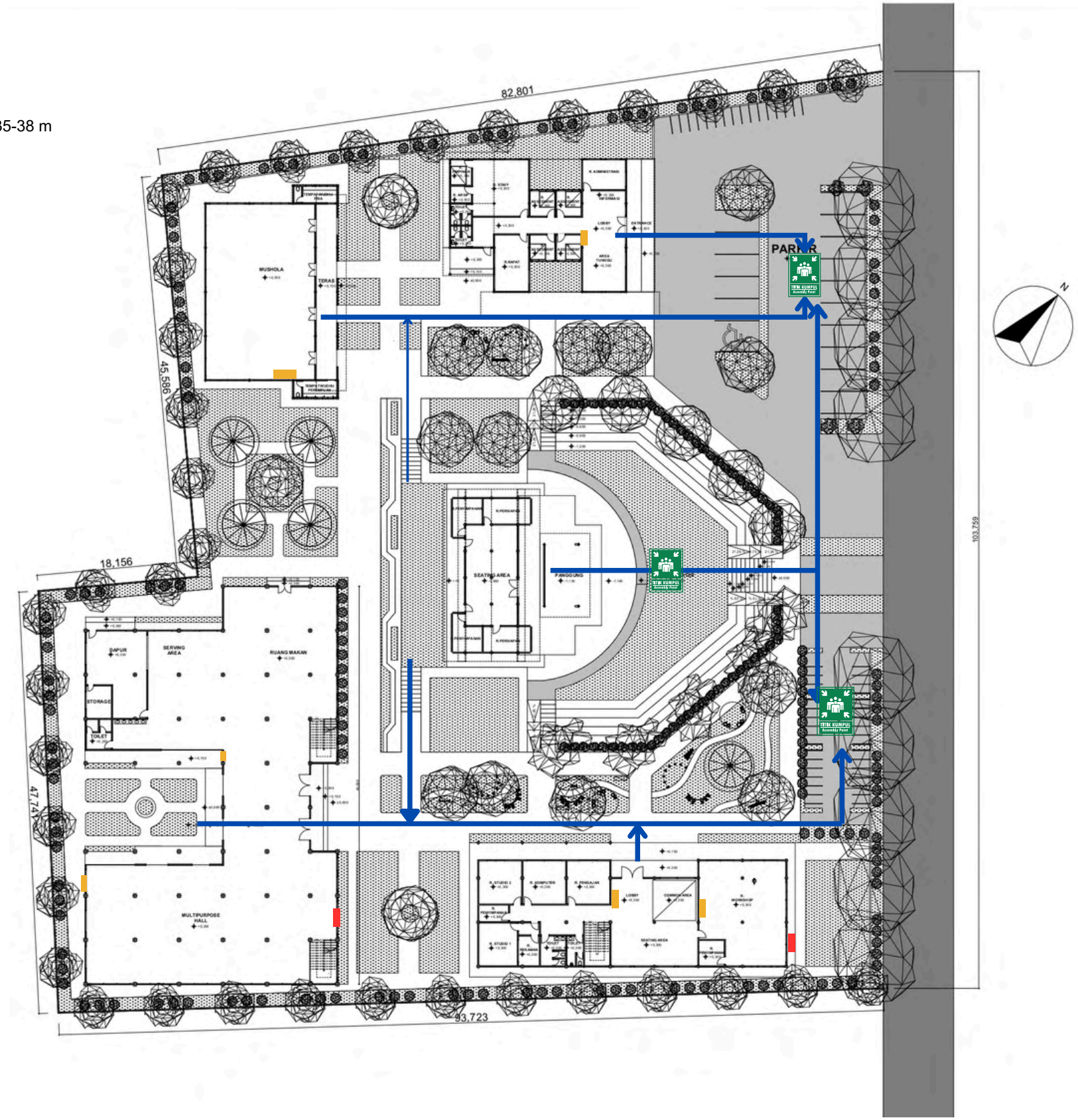
- PIPA AIR BERSIH INTAKE
- PIPA AIR BERSIH DISTRIBUSI
- PIPA GREY WATER
- PIPA BLACK WATER
- SUMUR RESAPAN
- SEPTIC TANK
- ROOF WATER TANK
- TOILET
- PDAM



5.15 SKEMA KESELAMATAN BANGUNAN

LEGENDA

- Assamble Point
- Apar (11-12 m)
- Hydrant Box setiap >35-38 m
- Jalur Evakuasi

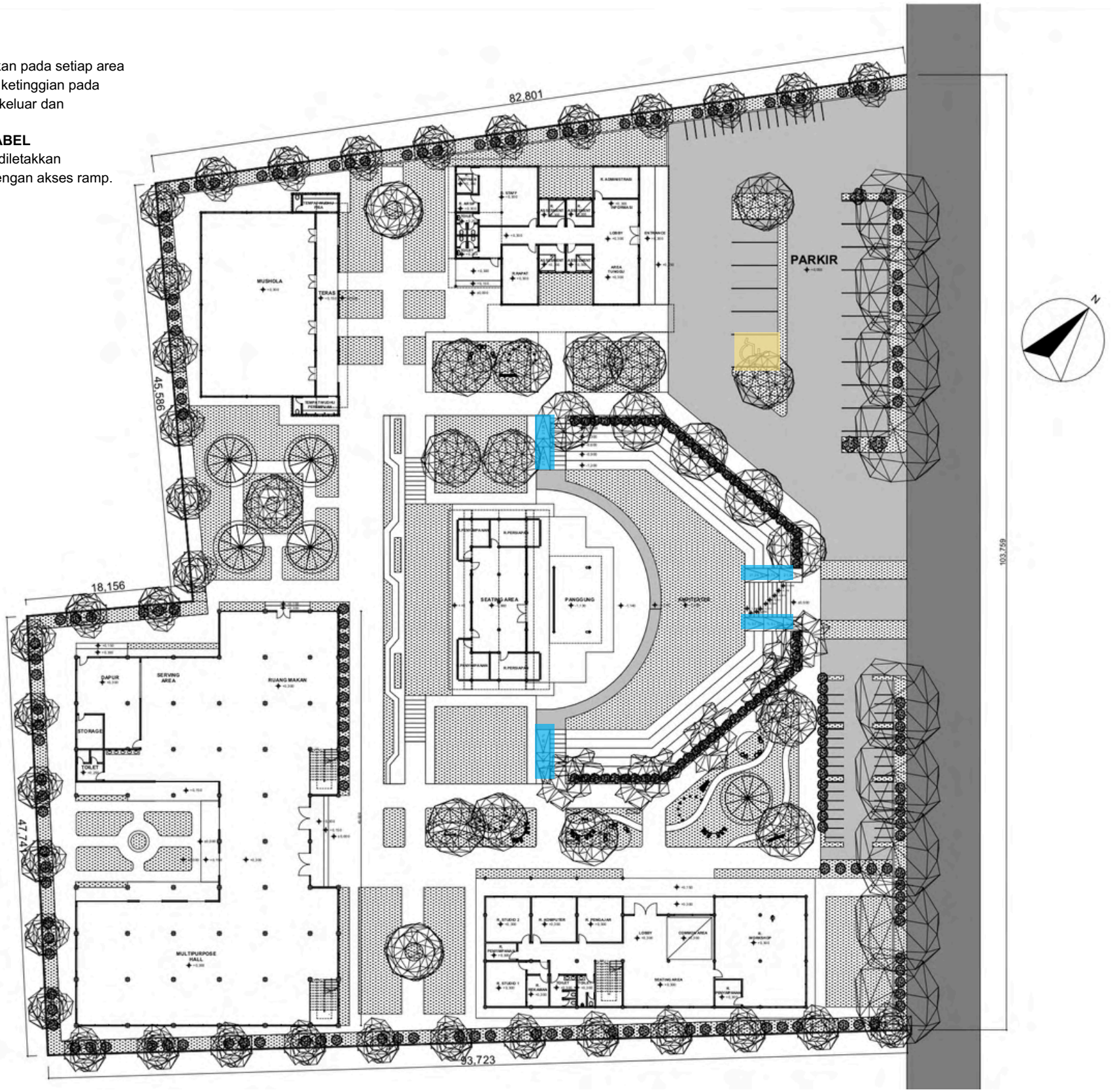


5.16 SKEMA BARRIER FREE

LEGENDA

RAMP
Ramp diletakkan pada setiap area yang memiliki ketinggian pada bagian akses keluar dan masuknya.

PARKIR DIFABEL
Parkir difabel diletakkan berdekatan dengan akses ramp.



Skema Barier free membuat pengguna yang memiliki keterbatasan akses atau disabilitas lebih terbantu dalam mengakses kawasan atau bangunan. Pada area ampiteater terdapat ramp yang diharapkan dapat membantu dalam mengakses area tersebut dengan mudah, selain itu juga pada rancangan ini dilengkapi dengan parkiran disabilitas.

5.14 DETAIL SELUBUNG BANGUNAN

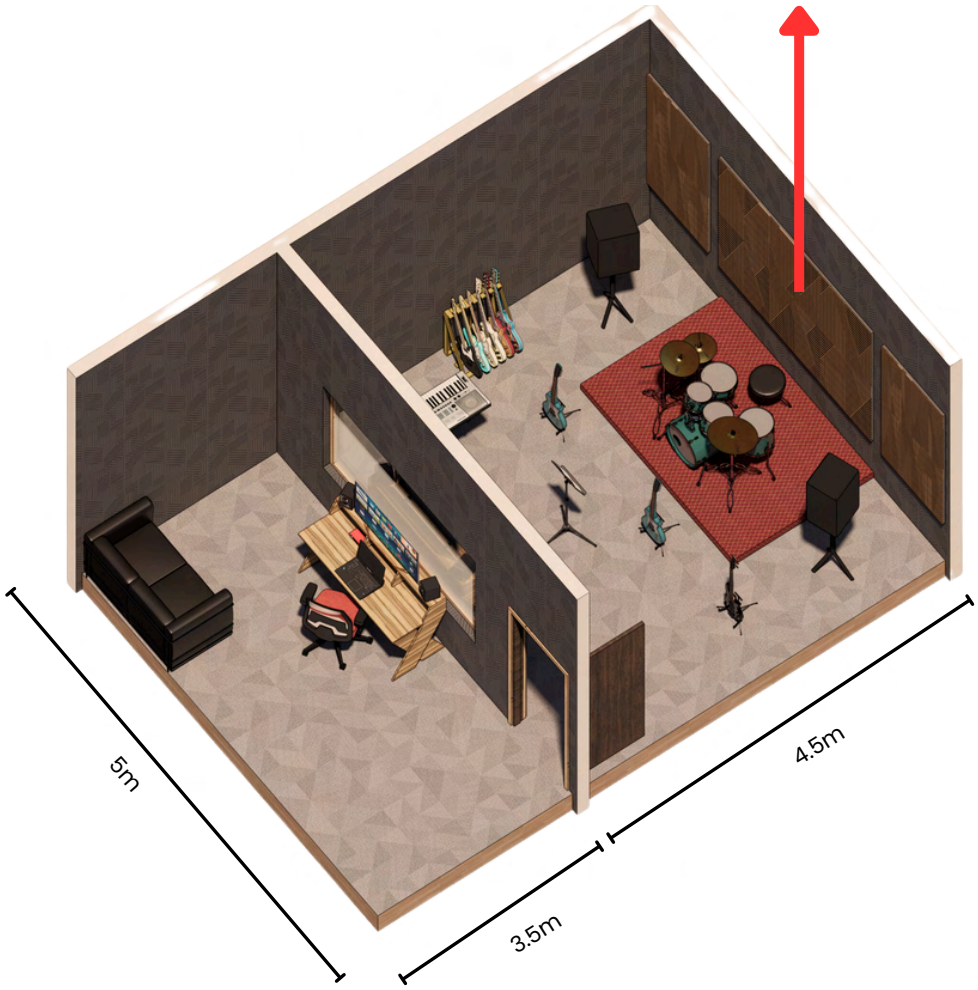




Bangunan menggunakan bukaan jendela pivot yang dapat digunakan sebagai salah satu elemen selubung bangunan dan sirkulasi udara. selain itu pada bangunan menempatkan kisi-kisi untuk arah jalnnya udara.

DETAIL PENYELESAIAN INTERIOR

Panel Dinding Penyerap suara pada ruangan studio musik





Pada interior ruang studio musik, lantai menggunakan karpet sebagai salah satu cara untuk meredam kebisingan serta meningkatkan kualitas musik. Selain itu juga terdapat dinding panel akustik yang berfungsi menyerap suara, mengurangi gema, dan meingkakan kualitas akustik ruang.

5.9. SUASANA INTERIOR



STUDIO MUSIK



AREA WORKSHOP MUSIK DAUR ULANG



AREA MAKAN



AREA MAKAN



MUSHOLA



5.9. SUASANA INTERIOR


STUDIO MUSIK


AREA KOMUNAL


MULTIPURPOSE HALL


AREA TUNGGU

5.9. SUASANA EKSTERIOR













5.9. SUASANA EKSTERIOR



AREA TRANSISI AREA LUAR KE DALAM RUMAH SINGGAH



AREA TRANSISI AREA LUAR KE DALAM RUMAH SINGGAH









06

EVALUASI PERANCANGAN

Evaluasi Perancangan

Bab 6 ini merupakan penejelasan lebih mendalam dari hasil evaluasi perancangan (pendadaran), dimana terdapat beberapa respon, pertanyaan dan masukan dari penguji untuk menyempurnakan perancangan baik dari sisi strategi maupun deskripsi. Pendekatan yang digunakan pada Rumah Singgah ini ialah pendekatan minat dan bakat bermusik dimana kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang sehari-hari mereka lakukan sehingga karakter yang terbentuk dari kerasnya jalanan dan menjadi salah satu tantangan sehingga dibutuhkan pendekatan secara persuasif melalui pendekatan soft-approach, selain itu juga pertimbangan rancangan ruang apa yg dapat menjadi salah satu ruang untuk bmereka beradaptasi mempermudah dalam proses transisi mereka dan beradaptasi di dalam bangunan perancangan ini. Pertanyaan diurutkan dalam lembar berikutnya.

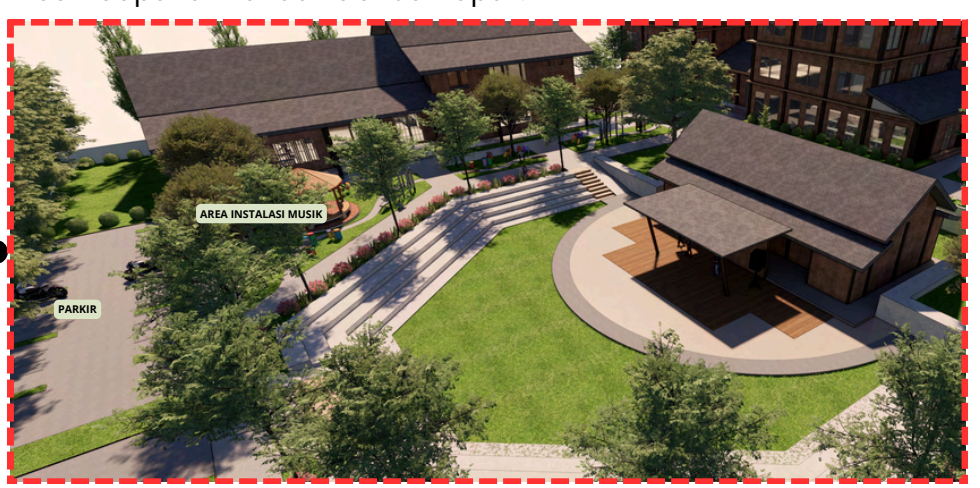
1

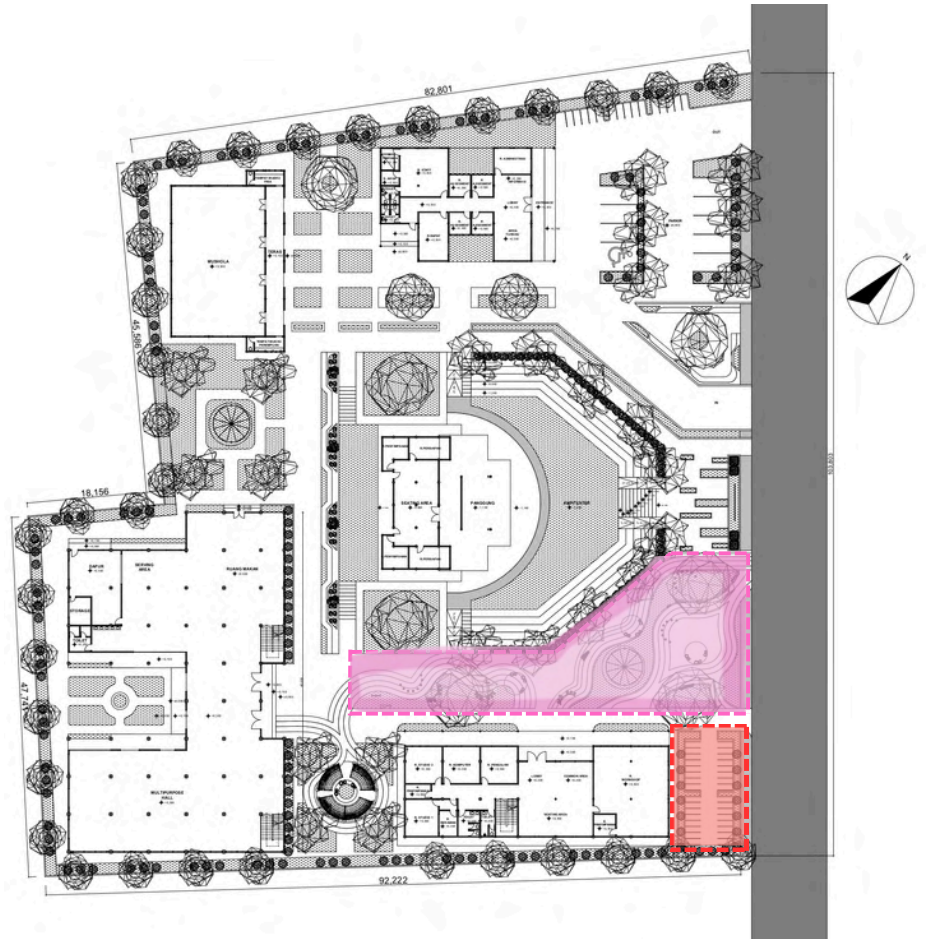
Penguji 1

Bagaimana strategi dari site plan yang telah didesain dapat “mengundang” anak jalanan sedangkan peletakan taman instalasi musik terletak di belakang tempat parkir motor? Apakah konfigurasi peletakan seperti itu dapat mengundang anak jalanan untuk masuk ke dalam rumah singgah tersebut?

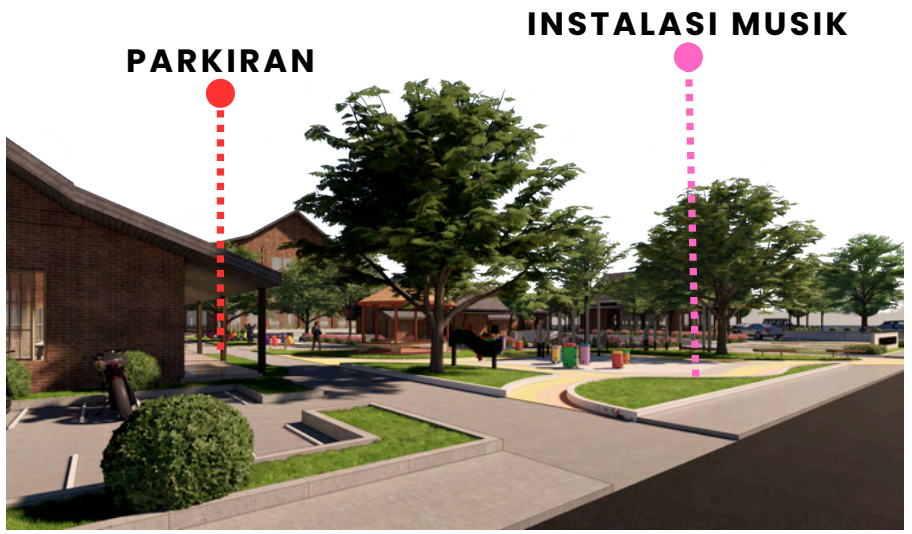


Pertimbangan peletakkan area instalasi musik tepat di belakang parkir motor dimana tempat parkir ini dikhususkan untuk parkir motor pengunjung (masyarakat yang ingin menghadiri pentas ataupun acara yang diadakan oleh rumah singgah) ialah dikarenakan intensitasnya tidak selalu ramai setiap harinya melainkan ramai di suatu waktu saja, sehingga tidak terlalu menutupi instalasi musik dan masih dapat dilihat dari sisi luar tapak.





Bagaimana rancangan ini tidak impulsif dan tidak terkesan mengerikan untuk mereka dan tidak merasa terintimidasi dengan rancangan antara area luar (jalanan) dengan area dalam bangunan tersebut. Maka dari itu dalam evaluasi perancangan, perancang mengubah tata letak area parkir yang pada awalnya membelakangi instalasi musik yang digunakan sebagai fasilitas untuk mengundang anak jalanan dan membuat mereka tidak merasa terintimidasi digeser ke arah bangunan binaan musik sehingga instalasi musik lebih terlihat dan lebih mengundang anak jalanan.

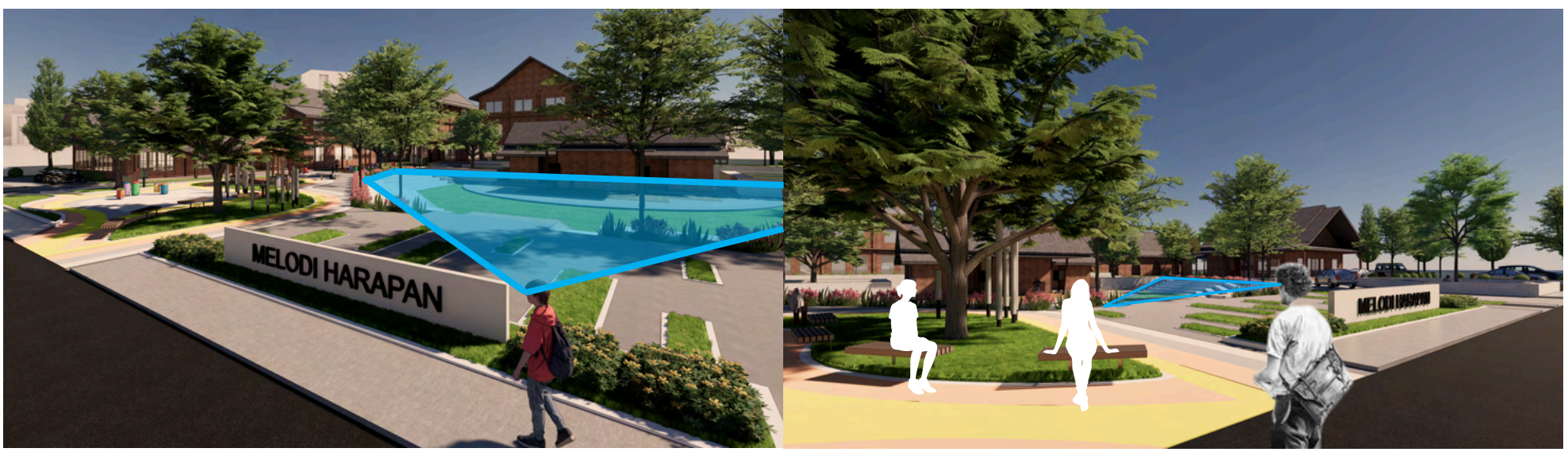


2

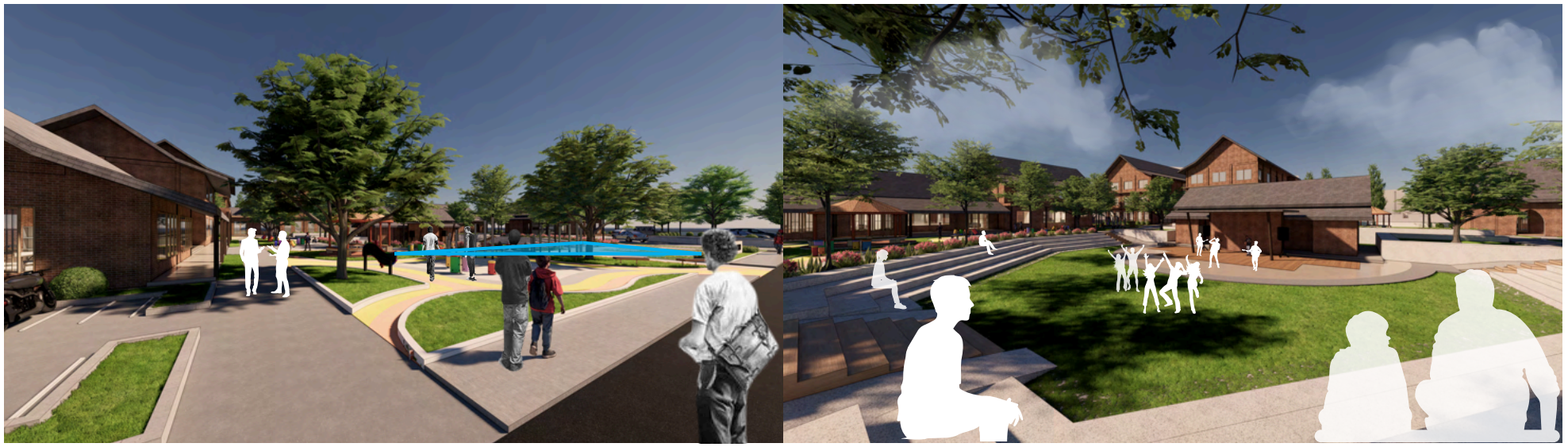
Penguji 1

Perjelas rendering ampiteater yang dianggap sebagai area utama perancangan dari luar ke dalam tapak bangunan.

Selama evaluasi, ditemukan bahwa area ampiteater belum sepenuhnya terlihat dari *eye level* manusia untuk membuktikan bahwa ampiteater tersebut memang terlihat dari arah luar bangunan dan dapat menarik anak jalanan maupun masyarakat sekira, sehingga perancang diharapkan untuk menambahkan berupa hasil rendering yang dapat menjawab dan membuktikan hal tersebut.



Visualisasi ampiteater serta instalasi musik jika dilihat dari sisi luar tapak.



Ampiteater merupakan *focal point* di dalam bangunan dan merupakan tahap terakhir dalam proses pelayanan di dalam rumah singgah. Kegiatan dan aktivitas yang dilakukan pada zona ini ialah berupa penampilan yang disajikan oleh anak binaan dalam skala kecil maupun komunitas dengan demikian dapat memberikan mereka pengalaman positif yang meningkatkan rasa percaya diri.

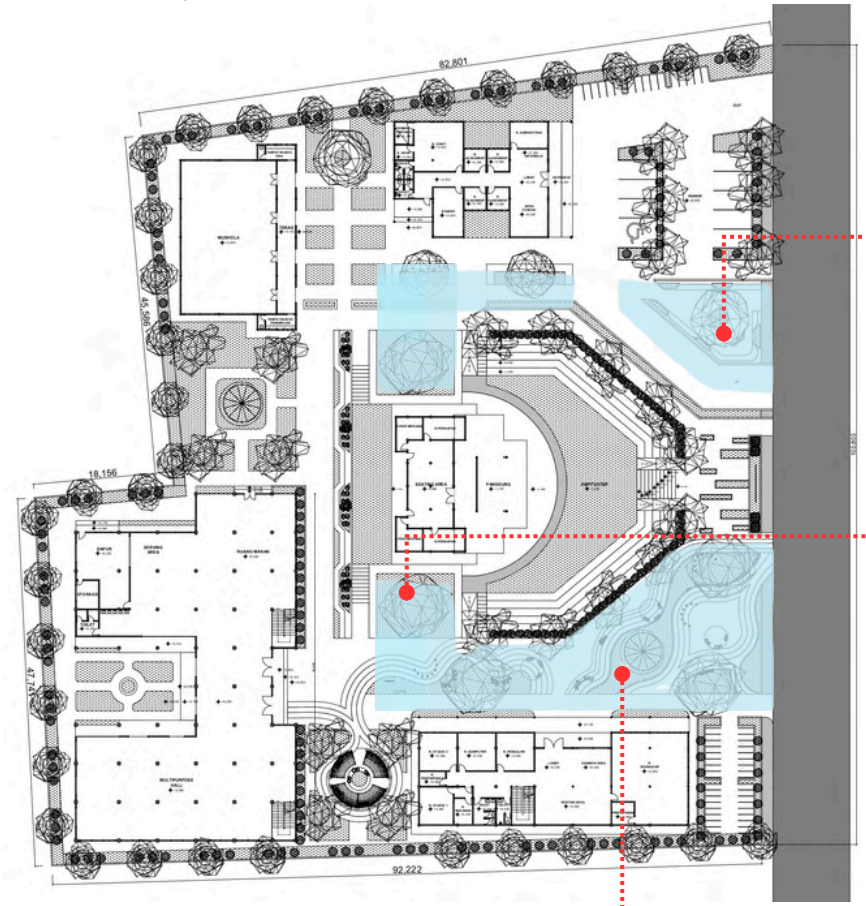
3

Penguji 1

Jelaskan bagaimana cara untuk mengundang anak jalanan secara lebih persuasif dan melalui *Soft-Approach* ke dalam rancangan akhir yang sudah disiapkan.

Dalam mengundang atau mengajak anak jalanan untuk masuk ke dalam rumah singgah memang dibutuhkan pendekatan melalui Soft Approach melihat memang anak jalanan memiliki sifat dan karakteristik yang keras karena kehidupan mereka di jalanan. Karakteristik yang dimiliki oleh anak jalanan ini ialah mereka terbiasa hidup bebas tanpa aturan dan tidak terkekang. Mengajak anak jalanan untuk bergabung ke rumah singgah atau program pembinaan memerlukan cara yang persuasif dan penuh kelembutan (soft-approach). Pendekatan ini fokus pada empati, tidak mengekang, serta dibutuhkannya usaha membangun kepercayaan, sehingga anak merasa nyaman dan diterima.

Dalam perancangan ini cara yang dapat digunakan berdasarkan desain akhir yang telah disiapkan ialah terdapat area komunal interaktif yang dapat digunakan anak binaan sebagai fasilitas yang memiliki peran penting dalam membantu anak jalanan merasa nyaman, diterima, dan termotivasi untuk bergabung ke rumah singgah. Fungsinya tidak hanya sebagai tempat berkumpul, tetapi juga sebagai sarana membangun koneksi, mengekspresikan diri, dan memperkuat proses pembinaan.





Dalam perancangan ini terdapat area interaktif dan komunikatif kelompok yang dapat digunakan anak jalanan sebagai area berkumpul bersama, bertukar cerita, dan lainnya di bagian depan tapak.

Pada area depan tapak terdapat gazebo yang dapat digunakan sebagai area untuk berkumpul bersama calon anak binaan untuk mengajak mereka bergabung ke dalam rumah singgah tanpa memaksa dengan cara kondisi sekitar yang dikelilingi fasilitas untuk mereka dan dapat digunakan kapan saja.

4

Penguji 2

Informalitas (keliaran) yang dimiliki oleh anak jalanan itu perlu diwadahi untuk membuat mereka menjadi transisi. Ketika mereka diterima, mereka tidak akan merasa merubah cara hidup mereka, hal itu membutuhkan adaptasi mekanisme dan ditampung dalam bentuk apa? Apakah diperlukan mekanisme adaptasi mereka yang "liar" itu sebagai transisi sebelum masuk dan dibina di dalam rumah singgah dan dimana peletakannya di dalam perancangan anda?

Adptasi mekanisme transisi di dalam rumah singgah diperlukan sebagai tahap awal bagi anak jalanan agar mereka tidak merasa terpenjara di dalam bangunan ini, maka dari itu dibutuhkan ruang atau masa transisi untuk mereka. Bentuk dari ruang tersebut dapat berupa area bersama seperti area duduk-duduk di sekitar ampiteater atau di bagian sisi depan zona penerimaan yang dapat digunakan mereka sebelum masuk ke dalam rumah singgah ini atau dapat digunakan sebagai area yang masih memiliki atmosfer kebebasan seperti karakter yang dimiliki anak jalanan itu sehingga mereka merasa nyaman.



Area terbuka yang dapat digunakan anak jalanan sebagai ruang transisi sebelum masuk ke dalam rumah singgah

5

Penguji 2

Pertunjukan diharapkan dapat dinikmati dan diapresiasi oleh masyarakat setelah program yg dijalani di rumah singgah telah usai, bagaimana masyarakat mengapresiasi hasil karya atau penampilan anak jalanan, jelaskan. apakah dengan performance yg menghasilkan uang, ada semacam fasilitas untuk mendapatkan reward dari hasil kerja keras mereka.



konsep awal rancangan ini dalam mendapatkan reward bagi anak jalanan dengan cara diformalkan, selain itu juga masyarakat dapat menyaksikan penampilan di ampiteater dengan suka rela. untuk mendapatkan pengasilan itu ialah terdapat di area binaan musik. Pada bangunan binaan bermusik tersebut ada ruang studio dan ruang rekaman sehingga itu menjadi salah satu fasilitas yang daoat digunakan anak jalanan dalam menghasilkan produksi karya yang lebih profesional dan ketika mereka sudah berada di ruangan itu dan direkam, hasil karya mereka dapat disebarkan di berbagai platform musik yang sudah ada dan mungkin akan ada banyak lagi platform baru yang dapat memfasilitasi distribusi hasil karya bermusik mereka.





DAFTAR PUSTAKA

Suryadi, Agus Sri. 2005."Rumah Singgah Anak Jalanan Di Yogyakarta: Penekanan pada Hubungan antar Ruang dalam Pengembangan Potensi Anak."Skripsi

Hasanah, B. I., & Amir, L. (2020). Pengawasan Dinas Sosial dalam penanggulangan anak jalanan di Kota Jambi. Mendapo, 1(3), 132–148.

Yenti, Z., & Zarfina, Z. (2008). Anak jalanan di Simpang Lampu Merah Telanaipura Kota Jambi (Analisis terhadap dampak eksploitasi anak). Kontekstualita: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan, 23(2)

Tjandraningsih, I., Sasmito, W., Munthe, R., Sp, O., Simandjuntak, A., Tigor, A., ... & Sudrajat, T. (1996). Dehumanisasi anak marjinal: berbagai pengalaman pemberdayaan. AKATIGA.

Sudrajat, T. (1996). Anak Jalanan dan Masalah Sehari-hari sampai Kebijaksanaan. Bandung: Yayasan Akatiga.

Indrani, Hedy C. (2004). Perancangan suasana hangat pada interior hunian modern. (Unpublished master's thesis). Universitas Kristen Petra. Retrieved from https://media.neliti.com/media/publications /217846-none.

Mulandar, Surya. (1996). Dehumanisasi Anak Marjinal: Berbagai Pengalaman Pemberdayaan. Bandung : Yayasan Akatiga.

Sardiman (1990:76), Pengertian minat Skripsi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Sumatera Utara Medan.

Dewa Ketut Sukardi. (1994). Bimbingan dan Konseling. Jakarta; Bumi Aksara

Anggraini.I. A, Utami. W. D, & Rahma. S. B. (2020). Mengidentifikasi Minat Bakat Siswa Sejak Usia Dini di SD Adiwiyata. Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan, 2(1), 161-169.

Depertemen Sosial RI (2005). Petunjuk Teknis Pelayanan Sosial Anak Jalanan. Departemen Sosial Republik Indonesia. Jakarta.

Reber, A. S & Reber, E. S. (2010). Kamus Psikologi. Yogyakarta : PustakaPelajar

Departemen sosial RI. (1999). Pedoman Penyelenggaraan Pembinaan Anak Jalanan melalui Rumah Singgah. Jakarta: Direktorat Pelayanan Soial Anak.

https://www.behance.net/gallery/40615689/rehabilitation-center-for-street-children

https://www.archidiaries.com/academic-projects/safescape-design-of-a-child-friendly-space-in-a-transit-area-to-augment-social-inclusion-of-the-street-children-of-dhaka-city-architecture-thesis/

LAMPIRAN

Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uii.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 2423964982/Perpus./10/Dir.Perpus/VI/2024

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama	: Razita Fitri Sahlawani
Nomor Mahasiswa	: 20512242
Pembimbing	: Ir. Hastuti Saptorini, M.A.
Fakultas / Prodi	: Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah	: Perancangan Rumah Singgah Anak Jalanan Dengan Pendekatan Pengembangan Minat dan Bakat Bermusik di Kota Jambi

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **6 (Enam) %.**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 7/29/2024
Direktur

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
DIREKTORAT PERPUSTAKAAN
YOGYAKARTA

Muhammad Jamil, SIP.

1
APREB

2
APREB

REKA RUPA RUANG

MELODI HARAPAN

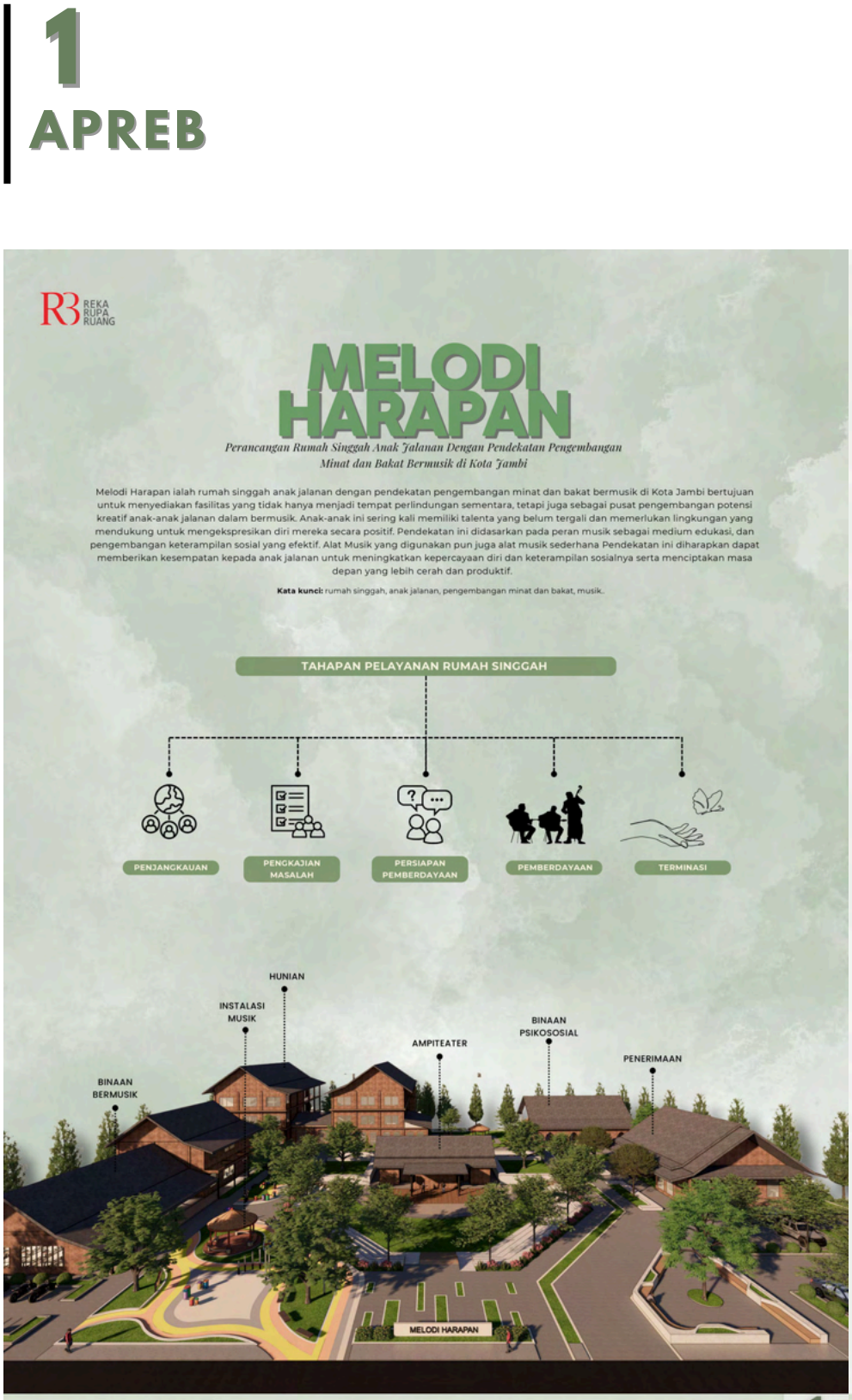
Perancangan Rumah Singgah Anak Jalanan Dengan Pendekatan Pengembangan Minat dan Bakat Bermusik di Kota Jambi

Melodi Harapan ialah rumah singgah anak jalanan dengan pendekatan pengembangan minat dan bakat bermusik di Kota Jambi bertujuan untuk menyediakan fasilitas yang tidak hanya menjadi tempat perlindungan sementara, tetapi juga sebagai pusat pengembangan potensi kreatif anak-anak jalanan dalam bermusik. Anak-anak ini sering kali memiliki talenta yang belum tergali dan memerlukan lingkungan yang mendukung untuk mengekspresikan diri mereka secara positif. Pendekatan ini didasarkan pada peran musik sebagai medium edukasi, dan pengembangan keterampilan sosial yang efektif. Alat Musik yang digunakan pun juga alat musik sederhana Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada anak jalanan untuk meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan sosialnya serta menciptakan masa depan yang lebih cerah dan produktif.

Kata kunci: rumah singgah, anak jalanan, pengembangan minat dan bakat, musik..

TAHAPAN PELAYANAN RUMAH SINGGAH

PENJANGKAUAN → PENGKAJIAN MASALAH → PERSIAPAN PEMBERDAYAAN → PEMBERDAYAAN → TERMINASI



REKA RUPA RUANG



LATAR BELAKANG

ANAK JALANAN

Menurut Dinas Sosial Kota Jambi, jumlah anak jalanan terlantar pada tahun 2018 menyentuh angka 702 orang. Sedangkan pada tahun 2019-2023 menunjukkan fluktuasi. Meskipun ada upaya-upaya untuk mengurangi jumlah anak jalanan, namun fluktuasi dalam jumlah ini mencerminkan tantangan yang terus berlanjut dalam mengatasi masalah anak jalanan di kota ini. Anak jalanan ini sering dijumpai dimulai dari usia 6 hingga 18 tahun dan hidup secara berkelompok. Rata-rata usia anak jalanan di Kota Jambi ini ialah 12-18 tahun dan dikategorikan anak berusia remaja.

STIGMA MASYARAKAT

Anak Jalanan ini juga seringkali terlibat kenakalan remaja, yaitu menggunakan obat terlarang seperti narkoba, ganja, hingga lem aibon untuk mereka mabuk-mabukan, menggores kendaraan di jalanan dengan alasan mereka tidak mendapatkan uang oleh pengendara, dan lain sebagainya. Hal ini lah yang dapat merusak mental, fisik, dan psikis anak jalanan. Dengan begitu kehadiran anak jalanan ini menimbulkan berbagai penilaian dari masyarakat karena tingkah laku yang ditunjukkan mereka, yaitu seperti mereka seringkali mengganggu masyarakat sekitar dengan tindakan agresif, penampilan yang kurang terurus atau terkesan berantakan, dan lain sebagainya.

KARAKTER	KETERANGAN
AKTIF DAN KREATIF	Dalam menjalani kehidupan di jalanan, anak jalanan secara tidak langsung akan berkembang menjadi pribadi yang aktif dan kreatif. Hal tersebut dikarenakan tuntutan untuk dapat bertahan hidup di jalanan dengan keahlian yang mereka miliki. Selain itu mereka tidak hanya diam tetapi harus tetap aktif dan kreatif untuk dapat bertahan hidup.
MANDIRI DAN BEBAS	Karena anak jalanan hidup sendiri dalam artian mencari uang sendiri pada usia dini, maka mereka lebih mandiri dalam menjalani kehidupannya. Mereka tidak tergantung pad penghasilan dari orangtuanya, namun mereka mencari sendiri penghasilanya. Hal ini berdampak pada pola perilaku keseharian mereka yang tidak ada peraturan sehingga mereka merasa bebas.
RASA SOLIDARITAS YANG TINGGI ANTAR SESAMA ANAK JALANAN	Rasa solidaritas yang tinggi dari dalam diri anak jalanan berasal dari adanya rasa senasip sepenanggungan, yaitu mereka mereka sama-sama hidup di jalanan. Dalam menjalin rasa solidaritas tersebut, menyebabkan mereka sealu berkumpul bersama, bertukar informasi atau hanya sekedar mengobrol. Kegiatan mereka tersebut basanya di pinggir-pinggir jalan atau suatu tempat yang dapat menampung meseka secara bersamaan.
ADIPTIF DENGAN LINGKUNGAN	Anak jalanan terbiasa hidup di jalanan dan mobilitasnya tinggi. Hal tersebut menimbulkan pemikiran mereka harus dapat bersifat adiptif agar mereka dapat hidup di jalanan dan cepat menyesuaikan diri.

FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB KEBERADAAN ANAK JALAN

URBANISASI | KEMISKINAN | DISFUNGSI KELUARGA

Permasalahan anak jalanan korban eksploitasi ekonomi adalah sebagian besar dari anak-anak daerah yang bermigrasi ke kota-kota besar dengan beberapa alasan, Banyak anak jalanan yang mengalami permasalahan keuangan juga berasal dari keluarga miskin atau kurang mampu dalam hal ekonomi, Bergesernya fungsi dan peran orang tua, dan Kurangnya perhatian orang tua/keluarga terhadap anak.

SITE KONTEKS

KDB 60 Max 4.480m²
KLB 4 32.480m²
KDH 15% Min 1.320m²



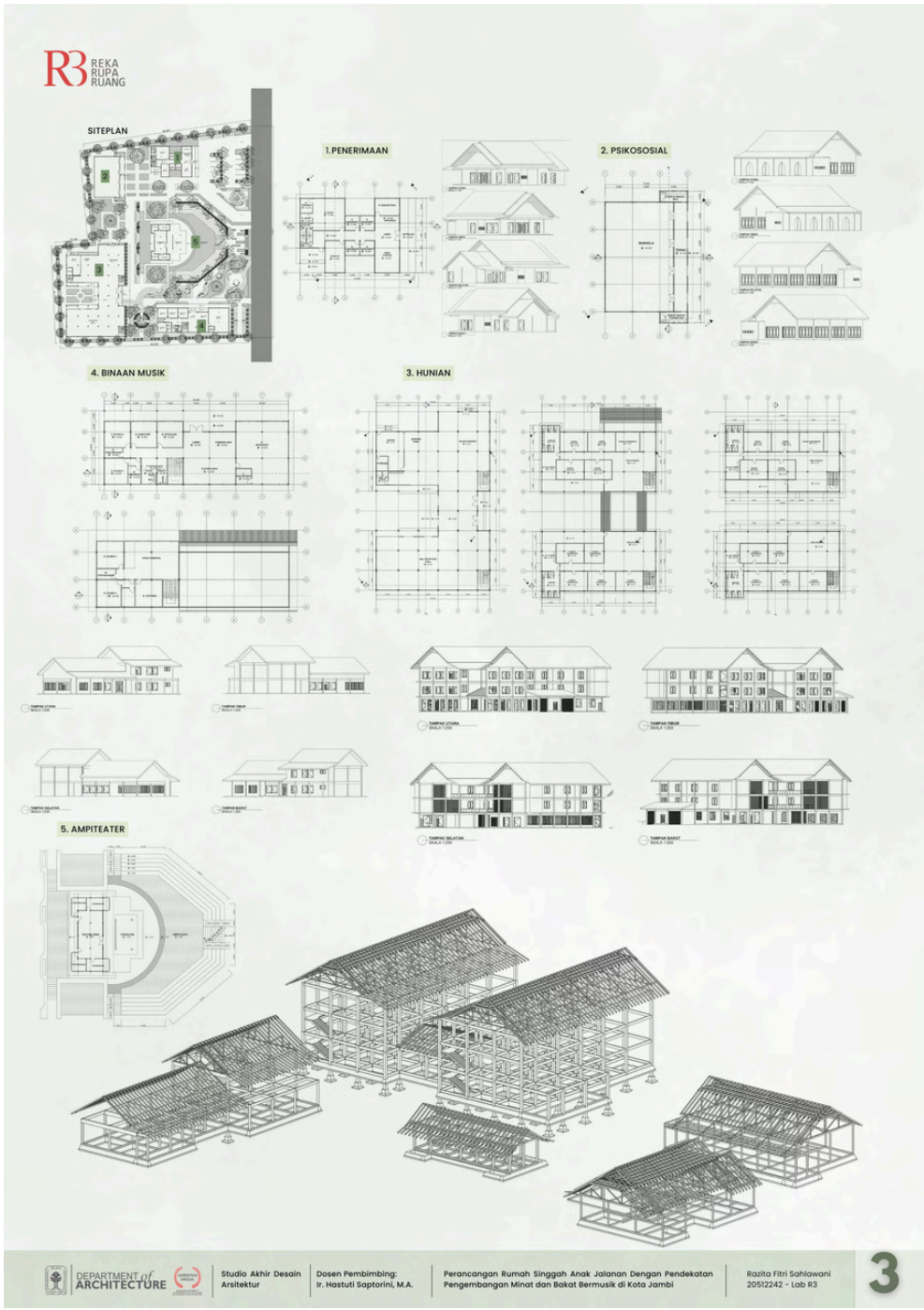
KONSEP RUMAH SINGGAH BERBASIS MINAT DAN BAKAT BERMUSIK

Dalam proses pengembangan minat dan bakat bermusik ini terdapat beberapa hal positif yang dapat dihasilkan, yaitu anak jalanan dapat mengekspresikan dirinya lewat musik. Musik ini juga merupakan salah satu sarana penyaluran emosi ddan pengalaman merekan yang dapat menjadi poin yang sangat penting untuk kesejahteraan mental dan emosional mereka. Selain itu juga dengan memupuk minat dan bakat anak jalanan dalam bidang bermusik ini juga dapat manjadi sebuah peluah untuk masa depan yang lebih baik dalam bentuk pendidikan lanjutan, ataupun karier di bidang musik.

Seni Musik Sederhana Anak Jalanan

Nama lain dari alat musik sederhana tersebut ialah musik barang bekas atau "Tashic". Musik Sampah atau Trashic ini yaitu aransemen yang dihasilkan dari berbagai barang-barang tidak terpakai. Konsep ini mencakup penggunaan barang-barang bekas atau material yang biasanya dibuang untuk menciptakan musik, atau pertunjukan yang unik dan inovatif.

3
APREB



4
APREB



DOKUMENTASI MAKET









DOKUMENTASI MAKET









Perancangan Rumah Singgah Anak Jalanan Dengan Pendekatan Pengembangan Minat dan Bakat Bermusik di Kota Jambi

Razita Fitri Sahlawnani
20512242

DEPARTMENT of ARCHITECTURE

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

ARCHITECTURE UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

KAAB 한국건축인증원 Korea Architectural Accrediting Board

CANBERRA ACCORD

STARS