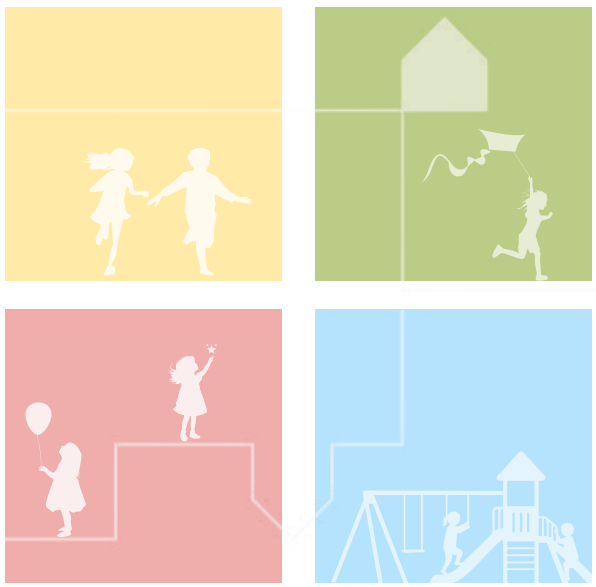
DINAS SOSIAL KARAWANG

Rumah Singgah

PANCARONA



Perancangan Rumah Singgah Anak Jalanan di Kota Karawang dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

Design of Shelter for Street Children in Karawang with Behavioral Architecture Approach

NADILLA FEBRIANI ANISTASYA
21512132

M. GALIEH GUNAGAMA, S.T., M. SC
Dosen Pembimbing

IR., HASTUTI SAPTORINI, M.A.
IR., HANIF BUDIMAN, M.T., PH.D.
Dosen Penguji

Program Sarjana Arsitektur

Studio Arsitektur Design Akhir
2024/2025

DINAS SOSIAL
KARAWANG

Rumah Singgah

PANCARONA

Perancangan Rumah Singgah Anak Jalanan di Kota Karawang dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

Design of Shelter for Street Children in Karawang with Behavioral Architecture Approach

NADILLA FEBRIANI ANISTASYA 21512132

Dibimbing oleh M. Galieh Gunagama, S.T., M.Sc

Departemen Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia

2025





LEMBAR PENGESAHAN

Validity Sheet.

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :

Final Architecture Design Studio Entitled

Perancangan Rumah Singgah Anak Jalanan di Karawang dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

Design of Shelter for Street Children in Karawang with Behavioral Architecture Approach

Nama Lengkap Mahasiswa : **Nadilla Febriani Anistasya**
Student's Full

Name Nomor Induk Mahasiswa : **21512132**
Student's Identification

Telah diuji dan disetujui pada :
Has been evaluated and agreed on

Pembimbing *Supervisor*	**Penguji 1** *1st Jury*	**Penguji 2** *2nd Jury*
M. Galieh Gunagama, S.T., M.Sc.	**Ir., Hastuti Saptorini, M.A.**	**Ir., Hanif Budiman, M.T., Ph.D.**

Diketahui oleh/*Acknowledge by*

Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur
Head of Architecture Undergraduate Program

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
YOGYAKARTA

Ir., Hanif Budiman, M.T., Ph.D.

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Supervisor's Notes.

Penilaian Buku Laporan Tugas Akhir

Bachelor Final Project Report Book Assesment

Perancangan Rumah Singgah Anak Jalanan di Karawang dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

Design of Shelter for Street Children in Karawang with Behavioral Architecture Approach

Nama Lengkap Mahasiswa : **Nadilla Febriani Anistasya**

Student's Full

Name Nomor Induk Mahasiswa : **21512132**

Student's Identification

Kualitas pada buku laporan akhir :

Sedang, Baik, Baik Sekali

***)** Mohon dilingkari

Sehingga, **Direkomendasikan/Tidak Direkomendasikan**

***)** Mohon dilingkari untuk menjadi acuan produk tugas akhir

Pembimbing,

Supervisor

M. Galieh Gunagama, S.T., M.Sc.

PERNYATAAN KEASLIAN

Statement of Authenticity

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	:	Nadilla Febriani Anistasya
NIM	:	21512132
Program Studi	:	Arsitektur
akultas Universitas	:	Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir saya yang berjudul **"Perancangan Rumah Singgah Anak Jalanan di Karawang dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku"** adalah sebuah karya yang dibuat oleh saya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentigan pendidikan dan publikasi.

Penulis,

Author



Nadilla Febriani Anistasya

KATA PENGANTAR

Forewords.

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji bagi Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, serta shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya. Berkat pertolongan-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir berjudul **"Perancangan Rumah Singgah Anak Jalanan di Karawang dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku"**. Penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan, doa, dan bantuan banyak pihak, yang dengan penuh hormat penulis sampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, atas nikmat kesehatan, kemudahan, dan rahmat-Nya yang selalu menyertai penulis, sehingga proses pengerjaan tugas akhir ini dapat dilalui dengan baik.
2. Kedua orang tua tercinta, Bapak Broto dan Ibu Suwatik, beserta adik penulis Zulva Dwi Alifa Fitriani dan Bude Sulimah, yang selalu menemani, memberikan dukungan moril dan materil, kasih sayang, serta doa yang tidak pernah putus di setiap langkah penulis.
3. Bapak M. Galieh Gunagama, S.T., M.Sc., selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran membimbing, memberikan arahan, masukan, dan semangat berharga di setiap sesi bimbingan. Suatu kehormatan bagi penulis dapat berproses dan berdiskusi selama masa Studi Akhir Desain Arsitektur.
4. Ibu Hastuti Saptorini, Ir., M.A. dan Bapak Hanif Budiman, Ir., M.T., Ph.D., selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan tanggapan yang membangun dan berharga, sehingga kualitas tugas akhir ini menjadi lebih baik dan matang.
5. Muhammad Farhan Putra Pratama, yang dengan tulus memberikan dukungan tanpa lelah, menyemangati di saat penulis mulai kehilangan arah, dan membantu di setiap momen penting hingga tugas akhir ini selesai.
6. Sahabat-sahabat tercinta, Rizka Gustiani, Rahma Ainaul Fakhiroh, dan Faadhillah Nurvitasari, yang selalu mendoakan, memberi nasihat, menjadi tempat berbagi cerita, dan menghibur di tengah perjalanan panjang penyusunan tugas akhir ini.
7. Sahabat-sahabat dekat, Anggi, Keke, Bedo, Njot, Raras, Tina, serta Mba Vicky yang tak hanya menemani dalam suka dan duka, tetapi juga menjadi rekan diskusi, berbagi canda, dan saling menguatkan di tengah kesibukan perkuliahan
8. Rekan-rekan seperjuangan angkatan 2021, yang bersama-sama berjuang, saling membantu, dan saling memotivasi hingga akhir perjalanan studi ini.
9. Para pembaca laporan ini, yang penulis harapkan dapat merasakan nilai dan pesan yang penulis tuangkan, karena rancangan ini dibuat dengan sepenuh hati.

Penulis menyadari laporan ini masih jauh dari sempurna dan dengan rendah hati menerima kritik serta saran yang membangun. Semoga karya ini bermanfaat dan menginspirasi, khususnya dalam pengembangan arsitektur yang peka terhadap isu sosial dan kemanusiaan. Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala membalas segala kebaikan dengan pahala berlipat ganda.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

21512132@students.uii.ac.id
nadilla.febriani@gmail.com
_dillantsya
+62 81317023077

ABSTRAK

Karawang sebagai salah satu kota industri di Indonesia mengalami permasalahan sosial yang cukup kompleks, salah satunya adalah meningkatnya jumlah anak jalanan akibat kemiskinan dan keterbatasan akses pendidikan serta kesejahteraan. Keberadaan anak jalanan sering menimbulkan keresahan bagi masyarakat karena dianggap mengganggu ketertiban umum. Namun, hingga saat ini, fasilitas rumah singgah di Karawang masih sangat terbatas, sehingga kebutuhan akan tempat yang layak untuk menampung, membina, dan mengembangkan potensi anak jalanan menjadi semakin mendesak.

Oleh karena itu perlu adanya perancangan rumah singgah anak jalanan di Karawang dengan pendekatan arsitektur perilaku. Pendekatan ini diterapkan untuk menciptakan lingkungan yang mampu mendukung perubahan perilaku anak jalanan menuju kehidupan yang lebih baik melalui desain ruang yang aman, ramah, dan sesuai dengan kebutuhan psikologis serta sosial mereka. Zonasi ruang dirancang berdasarkan tingkat privasi agar anak-anak memiliki keseimbangan antara ruang personal dan interaksi sosial. Selain itu, material dan sistem pencahayaan dipilih untuk menciptakan lingkungan yang nyaman, hemat energi, dan berkelanjutan.

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi permasalahan sosial di Karawang dengan memberikan wadah bagi anak jalanan untuk mendapatkan pembinaan, pendidikan, dan perlindungan dalam lingkungan yang positif dan mendukung.

Kata Kunci : Rumah Singgah, Anak Jalanan, Arsitektur Perilaku, Pembinaan

ABSTRACT

Karawang as one of the industrial cities in Indonesia is experiencing quite complex social problems, one of which is the increasing number of street children due to poverty and limited access to education and welfare. The existence of street children often causes unrest in the community because they are considered to disturb public order. However, until now, the facilities of shelters in Karawang are still very limited, so the need for a decent place to accommodate, foster, and develop the potential of street children is becoming increasingly urgent.

Therefore, it is necessary to design a shelter for street children in Karawang with a behavioral architecture approach. This approach is applied to create an environment that can support changes in the behavior of street children towards a better life through the design of a safe, friendly space, and in accordance with their psychological and social needs. The zoning of the space is designed based on the level of privacy so that children have a balance between personal space and social interaction. In addition, materials and lighting systems are chosen to create a comfortable, energy-efficient, and sustainable environment.

This design is expected to be a solution to social problems in Karawang by providing a place for street children to get guidance, education, and protection in a positive and supportive environment.

Keywords: Shelter, Street Children, Behavioral Architecture, Guidance

Rumah Singgah

PANCARONA

Dari tatapan lelah yang menggantung di sudut jalan, aku mengerti...
Bahwa empati bukan hanya gema di dada, tapi seruan sunyi yang menuntunku
membangun tempat di mana jiwa-jiwa letih akhirnya bisa singgah meski sementara.

PANCARONA

Rumah Singgah Anak Jalanan

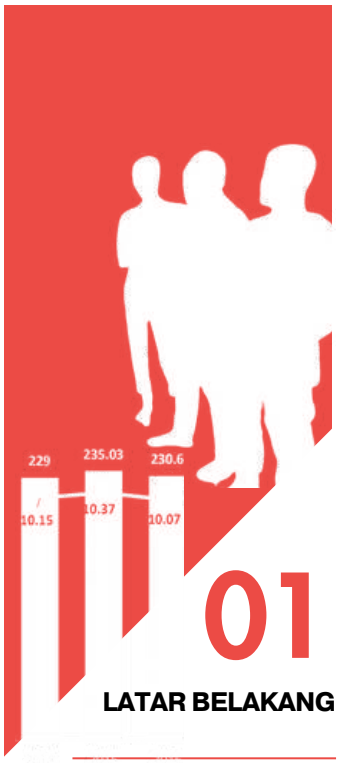
Pancarona adalah sebuah rumah singgah yang terletak di tengah hiruk-pikuk kota Karawang, hadir sebagai ruang transisi bagi anak-anak jalanan yang selama ini hidup berpindah tanpa arah dan kepastian. Tempat ini bukan sekadar bangunan, melainkan ruang harapan yang dirancang untuk menyambut, merangkul, dan membentuk masa depan mereka yang lebih baik.

Pancarona berasal dari kata "*panca*" yang berarti lima, dan "*rona*" yang berarti warna. Nama ini dipilih sebagai simbol dari keberagaman latar belakang, karakter, dan potensi unik yang dimiliki oleh setiap anak jalanan yang singgah di sana. Lima warna yang menjadi identitas visual Pancarona melambangkan keberanian, harapan, kelembutan, kebebasan, dan pertumbuhan nilai-nilai yang ingin ditanamkan dalam proses pemulihan dan pemberdayaan anak.

Pancarona didesain dengan pendekatan Arsitektur Perilaku, di mana setiap elemen dan zona dirancang tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga menyentuh sisi emosional dan psikologis penggunanya. Ruangnya fleksibel dan dinamis, mencerminkan jiwa bebas dan penuh imajinasi dari anak-anak jalanan. Zona belajar, bermain, refleksi diri, dan interaksi sosial dihadirkan dalam satu kesatuan ruang yang mendorong pembentukan karakter dan tumbuhnya rasa percaya diri.

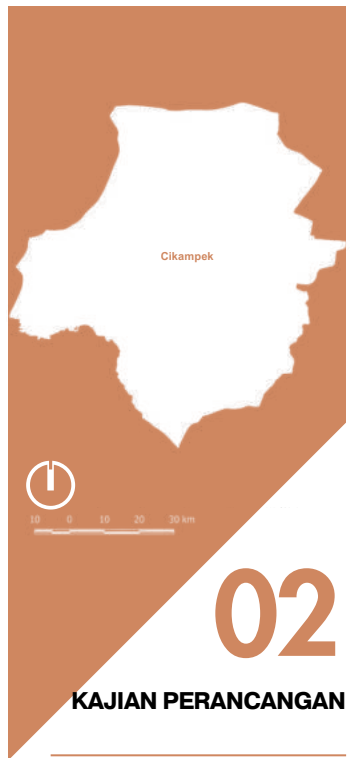
Diharapkan dengan adanya Pancarona, anak-anak jalanan tidak hanya mendapatkan tempat bernaung sementara, tetapi juga menemukan kembali jati diri mereka, memiliki ruang untuk bermimpi, dan pelan-pelan membangun masa depan yang lebih cerah. Pancarona bukan tujuan akhir, tetapi titik awal dari perjalanan menuju kehidupan yang lebih berwarna dan bermakna.

C O N T



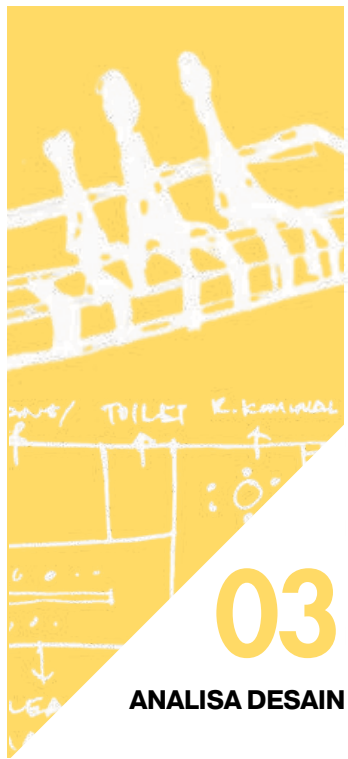
01

LATAR BELAKANG



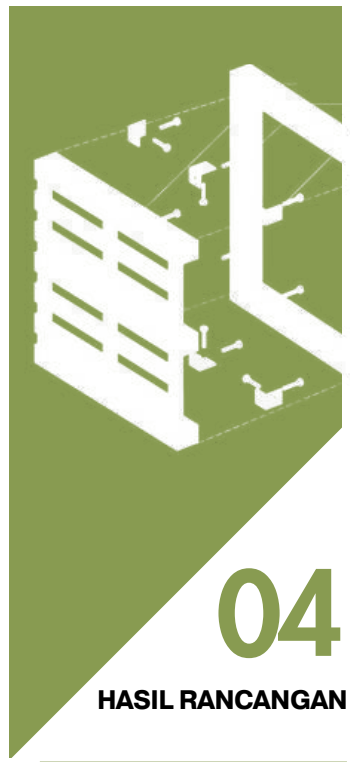
02

KAJIAN PERANCANGAN



03

ANALISA DESAIN



04

HASIL RANCANGAN

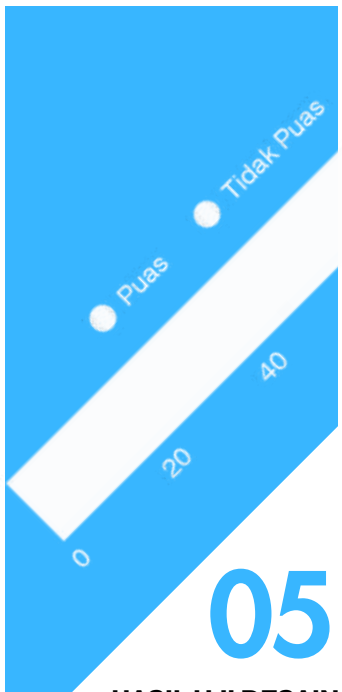
Latar Belakang	02
Peta Permasalahan	07
Peta Persoalan	08
Rumusan Permasalahan	09
Tujuan Perancangan	09
Metode Perancangan	10
Metode Uji Desain	11
Originalitas & Novelty	12

Kajian Konteks Site	14
Kajian Tipologi Perancangan	19
Kajian Pendekatan Perancangan	23
Kajian Pengguna	27
Kajian Keunggulan Rancangan	32
Kajian Preseden	33

Analisa Pengguna	40
Analisa Perilaku	45
Program ruang	55
Konsep Human Behavior	60
Analisa Zoning	61
Analisa Gubahan Massa	64
Evaluasi Komprehensif	82
Eksplorasi Pengembangan Setelah Komprehensif	86

Situasi	100
Siteplan	101
Parsial - Zona Adaptasi	103
Parsial - Zona Hunian	114
Parsial - Zona Resosialisasi	124
Parsial - Zona Penunjang	137
Parsial - Landscape	147
Detail Barrier Free	150
Skema	151
Visualisasi	153

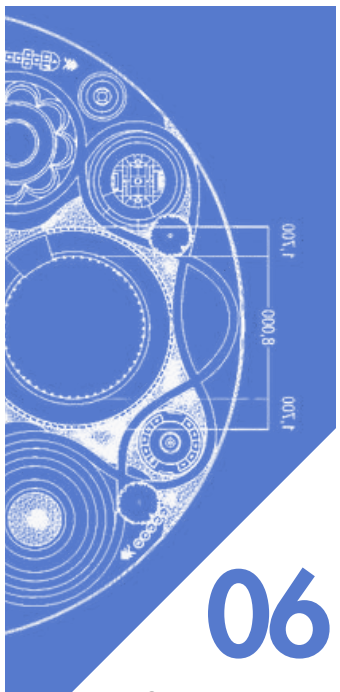
E N T S



05

HASIL UJI DESAIN

Ruang Ramah Anak Jalanan 157
Perabot dan Tata Letak 158
Warna dan Suasana Ruang 159
Ukuran dan Bentuk Ruang 160
Kenyamanan Fisik 161
Tingkat kepuasan 162



06

EVALUASI PENDADARAN

Alur Pendidikan 165
Eksplorasi Unit Hunian 166
Eksplorasi Unit Resosialisasi 166
Proses Rancangan Menjawab Isu 167
Proses Rancangan Menjawab Perilaku 169
Proses Menjawab Permasalahan Arsitektural 171
Detail Lanskap Area Bermain 172

07

LAMPIRAN

Apreb 174
Cek Plagiasi 182
Potret Maket 183
QR Code File Produk Akhir 185

08

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka 187

BAB 1

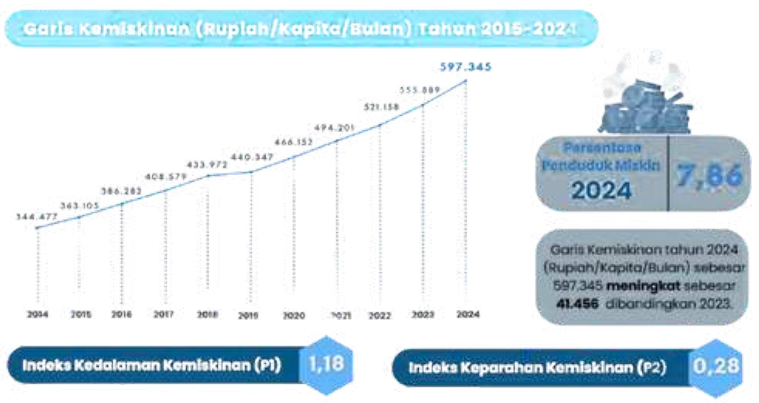
LATAR BELAKANG

LATAR BELAKANG
KEMISKINAN

Dalam rentang waktu Maret 2014 hingga Maret 2024, tingkat kemiskinan di Kabupaten Karawang secara umum mengalami tren penurunan, baik dari segi jumlah maupun persentasenya. Namun, **pada periode Maret 2020 hingga Maret 2021, terjadi peningkatan angka kemiskinan akibat dampak pandemi Covid-19** yang melanda Indonesia, termasuk Kabupaten Karawang. Meskipun demikian, **mulai Maret 2022 hingga Maret 2023, tingkat kemiskinan kembali menunjukkan penurunan. Dan terjadi peningkatan kembali pada 2024 meski tidak terlalu signifikan** (BPS Kab. Karawang, 2024). Tren perubahan tingkat kemiskinan selama periode tersebut dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Jumlah dan Persentase Penduduk Miskin, Maret 2014 - Maret 2024
Sumber : Profil Kemiskinan di Kabupaten Karawang Maret 2024 BRS No. 1/07/3215/Th. I, 30 Juli 2024



Gambar 2. Infografis Profil Kemiskinan di Kabupaten Karawang, Maret 2024
Sumber : Profil Kemiskinan di Kabupaten Karawang Maret 2024 BRS No. 1/07/3215/Th. I, 30 Juli 2024

Tahun	Garis Kemiskinan (Rp/kapita/bulan)
(1)	(2)
Maret 2023	555.889
Maret 2024	597.345
Perubahan Mar'24-Mar'23	**41.456**

Gambar 3. Garis Kemiskinan Kabupaten Karawang, Maret 2023 - Maret 2024
Sumber: Diolah dari data Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) Maret 2023 dan Maret 2024

Selama periode **Maret 2023 - Maret 2024, Garis Kemiskinan naik sebesar 7,46 persen, yaitu dari Rp 555.889 per kapita per bulan pada Maret 2023 menjadi Rp 597.345 per kapita per bulan** pada Maret 2024 (Susenas, 2023-2024). Individu diklasifikasikan sebagai miskin apabila pengeluaran per kapita per bulannya berada **di bawah Rp 597 ribu.**

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Kemiskinan

1. **Tingkat inflasi di Jawa Barat pada Maret 2024 mencapai 3,48 persen** dibandingkan tahun sebelumnya (year on year).
2. Berbagai **program bantuan sosial disalurkan sepanjang Januari hingga Maret 2024,** seperti Bantuan Pangan Beras, BLT Mitigasi Risiko Pangan akibat El Niño, KRS (Keluarga Rawan Stunting), BPNT (Bantuan Pangan Non Tunai), PKH (Program Keluarga Harapan), dan PIP (Program Indonesia Pintar).
3. **Kenaikan harga kebutuhan pokok sepanjang Maret 2023 hingga Maret 2024.** Secara year on year, harga beras meningkat 20,26 persen, harga telur ayam ras naik 11,85 persen, dan harga cabai merah melonjak 51,87 persen.

Permasalahan sosial yang ditimbulkan akibat kemiskinan masih cukup kompleks, **terutama bagi kelompok rentan seperti anak jalanan.** Anak-anak yang hidup di jalan menghadapi berbagai tantangan, **mulai dari keterbatasan akses pendidikan dan kesehatan, eksploitasi, hingga risiko keterlibatan dalam kegiatan negatif.** Faktor ekonomi yang sulit membuat banyak dari mereka harus bekerja sejak usia dini, bahkan kehilangan kesempatan untuk mengembangkan potensi diri.

KERESAHAN MASYARAKAT TERHADAP ANAK JALANAN

Fenomena **anak jalanan di Cikampek telah menimbulkan keresahan di kalangan masyarakat setempat.** Anak-anak ini sering terlihat **di bawah kolong Jembatan Fly Over Cikampek, melakukan aktivitas seperti mengamen, mengemis, atau bahkan meminta-minta dengan cara yang kurang sopan dan mengancam pengguna jalan.** Situasi ini tidak hanya mengganggu ketertiban umum, tetapi juga menimbulkan rasa tidak aman bagi warga yang melintas di area tersebut.



Perilaku anak jalanan sangat meresahkan warga, seperti **meminta-minta dengan cara yang kasar dan intimidatif.** Terdapat tiga anak di sekitar palang pintu kereta api, masing-masing dengan peran yang berbeda: **satu membawa kemoceng, satu membawa kain lap, dan satu lainnya meminta uang dengan nada memaksa**. Anak yang membawa kain lap bahkan dikabarkan menunjukkan sikap agresif ketika permintaannya tidak dipenuhi (Agus Anwar, 2025)



Gambar 5. Satpol PP tindak lanjuti laporan Masyarakat
Sumber : https://pewarta-indonesia.com/2024/

Menanggapi hal ini, **Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol-PP) Kecamatan Cikampek telah melakukan sosialisasi dan memberikan imbauan langsung** kepada anak-anak jalanan di lokasi tersebut. Namun, upaya ini belum sepenuhnya mengatasi permasalahan yang ada. Namun, langkah yang diambil merupakan bagian dari **tanggung jawab pemerintah** kecamatan dalam menciptakan lingkungan yang aman dan tertib, serta **mengurangi dampak sosial akibat meningkatnya jumlah anak jalanan** di wilayah tersebut (Camat Usep, 2025)

Namun, penanganan masalah anak jalanan memerlukan pendekatan yang komprehensif. **Kolaborasi antara pemerintah, lembaga sosial, dan masyarakat** sangat penting dalam menciptakan lingkungan yang aman dan sejahtera bagi anak-anak jalanan di Cikampek

PERILAKU BERISIKO ANAK JALANAN



Tiga Anak Jalanan di Karawang Tewas Usai Tenggak Miras Oplosan Racikan Sendiri

www.Pikiran-Rakyat.com - 20 Jan 2025, 13:54 WIB

Penulis: Dodo Rihanto
Editor: Puput Akad Ningtyas Pratiwi

Ilustrasi korban meninggal. Tiga anak jalanan (anjal) di Kabupaten Karawang tewas akibat menenggak miras oplosan. /Pixabay/Soumen82hazra

Gambar 6. Tiga Anak Jalanan di Karawang Tewas Usai Tenggak Miras Oplosan
Sumber : https://www.pikiran-rakyat.com

Diketahui **tiga anak jalanan** di Kabupaten Karawang dilaporkan **meninggal dunia setelah mengonsumsi minuman keras oplosan yang mereka racik sendiri**. Ketiga jenazah korban saat ini berada di Rumah Sakit Umum Daerah (RSUD) setempat, menunggu diambil oleh pihak keluarga masing-masing. (19/01/2025)

Menurut keterangan warga sekitar, kedua korban bersama rekan-rekannya mengadakan pesta minuman keras oplosan pada Sabtu sore. Keesokan paginya, mereka ditemukan dalam kondisi tidak bernyawa. Jenazah kedua korban kemudian dibawa ke RSUD Karawang untuk dilakukan pemeriksaan lebih lanjut.. **Selang sehari, seorang Anjal lainnya ditemukan tewas oleh MS yang bekerja sebagai keamanan pasar CTC Cikampek.**

Korban yang ditemukan di Cikampek memiliki ciri-ciri fisik berupa **tindikan di hidung, mengenakan celana jeans biru, kaos hitam, sepatu sport putih, serta memiliki tato di bagian wajah dan tangan**.

Menanggapi hal ini, Kapolres Karawang, mengimbau masyarakat untuk **tidak mengonsumsi minuman beralkohol dengan komposisi yang tidak jelas.** Selain itu, ia menegaskan larangan mengadakan pesta minuman keras di tempat umum, terlepas dari jenis atau merek minuman tersebut (Ajun, 2025).

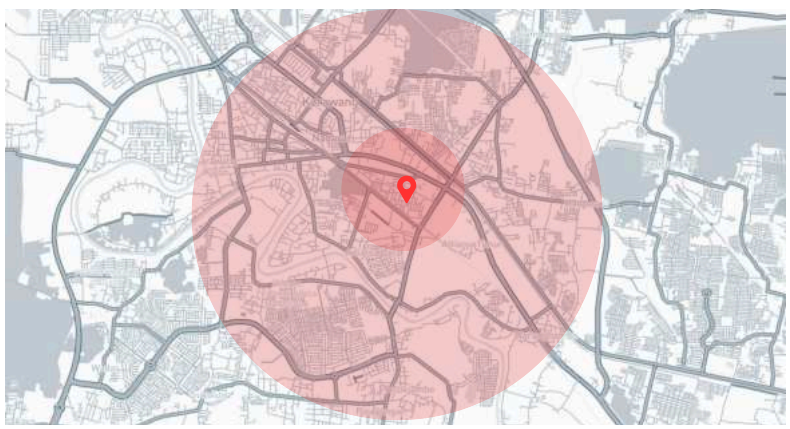
Selain itu, **upaya preventif melalui edukasi dan pembinaan bagi anak jalanan perlu diperkuat** guna mengurangi risiko kejadian serupa di masa mendatang. Pemerintah daerah, bersama dengan aparat penegak hukum dan lembaga sosial, diharapkan dapat berkolaborasi dalam menyediakan solusi jangka panjang yang berfokus **pada perlindungan, rehabilitasi, serta pemberdayaan anak jalanan** agar mereka tidak kembali terjerumus dalam lingkungan yang berisiko.

FASILITAS RUMAH SINGGAH DI KARAWANG SANGAT TERBATAS DAN TAMPILANNYA TERKESAN FORMAL



Gambar 7. Rumah Singgah Dinsos Karawang
Sumber : https://www.pojoksatu.id

Pemerintah Kabupaten Karawang **telah meresmikan rumah singgah pada Februari 2023**. Rumah singgah ini berlokasi **di Jalan Cakradireja No. 8, Karawang, dan dikelola oleh Dinas Sosial Kabupaten Karawang.** Fasilitas ini berfungsi sebagai tempat transit sementara bagi **lanjut usia, anak-anak, orang dengan gangguan jiwa (ODGJ), gelandangan, dan pengemis yang telantar.** Selama berada di rumah singgah, mereka mendapatkan layanan seperti pakaian, makanan, layanan kesehatan dasar, bimbingan mental spiritual, layanan administrasi kependudukan, dan upaya reunifikasi dengan keluarga



Gambar 8. Titik Persebaran Rumah Singgah Anak Jalanan di Karawang
Sumber : Diolah dari data Dinas Soaial Karawang

Rumah Singgah Dinas Sosial Kabupaten Karawang hanya **ada 1 Di Karawang** dan hanya berkapasitas **untuk menampung 30 orang,** dengan **satu ruangan khusus bagi Orang Dengan Gangguan Jiwa (ODGJ).** Fasilitas yang disediakan meliputi **tempat tidur, layanan makan tiga kali sehari, pakaian, serta pendampingan psikologis** bagi mereka yang membutuhkan.

Selain keterbatasan kapasitas, **tampilan dan suasana rumah singgah yang ada juga cenderung terkesan formal dan kaku. Desainnya lebih menyerupai kantor atau bahkan hanya sekedar rumah biasa bukan tempat yang dirancang untuk menciptakan lingkungan yang hangat dan suportif** bagi anak-anak yang rentan. Kurangnya sentuhan personal dan suasana yang ramah anak dapat membuat mereka sulit beradaptasi.

TAHUN	JUMLAH ANAK JALANAN
2018	152
2019	176
2020	176
2021	176

Gambar 9. Jumlah Anak Jalanan tahun 2018-2021
Sumber : Data Dinas Sosial Kabupaten Karawang

Berdasarkan data **tahun 2019-2021 jumlah anak jalanan tidak bertambah dan berkurang.** Sementara untuk **tahun 2022-2024 data jumlah anak jalanan belum diperbaharui hingga saat ini.** Satu keprihatinan muncul ketika Kabupaten Karawang wilayah yang dikenal dengan kawasan industri terbesar serta upah minimum regional (UMR) tertinggi di Provinsi Jawa Barat sekaligus julukan kota Lumbung Padi dengan aktivitas pertaniannya yang melimpah, **belum mampu menjadikan potensi tersebut dalam penanganan masalah sosial termasuk persoalan anak jalanan** (Dinsos Karawang, 2025)

Dengan demikian, terdapat ketimpangan antara jumlah anak jalanan dan kapasitas rumah singgah yang tersedia, **di mana kapasitas rumah singgah hanya mampu menampung sekitar 17% dari total anak jalanan yang ada.** Hal ini menunjukkan bahwa kapasitas rumah singgah saat ini **belum mencukupi** untuk menampung seluruh anak jalanan di Kabupaten Karawang. Dengan demikian, meskipun ada upaya dari pemerintah, **keterbatasan fasilitas yang ada dan suasana yang kurang mendukung masih menjadi kendala utama dalam penanganan isu anak jalanan di Karawang.**

KURANGNYA FASILITAS PERLINDUNGAN DAN PEMBINAAN YANG TIDAK MENGINTIMIDASI ANAK JALANAN

Kurangnya fasilitas perlindungan dan pembinaan bagi anak jalanan di Cikampek menjadi isu yang memprihatinkan. Meskipun Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol-PP) Kecamatan Cikampek telah melakukan sosialisasi dan imbauan langsung kepada anak-anak jalanan di bawah Jembatan Fly Over Cikampek, langkah ini lebih **bersifat sementara dan belum menyentuh akar permasalahan.**



Gambar 10. Dinsos Karawang berkunjung menemui anak jalanan
Sumber : : https://www.instagram.com/dinsoskrwkwb

Implementasi program pembinaan anak jalanan sering terkendala oleh **kurangnya sumber daya manusia, fasilitas rumah singgah, dan dana yang belum memadai.** Keterbatasan ini mengakibatkan anak-anak jalanan tidak mendapatkan pembinaan yang berkelanjutan dan efektif. Sering kali, **fasilitas yang ada justru tidak ramah anak dan cenderung mengintimidasi, dengan desain yang kaku dan suasana yang menyerupai lembaga pemerintahan.**

Selain itu, minimnya fasilitas pembinaan karakter dan akhlak bagi anak jalanan turut memperburuk situasi mereka. **Tanpa adanya pendampingan yang tepat,** anak-anak ini rentan terjerumus ke dalam perilaku negatif, termasuk **penyalahgunaan zat berbahaya dan keterlibatan dalam tindak kriminalitas**. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menegaskan bahwa tanpa intervensi yang berkelanjutan, anak jalanan cenderung mengalami kesulitan dalam keluar dari siklus kehidupan jalanan dan kembali ke masyarakat secara produktif (Samiasih, 2022).

Untuk mengatasi permasalahan ini, pemerintah daerah, dapat menyediakan fasilitas perlindungan serta pembinaan bagi para anak jalanan. **Fasilitas baru harus dirancang dengan pendekatan arsitektur yang dapat menciptakan lingkungan yang terasa aman dan nyaman, alih-alih menakutkan atau mengintimidasi.** Pemerintah setempat perlu mengalokasikan anggaran yang lebih besar untuk mendukung program rehabilitasi anak jalanan, sementara lembaga sosial dan komunitas dapat berperan aktif dalam memberikan pendampingan dan pelatihan keterampilan.

PETA PERMASALAHAN

ISU NON ARSITEKTURAL

- KEMISKINAN
- KERESAHAN MASYARAKAT TERHADAP ANAK JALANAN
- PERILAKU BERISIKO ANAK JALANAN

ISU ARSITEKTURAL

- KURANGNYA FASILITAS PERLINDUNGAN DAN PEMBINAAN YANG TIDAK MENGINTIMIDASI ANAK JALANAN
- FASILITAS RUMAH SINGGAH DI KARAWANG SANGAT TERBATAS DAN TAMPILANNYA TERKESAN FORMAL
- DIPERLUKAN PENDEKATAN DESAIN YANG DAPAT MENGATASI PERILAKU ANAK JALANAN

PERMASALAHAN UMUM

Bagaimana merancang rumah singgah yang mendukung perubahan perilaku positif anak jalanan melalui pendekatan arsitektur perilaku?

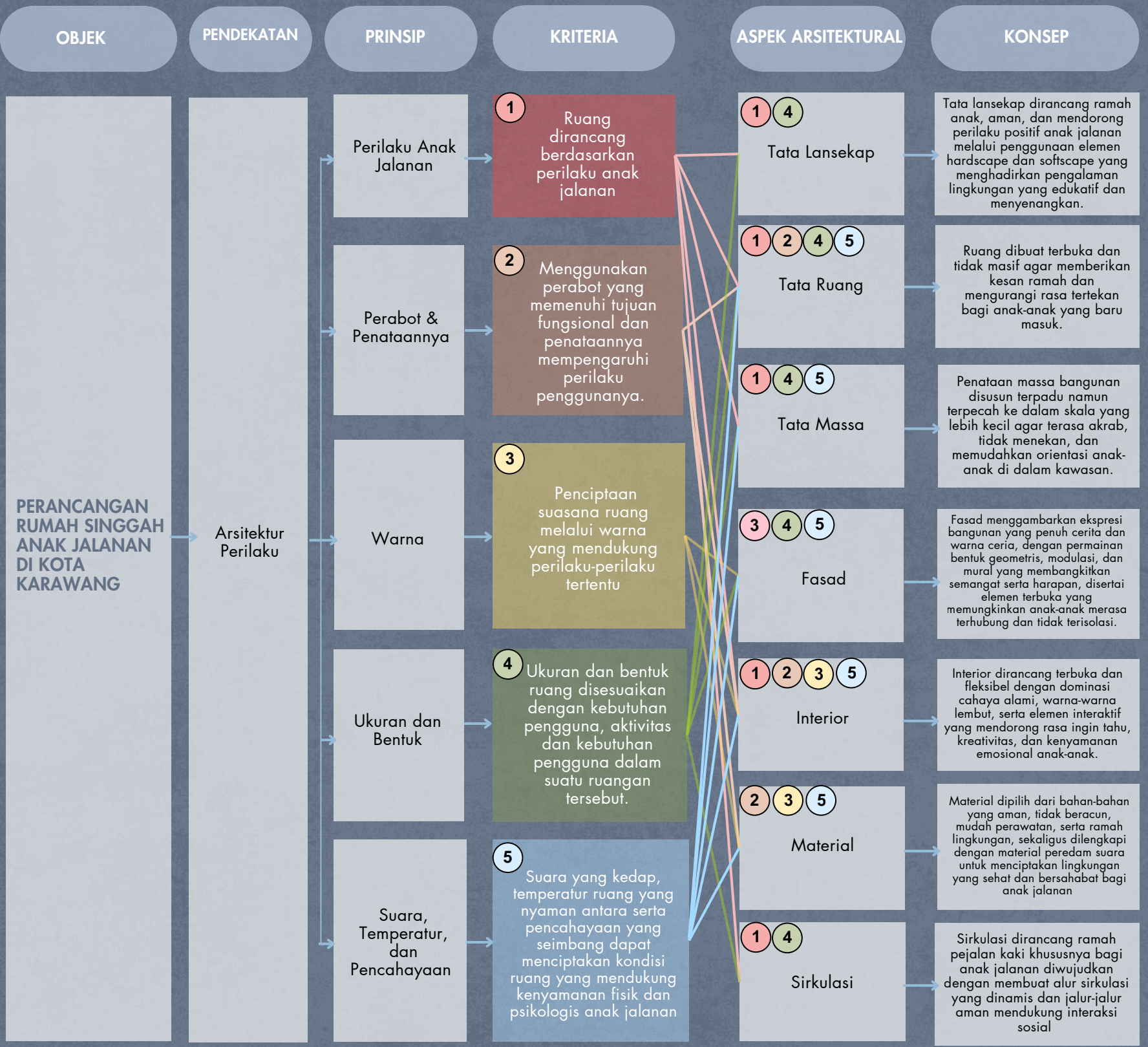
PERMASALAHAN KHUSUS

- Bagaimana merancang tata ruang yang sesuai dengan perilaku anak jalanan?
- Bagaimana merancang tata massa bangunan yang ramah dan terbuka agar mendorong anak jalanan untuk berkunjung tanpa rasa takut?

TUJUAN PERANCANGAN

- Merancang tata ruang yang praktis dan fleksibel sesuai dengan karakter perilaku anak jalanan, sehingga tercipta lingkungan yang interaktif dan mampu mengarahkan perubahan perilaku anak jalanan dari perilaku negatif menjadi lebih positif.
- Merancang tata massa bangunan yang menghadirkan kesan ramah dan terbuka, sehingga mampu membangun rasa percaya anak jalanan untuk berkunjung tanpa rasa takut.

PETA PERSOALAN



RUMUSAN PERMASALAHAN

PERMASALAHAN UMUM

Bagaimana merancang rumah singgah yang mendukung perubahan perilaku positif anak jalanan melalui pendekatan arsitektur perilaku?

PERMASALAHAN KHUSUS

- Bagaimana merancang tata ruang yang praktis agar sesuai dengan perilaku anak jalanan?
- Bagaimana merancang tata massa bangunan yang ramah dan terbuka agar menciptakan rasa aman serta mendorong anak jalanan untuk berkunjung tanpa rasa takut?

TUJUAN PERANCANGAN

- Merancang tata ruang yang praktis dan fleksibel sesuai dengan perilaku anak jalanan, sehingga dapat menciptakan lingkungan interaktif dan mencegah kejenuhan dalam aktivitas sehari-hari di rumah singgah.
- Merancang tata massa bangunan yang memberi kesan ramah dan terbuka untuk membangun daya tarik bagi anak jalanan untuk berkunjung tanpa rasa takut.

BATASAN RANCANGAN

- Merancang rumah singgah yang didasarkan pada prinsip-prinsip arsitektur perilaku yang mendukung keterlibatan aktif anak jalanan dalam proses pembinaan dan pengembangan diri.
- Merancang rumah singgah yang menyesuaikan dengan berbagai pola perilaku, interaksi sosial dan kebiasaan anak jalanan

PENDEKATAN

Rumah singgah dengan pendekatan arsitektur perilaku dirancang untuk menyesuaikan lingkungan fisik dengan pola perilaku, kebiasaan, dan kebutuhan psikologis anak jalanan, sehingga dapat mendorong perubahan perilaku positif. Pendekatan ini digunakan karena anak jalanan memiliki latar belakang dan pengalaman hidup yang beragam, sehingga membutuhkan ruang yang aman, fleksibel, dan stimulatif untuk membangun rasa nyaman, keterlibatan sosial, serta kemandirian. Melalui desain yang mempertimbangkan aspek perilaku dapat menjadi tempat yang mendukung proses pembinaan, meningkatkan keterampilan, serta membantu anak-anak beradaptasi dengan kehidupan yang lebih stabil.

METODE RANCANGAN

01 PENGUMPULAN DATA

OBSERVASI LAPANGAN

- Survei lokasi di Karawang untuk memahami kondisi fisik, sosial, dan ekonomi lingkungan sekitar.
- Mengamati perilaku anak jalanan di Kota Karawang

STUDI LITERATUR

- Kajian tentang rumah singgah dan design guidelinenya
- Kajian tentang anak jalanan serta karakteristiknya
- Kajian tentang arsitektur perilaku dan penerapannya dalam desain rumah singgah.
- Studi tentang psikologi lingkungan bagi anak-anak dengan latar belakang jalanan.
- Preseden desain rumah singgah atau tipologi serupa yang telah diterapkan di Indonesia atau luar negeri.

02 PENDEKATAN KONSEP

Pendekatan konsep dilakukan dengan mempertimbangkan aspek arsitektur perilaku, yaitu bagaimana ruang dapat memengaruhi dan merespons perilaku penghuni.

03 ANALISIS DATA

ANALISIS KEBUTUHAN RUANG

- Identifikasi kebutuhan dasar stakeholders
- Identifikasi kebutuhan psikologis (ruang bermain, ruang ekspresi, ruang tenang).
- Penyusunan program ruang

ANALISIS KONTEKS LOKASI

- Analisis aksesibilitas dan keterjangkauan rumah singgah bagi anak jalanan.
- Identifikasi potensi dan tantangan lingkungan sekitar.

ANALISIS POLA PERILAKU ANAK JALANAN

- Identifikasi pola aktivitas harian anak jalanan
- Preferensi anak terhadap jenis ruang dan interaksi sosial di dalamnya.

04 UJI DESAIN

Pengujian desain dilakukan dengan menggunakan checklist kesesuaian desain berdasarkan pendekatan arsitektur perilaku dan kebutuhan anak jalanan di Karawang. Dengan pendekatan ini, anak-anak tidak hanya ditempatkan sebagai objek dalam desain, tetapi juga sebagai subjek yang turut menentukan ruang yang mereka butuhkan. Selain itu, uji desain juga dilengkapi dengan penilaian tingkat kepuasan dari para ahli *(expert judgment)* khususnya terhadap rancangan, untuk memastikan bahwa desain tidak hanya memenuhi kebutuhan pengguna secara fungsional, tetapi juga sesuai dengan standar teknis, estetika, dan kualitas pengalaman ruang.

METODE UJI/EVALUASI

VARIABEL	PARAMETER	LINGKUP UJI	MODEL	ALAT UJI	PROSEDUR
Rumah Singgah	Rumah singgah sebagai wadah rehabilitasi anak jalanan yang berfungsi sebagai hunian, ruang pembinaan, dan ruang edukasi.	Zoning Tata Ruang Tata Massa Sirkulasi Keamanan & Aksesibilitas	Siteplan, Denah, 3D model, Potongan	Expert judgment melalui Kuisioner kesesuaian desain berbasis standar teknis & kebutuhan pengguna	Penilaian Tingkat Kepuasan sesuai aspek fungsional, teknis, dan keberlanjutan ruang
Arsitektur Perilaku	• Ruang dirancang berdasarkan perilaku anak jalanan • Ukuran & bentuk ruang sesuai kebutuhan • Suara, temperatur, pencahayaan seimbang • Penggunaan perabot dan penataan mempengaruhi perilaku • Warna mendukung perilaku tertentu	Zoning Tata Ruang Tata Massa Gubahan Massa Sirkulasi Jenis Aktivitas	Siteplan, Denah, 3D model, Diagram aktivitas	• Berfokus pada perilaku anak jalanan • Expert judgment dengan observasi konseptual dan checklist perilaku pengguna	• Ceklist Kriteria sesuai dengan design guideline • Uji sense of place melalui kuesioner

ORIGINALITAS DAN KEBARUAN

NAMA, AUTHOR, TAHUN, INSTITUSI	JUDUL PERANCANGAN	TIPOLOGI BANGUNAN	PENDEKATAN	LOKASI	PERBEDAAN
Rahmat Hidayat, 2010, UIN Alauddin Makassar	Graha Anak Jalanan dengan Pendekatan Konsep Homing di Makassar	Graha	Homing	Makassar	Pendekatan dan Lokasi
Daimatul Mawaddah, 2019, UIN Jakarta	Pemberdayaan Anak Jalanan melalui Pengolahan Limbah Kertas di Yayasan Nara Kreatif	Yayasan	Pemberdayaan Sosial	Jakarta	Tipologi, Pendekatan, Lokasi
Wa Ode Suriana, 2020, Universitas Halu Oleo Kendari	Rumah Singgah Anak Jalanan di Kendari	Rumah Singgah	Arsitektur Perilaku	Kendari	Lokasi
Razita Fitri Sahlawani, 2024, Universitas Islam Indonesia	Perancangan Rumah Singgah Anak Jalanan Dengan Pendekatan Pengembangan Minat dan Bakat Bermusik di Kota Jambi	Rumah Singgah	Pengembangan Minat dan Bakat Bermusik	Jambi	Pendekatan dan Lokasi
Auqayeta Nur Sifatillah, 2024, Universitas Islam Indonesia	Perancangan Fasilitas Pembinaan Anak Jalanandengan Pendekatan Ramah Anak di Kota Banjarmasin,Kalimantan Selatan	Fasilitas Pembinaan	Ramah Anak	Banjarmasin	Lokasi, Tipologi, Pendekatan
Nadilla Febriani Anistasya, 2025, Universitas Islam Indonesia	Perancangan Rumah Singgah dan Anak Jalanan di Karawang	Rumah Singgah & Fasilitas Pembinaan	Arsitektur Perilaku	Karawang	Lokasi

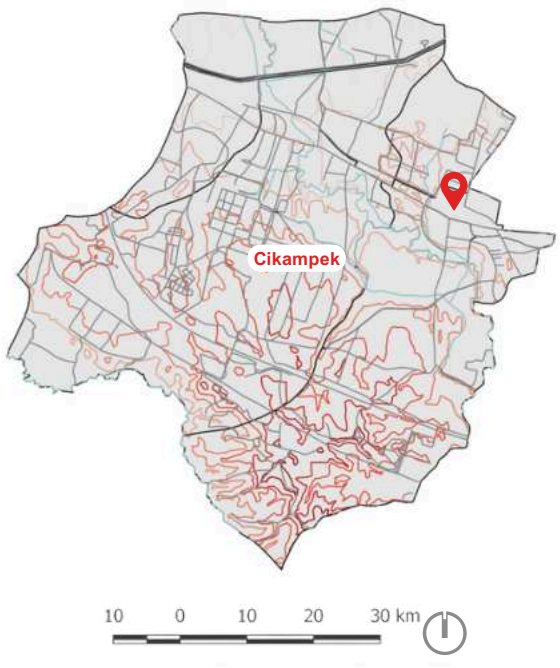


BAB 2

KAJIAN PERANCANGAN

KAJIAN PEMILIHAN LOKASI

SITE KONTEKS







Tampak Timur Laut



Tampak Timur



Tampak Utara

Lokasi : *Jl. Stasiun Cikampek PJKA, Cikampek Kota, Kec. Cikampek, Karawang, Jawa Barat 41372*

ALASAN PERTIMBANGAN PEMILIHAN SITE :

- **Lokasi strategis** karena **dekat dengan titik berkumpulnya anak-anak jalanan**
- Mudah dijangkau oleh **kendaraan umum maupun pejalan kaki.**
- **Dekat dengan permukiman penduduk**, memungkinkan interaksi sosial yang dapat membantu menanamkan nilai-nilai moral bagi anak-anak.
- Dekat dengan jalur transportasi utama, seperti rel kereta dan jalan raya, **memudahkan akses bagi penghuni, relawan, dan donatur yang ingin berkontribusi.**





50% KDB	= 2.800 m2 x 50% **= 1400 m2**
2 KLB	= 2.800 m2 x 2 **= 5600 m2**
30% KDH	= 2.800 m2 x 30% **= 840 m2**
Jumlah Lantai	= 5600/1400 **= 4 Lantai**

DATA SITE
NEIGHBORHOOD CONTEXT



STASIUN





TK & MI AL-MURTADLO





MASJID



KLINIK



KANTOR KEPALA
DESA CIKAMPEK



POSYANDU



TOKO
KELONTONG



TOKO
KELONTONG



TOKO
KELONTONG



RUKO



TOKO
KELONTONG



SITE

MUSHOLA



POS POLISI



KANTOR POS



TELKOM CLOUD



RUKO



PLAZA



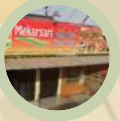
PASAR
CIKAMPEK



TERMINAL TIPE C



RETAIL



RADIUS PERKUMPULAN
ANAK JALANAN

SWOT ANALYSIS

STRENGTHS

- **Lokasi strategis karena berada di pusat aktivitas anak jalanan**, memudahkan akses mereka ke rumah singgah.
- **Dekat dengan jalan utama, pasar, dan transportasi umum,** memudahkan distribusi bantuan dan akses relawan.
- **Berada di area dengan aktivitas ekonomi tinggi,** sehingga peluang mendapatkan donasi dari pedagang dan komunitas lokal lebih besar.
- **Dekat dengan Sumber Logistik** yang menyediakan akses mudah ke bahan makanan dan kebutuhan lainnya dengan harga lebih murah.

WEAKNESSES

- **Dekat dengan rel kereta api dan flyover menyebabkan polusi suara** yang dapat mengganggu kenyamanan anak-anak dan kegiatan belajar.
- **Potensi kejahatan, premanisme, dan lingkungan yang kurang kondusif** bagi anak-anak.
- Berada di area dengan **lalu lintas padat dan aktivitas transportasi yang tinggi** sehingga menyebabkan **kemacetan sirkulasi.**

SWOT Analysis

OPPORTUNITIES

- **Adanya potensi berkolaborasi dengan LSM, organisasi sosial, komunitas, dan pemerintah** untuk mendapatkan dukungan program dan pendanaan.
- **Berpotensi adanya dukungan dari masyarakat dan pedagang seperti bantuan donasi atau program sosia**l dari pedagang dan warga sekitar.
- **Lokasi yang mudah diakses bisa menarik lebih banyak relawan** untuk ikut serta dalam kegiatan sosial.
- **Dekat dengan bidang jasa dan perdagangan yang berpotensi** meningkatkan **keterampilan wirausaha seperti kerajinan tangan, kuliner, atau jasa** sederhana agar mereka bisa mandiri.

THREATS

- **Polusi udara dari kendaraan** dapat berdampak buruk bagi kesehatan anak-anak.
- **Anak jalanan sering mendapat stigma negatif,** sehingga rumah singgah bisa menghadapi tantangan penerimaan dari masyarakat sekitar.

SITE ANALISIS DIAGRAM

IKLIM DAN VIEW



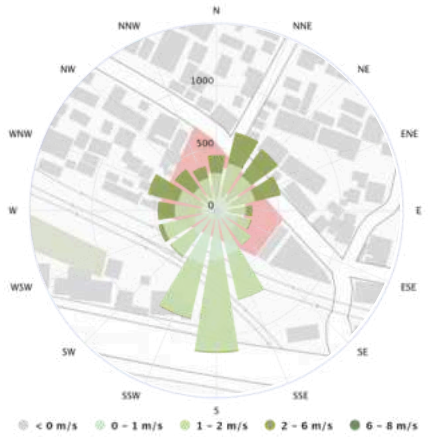




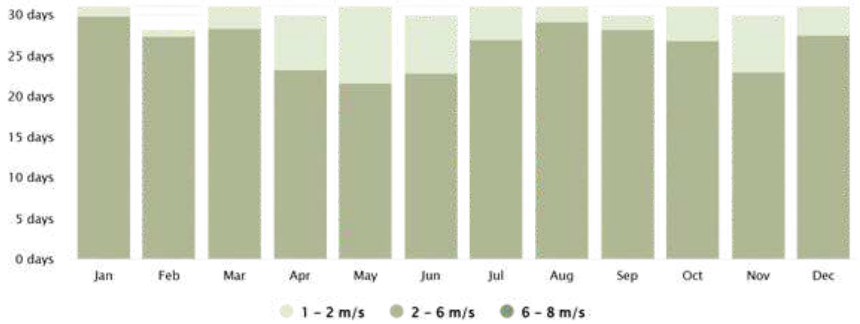


SITE ANALISIS DIAGRAM
IKLIM DAN VIEW

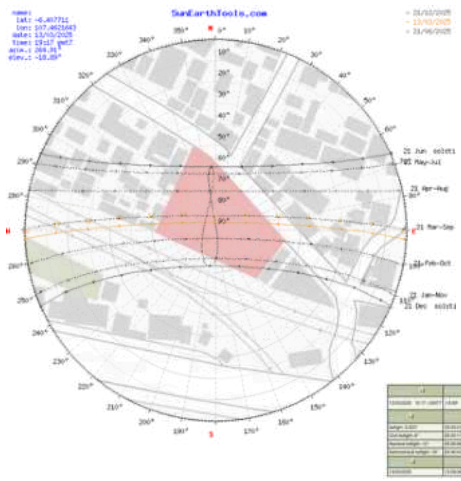
WIND ROSE



Berdasarkan data dari Meteo Blue, angin dengan intensitas tertinggi bertiup dari arah selatan dengan kecepatan mencapai 4,6 m/s, sedangkan intensitas terendah berasal dari arah barat laut. Kecepatan angin tercatat paling tinggi pada bulan Januari dan paling rendah pada bulan Mei.

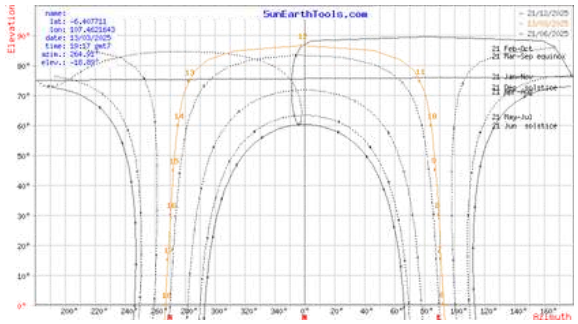


SUN PATH



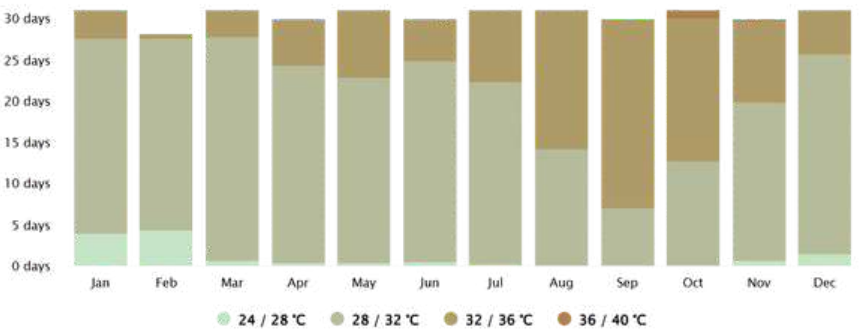
Berdasarkan data dari SunEarthTools.com, matahari terbit pukul 05.55 WIB, mencapai puncaknya pukul 12.04 WIB, dan terbenam pukul 18.04 WIB.





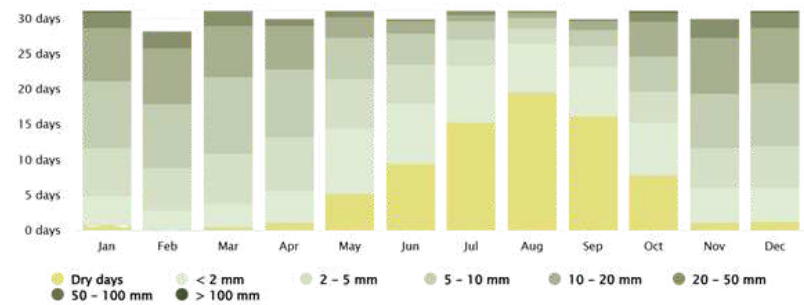
Date:	13/03/2025 | GMT7	
coordinates:	-6.407711, 107.4621843	
location:	undefined	
hour	Elevation	Azimuth
05:55:01	-0.833°	93.04°
6:00:00	0.4°	92.9°
7:00:00	15.3°	91.27°
8:00:00	30.2°	89.62°
9:00:00	45.1°	87.64°
10:00:00	59.98°	84.61°
11:00:00	74.72°	77.2°
12:00:00	86.42°	358.57°
13:00:00	74.54°	282.76°
14:00:00	59.79°	275.47°
15:00:00	44.92°	272.47°
16:00:00	30.01°	270.51°
17:00:00	15.1°	268.88°
18:00:00	0.2°	267.28°
18:04:09	-0.833°	267.16°

SUHU TEMPERATUR



Cikampek memiliki suhu rata-rata tahunan yang didominasi oleh rentang 28–36°C, dengan beberapa hari mencapai 36–40°C, terutama pada bulan Oktober. Suhu terendah, 24–28°C, lebih sering terjadi di awal dan akhir tahun. Periode Agustus–Oktober mengalami peningkatan suhu. Secara rata-rata tahunan, Cikampek memiliki iklim panas sepanjang tahun.

INTENSITAS PRESIPITASI HUJAN



Berdasarkan rata-rata curah hujan tahunan, pada bulan Januari-Maret memiliki curah hujan tinggi, sering melebihi 50 mm. Musim kemarau terjadi pada Juli-Oktober, dengan lebih banyak hari kering terutama di Juli-Agustus. November-Desember kembali mengalami peningkatan curah hujan. Secara umum, Cikampek memiliki pola curah hujan yang lebih tinggi di awal dan akhir tahun, sementara pertengahan tahun cenderung lebih kering.

KAJIAN TIPOLOGI

PENGERTIAN RUMAH SINGGAH

Rumah singgah secara terminologi adalah **rumah berarti bangunan untuk tempat tinggal, sedangkan singgah adalah mampir atau berhenti sebentar di suatu tempat ketika dalam perjalanan.** Dari pengertian di atas, rumah singgah dapat diartikan sebagai tempat tinggal atau bangunan yang ditempati dalam waktu yang singkat. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2007). **Rumah Singgah adalah tempat penampungan sementara anak jalanan sebagai wahana pelayanan kesejahteraan sosia**l (Kementerian Sosial Republik Indonesia.)

Secara etimologi**, Rumah Singgah adalah suatu wahana yang dipersiapkan sebagai perantara antara anak jalanan dengan pihak-pihak yang membantu mereka.** (Badan Kesejahteraan Sosial Nasional, 2000). Rumah Singgah merupakan proses informal yang memberikan suasana resosialisasi kepada anak jalanan terhadap sistem nilai dan norma yang berlaku di masyarakat setempat (Afifah, 2014). Rumah Singgah merupakan suatu shelter yang berfungsi sebagai tempat tinggal, pusat kegiatan, dan pusat informasi bagi anak jalanan. (Junaidi, M. H.)

LATAR BELAKANG RUMAH SINGGAH

Secara umum tujuan dibentuknya Rumah Singgah adalah membantu anak jalanan mengatasi masalah-masalahnya dan menemukan alternatif untuk pemenuhan kebutuhan hidupnya. Sedangkan secara khusus tujuan **Rumah Singgah menurut Standar Pelayanan Sosial Anak Jalanan Melalui Rumah Singgah adalah**

a) Membentuk kembali sikap dan perilaku anak yang sesuai dengan nilai nilai dan norma yang berlaku di masyarakat.

b) Mengupayakan anak-anak kembali ke rumah jika memungkinkan atau ke panti dan lembaga pengganti jika diperlukan.

c) Memberikan berbagai alternatif pelayanan untuk pemenuhan kebutuhan anak dan menyiapkan masa depannya sehingga menjadi masyarakat yang produktif.

FUNGSI RUMAH SINGGAH

Dalam buku "Standar Pelayanan Sosial Anak Jalanan Melalui Rumah Singgah" Rumah singgah memiliki beberapa fungsi bagi perkembangan anak jalanan, yaitu :

1. **Tempat penjangkauan** pertama kali dan pertemuan pekerja sosial dengan anak jalanan untuk menciptakan persahabatan, kekeluargaan, dan mencari jalan keluar dari kesulitan mereka.
2. **Tempat membangun kepercayaan antara anak dengan pekerja sosial** dan latihan meningkatkan kepercayaan diri berhubungan dengan orang lain.
3. Perlindungan dari kekerasan fisik, psikis, seks, ekonomi, dan bentuk lainnya yang terjadi di lingkungan.
4. **Tempat menanamkan kembali dan memperkuat sikap, perilaku, dan fungsi sosial anak terlantar** dengan norma masyarakat.
5. **Tempat memahami masalah yang dihadapi anak terlantar** dan menemukan penjaluran kepada lembaga-lembaga lain sebagai rujukan.
6. **Sebagai media perantara antara anak terlantar dengan keluarga/lembaga lain**, seperti panti, keluarga pengganti, dan lembaga pelayanan sosial lainnya.
7. **Tempat informasi berbagai hal yang berkaitan dengan kepentingan anak jalanan** seperti data dan informasi tentang anak jalanan, bursa kerja, pendidikan, kursus keterampilan, dll.

Sedangkan dalam buku "Pedoman Penyelenggaraan Pembinaan Anak Jalanan Melalui Rumah Singgah", fungsi Rumah Singgah antara lain :

1. **Tempat pertemuan** (meeting point) pekerja sosial dan anak jalanan.
2. **Pusat assessment dan rujukan.**
3. **Fasilitator** (media perantara dengan keluarga/lembaga lain)
4. **Perlindungan**
5. **Pusat informasi**
6. **Kuratif dan rehabilitatif** (mengembalikan dan menanamkan fungsi sosial anak)
7. Akses terhadap pelayanan
8. Resosialisasi

KAJIAN TIPOLOGI

SYARAT RUMAH SINGGAH

Adapun syarat-syarat menjadi anggota Rumah Singgah antara lain :

1) Laki-laki atau perempuan
2) Usia 6 sampai dengan 18 tahun
3) Masih bersekolah atau tidak
4) Tinggal bersama keluarga atau tidak
5) Mempunyai kegiatan ekonomi atau tidak.

PRINSIP RUMAH SINGGAH

Menurut buku "Pedoman Penyelenggaraan Pembinaan Anak Jalanan Melalui Rumah Singgah", Prinsip-prinsip Rumah Singgah disusun sesuai dengan karakteristik pribadi maupun kehidupan anak jalanan untuk memenuhi fungsi dan mendukung strategi yang telah disebutkan sebelumnya. Prinsip-prinsip tersebut adalah:

1. Semi institusional, dalam bentuk ini anak jalanan sebagai penerima layanan boleh bebas keluar masuk baik untuk tinggal sementara maupun hanya mengikuti kegiatan.

2. Pusat kegiatan

3. Terbuka 24 jam, Rumah Singgah terbuka 24 jam bagi anak. Mereka boleh datang kapan saja, siang hari maupun malam hari terutama bagi anak yang baru mengenal Rumah Singgah. Anak-anak yang sedang dibina, dilatih datang pada jam yang telah ditentukan, misalnya paling malam jam 22.00 waktu setempat.

4. Hubungan informal (kekeluargaan), Hubungan-hubungan yang terjadi di Rumah Singgah bersifat informal seperti perkawanan atau kekeluargaan.

5. Bermain dan belajar

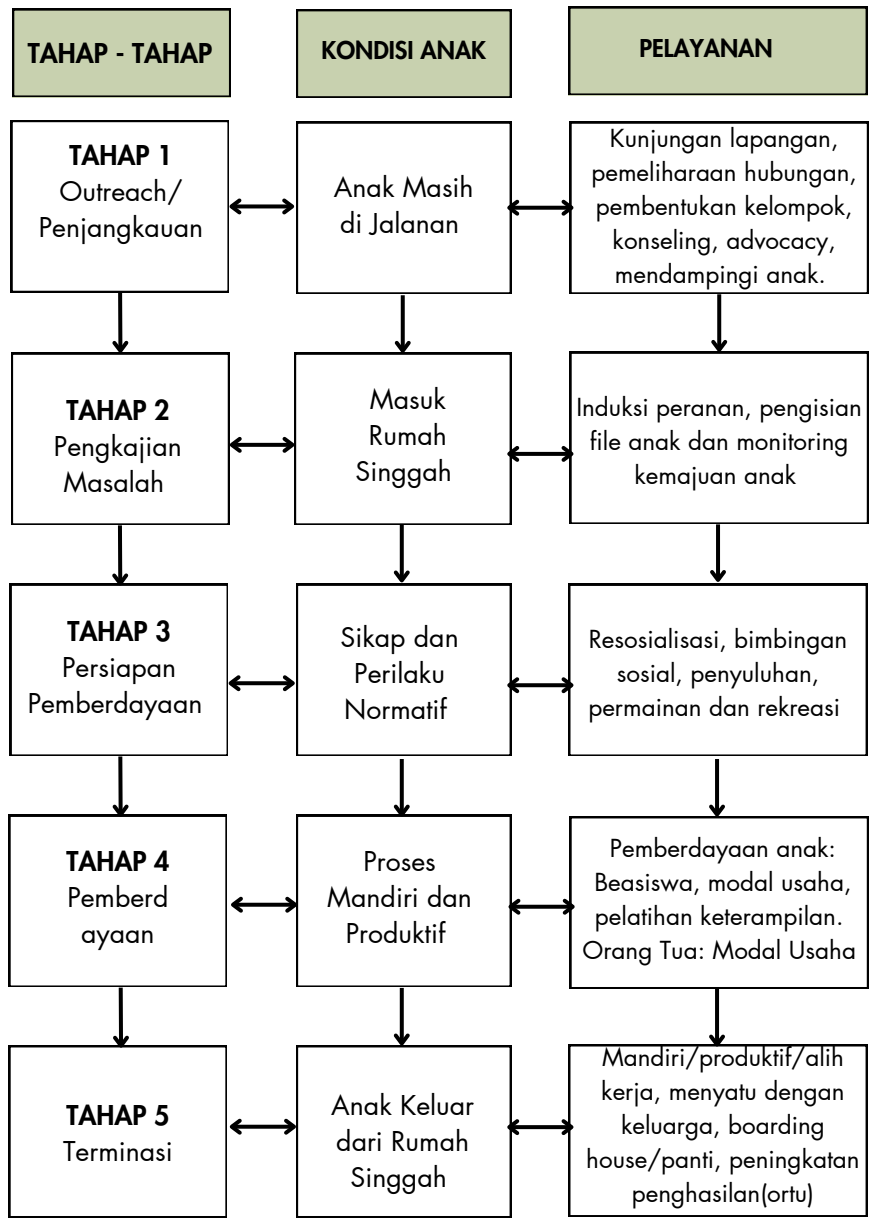
6. Persinggahan dari jalanan ke rumah atau ke alternatif lain, Rumah Singgah merupakan persinggahan anak jalanan dari situasi jalanan menuju situasi lain yang dipilih dan ditentukan oleh anak, misalnya kembali ke rumah, ikut saudara, masuk panti, kembali bersekolah, alih kerja di tempat lain, dsb.

7. Partisipasi

8. Belajar bermasyarakat

PROGRAM RUMAH SINGGAH

Menurut Standar Pelayanan Sosial Anak Jalanan Melalui Rumah Singgah, Tahap-tahap pelayanan rumah singgah dan program pelayanan dapat dilihat dalam gambar berikut:



KAJIAN TIPOLOGI

KEGIATAN RUMAH SINGGAH

Menurut Standar Pelayanan Sosial Anak Jalanan Melalui Rumah Singgah, Tahap-tahap pelayanan rumah singgah, yaitu :

1 Penjangkauan dan pendampingan di jalanan

a. Kunjungan lapangan dan perkenalan
b. Pemeliharaan hubungan dengan anak
c. Pembentukan kelompok di jalanan

2 Pengkajian Masalah

a. Pengisian file profil anak
b. Pengisian file monitoring perkembangan anak
c. Pembahasan kasus

3 Resosialisasi

a. Pengenalan peranan anggota rumah singgah
b. Kegiatan keagamaan
c. Pengajaran dan diskusi tentang norma sosial
d. Permainan, pertunjukan seni dan olahraga
e. Membaca buku, majalah dan menonton televisi
f. Bimbingan sosial perilaku sehari-hari
g. Bimbingan sosial kasus
h. Pemeliharaan kesehatan
i. Penyatuan kembali dengan keluarga
j. Surat-menyurat dan kunjungan rumah kepada orang tua anak jalanan
k. Pertemuan dengan warga sekitar rumah singgah secara rutin maupun kegiatan bersana

4 Rujukan Pemberdayaan untuk Anak Jalanan

a. Pendidikan melalui sekolah-sekolah seperti beasiswa, alat sekolah, bimbingan belajar, kejar paket A dan B, ujian persamaan
b. Pelatihan anak jalanan untuk membekali anak berbagai hal dijalanan dan mendidiknya mampu mengatasi persoalan dan ancaman dijalanan.
c. Pelatihan-pelatihan untuk tingkatan remaja
d. Pelayanan keterampilan kerja melalui lembaga pelatihan keterampilan seperti perbekalan, menjahit, sablon, mengemudi, elektro dan lainnya yang disesuaikan keadaan wilayah.
e. Bantuan modal dan bimbingan usaha bagi anak baik di daerah asal maupun di kota secara perorangan atau berkelompok (KUBE)
f. Membantu anak menemukan pekerjaan lain. Para pekerja sosial berhubungan dengan berbagi sumber dan membuka kesempatan kepada anak untuk memperoleh pekerjaan.

5 Pemberdayaan untuk Orang Tua Anak Jalanan

a. Bimbingan dan penyuluhan melalui kunjungan rumah, surat menyurat, mengundang mereka datang atau pada saat mereka datang kerumah singgah. Kegiatan ini dilakukan perorangan atau berkelompok. Materi yang diberikan mengenai pengasuhan anak, nilai anak, cara mengatasi masalah anak, dll.
b. Pemberian modal dan bimbingan usaha.

6 Terminasi (Pengakhiran Pelayanan)

a. Kunjungan rumah, untuk tujuan:
1) Berkenalan dengan orang tua anak
2) Mengidentifikasikan mereka
3) Memantau anak-anak yang sudah pulang
4) Memberikan modal usaha kepada anak dan orang tua jika diperlukan
b. Pemantauan, terhadap:
1) Anak yang masih mengikuti kursus keterampilan
2) Anak yang bersekolah
3) Anak yang alih kerja
4) Anak yang melakukan usaha
5) Orang tua yang telah memperoleh bantuan modal
6) Rujukan ke panti.

KENDALA TERKAIT KEBERADAAN RUMAH SINGGAH BAGI ANAK JALANAN

Kendala disebut juga sebagai hambatan dalam suatu proses atau pelaksanaan sehingga apa yang sudah dilakukan tidak berjalan seperti adanya atau tidak berjalan lancar seperti yang di harapkan. Keberadaan rumah singgah yang diperuntukkan bagi anak-anak jalanan yaitu :

a) Kurangnya sumber daya manusia atau personil-personil yang handal dalam pengelolaan rumah singgah (Syahril, 2006)

b) Belum terwujudnya kemudahan akses bagi ruma-rumah singgah mengingat keberadaannya dilokasi yang relatif agak jauh dari kantong aktifitas anak-anak jalanan yang menjadi warga binaannya.

Hal ini menunjukkan bahwa prinsip pelayanan publik belum sepenuhnya menjangkau kepentingan pengguna manfaat, padahal sebagai pelayanan publik harus ada 10 (sepuluh) prinsip pelayaman publik (Suyatna, 2011) yang terdiri dari :

- Kesederhanaan, prosedur dalam meberikan pelayanan harus jelas dan tidak berbelit belit
- Kejelasan, dalam meberikan penjelasan dalam menghadapi persoalan dari masyarakat ataupun anakanak di dalam rumah singgah
- Kepastian Waktu, konsistensi dan penyelesaiannya harus sesuai dnegan waktu yang telah ditentukan
- Akurasi, dimana produk dari suatu pelayanan publik dapat diterima secata baik, juga benar dan tepat serta sah
- Keamanan dan proses akan kepastian hukum
- Tanggungjawab dari pimpinan pelayana publik yang ditunjuk untuk bertanggungjaw ab penuh terhadap proses pelaksanaan pekerjaan.
- Kelengkapan sarana dan prasarana yang mendukung termasuk juga sarana terhadap akan pendukung yang lainnya yang sudah memadai yakni teknologi, dan telekomu nikasi dan juga informatika
- Kemudahan dalam mendapatkan akses yang mudah dan masyarakat dapat menjang kaunya dengan menyediakan sarana baik komunikasi dan juga informatika
- Sikap kedisiplinan, keramahan dan kseopanan dalam memberika pelayanan publik kepada masyarakat
- Kenyamanan dimana kondisi lingkungan harus bersih dan tertib, disediakan rumah tangga yang nyaman bersih, juga ada toilet, tempat ibadah, parkir dan sebagainya.

c) Sarana dan prasarana masih kurang sehingga masih dibutuhkan adanya pihak manajeman yang profesional juga dalam menata setiap ruangan pembelajaran yang profesional dibidangnya (Suyatna, 2011)

KAJIAN PENDEKATAN

ARSITEKTUR PERILAKU

Menurut Rapoport (dalam Haryadi & Setiawan, 2014), arsitektur perilaku-lingkungan membahas bagaimana elemen fisik ruang memengaruhi perilaku manusia. Perancangan arsitektur melibatkan pengorganisasian ruang, waktu, makna, dan komunikasi melalui bentuk, warna, dan tekstur.

Hal-hal yang perlu kita ketahui juga adalah perancangan fisik ruang yang mempunyai variable variable yang berpengaruh terhadap perilaku penggunanya, yaitu :

1. **Ukuran dengan bentuk ruang yang tidak tepat akan mempengaruhi psikologis dan tingkah laku penggunanya.**

Penerapan : ukuran ruang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, dimana ukuran ruangan tersebut disesuaikan dengan aktivitas dan kebutuhan pengguna dalam suatu ruangan tersebut.

2. **Perabot dan penataannya.** Perabot di buat untuk memenuhi tujuan fungsional dan penataannya mempengaruhi perilaku penggunanya.

Penerapan : penataan perabot dalam ruang disesuaikan dengan kebutuhan serta aktivitas pengguna ruang.

3. **Warna,** memiliki peranan penting dalam penciptaan suasana ruang dan mendukung perilaku-perilaku tertentu. Warna berpengaruh terhadap tanggapan psikologis dan berpengaruh terhadap kualitas ruang.

Penerapan : warna yang digunakan dalam ruangan harus memiliki nilai positif yang dapat merubah atau mempengaruhi perilaku negative.

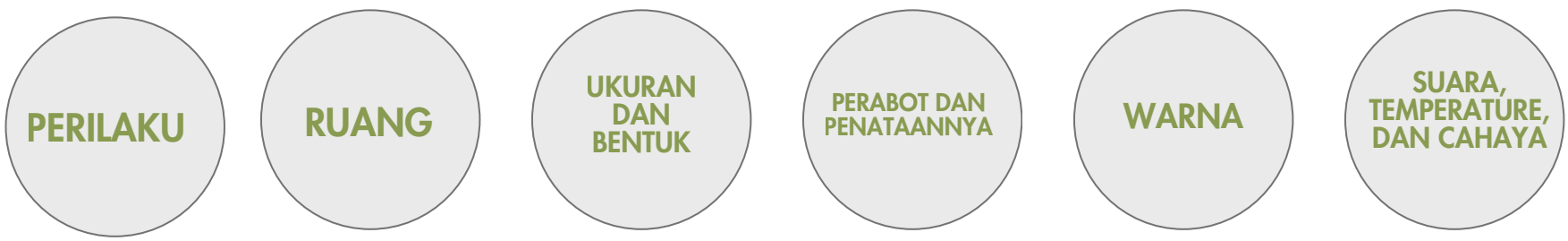
4. Suara, temperature dan pencahayaan. Unsur-unsur ini mempunyai andil dalam mempengaruhi kondisi ruang dan penggunanya.

a. Suara yang keras dapat menggangu ketenangan seseorang.
Penerapan : agar tidak menggangu ketenangan dengan suara keras, maka ruang dibuat kedap suara agar suara tidak menggangu ketenangan ruangan lain.

b. Tempertatur berpengaruh dengan kenyamanan pengguna ruang, dimana suhu ruang sangat mempengaruhi kenyamanan ruang (thermal confor untuk orang Indonesia ialah antara 25,4°C28,9°C)

c. Pencahayaan dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang. Ruang yang cenderung minim pencahayaannya membuat orang menjadi malas dan jika terlalu terang dapat menyebabkan silau dan menyakitkan mata.

Variabel Arsitektur Perilaku, Meliputi :



KAJIAN PENDEKATAN

KONSEP ARSITEKTURAL PERILAKU

Beberapa konsep penting dalam pengkajian arsitektur perilaku yaitu :

1. Personal space

a. ***Intimate Distance:*** 0–0,5 m (kontak sangat dekat, seperti keluarga).
b. ***Personal Distance:*** 0,5–2 m (interaksi dengan teman dekat).
c. ***Social Distance:*** 2–3 m (hubungan formal atau bisnis).
d. ***Public Distance:*** >3,6 m (interaksi publik, seperti pidato).
(Muhiddin, 2015)

2. Territory

Tidak akan ada teritorial tanpa wilayah, dan begitu juga sebaliknya. (Carpenter dalam Muhiddin, 2015).

a. *Primary Territory.* Rasa kepemilikan seseorang atau sebuah kelompok tinggi, biasanya dimiliki secara permanen.

b. *Secondary Territory.* Tidak dimiliki oleh seseorang atau sebuah kelompok, tetapi digunakan secara reguler oleh individu atau sebuah kelompok serta berbagi area tersebut dengan orang lain.

c. *Public Territory.* Tidak dimiliki oleh seseorang atau sebuah kelompok. Rasa kepemilikan akan area tersebut rendah.

3. Kesesakan dan kepadatan

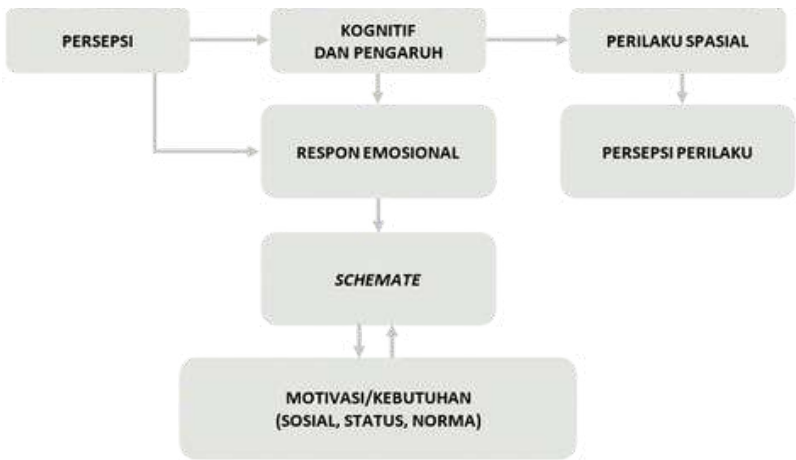
Kepadatan adalah kendala yang dialami ruang, sedangkan kesesakan adalah respon individu terhadap ruang yang sesak (Stokols, 1992 dalam Marcella, 2014 : 149).

4. Privasi

Privasi adalah kemampuan seseorang atau sekelompok orang untuk menghindar dari interaksi orang lain terhadap visual, audial dan olfaktori (Amos, 1977 dalam Marcella, 2014 : 157-158).

Dalam pengaruhnya terhadap desain rumah singgah, privasi yang perlu dipertimbangkan adalah golongan pertama yaiut

a. Keinginan menyendiri
b. Keinginan menjauh
c. Kenginan untuk intim kepada orang - orang tertentu.



Skema Hubungan Perilaku Manusia dengan Setting Fisik
Sumber : Laurens, 2004

Konsep arsitektur perilaku menjadi pedoman untuk mengetahui bahwa sebuah bangunan dapat mempengaruhi perilaku penggunanya. Oleh karena itu, desain arsitektur dapat berperan sebagai pendukung maupun penghambat munculnya suatu perilaku (Laurens, 2004).Penerapan arsitektur perilaku pada desain dilakukan dengan melakukan perbaikan lingkungan sehingga pola perilaku pengguna bangunan dapat diwadahi sesuai dengan kebutuhan. Pada pendekatan arsitektur perilaku, perancangan desain akan lebih menekankan keterkaitan dialektik antara ruang dengan manusia serta pengguna dari ruang tersebut (Andriani, 2020).

KAJIAN PENDEKATAN

PERILAKU ANAK JALANAN

Perilaku anak jalanan terbentuk dari kombinasi aktivitas, tempat, dan kondisi tertentu, bergantung pada jenis dan lokasi pekerjaan mereka (Teti, 2022). Di persimpangan, mereka menjual koran; di pasar atau pertokoan menjadi pengangkut barang, tukang parkir, atau penjual kantong plastik; sementara di perumahan, mereka mengumpulkan barang bekas.

Karakter keras, mandiri, dan solider anak jalanan terbentuk dari kerasnya hidup di jalanan tanpa perlindungan keluarga. Mereka saling melindungi karena hanya sesama merekalah yang memahami dan bisa diandalkan (Teti, 2022).

PERILAKU	KARAKTER
• Aktif • Kreatif • Mandiri • Bebas • Solidaritas Tinggi • Adaptif	• Individualistis • Berkoloni

Sebelum memahami karakter dan perilaku anak jalanan, perlu diketahui terlebih dahulu proses pembentukannya, baik dari faktor internal maupun eksternal. Diagram berikut menjelaskannya.

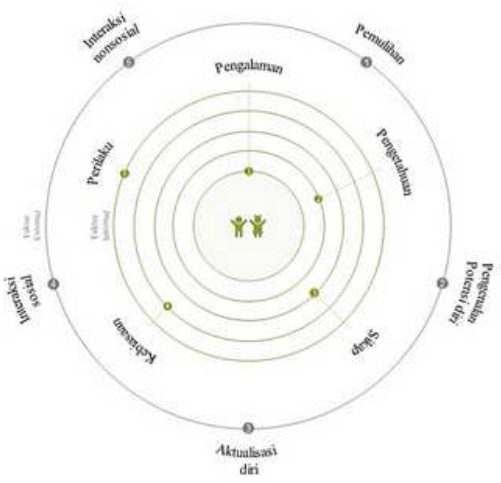


Diagram proses pembentukan perilaku anak jalanan
Sumber : Teti, 2022

Perilaku anak jalanan juga dapat dibedakan berdasarkan jenis kelaminnya (Eric, 2024) yaitu :

- **Laki-laki :** biasanya memilih pekerjaan lapangan atau bersifat seni.
- **Perempuan :** tidak memiliki banyak pilihan terkait pekerjaan dan biasanya membantu berjualan untuk mendapatkan uang.

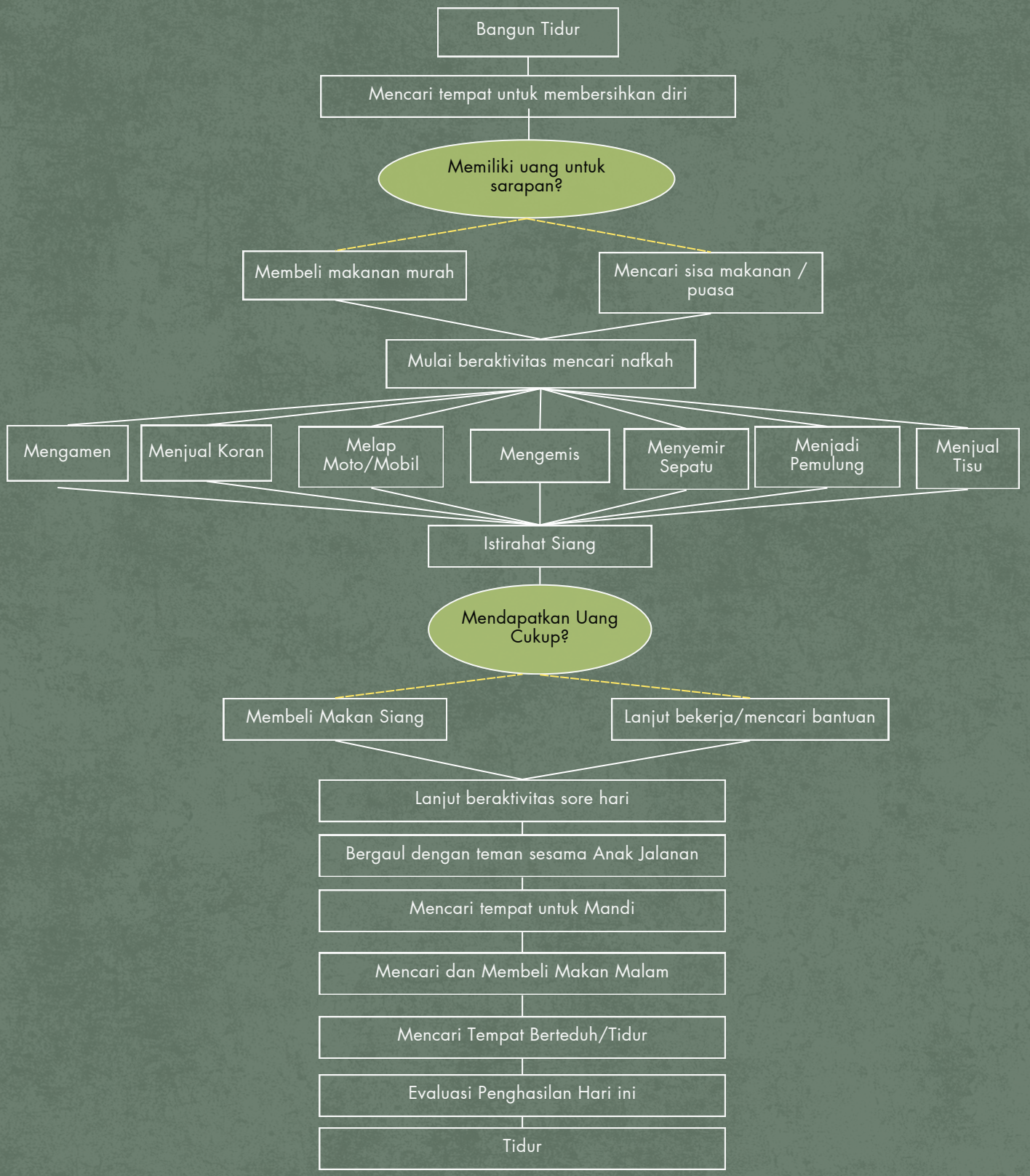
Menurut Notoatmodjo (2003), perilaku manusia dibedakan menjadi dua:

- **Perilaku tertutup (covert):** respon non-ekspresif yang melibatkan proses mental seperti perhatian dan sikap, belum tampak secara nyata. Misalnya, anak jalanan cenderung memilih tempat berkelompok sebagai bentuk perlindungan.
- **Perilaku terbuka (overt):** respon yang tampak dalam tindakan nyata, seperti anak jalanan yang bekerja di pusat keramaian untuk mencari nafkah.

Kebutuhan dasar anak terdiri dari **kebutuhan psikologis dan fisik, kebutuhan kemanan, kebutuhan sosialisasi, dan kebutuhan kognitif (Eric, 2024).**

- **Kebutuhan fisik** anak terkait dengan kebutuhan dasar pangan, sandang, kesehatan, tempat tinggal, dan pendidikan sulit untuk terpenuhi dengan masalah kebutuhan psikologis anak dengan waktu bermain dan belajar.
- **Kebutuhan keamanan** anak dipengaruhi oleh rasa curiga dan ketakutan terhadap orang tidak dikenal karena gaya hidup di jalanan.
- **Kebutuhan bersosialiasi** anak jalanan termasuk tinggi karena sifat solidaritas tinggi terhadap sesama dengan potensial bersosialisasi yang baik.
- **Kebutuhan kognitif** anak jalanan membutuhkan waktu dan tempat untuk berkreasi karena sebelumnya sibuk dengan pekerjaan di jalanan.

KAJIAN PENDEKATAN
PERILAKU ANAK JALANAN



Hasil Wawancara dan Pengamatan Anak Jalanan di Cikampek
Sumber : Penulis

KAJIAN PENGGUNA

PENGERTIAN ANAK JALANAN

Istilah anak jalanan, dalam Konstitusi sepadan dengan pengaturan **Pasal 34 UUD NRI yang menyebutkan bahwa fakir miskin dan anak terlantar di pelihara oleh Negara**. Anak terlantar adalah mereka yang mencari nafkah dijalanan dan menghabiskan waktunya seluruhnya atau sebagian ditempat yang umum untuk berkeliaran dan mencari nafkah dalam hidupnya. **Anak jalanan adalah anak-anak yang tersisih, marginal dan teralienasi dari perlakuan kasih sayang karena kebanyakan dalam usia yang relatif dini harus berhadapan dengan lingkungan kota yang keras, dan bahkan sangat tidak bersahabat** (Suyanto, 2016).

PENYEBAB TERJADINYA ANAK JALANAN

Berikut ini beberapa penyebab terjadinya anak jalanan (Huraerah, 2006) :

a) Tidak nyaman di rumah
b) Keluarga terlantar
c) Perceraian & kemiskinan
d) Kurang komunikasi dengan orang tua
e) Bantu ekonomi keluarga
f) Trauma kehilangan orang tua
g) Kekerasan dalam keluarga
h) Rumah sempit
i) Eksploitasi ekonomi
j) Keluarga tunawisma

PERLINDUNGAN ANAK

Segala sesuatu yang berkaitan dengan kegiatan untuk dan dalam menjamin dan juga dalam melindungi anak dan juga keberadaan akan hak-haknya untuk selalu dapat hidup, serta dapat tumbuh dan juga berkembang serta ikut berpartisipasi sesuai dengan martabat akan kemanusiaan dan juga harkatnya anak secara optimal, dan mendapat perlindungan dari tindakan kekerasan dan juga dari tindakan yang diskriminasi.

PENYELENGGARAAN PERLINDUNGAN HAK ANAK

Penyelenggaraan terhadap perlindungan akan anak dan hakya dapat dilaksanakan melalui (Huraerah, 2006) :

1. Perlindungan di bidang Agama
2. Perlindungan di bidang Kesehatan
3. Perlindungan di bidang Pendidikan
4. Perlindungan di bidang Sosial
5. Perlindungan di bidang Khusus.

Sedangkan terdapat 4 Hak Dasar Anak ialah sebagai berikut:

1. Hak Hidup 2. Hak Partisipasi 3. Hak Tumbuh Kembang
4. Hak Perlindungan

BENTUK-BENTUK PERLINDUNGAN TERHADAP ANAK JALANAN

Berikut bentuk-bentuk perlindungan Anak Jalanan (Damanhuri, 2017).

a) Upaya rehabilitasi, dapat di lakukan melalui lembaga dari dalam juga dari luar,
b) Nama baik dari korban dan juga keluarganya diberikan perlindungan agar identitasnya tidak jelek maupun tercemar, dihadapan publik.
c) Upaya dalam memberikan suatu jaminan terhadap keselamatan kepada saksi korban terhadap hal ini anak dan juga saksi ahli

PERATURAN TENTANG ANAK JALANAN

(a) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak
(b) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2009 tentang Kesejahteraan Sosial
(c) Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak
(d) Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang perubahan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak
(e) Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Nomor 39 Tahun 1999 Tentang Hak Asasi Manusia Tahun 1999

KAJIAN PENGGUNA

KARAKTERISTIK ANAK JALANAN

Dwi Astuti mengutip dari buku "Modul Pelatihan Pimpinan Rumah Singgah" Kategori dan karakteristik anak jalanan dibagi 3, yaitu :

HIDUP DAN BEKERJA DI JALANAN

- Menghabiskan seluruh waktunya di jalanan,
- Hidup dalam kelompok kecil atau perorangan,
- Tidur di ruang-ruang atau cekungan diperkotaan, seperti: terminal, emper toko, kolong jembatan dan pertokoan,
- Hubungan dengan orang tuanya biasanya sudah putus,
- Putus sekolah,
- Bekerja sebagai pemulung, ngamen, mengemis, semir, kuli angkut barang,
- Berpindah-pindah tempat.

BEKERJA DI JALANAN DAN MASIH PULANG KERUMAH ORANG TUA SETIAP HARI

- Hubungan dengan orang tua masih ada tetapi tidak harmonis,
- Sebagian besar dari mereka telah putus sekolah dan sisanya rawan untuk meninggalkan bangku sekolah,
- Rata-rata pulang setiap hari atau seminggu sekali ke rumah,
- Bekerja sebagai pengemis, pengamen diperempatan, kernet, asongan koran dan ojek payung.

BEKERJA DIJALANAN DAN PULANG KE DESANYA (1-2 BULAN SEKALI)

- Bekerja di jalanan sebagai pedagangan asongan, menjual makanan keliling, kuli angkut barang,
- Hidup berkelompok bersama dengan orang-orang yang berasal dari satu daerah dengan cara mengontrak rumah atau tinggal di sarana-sarana umum atau tempat ibadat seperti mesjid,
- Pulang antara 1 hingga 3 bulan sekali

KARAKTERISTIK BERDASARKAN USIA

Menurut Departemen Sosial RI (2001) menjelaskan bahwa indikator usia anak jalanan ialah anak yang berusia antara 6 sampai 18 tahun. Menurut Hurlock (1974) anak-anak memiliki beberapa fase pertumbuhan dan perkembangan, akan tetapi dalam kajian ini terdapat dua kategori dari empat kategori usia yang sesuai dengan usia anak jalanan, yaitu sebagai berikut:

1. **Usia 6-12 tahun (Periode intelektual):** pada fase ini anak-anak bersifat nakal, membantah, ingin tahu, dan aktif.
2. **Usia 13-18 tahun (Periode masa remaja):** pada fase ini disebut fase penghubung antara masa peralihan, masa anak-anak dengan masa remaja. Pada fase ini memiliki ciri ketertarikan heteroseksual, mencari jati diri, labil, dan belum menemukan minatnya.

CIRI CIRI FISIK ANAK JALANAN

Modul Pelayanan Sosial Anak Jalanan Berbasis Panti (2006) bahwa karakteristik ciri-ciri fisik dan psikis yang dimiliki anak jalanan, yaitu :

CIRI FISIK	CIRI PSIKIS
• Warna Kulit Kusam • Rambut Kemerah-merahan • Kebanyakan Berbadan Kurus • Pakaian Tidak Terurus	• Mobilitas Tinggi • Acuh Tak Acuh • Penuh Curiga • Sangat Sensitif • Berwatak Keras • Kreatif • Semangat Hidup Tinggi • Berani Menanggung Resiko • Mandiri

Sumber : Modul Pelayanan Sosial Anak Jalanan Berbasis Panti, (Jakarta: Direktorat Pelayanan Sosial Anak, Direktorat Jenderal Pelayanan dan Rehabilitasi Sosial, Departemen Sosial RI, 2006)

KAJIAN PENGGUNA

PENGGUNA RUMAH SINGGAH

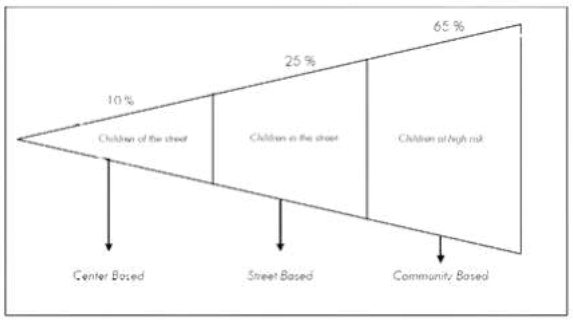
Pengguna fasilitas rumah singgah dibagi dalam beberapa kelompok (Teti, 2022) , yaitu:

- **Pengelola :** koordinator pengelola, tenaga administrasi keuangan, tutor/pengajar, pekerja sosial dan tenaga service.
- **Penghuni/anak jalanan** : Penghuni dapat dibagi dalam kelompok usia 6-8 tahun, 9-13 tahun, dan 14-18 tahun
- **Pengunjung. :** anak-anak penghuni rumah singgah, atau tamu-tamu insidentil seperti dari pihak pemerintah, donatur, sukarelawan, dll.

MODEL PENANGANAN ANAK JALANAN

Menurut SDC (Social Development Centre) Departemen Sosial RI, secara garis besar, alternatif model penanganan anak jalanan mengarah kepada 4 jenis model, yaitu:

1. ***Street-centered intervention.*** Penanganan anak jalanan yang dipusatkan di "jalan" dimana anak-anak jalanan biasa beroperasi.
2. ***Family-centered intervention.*** Penanganan anak jalanan yang difokuskan pada pemberian bantuan sosial atau pemberdayaan keluarga.
3. ***Institutional-centered intervention.*** Penanganan anak jalanan yang dipusatkan di lembaga (panti), baik secara sementara (menyiapkan reunifikasi dengan keluarganya) maupun permanen (terutama jika anak jalanan sudah tidak memiliki orang tua atau kerabat).
4. ***Community-centered intervention.*** Penanganan anak jalanan yang dipusatkan di sebuah komunitas.



Sumber : Yayasan SEKAM tahun 2000

Menurut Edi Suharto, secara umum terdapat dua tujuan dalam penanganan anak jalanan, yakni melepaskan anak jalanan untuk dikembalikan kepada keluarga asli, keluarga pengganti atau rumah singgah, dan juga untuk penguatan anak di jalanan dengan memberikan alternatif pendidikan, pekerjaan, dan keterampilan. Sehingga, model penanganan anak jalanan di Karawang akan menggunakan Model Institutional-centered intervention dan **Community-centered intervention.**

PELAYANAN SOSIAL ANAK JALANAN

Menurut Kementerian Sosial (2012), **pelayanan sosial anak jalanan adalah suatu proses pemberian pelayanan, perlindungan, dan pemeliharaan taraf kesejahteraan sosial bagi anak jalanan**, agar memperoleh hak-hak dasarnya, yaitu kelangsungan hidup, tumbuh kembang, perlindungan, maupun partisipasi.

Menurut Alit Kurniasari (Kurniasari, Alit. Huruswati, 2009), pelayanan sosial mempunyai banyak jenis kegiatan yang akan diberikan kepada golongan rentan sesuai dengan kebutuhan masing-masing klien, dalam hal ini kegiatan pelayanan sosial berbasis rumah singgah bagi anak jalanan yaitu:

a. Bimbingan fisik. Dalam hal ini dijelaskan bahwa kegiatan yang termasuk ialah kegiatan olahraga yang dilakukan antara anak-anak sebagai klien dengan pengurus rumah singgah.

b. Bimbingan mental. Diperlukan pemenuhan kebutuhan akan privasi masing-masing klien selama mengikuti kegiatan dengan memberikan mereka kesempatan dalam menentukan pilihan sesuai dengan bakat serta minatnya masing-masing.

c. Bimbingan sosial. Kegiatan yang dapat dilakukan ialah seperti kegiatan kesenian, bermain, dan rekreasi sebagai pemanfaatan waktu luang

d. Bimbingan keterampilan kerja. Dalam bimbingan keterampilan kerja ini harus diberikan sesuai dengan kebutuhan minat dan kemampuan anak jalanan sebagai upaya pengenalan dan persiapan untuk hidup lebih mandiri.

KAJIAN PENGGUNA

PERBEDAAN ANTARA ANAK JALANAN, ANAK TERLANTAR, DAN ANAK GEROBAK

KATEGORI	DEFINISI	TEMPAT TINGGAL	KETERIKATAN DENGAN KELUARGA	AKTIVITAS
Anak Jalanan	Anak yang menghabiskan sebagian besar waktunya di jalan untuk bekerja, mengemis, atau berkeliaran.	Bisa memiliki rumah atau tidak, tetapi sering berada di jalan.	Ada yang masih memiliki keluarga (**on the street**) dan ada yang hidup sepenuhnya di jalan (**of the street**).	• Mengamen • Mengemis, • Berjualan, • Melakukan pekerjaan informal lainnya di jalan.
Anak Terlantar	Anak yang tidak mendapatkan pemenuhan hak dasar seperti pendidikan, kesehatan, dan kasih sayang.	Bisa tinggal di panti asuhan, rumah singgah, atau berpindah-pindah tempat.	Tidak mendapatkan pengasuhan yang layak dari orang tua atau keluarganya	Tidak selalu berada di jalan, tetapi hidup dalam kondisi miskin dan kurang terawat.
Anak Gerobak	Anak yang hidup berpindah-pindah bersama keluarganya yang tinggal di gerobak.	Tidak memiliki tempat tinggal tetap, hidup di gerobak bersama keluarga	Memiliki keluarga tetapi hidup berpindah-pindah.	Mengikuti orang tua dalam mencari nafkah, biasanya sebagai pemulung atau pekerja informal.

R**umah singgah akan mengakomodasi baik anak-anak jalanan, anak terlantar, dan anak gerobak.** Sehingga dapat dikategorikan **anak yang berusia 6 – 18 tahun yang karena sebab tertentu** (karena beberapa kemungkinan : miskin/tidak mampu, salah seorang dari orang tuanya/wali pengampu sakit, salah seorang/kedua orang tuanya/wali pengampu atau pengasuh meninggal, keluarga tidak harmonis, tidak ada pengampu atau pengasuh), sehingga tidak dapat terpenuhi kebutuhan dasarnya dengan wajar baik secara jasmani, rohani maupun sosial.

Kriteria:

a. Anak (laki-laki/perempuan) usia 6-18 tahun

b. Anak yatim, piatu

c. Tidak terpenuhi kebutuhan dasarnya

d. Anak yang lahir karena tindak perkosaan, tidak ada yang mengurus dan tidak mendapat pendidikan.

KAJIAN PENGGUNA

STAKEHOLDERS

Rumah Singgah

Owner	Pemerintah Kabupaten Karawang Dinas Sosial Kabupaten Karawang			
Aktivitas	**Penerimaan**	**Hunian**	**Kesehatan**	**Edukasi**
	• Lobby • Ruang Tunggu dan Area Santai • Ruang Tamu • Ruang Meeting • Ruang Staff & Administrasi • Gudang Logistik	• Kamar Anak • Kamar Pembimbing • Ruang Komunal • Kamar Mandi • Laundry • Ruang Makan • Dapur • Gudang	• UKS • Ruang Konseling & Terapi • Ruang Konsultasi • Ruang Meditasi & Relaksasi	• Ruang Kelas • Ruang Bermain • Ruang Komputer • Studio Seni • Teater Mini • Area Workshop • Lapangan Olahraga • Perpustakaan • Ruang Multipurpose
Management	• Staff Keamanan • Staff administrasi • Staff Logistik	• Pengasuh Asrama • Staff Kebersihan • Petugas Laundry • Koki	• Dokter • Perawat • Psikolog/Konselor • Ahli Terapi	• Guru/Tutor • Training Volunteer • Praktisi • Pelatih Olahraga/Seni • Pustakawan
End User	• Anak-Anak Jalanan • Anak terlantar • Anak Gerobak			

KAJIAN & ANALISIS KEUNGGULAN RANCANGAN

Rancangan rumah singgah Pancarona di Karawang merupakan respons arsitektural berbasis pendekatan perilaku, yang menitikberatkan pada kebutuhan psikososial anak jalanan sebagai pengguna utama. Ruang-ruangnya dirancang untuk menjadi transisi yang lembut antara kehidupan jalanan dan kehidupan yang lebih terarah, melalui pengelompokan zona berdasarkan intensitas sosial, penciptaan ruang reflektif dan ekspresif, serta penggunaan elemen sensorik seperti pencahayaan alami, vegetasi lokal, dan warna yang menenangkan. Rancangan ini berupaya menjadi tempat berlindung dan bertumbuh, bukan sekadar tempat berteduh.

Ciri khas dari Pancarona terletak pada pemanfaatan material bekas sebagai elemen utama bangunan. **Seperti panel kayu bekas, krat botol bekas, kotakkrat bekas, botol kaca bekas, botol plastik bekas, drum bekas, ban-ban bekas,** diolah ulang menjadi arsitektural dan furniture pada rumah singgah yang tidak hanya estetik dan fungsional, tetapi juga edukatif.

Anak-anak dilibatkan dalam proses kreatif ini belajar bahwa sesuatu yang dianggap "bekas" tetap bisa memiliki nilai dan makna. Setiap elemen ruang menjadi medium untuk menanamkan nilai keberlanjutan dan penghargaan terhadap proses transformasi.

Secara kontekstual, lokasi rumah singgah yang berbatasan langsung dengan jalur rel kereta api menghadirkan tantangan kebisingan yang dijawab melalui lanskap buffer berupa vegetasi lokal serta elemen dinding peredam suara dari material daur ulang. Namun lebih dari itu, r**el kereta tidak dipandang sebagai gangguan semata, melainkan dimaknai sebagai elemen visual yang kuat representasi nyata dari perjalanan dan transisi.**

Orientasi bangunan tertentu sengaja diarahkan ke jalur rel, menciptakan momen-momen kontemplatif bagi anak-anak yang menatap kereta yang melintas. Pemandangan ini menjadi metafora: bahwa kehidupan mereka pun terus bergerak maju, dan mereka memiliki kesempatan untuk "menumpang" pada perjalanan hidup yang lebih baik. Teras-teras duduk, jendela lebar, dan bukaan reflektif menjadi ruang untuk merenung, bermimpi, dan bercita-cita, menyatu dengan ritme kota yang tak pernah diam.

Keunggulan utama dari rancangan ini terletak pada penerapan prinsip-prinsip perilaku dalam arsitektur, seperti:

- **Zonasi berdasarkan perilaku.** Pengelompokan area privat, semi-publik, dan publik dengan transisi lembut yang membantu anak menyesuaikan diri secara bertahap.\
- **Fleksibilitas ruang.** Zona ruang dirancang adaptif terhadap aktivitas bimbingan, interaksi sosial, hingga bermain dan berkarya.
- **Desain sensorik:** penggunaan warna, pencahayaan alami, vegetasi lokal, dan material bekas sebagai stimulasi positif terhadap perilaku dan suasana hati.

Rumah singgah ini tidak hanya menjadi tempat singgah, tetapi juga ruang untuk pemulihan, penguatan jati diri, dan pemberdayaan jangka panjang, sekaligus menawarkan wajah baru arsitektur sosial yang penuh harapan dan keberlanjutan

KAJIAN PRESEDEN

RUMAH SINGGAH ANAK MANDIRI

Jalan Perintis Kemerdekaan No. 33B Pandeyan Umbulharjo Yogyakarta.



Sarana dan Prasarana

yang disediakan oleh rumah singgah anak mandiri antara lain **adanya laboratorium komputer yang dapat digunakan oleh pengunjung untuk berlatih dan mendalami bidang yang digeluti dalam mengasah kemampuanya sampai benar-benar mahir**. Rumah singgah ini juga dilengkapi dengan studio musik. Ruangannya dilengkapi dengan **peredam suara yang berfungsi supaya tidak mengganggu anak-anak binaan dan pengunjung lainnya** yang sedang belajar. Alat musik yang dimiliki TBM Rumah Singgah Anak Mandiri terbilang lengkap, yaitu;

- *2 gitar elektrik*
- *2 gitar akustik*
- *1 gitar bass*
- *1 set sound system*
- *1 keyboard*
- *1 drum.*

Terdapat 2 lantai pada rumah singgah anak mandiri.

1. **Lantai pertama,** yaitu; ruangan yang digunakan untuk anak-anak membaca dan berkumpul dengan santai, biasanya juga untuk melaksanakan program Rumah Singgah Anak Mandiri (seperti berdialog dengan tamu-tamu dari luar, proses pembelajaran, dan pelatihan). **Terdapat ruangan kelas** yang digunakan oleh anak-anak untuk belajar ataupun mendengarkan cerita dongeng dari pengajarnya.
2. **Lantai kedua** tersedia kursi dan papan tulis sebagai fasilitas kegiatan belajar anak-anak binaan TBM (Taman Bacaan Masyarakat). Di sebelahnya terdapat laboratorium komputer yang tersekat menjadi dua ruangan, yaitu; **Ruang Kepala Rumah Singgah Anak Mandiri dan Ruang Administrasi yang ditempati oleh pekerja sosial rumah singgah.**

Sumber Dana

Agar kebutuhan dana dapat terpenuhi, **Rumah Singgah Anak Mandiri menggalang dana secara swadaya**. Selain itu, pengelola Rumah Singgah Anak Mandiri **membangun usaha yang berbentuk angkringan sebagai salah satu sumber pendanaan TBM Rumah Singgah Anak Mandiri.** Rumah Singgah Anak Mandiri memiliki sumber dana lain dari **Pemerintah melalui Kementerian Sosial, Dinas Sosial DIY, DIKPORA, DIKMENOF, dan donatur pribadi** untuk memberikan dukungan pada TBM Rumah Singgak Anak Mandiri.

Pembimbing

Terdapat 4 pembimbing. Daya tampungnya sekitar 20-30 orang. Sehingga, perbandingan antara pembimbing dan anak jalanan ialah 1:5

KAJIAN PRESEDEN

RUMAH SINGGAH NOMPEILI NTODEA

Jl. Trans Sulawesi, Sulawesi Tengah

Rumah Singgah Nompeili Ntodea didirikan pada Oktober 2020 oleh Dinas Sosial Kota Palu. Inisiatif ini dipimpin oleh Kepala Dinas Sosial Kota Palu, Romy Sandi Agung, bersama dengan bidang rehabilitasi sosial.

Fasilitas dan Struktur Organisasi

Rumah singgah ini memiliki berbagai fasilitas seperti kamar tidur, kasur, ruang kerja, peralatan dapur, dan musholla. Organisasi rumah singgah ini melibatkan berbagai sub-koordinator yang bertanggung jawab rehabilitasi sosial penyandang disabilitas, anak dan lanjut usia, serta penyalahguna narkotika.

Proses Pembinaan

Rumah Singgah Nompeili Ntodea memiliki beberapa metode pembinaan :

- **Pembinaan Spiritual**

Program ini mengajarkan anak-anak tentang nilai-nilai agama, membaca Al-Qur'an, tata cara sholat, serta mengadakan kegiatan keagamaan seperti sholawatan setiap malam Jumat.

- **Pembinaan Rileks**

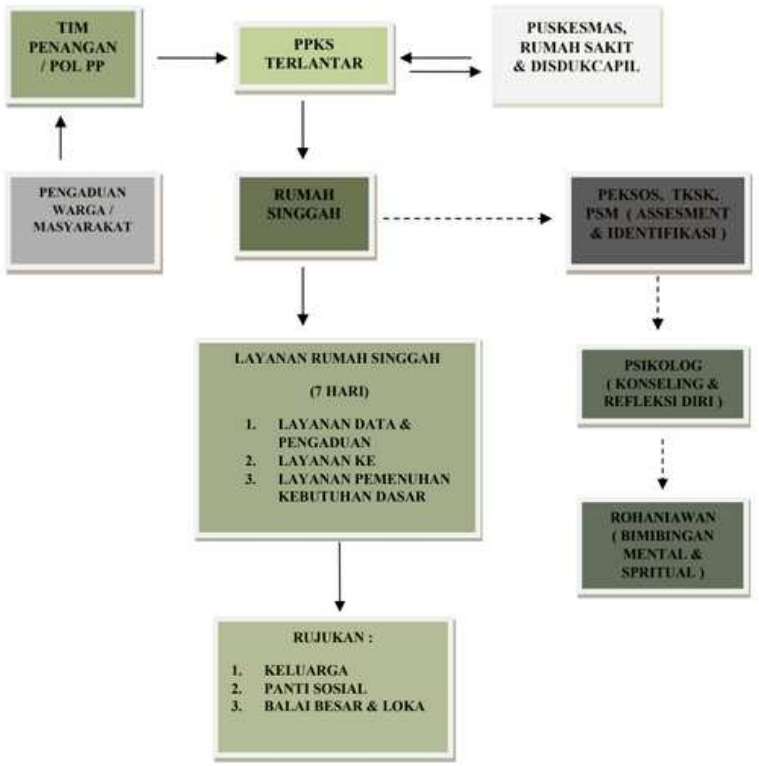
Program ini bertujuan membantu anak-anak mengenali emosi, mengurangi kecemasan,

- **Resosialisasi**

Program ini membantu anak-anak membangun kembali kehidupan mereka melalui rehabilitasi sosial dan dukungan psikologis

Durasi Pembinaan

Penghuni rumah singgah umumnya hanya diperbolehkan tinggal **selama 7 hari, kecuali jika keluarganya belum ditemukan.** Dalam kasus tertentu, anak-anak dapat tinggal lebih lama hingga keluarganya berhasil ditemukan



Standar Operasional Pelayanan (SOP) rumah singgah terpadu "Nompeili Ntodea" dinas sosial kota palu

Sumber : Data Rumah Singgah Nompeili Ntodea

Hari	Jam	Kegiatan
Senin, Rabu dan Jumat	05.00 - 05.30	Bangun Pagi dan Sholat Subuh
	05.30 - 06.00	Olahraga
	06.00 - 07.00	Bersih-bersih Lingkungan
	07.00 - 08.00	Sarapan Pagi dan Mandi
	08.00 - 10.00	Resosialisasi
	10.00 - 12.00	Pembinaan Spritual
	12.00 - 13.00	Sholat dan Makan
	15.30 - 16.00	Sholat Ashar
	16.00 - 17.30	Rileks
	17.30 -18.30	Mandi dan Sholat Magrib
	18.30 - 19.30	Makan Malam
	19.30 - 20.00	Sholat Isya
	20.00 - 22.00	Rileks
	22.00 - 04.00	Istirahat Malam
Selasa, Kamis, Sabtu dan Minggu	05.00 - 05.30	Bangun Pagi dan Sholat Subuh
	05.30 - 06.00	Olahraga
	06.00 - 07.00	Bersih-bersih Lingkungan
	07.00 - 08.00	Sarapan Pagi dan Mandi
	08.00 - 10.00	Resosialisasi
	10.00 - 12.00	Rileks
	12.00 - 13.00	Sholat dan Makan
	15.30 - 16.00	Sholat Ashar
	17.30 -18.30	Mandi dan Sholat Magrib
	18.30 - 19.30	Makan Malam
	19.30 - 20.00	Sholat Isya
	20.00 - 22.00	Rileks
	22.00 - 04.00	Istirahat Malam

Jadwal kegiatan Harian Klien Rumah Singgah Nompeili Ntodea

Sumber : Data Rumah Singgah Nompeili Ntodea

KAJIAN PRESEDEN

RUMAH SINGGAH DUKUH SEMAR

Rt 9 Rw 3, gang sekat pandan titik binaan Dukuh semar, kelurahan Kecapi, kecamatan Harjamukti Kota Cirebon.

Rumah singgah Dukuh Semar merupakan salah satu binaan dari Yayasan Cirebon Peduli Anak Bangsa atau disingkat YCPAB. Yayasan ini merupakan lembaga kesejahteraan sosial anak yang beralamat di jalan Perjuangan, Desa Karyamulya Kabupaten Cirebon. Yayasan ini berada langsung di bawah naungan Dinas Sosial dan Ketenagakerjaan Kota Cirebon. Rumah Singgah Dukuh Semar adalah salah satu rumah singgah bagi anak jalanan yang berada di Kota Cirebon, Jawa Barat. Rumah singgah Dukuh Semar sudah berdiri dari awal tahun 2012 dan **sudah berhasil mengembalikan anak jalanan untuk bersekolah dan tidak lagi melanjutkan kegiatan dijalanan seperti yang sebelumnya dilakukan.**

Pelayanan Kebutuhan Pangan

1. Menyediakan makanan bagi anak binaan dan orang tua mereka.
2. Bantuan sosial berupa sembako diberikan setiap bulan.
3. Puskesmas setempat juga memberikan makanan bergizi dan vitamin.
4. Pelayanan Konseling
5. Didukung oleh pekerja sosial dari Dinas Sosial.
6. Konseling diberikan kepada anak binaan, orang tua, dan pengurus rumah singgah.
7. Tantangan: Jumlah pekerja sosial masih kurang untuk menangani seluruh anak binaan.

Pelayanan Kesehatan

- Pengecekan kesehatan rutin setiap bulan bekerja sama dengan puskesmas dan Poltekes.
- Program edukasi kesehatan seperti sikat gigi dan cuci tangan bersama.

Pelayanan Pendidikan

- Program utama rumah singgah untuk mengembalikan anak jalanan ke sekolah.
- Pembelajaran dilakukan setiap Sabtu dan Minggu.
- Kendala: Ketersediaan pengajar tidak sebanding dengan jumlah anak binaan.

Pelayanan Keterampilan

- Mengajarkan keterampilan seperti membuat kerajinan tangan (tempat pensil, bros, dll.).
- Beberapa hasil kerajinan telah berhasil dijual.
- Tantangan: Kurangnya pelatihan khusus untuk meningkatkan keterampilan.

Pelayanan Keagamaan

- Kegiatan mengaji dan hafalan surat dilakukan sebelum pembelajaran.
- Anak yang menguasai hafalan bisa mengikuti lomba mengaji.
- Tantangan: Belum ada ustadz profesional yang mendampingi kegiatan ini.

Pelayanan Rekreasi dan Hiburan

- Kegiatan wisata edukatif dan olahraga bersama.
- Rekreasi di luar kota atau tempat wisata di dalam kota.
- Sempat dihentikan selama pandemi COVID-19.

- Rumah singgah ini telah berhasil mengembalikan lebih dari 30 anak jalanan ke sekolah.
- Faktor pendukung utama adalah kemitraan dengan lembaga lain serta bantuan dari donatur.
- Tantangan terbesar adalah keterbatasan SDM, sarana prasarana, dan keuangan untuk menjalankan program secara berkelanjutan.

KAJIAN PRESEDEN

Children Village – Aleph Zero & Rosenbaum

Identitas Proyek

- **Nama Proyek:** Children Village
- **Arsitek:** Aleph Zero & Rosenbaum
- **Lokasi:** Formoso do Araguaia, Tocantins, Brasil
- **Tahun Selesai**: 2017
- **Luas Area:** 23.344 m^2
- **Penghargaan:** RIBA International Prize 2018

Children Village adalah sebuah kompleks asrama untuk anak-anak sekolah yang berlokasi di pedesaan Brasil. Proyek ini dikembangkan untuk Canuanã School, sebuah sekolah yang didirikan oleh Bradesco Foundation, yang bertujuan menyediakan pendidikan berkualitas tinggi untuk anak-anak dari keluarga berpenghasilan rendah di daerah terpencil. Sebelum proyek ini, anak-anak tinggal di asrama dengan kondisi yang kurang baik, berupa bangunan besar tanpa privasi dan sirkulasi udara yang buruk.

Konsep Desain

Konsep utama dari Children Village adalah menciptakan lingkungan yang berkesan seperti "rumah" bagi sekitar 540 anak berusia 13-18 tahun. Desain ini menggabungkan pengetahuan tradisional tentang arsitektur tropis dengan teknologi modern dan material lokal.

Material

- **Struktur Utama:** Kayu eucalyptus yang diolah dari hutan yang dikelola secara berkelanjutan
- **Dinding:** Bata tanah liat yang diproduksi di tempat
- **Atap:** Panel logam dengan insulasi termal
- **Lantai:** Beton dengan finishing batu alam

Penghawaan dan Pencahayaan

- **Penghawaan Pasif:** Atap besar dengan bukaan memberikan perlindungan dari sinar matahari langsung dan hujan sambil memungkinkan ventilasi alami
- **Sistem Pendinginan Pasif**: Kolam air dan vegetasi strategis untuk mendinginkan udara
- **Pencahayaan Alami:** Desain dengan banyak bukaan memaksimalkan cahaya alami

Keberlanjutan

- Penggunaan Material Lokal: 90% bahan bangunan berasal dari radius 500 km
- Sistem Pengolahan Air: Pengumpulan air hujan dan pengolahan air limbah
- Desain Bioklimatik: Memanfaatkan kondisi iklim lokal untuk kenyamanan termal















KAJIAN PRESEDEN

Kotakrat Pavilion – PSA Studio

Identitas Proyek

- **Nama Proyek:** Kotakrat Pavilion
- **Arsitek:** Parisauli Arsitek Studio (PSA Studio)
- **Lokasi:** Tangerang, Banten, Indonesia
- **Tahun Selesai:** 2019
- **Luas Area:** 41 m^2

Kotakrat Pavilion menunjukkan bahwa arsitektur tidak melulu tentang material mewah atau teknologi canggih. Ia justru menekankan kreativitas, keberlanjutan, inklusivitas, dan pelayanan untuk masyarakat. Semua dikemas dalam desain modular dan adaptif yang bisa diterapkan luas.

Pemanfaatan Material Bekas

Proyek ini mengubah kotakrat bekas yang sering dibuangbmenjadi elemen struktural seperti atap, partisi, dan dinding. Pendekatan ini bukan hanya inovatif, tapi juga sangat berkelanjutan dan praktis

Modularitas dan Fleksibilitas Tinggi

Kotakrat Pavilion bersifat modular dan mudah disusun cukup dengan menumpuk dan mengencangkan krat menggunakan sekrup, lalu memperkuatnya dengan kolom dan rangka baja sesuai kebutuhan. Desain ini memungkinkan adaptasi fungsi sebagai mushola, halte, kios, atau bahkan pos darurat.

Konsep "Space of Kindness" yang Kontekstual

Desainer menyebutnya sebagai "ruang kebaikan" sebuah ruang intensional yang merayakan keragaman masyarakat dan kebutuhan pengguna. Konsep ini menekankan inklusivitas dan adaptasi terhadap konteks sosial dan budaya setempat.

Fokus pada Fungsi Sosial-Lingkungan

Versi awal digunakan sebagai mushola mini di ruang publik memberi fasilitas bagi umat Muslim yang membutuhkan tempat salat. Beberapa krat bahkan dimanfaatkan sebagai rak penyimpanan sepatu dan sajadah, serta area penanaman tanaman hias untuk menciptakan suasana yang hangat.

Penghawaan dan Kenyamanan

Struktur peti plastik yang berlubang (mesh-like) memungkinkan sirkulasi udara alami serta cahaya lembut masuk, sehingga menciptakan kenyamanan termal tanpa pendingin mekanis. Atap tambahan krat bersama dengan ventilasi antar krat membantu melindungi dari cuaca dan menghindari panas langsung.

KAJIAN PRESEDEN

Pallet House

Identitas Proyek

- **Nama Proyek:** Pallet House (alias Palettenhaus)
- **Arsitek:** Gregor Pils & Andreas Claus Schnetzer (mahasiswa TU Vienna)
- **Lokasi:** Prototipe pertama dikembangkan dan dipamerkan di Eropa (Wina, Venesia, Linz, Grenoble); penerapan di Afrika Selatan (Slumtube)
- **Tahun Selesai/Periode:** Kemenangan dalam kompetisi G A U: D I pada 2008; pengembangan lanjut hingga sekitar 2009–2012
- **Luas Area:** ± 60 m^2 (~650 ft^2) menggunakan 800 pallet
- **Penghargaan:** Juara kompetisi GAU:DI (2008); dipamerkan dalam Biennale Arsitektur Venesia dan berbagai kota lainnya

Pallet House adalah prototipe hunian modular yang dirancang oleh I-Beam Design menggunakan palet kayu bekas sebagai elemen utama dinding dan struktur. Konsep ini memanfaatkan ketersediaan palet yang murah dan mudah diperoleh di seluruh dunia, sekaligus mendorong prinsip keberlanjutan melalui penggunaan material daur ulang.

Konsep Upcycling dan Aksesibilitas Material

Mengubah pallet bekas atau material limbah transportasi menjadi bahan konstruksi fungsional, memberikan kehidupan baru pada material yang biasanya dibuang atau dibakar. Bahan sangat mudah ditemukan secara global, menjadikannya solusi tepat bagi kebutuhan perumahan murah dan cepat di berbagai belahan dunia

Desain Modular & Fleksibel

Bangunan terdiri dari modul-modul standar berupa pallet memudahkan perakitan, pembongkaran, dan adaptasi ukuran sesuai kebutuhan. Cocok digunakan sebagai hunian sementara, kantor darurat, atau tempat tinggal komunitas rendah biaya—inclusif terhadap berbagai skenario sosial.

Efisiensi Energi & Ketahanan Iklim

Struktur berlapis memungkinkan pemasangan isolasi (misalnya: selulosa, jerami, pasir, wol) dan instalasi teknik (pipa, listrik) di antara lapisan pallet. Model pasif yang efisien; estimasi kebutuhan pemanasan hanya 9.5 kWh/m^2/tahun rendah, layak sebagai hunian hemat energi. Pengumpulan air hujan dari atap fungsionalitas tambahan untuk kebutuhan sanitasi sederhana.

Pendekatan Sosial dan Replikasi Global

Prototipe lanjut, seperti Slumtube di Afrika Selatan dirancang melibatkan komunitas lokal dengan bahan ramah lokal (jerami, tanah liat, seng), serta bentuk semi-lingkar untuk efisiensi material. Mampu dibangun sendiri (DIY), cocok untuk program bantuan kemanusiaan, pengungsian, dan proyek perumahan masyarakat rentan.













BAB 3

EKSPLORASI DAN KONSEP RANCANGAN

PROFIL ANAK JALANAN

Di Karawang



Laki - Laki

75%

Perempuan

25%

Rentang usia : 6 –18 tahun
Dominasi : 12 - 18 tahun

Perilaku sehari-hari sebelum Ditampung:

- Mengamen, menjual tisu/bunga, membersihkan kaca mobil di perempatan, atau meminta-minta.
- Tidur di emperan toko, kolong jembatan, atau di sekitar pasar dan stasiun.
- Pola makan tidak teratur, banyak yang mengalami malnutrisi.
- Tingkat kebersihan dan kesehatan rendah.
- Sebagian besar putus sekolah.
- Beberapa terlibat dalam penyalahgunaan lem atau obat-obatan ringan.

Apakah mereka masih punya keluarga?
Sekitar 80% anak jalanan masih memiliki keluarga, namun hubungan yang terjalin cenderung renggang, penuh konflik, atau tidak harmonis. Sebagian besar dari mereka didorong **bahkan dipaksa untuk bekerja membantu perekonomian keluarga,** sehingga kebutuhan emosional dan pendidikan mereka seringkali terabaikan

Latar Belakang:

- Sebagian besar berasal dari keluarga yang miskin
- Banyak dari mereka adalah korban kekerasan dalam rumah tangga, pengabaian orang tua, atau terpaksa bekerja membantu ekonomi keluarga.
- Beberapa adalah anak migran dari luar daerah yang tidak memiliki tempat tinggal tetap.
- Beberapa anak ada yang masih sekolah dan sebagian besar putus sekolah

KAPASITAS RUMAH SINGGAH & PROGRAM LAYANAN

Dari hasil yang didapatkan untuk mengakomodasi jumlah anak jalanan di Karawang, rancangan akan menampung kapasitas sebesar **50 anak.**

Setiap anak akan setiap hari akan mendapatkan pendidikan formal dan non formal dan binaan di rumah singgah. Adapun edukasinya ialah sebagai berikut.

Tahapan Pendidikan dan Pembinaan:

1. **Observasi & Penyesuaian Awal**
   - Melihat latar belakang, minat, dan kondisi psikologis anak.
2. **Pembentukan Karakter**
   - Melalui konseling, pembinaan spiritual (berbasis agama), dan pelatihan dasar etika & kebersihan diri.
   - Program literasi dasar bagi yang belum bisa membaca.
3. **Pendidikan Formal & Non-formal serta Pembinaan Keterampilan**
   - Kelas paket A/B/C untuk menyetarakan pendidikan.
   - Pelatihan keterampilan sederhana seperti seni musik, teater, wirausaha, dan otomotif
4. **Pendampingan Intensif**
   - Bekerja sama dengan psikolog, relawan pendidikan, dan tokoh masyarakat.
   - Mengembalikan semangat belajar dan semangat hidup.

Jabatan/Peran	Jumlah	Keterangan
Pembina	4 orang	Tinggal di Rumah Singgah
Staff Kebersihan	2 orang	Shift pagi & sore
Admin	1 orang	Dokumentasi, laporan
Kepala Staff / Koordinator	1 orang	Kepala operasional
Psikolog / Konselor	1 orang	Bisa part-time
Asisten Pembina	3 orang	Masak, laundry, dll
Security / Satpam	2 orang	Shift siang & malam
Tutor Musik	2 orang	Kegiatan kreatif
Tutor Bengkel / Otomotif	2 orang	Workshop teknik
Tutor Keterampilan dan Wirausaha	2 orang	Gambar, mural
Tutor Kesenian / Tari-Drama	2 orang	Ekspresi budaya
Guru / Pembimbing	10 orang	Rasio 1:5

Anak-anak akan keluar dari rumah singgah ini ketika sudah di fase 3 bulan.

ANALISA POTENSI ANAK JALANAN

Berdasarkan Bakat dan Perilaku Anak Jalanan

	Bakat dan Perilaku	Potensi	Potensi Pemberdayaan
 **Mengamen**	• Umumnya anak jalanan di Cikampek bermain gitar sederhana, menyanyi dengan suara apa adanya, atau menggunakan alat musik seadanya seperti kaleng dan botol • Berani berinteraksi dengan banyak orang tetapi bisa menjadi agresif jika merasa diabaikan.	**Seni Musik dan Pertunjukan**	• Pelatihan Musik & Vokal • Band atau Grup Musik Jalanan • Pementasan di Acara Lokal • Belajar Produksi Musik Digital
 **Menjual Tisu**	• Biasanya menjajakan tisu, koran, atau barang kecil di perempatan jalan atau di sekitar pasar. • Memiliki keterampilan persuasi untuk membujuk orang agar membeli dagangannya.	**Kewirausahaan & Bisnis Kecil**	• Pelatihan Wirausaha Mikro • Manajemen Keuangan Sederhana • Membuat Produk Sendiri
 **Melap Motor/Mobil**	• Menggunakan peralatan seadanya seperti kain lap dan air dari botol bekas. • Bersikap aktif menawarkan jasa, kadang terkesan memaksa jika pelanggan menolak.	**Keterampilan Otomotif & Jasa**	• Pelatihan Bengkel & Detailing Motor/Mobil • Usaha Cuci Motor Mandiri • Pelatihan Montir Dasar
 **Badut Jalanan**	• Menggunakan kostum badut sambil bergoyang dan membuat gerakan-gerakan unik • Terbiasa tampil di depan umum tanpa rasa malu.	**Pelatihan Seni Pertunjukan**	• Entertainer Acara Anak & Event • Pembuatan Konten Digital & Media Sosial • Pelatihan teknik pantomim, seni peran, juggling, atau sulap kecil.

MAPPING PERILAKU ANAK JALANAN

SITE

1 BANGUN TIDUR

2 MENCARI TEMPAT MEMBERSIHKAN DIRI

3 NONGKRONG

4 BEKERJA (MELAP, JUALAN, MENGAMEN)

5 MEMBELI MAKANAN

6 BEKERJA (BADUT, MENGAMEN)

7 BERMAIN

8 TIDUR

ANALISA POTENSI ANAK JALANAN



Tidur beralaskan kardus di bawah fly over

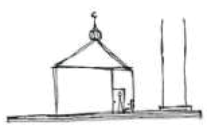


Bangun Tidur

01

Mencari Tempat Membersihkan Diri

02



Membersihkan diri di mushola terdekat





Selalu berkumpul di trotoar dekat pangkalan ojek



Nongkrong

03



Bekerja

04





Mulai mencari uang dengan melap kendaraan, mengamen





Membeli makanan ketika uang mereka cukup untuk membeli makanan



Membeli Makanan

05



Bekerja

06





Anjal lain juga ada yang bekerja dengan menjual tisu dan menjadi badut





Bermain lari-larian bersama anjal lainnya di trotoar dan tak jarang di jalan raya



Bermain

07

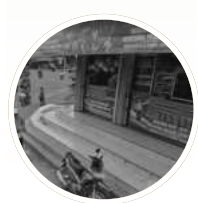


Tidur

08



Tidur di emperan toko/ di bawah fly over menjadi spot utama mereka tidur



KONSEP PENERAPAN PERILAKU KHUSUS TERHADAP ASPEK ARSITEKTURAL





Tidur beralaskan kardus di bawah fly over



- Menciptakan zona dengan bed yang fleksibel dan mudah diatur.
- Ruang kamar tidak boleh terlalu tertutup agar tetap memberi rasa "terbuka" yang mereka akrabi, tapi cukup terlindungi dan membentuk rutinitas baru.





Mencari Tempat Membersihkan Diri



- Mengajarkan menjaga kebersihan diri dan lingkungan
- Menyediakan toilet dengan pilihan spesifikasi toilet jongkok sesuai dengan kebiasaan anak jalanan





Nongkrong di Trotoar



- Merancang taman yang bisa menjadi tempat healing, grounding, namun tetap dalam pengawasan.





Bermain lari-larian di trotoar dan di jalan raya

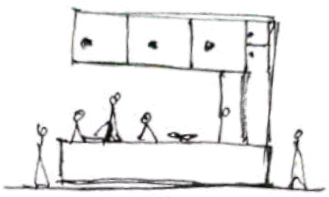


- Buat zona bermain di lahan terbuka hijau dengan permainan yang interaktif





Membeli Makanan



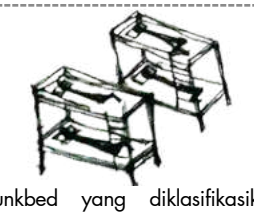
- Menyediakan dapur terbuka tempat anak-anak bisa membantu memasak dan belajar

KONSEP PENERAPAN PERILAKU KHUSUS TERHADAP ASPEK ARSITEKTURAL





Tidur berpindah-pindah di mana saja, seperti di emperan toko dan di trotoar

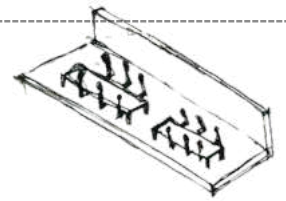


- Area tidur bunkbed yang diklasifikasikan berdasarkan klasifikasi usia anak jalanan





Makan dimana saja tapi lebih sering di jalanan atau di trotoar



- Menggunakan Meja modular untuk area makan tanpa kursi sebagai adaptasi perilaku anak jalanan





Duduk berkumpul bersama anak-anak anjal lainnya di trotoar jalan.



- Ruang dibuat fleksibel untuk berbagai aktivitas seperti belajar, ngobrol, istirahat, bermain, dan berkumpul. Memungkinkan anak-anak duduk dengan bebas



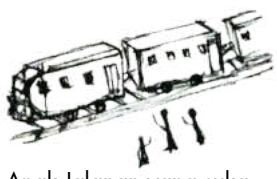


Merenung di sepanjang trotoar sekadar mengamati kehidupan di sekitar.



- Menyediakan ruang terbuka hijau sebagai tempat healing yang membantu mereka merasa tenang, diterima melalui hubungan dengan alam dan lingkungan sekitar.





Anak Jalanan yang suka melambai ke kereta



- Merancang ruang bermain yang memanfaatkan keberadaan jalur kereta sebagai view atau fokus visual, sehingga anak-anak dapat bermain dengan aman sekaligus tetap menikmati interaksi visual dengan kereta.

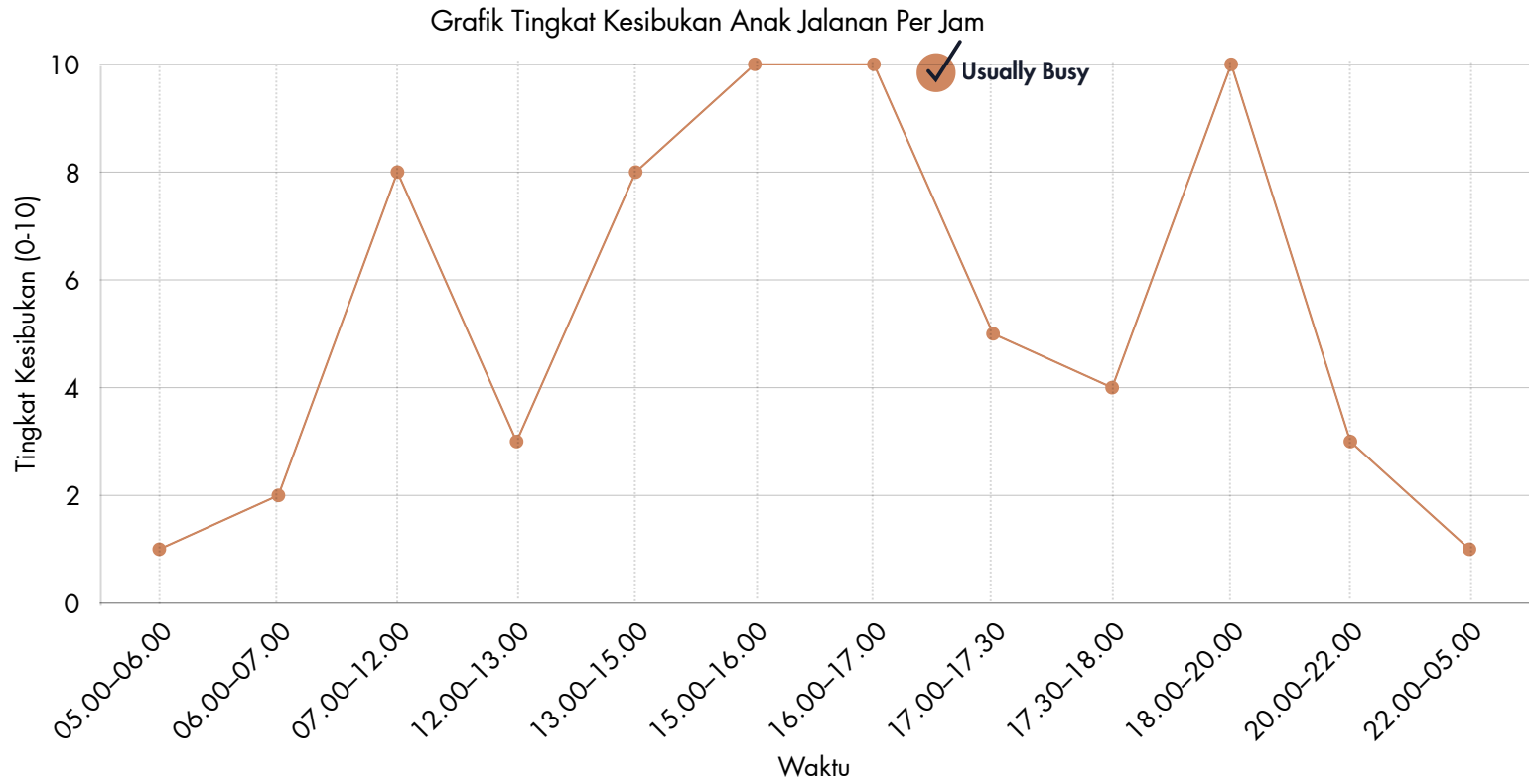
ANALISA AWAL AKTIVITAS & KEBUTUHAN ANAK JALANAN

Berdasarkan Waktu

Waktu	Aktivitas Anak Jalanan yang Tidak Sekolah	Aktivitas Anak Jalanan yang Masih Sekolah	Kebutuhan Ruang
05.00–06.00	Bangun tidur di bawah flyover / pinggir rel	Bangun tidur	Tempat tidur layak / shelter
06.00–07.00	Mencari tempat membersihkan diri	Bersiap ke sekolah	Toilet atau kamar mandi umum
07.00–12.00	Bekerja (Melap-lap motor mobil, Melap sepatu)	Sekolah (Mata pelajaran pagi)	Ruang Keterampilan Dasar (untuk yang tidak sekolah)
12.00–13.00	Membeli makan dari uang hasil bekerja dan istirahat di bawah jembatan flyover	Istirahat dan makan siang	Dapur umum & ruang makan bersama
13.00–15.00	Mengamen kecil-kecilan di sepanjang toko kelontong	Sekolah (Mata pelajaran siang)	Ruang Keterampilan Dasar
15.00–16.00	Bekerja (Melap-lap motor mobil, Menjual Tisu, Mengamen)	Pulang ke rumah	Ruang Keterampilan Dasar
16.00–17.00		Bekerja (jualan tisu, air mineral) di lampu merah	Ruang Keterampilan Dasar
17.00–17.30	Bermain kejar-kejaran di bawah kolong fly over bersama teman-teman atau saudara	Bermain kejar-kejaran di bawah kolong fly over bersama teman-teman atau saudara	Ruang bermain yang aman & Ruang Keterampilan Dasar
17.30–18.00	Nongkrong di bawah kolong fly over	Beristirahat, pulang ke titik kumpul (bawah flyover/trotoar)	Ruang komunal yang ternaungi
18.00–20.00	Bekerja (badut jalanan, mengamen)	Bekerja (mengamen, jualan tisu, air mineral)	Ruang Keterampilan Dasar
20.00–22.00	Menghitung penghasilan dan tidur di emperan toko / bawah flyover	Makan malam bersama kelompok dan berbagi cerita	Shelter tidur & Tempat makan bersama
22.00–05.00	Tidur (sering berpindah jika diusir)	Pulang ke rumah	Shelter 24 jam, ruang penjagaan dan keamanan anak

ANALISA GRAFIK TINGKAT KESIBUKAN ANAK JALANAN

Berdasarkan Waktu



Berdasarkan Grafik Tingkat Kesibukan Anak Jalanan Per Jam dapat disimpulkan bahwa

1. **Waktu Paling Sibuk (Puncak Aktivitas)**
   - Puncak aktivitas anak jalanan terjadi pada pukul 15.00–17.00 dan 18.00–20.00, dengan tingkat kesibukan mencapai 10 (maksimal).
   - Jam ini bertepatan dengan lalu lintas padat, orang-orang pulang kerja atau aktivitas umum masyarakat yang tinggi.

2. **Waktu Aktivitas Sedang-Tinggi**
   - Aktivitas juga tinggi pada pukul 07.00–12.00 dan 13.00–15.00 dengan tingkat kesibukan mencapai 8.
   - Jam ini bertepatan dengan berangkat sekolah/kerja dan waktu istirahat siang.

3. Waktu Aktivitas Rendah
   - Aktivitas anak jalanan menurun drastis pada pukul 05.00–07.00, 12.00–13.00, 17.00–18.00, 20.00–05.00, dengan tingkat kesibukan 1–4.
   - Waktu ini digunakan anak jalanan untuk istirahat, makan, tidur

Pola perilaku anak jalanan ini **mengikuti ritme masyarakat umum, aktif pada saat mobilitas masyarakat tinggi** seperti pagi, siang, dan terutama sore hingga malam awal. Hal ini menunjukkan bahwa **mereka menyesuaikan waktu "kerja" dengan potensi interaksi sosial dan peluang ekonomi yang lebih besar.**

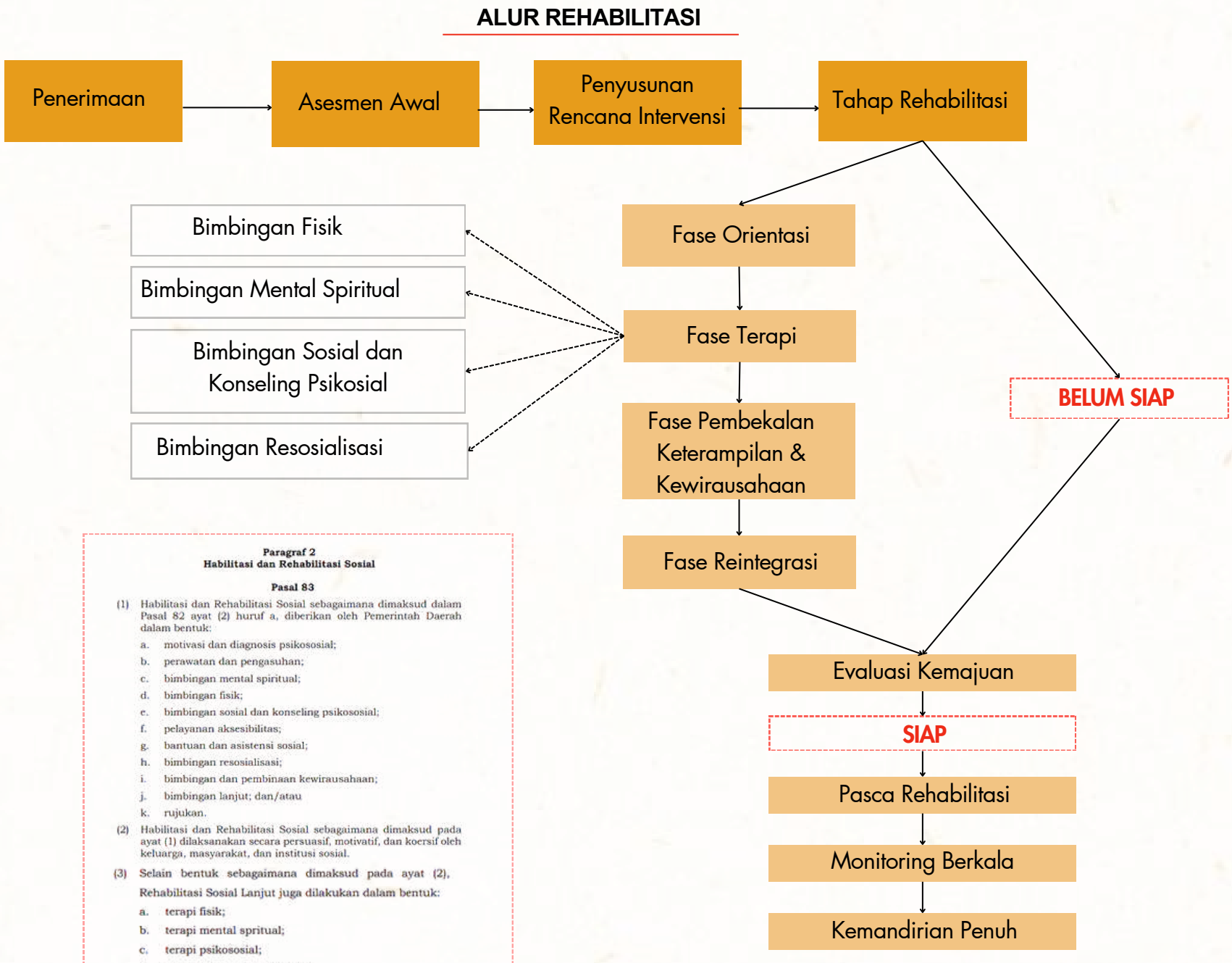
ANALISA GAMBARAN PERILAKU ANAK JALANAN

Berdasarkan Perilaku

Kategori	Perilaku Anak Jalanan	Tujuan	Respon Arsitektural
Perilaku Positif	Mobilitas tinggi & kurang suka dikekang	**Diterapkan agar terbiasa**	• Desain semi-terbuka dengan banyak akses keluar-masuk yang tetap terkontrol. • Ruang fleksibel yang dapat berubah fungsi agar tidak terasa monoton
	Kurang rasa memiliki terhadap tempat tinggal		• Pemberian area personal (locker atau ruang tidur kecil) agar mereka memiliki sense of belonging. • Partisipasi anak dalam dekorasi ruangan untuk meningkatkan keterikatan emosional.
	Terbiasa berinteraksi dalam kelompok kecil & solidaritas tinggi		• Ruang komunal berbentuk melingkar untuk meningkatkan interaksi alami. • Area duduk informal seperti amphitheater mini atau lesehan.
Perilaku Negatif	Kurang terbiasa dengan kebersihan & sanitasi yang baik	**Dipaksa agar berubah**	• Fasilitas sanitasi yang menarik dan mudah diakses dengan signage edukatif. • Penerapan sistem sanksi/reward sederhana untuk menjaga kebersihan.
	Pola hidup spontan & tidak teratur		• Zonasi ruang dengan alur yang jelas namun fleksibel. • Jadwal visual di dinding agar mereka mulai terbiasa dengan struktur.
	Sering mencari cara untuk mandiri & menghasilkan uang		• Workshop keterampilan dan kios mini untuk latihan kewirausahaan. • Program pelatihan dengan sistem mentoring dari komunitas lokal
	Tertarik dengan seni jalanan & ekspresi bebas		• Dinding mural yang bisa dicat ulang untuk kreativitas. • Studio musik atau ruang seni untuk menyalurkan ekspresi mereka.
	Kecenderungan agresif atau defensif		• Ruang konseling privat untuk mendukung pemulihan emosional. • Area relaksasi dengan elemen alami seperti air dan tanaman hijau.
	Terbiasa dengan kebisingan jalanan & lingkungan luar		• Buffer zone dengan taman atau vegetasi untuk meredam kebisingan. • Material penyerap suara untuk menciptakan ketenangan.

SKEMA ALUR REHABILITASI ANAK JALANAN

Rehabilitasi pada rumah singgah akan disesuaikan dengan **Peraturan Daerah Kabupaten Karawang Nomor 5 Tahun 2020.**
Berikut ini adalah skema alur pemberdayaan rehabilitasi anak jalanan



Paragraf 2
Habilitasi dan Rehabilitasi Sosial

Pasal 83

(1) Habilitasi dan Rehabilitasi Sosial sebagaimana dimaksud dalam Pasal 82 ayat (2) huruf a, diberikan oleh Pemerintah Daerah dalam bentuk:
   a. motivasi dan diagnosis psikososial;
   b. perawatan dan pengasuhan;
   c. bimbingan mental spiritual;
   d. bimbingan fisik;
   e. bimbingan sosial dan konseling psikososial;
   f. pelayanan aksesibilitas;
   g. bantuan dan asistensi sosial;
   h. bimbingan resosialisasi;
   i. bimbingan dan pembinaan kewirausahaan;
   j. bimbingan lanjut; dan/atau
   k. rujukan.

(2) Habilitasi dan Rehabilitasi Sosial sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilaksanakan secara persuasif, motivatif, dan koersif oleh keluarga, masyarakat, dan institusi sosial.

(3) Selain bentuk sebagaimana dimaksud pada ayat (2), Rehabilitasi Sosial Lanjut juga dilakukan dalam bentuk:
   a. terapi fisik;
   b. terapi mental spritual;
   c. terapi psikososial;
   d. terapi untuk penghidupan;
   e. dukungan aksesibilitas; dan/atau
   f. bentuk lainnya yang mendukung keberfungsian sosial.

ANALISIS KEBUTUHAN RUANG

HUNIAN

JENIS RUANG	SIFAT RUANG	STANDAR	PERHITUNGAN	SUMBER	LUAS (M^2)
Hunian Laki-laki (<12 tahun)	Semi Privat	Kapasitas: 15 orang Standar 1 orang : 4,2 m^2 Tempat tidur 70×180 (7) Lemari 60×120 (15)	15×4,2 = 63 m^2 0,7×1,8×7 = 9 m^2 0,6×1,2×15 = 10,8 m^2	ANS	82,8
Hunian Perempuan (<12 tahun)	Semi Privat	Kapasitas: 10 orang Standar 1 orang 4,2 m^2 Tempat tidur 70×180 (3) Lemari 60×120 (6)	6×4,2 = 25,2 m^2 0,7×1,8×3 = 3,8 m^2 0,6×1,2×6 = 4,3 m^2	ANS	33,5
Hunian Laki-laki (>12 tahun)	Semi Privat	Kapasitas: 15 orang Standar 1 orang 4,2 m^2 Tempat tidur 70×180 (7) Lemari 60×120 (15)	15×4,2 = 63 m^2 0,7×1,8×7 = 9 m^2 0,6×1,2×15 = 10,8 m^2	ANS	82,8
Hunian Perempuan (>12 tahun)	Semi Privat	Kapasitas: 10 orang Standar 1 orang 4,2 m^2 Tempat tidur 70×180 (3) Lemari 60×120 (6)	6×4,2 = 25,2 m^2 0,7×1,8×3 = 3,8 m^2 0,6×1,2×6 = 4,3 m^2	ANS	33,5
Perpustakaan	Semi Publik	Kapasitas: 30 orang, 0,14 m^2/orang Kapasitas: 3 orang, 3,2 m^2/orang Kapasitas: 30 orang, 0,8 m^2/orang 500 buku: 1 m^2/100 buku	30×0,14 = 4,2 m^2 3×3,2 = 9,6 m^2 30×0,8 = 24 m^2 500/100×1 = 5 m^2	ANS	43
Ruang Konsultasi	Semi Privat	Kapasitas: 3 orang Standar 1 orang 2,7 m^2	3×2,7 = 8,1 m^2	ANS	8,1
KM/WC	Privat	Kapasitas: 10 orang 2 WC (2×10 = 20 m^2) 1 Urinoir (1×2 = 2 m^2) 2 Wastafel (0,5×0,4×2 = 0,4 m^2)	Total: 22,4 m^2 → dibulatkan 23 m^2	ANS	23
Gudang	Semi Privat	8 m^2	8 m^2	AD	8
Sub Total					**315 m^2**
Sirkulasi (20%)					**63 m^2**
Jumlah Total					**378 m^2**

PEMBINAAN DAN PELATIHAN

JENIS RUANG	SIFAT RUANG	STANDAR	PERHITUNGAN	SUMBER	LUAS
Lapangan	Publik	30 x 18 m	-	AD	540 m^2
Ruang Pelatihan Wirausaha	Semi Publik	Kapasitas: 20 orangStandar: 1,8 m^2Meja: 80×120 (20 unit)Kursi: 60×60 (20 unit)	20 x 1,8 m^2 = 36 m^2 80×120×15 = 14,4 m^2 60×60×15 = 5,4 m^2 60×120×15 = 10,8 m^2	ANS	66,5 m^2
Ruang Pelatihan Bengkel	Semi Publik	Kapasitas: 20 orangStandar: 1,8 m^2 Area alat: 3×5 = 15 m^2 Area Parkir : 6×6 = 36 m^2	20 x 1,8 m^2 = 36 m^2 3 x 5 = 15 m^2 6 x 6 = 36 m^2	ANS	87 m^2
Studio Teater	Semi Publik	Kapasitas: 20 orangStandar: 1,8 m^2Kursi: 60×60 (20 unit)Panggung latihan: 3×5 m	20 x 1,8 m^2 = 36 m^2 3 x 5 m^2 = 15 m^2 60×60×15 = 5,4 m^2 60×120×15 = 10,8 m^2	ANS	67,2 m^2
Studio Musik	Semi Publik	Kapasitas: 20 orangStandar: 1,8 m^2Area alat musik: 12 m^2	20 x 1,8 m^2 = 36 m^2 3 x 4 m^2 = 12 m^2	ANS	48 m^2
KM/WC	Privat	Kapasitas: 10 orangWC/KM: 200×2001 WC: 5 org = 2 unitUrinoir: 100×1001 unit: 5 org = 2 unitStandar: 10 orangWastafel: 50×401 unit: 5 org = 2 unit	2 x 10 = 20 m^2 1 x 2 = 2 m^2 0,5 x 0,4 x 2 = 0,4 m^2	ANS	22,4 m^2
Gudang	Semi Privat	-	8 m^2	AD	8 m^2
Sub Total					**839,1 m^2**
Sirkulasi (20%)					**167,8 m^2**
Jumlah Total					**1006 m^2**

ANALISIS KEBUTUHAN RUANG

PENGELOLAAN

JENIS RUANG	SIFAT RUANG	STANDAR	PERHITUNGAN	SUMBER	LUAS
R. Pemimpin	Semi Privat	Kapasitas: 1 orang Standar 1 orang 20 m^2	1 × 20 = 20 m^2	ANS	20 m^2
R. Sekretaris	Semi Privat	Kapasitas: 1 orang Standar 1 orang 6 m^2	1 × 6 = 6 m^2	ANS	6 m^2
R. Bendahara	Semi Privat	Kapasitas: 1 orang Standar 1 orang 6 m^2	1 × 6 = 6 m^2	ANS	6 m^2
R. Staf Administrasi	Semi Privat	Kapasitas: 3 orang Standar 1 orang 6 m^2	3 × 6 = 24 m^2	ANS	24 m^2
Ruang Rapat	Semi Privat	Kapasitas: 10 orang Standar 1 orang 6 m^2	10 × 6 = 60 m^2	ANS	60 m^2
KM/WC	Privat	Kapasitas: 10 orang WC/KM 200 x 200 1 WC 5 org = 2 unit	2 × 10 = 20 m^2 1 × 2 = 2 m^2 0.5 × 0.4 × 2 = 0.4 m^2	ANS	22.4 m^2
Gudang	Semi Privat	4 m^2		AD	4 m^2
Pantry	Semi Privat	Kapasitas 2 orang Standar 1 orang 1.44 Kompor gas 60 × 120 (1 unit) Lemari 60 × 120 (1 unit)	4 × 1.44 = 5.76 m^2 0.6 × 1.2 = 0.72 m^2 0.6 × 1.2 = 0.72 m^2	ANS	22.4 m^2
Sub Total					**165 m^2**
Sirkulasi 20%					
Jumlah					**198 m^2**

TEMPAT IBADAH & SERVICE

JENIS RUANG	SIFAT RUANG	STANDAR	PERHITUNGAN	SUMBER	LUAS
Tempat Ibadah					
Ruang Solat	Semi Privat	Kapasitas: 100 orang Standar 1 orang: 0,6 × 1,2	0,72 × 100 = 72 m^2	ANS	72 m^2
Ruang Wudhu (laki-laki & perempuan)	Semi Privat	1 kran (10 orang) Luas 1 kran = 1 m^2	100/10 × 1 m^2 = 10 m^2	ANS	10 m^2
WC	Privat	Kapasitas 10 orang WC/KM 200×200 1 WC 5 org = 2 unit Urinoir 100×100 1 unit 5 org = 2 unit Standar 10 orang Wastafel 50×40 1 unit 5 org = 2 unit	10×2=20 m^2 1×2=2 m^2 0,5×0,4×2=0,4 m^2	ANS	48 m^2
Subtotal Tempat Ibadah					**130 m^2**
Sirkulasi 20%					**26 m^2**
Jumlah					**156 m^2**
Service					
Ruang Makan	Semi Publik	Kapasitas 50 orang Standar 2 m^2 per orang	50 × 2 = 200 m^2	ANS	200 m^2
Dapur	Semi Privat	40% dari Ruang Makan	40% × 200 = 80 m^2	ANS	80 m^2
Pompa	Semi Privat	24 m^2		AD	24 m^2
Diesel	Semi Privat	68 m^2		AD	68 m^2
Gudang	Semi Privat	12 m^2		AD	12 m^2
Subtotal Service					**384 m^2**
Sirkulasi 20%					**76,8 m^2**
Jumlah Service					**461 m^2**

ANALISIS KEBUTUHAN RUANG

RUANG LUAR

JENIS RUANG	SIFAT RUANG	STANDAR	PERHITUNGAN	SUMBER	LUAS
Parkir Karyawan	Publik	12,5 m^2 (1 mobil) 2,5 m^2 (1 motor)	• Jumlah total pengelola: 20 orang • Naik mobil: 35% 35% × 20 × 12,5 = 87,5 m^2 • Naik motor: 40% 40% × 20 × 2,5 = 20 m^2	ANS	107,5 m^2
Parkir Pengunjung	Publik	12,5 m^2 (1 mobil) 2,5 m^2 (1 motor)	• Jumlah pengunjung: 30 orang • Naik mobil: 35% • 35% × 30 × 12,5 = 131,25 m^2 • Naik motor: 40% • 40% × 30 × 2,5 = 30 m^2	ANS	161,25 m^2
Sirkulasi Kendaraan	Publik	Mendominasi Kendaraan: 25%	• 25% × 5.485 m^2 = 1.371 m^2	ANS	1.371 m^2
Sirkulasi Pejalan Kaki	Publik	Mendominasi Pejalan Kaki: 10%	• 10% × 1.371 m^2 = 137,1 m^2	ANS	137,1 m^2
Total					**1.640 m^2**

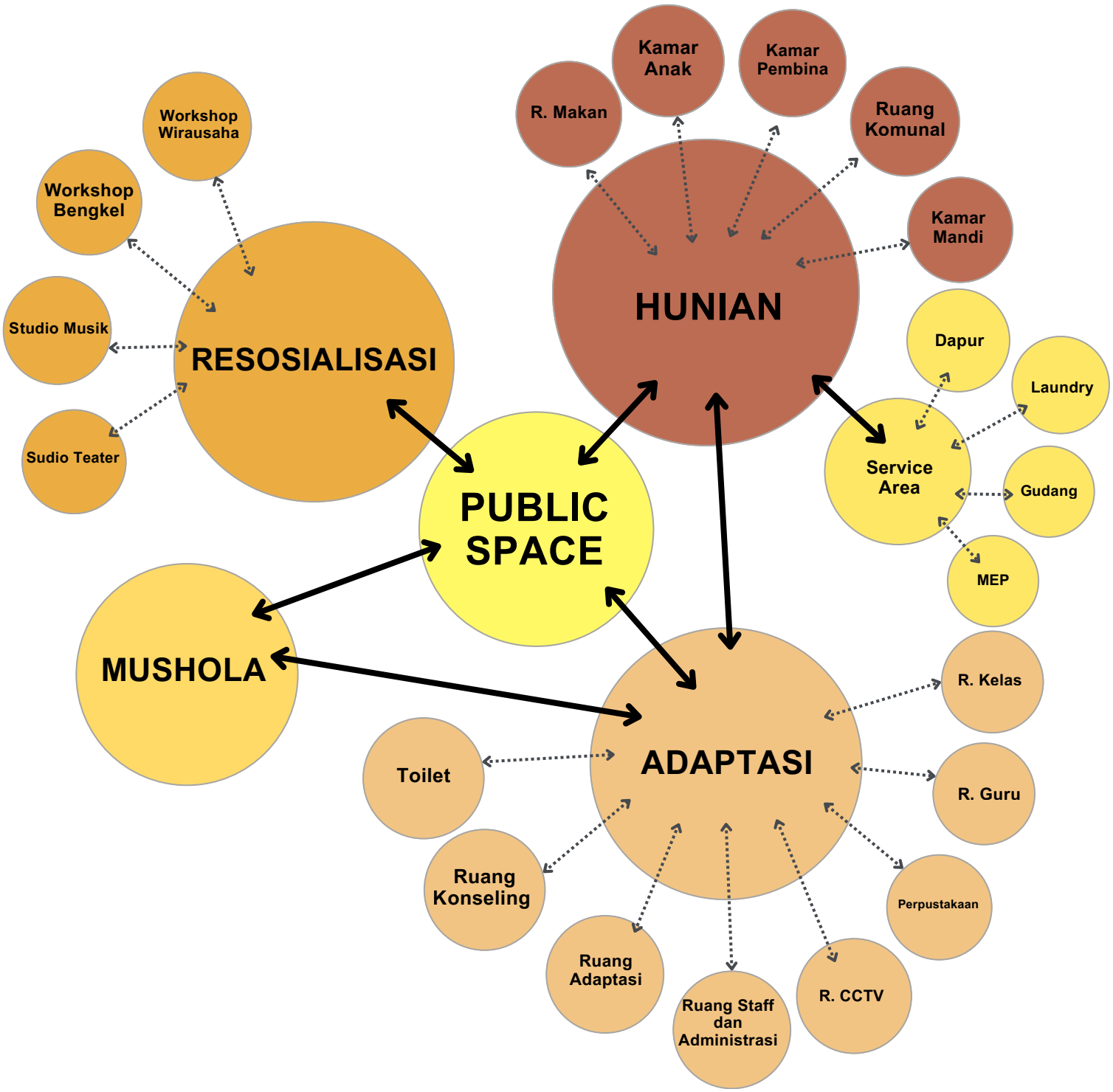
FUNGSI SEKUNDER - PERMANEN

JENIS AKTIVITAS	SIFAT AKTIVITAS	SIRKULASI	KAPASITAS PENGGUNA	RENTANG WAKTU	RUANG
Melayani dan menerima servis bengkel	Publik, rutin	Masuk bengkel → Memarkir kendaraan → Membenahi kendaraan → Keluar bengkel	≤ 10 anak jalanan, ≤ 15 pengunjung	1 – 8 jam	Bengkel
Membaca dan mencari referensi buku	Publik, rutin	Mendaftar → Membaca buku → Melayani pengunjung → Mengembalikan buku → Keluar ruangan	≤ 50 anak jalanan, 5 pengurus, ≤ 10 pengunjung	1 – 8 jam	Perpustakaan
Pelatihan bengkel	Publik, rutin	Masuk kelas → Belajar di ruangan → Istirahat → Belajar di luar ruangan → Keluar	≤ 20 anak jalanan, 2 guru, ≤ 10 pengunjung	1 – 2 jam	Bengkel
Pelatihan seni dan wirausaha, tari, teather, musik	Publik, rutin	Masuk kelas → Belajar di ruangan → Istirahat → Belajar di luar → Keluar kelas	≤ 30 anak jalanan, 2 guru, ≤ 10 pengunjung	1 – 2 jam	Ruang workshop seni & studio (tari, theather musik, lukis)

FUNGSI SEKUNDER - TEMPORER

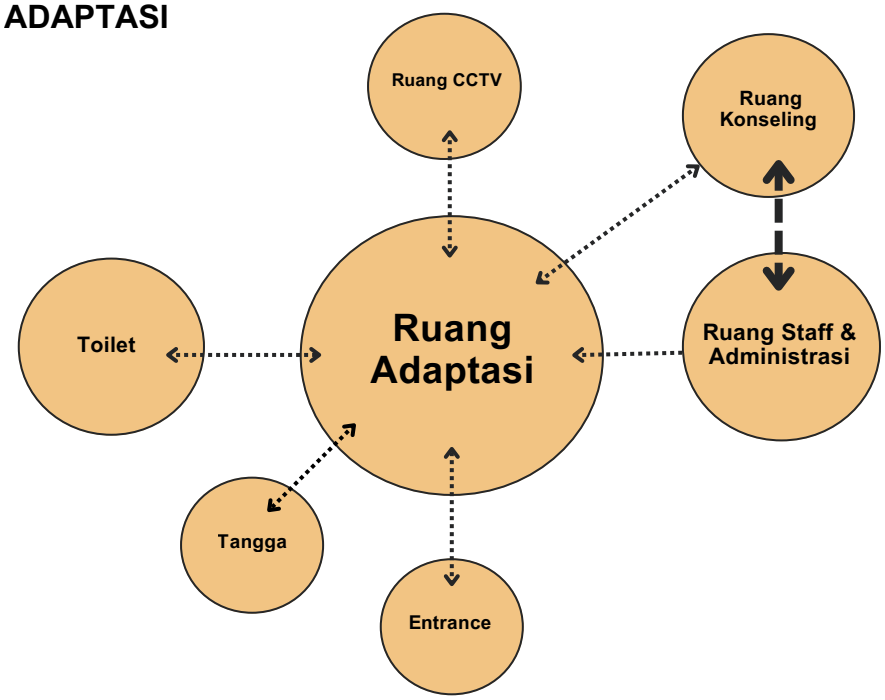
JENIS AKTIVITAS	SIFAT AKTIVITAS	SIRKULASI	KAPASITAS PENGGUNA	RENTANG WAKTU	RUANG
Pameran karya lukis dan fashion	Publik, rutinitas tahunan	Masuk ruangan → Berkeliling → Duduk → Membeli karya → Keluar ruangan	≤ 20 anak jalanan, 5 pengurus, ≤ 100 pengunjung	1 – 1,5 jam	Ruang Display
Mengadakan & melihat pentas seni	Publik, rutinitas tahunan	Masuk ruangan → Duduk → Menampilkan pentas seni → Keluar ruangan	≤ 20 anak jalanan, 5 pengurus, ≤ 20 pengunjung	2 – 4 jam	Stage
Berjualan	Publik, rutin	Masuk kedai → Melayani pelanggan ↔ Memesan → Berbincang → Menutup kedai → Keluar kedai	≤ 5 anak jalanan, ≤ 50 pengunjung	1 – 8 jam	Tenant

PROGRAM RUANG

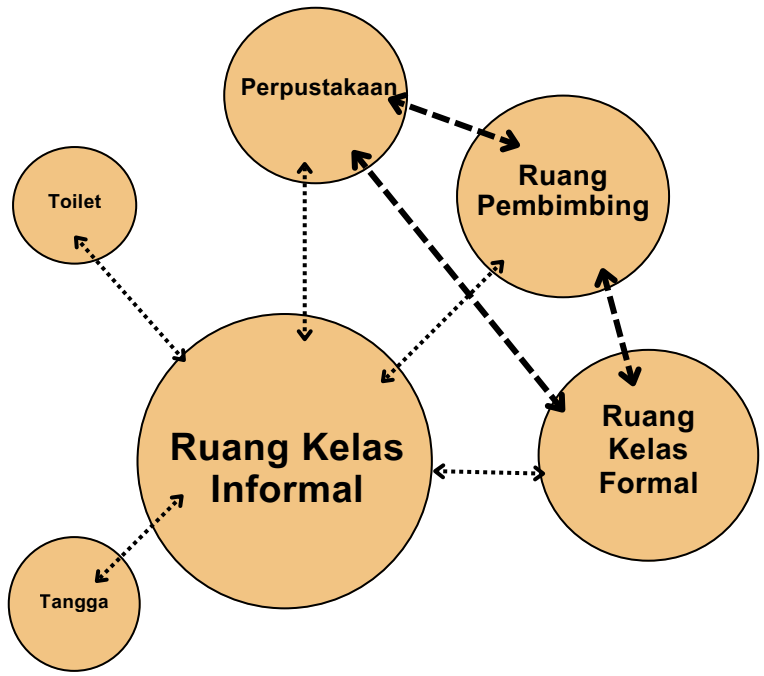


PROGRAM RUANG

ADAPTASI

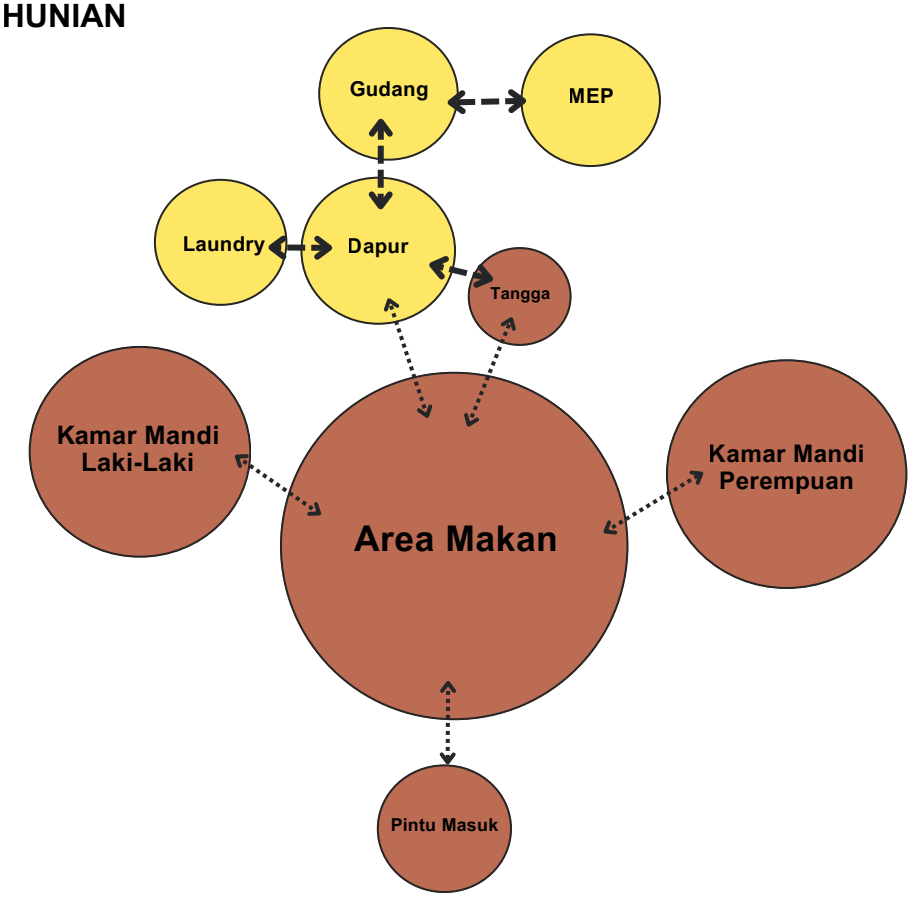


LANTAI 1

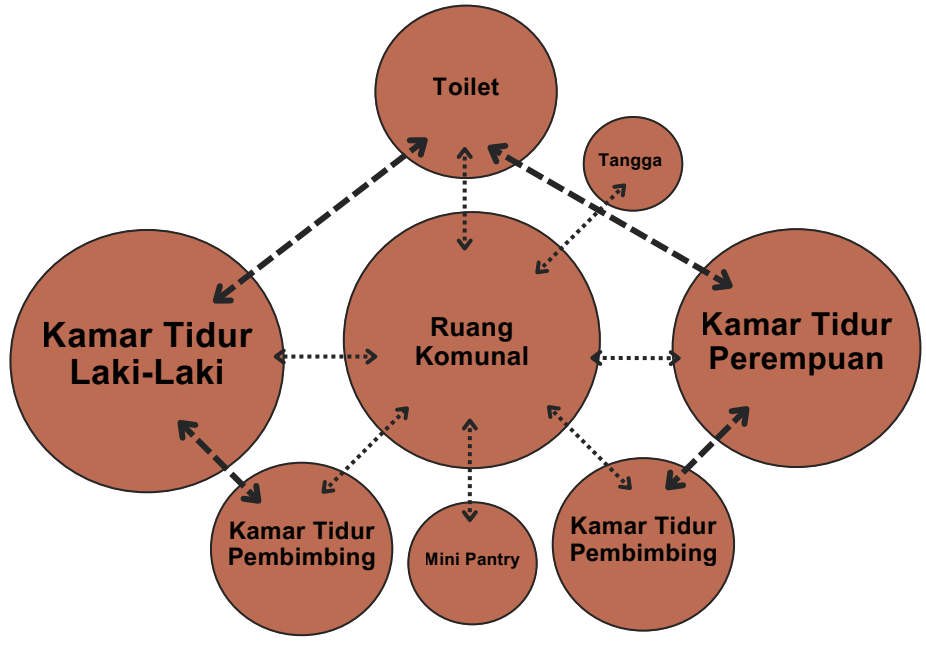


LANTAI 2

HUNIAN



LANTAI 1

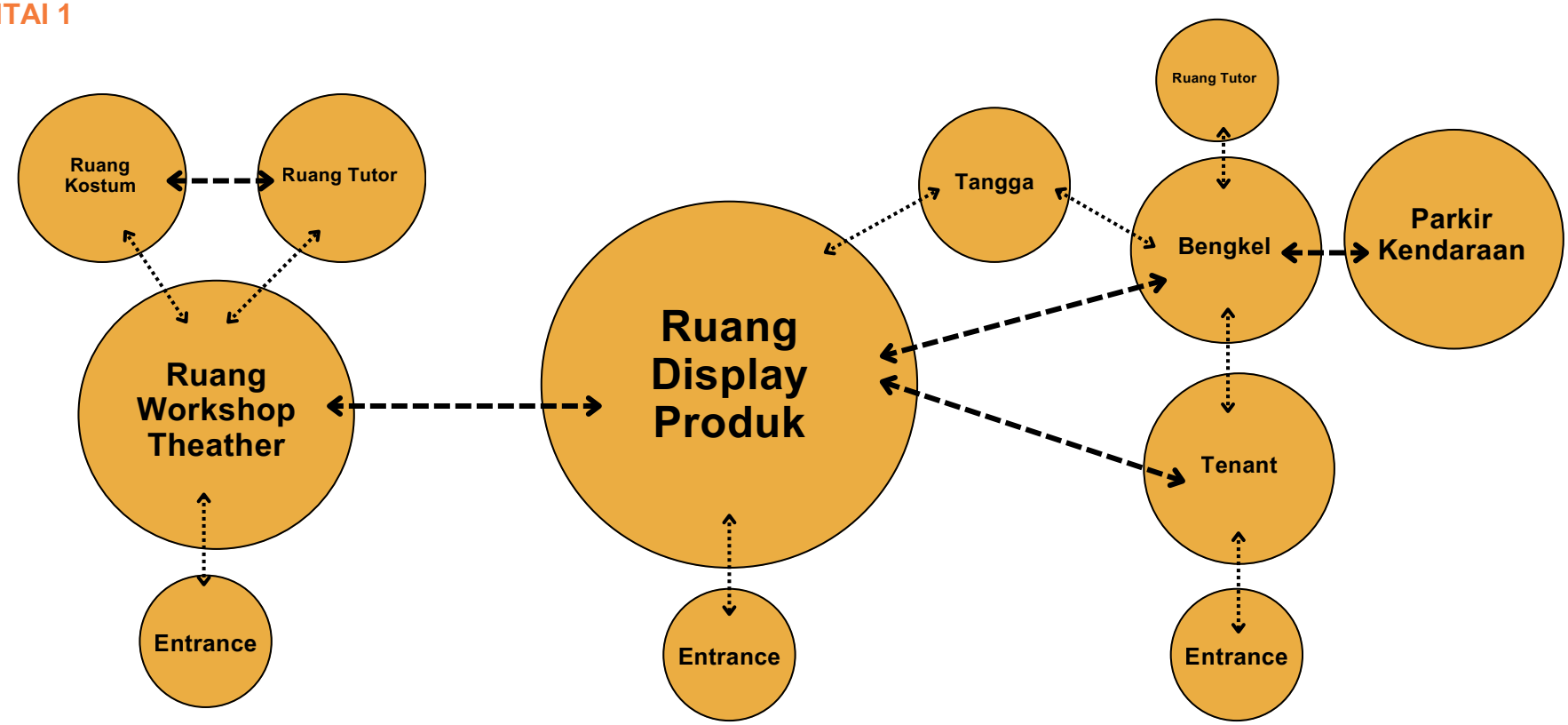


LANTAI 2

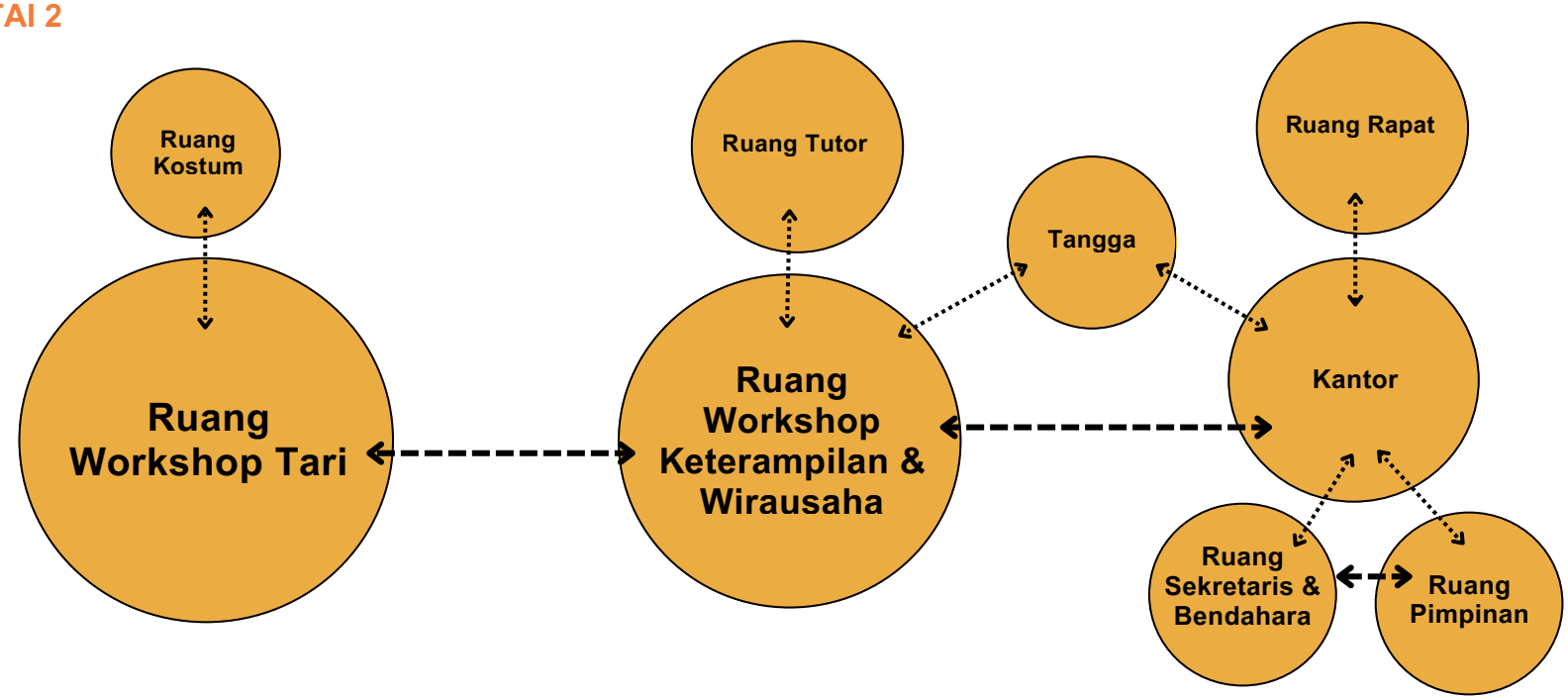
PROGRAM RUANG

RESOSIALISASI

LANTAI 1



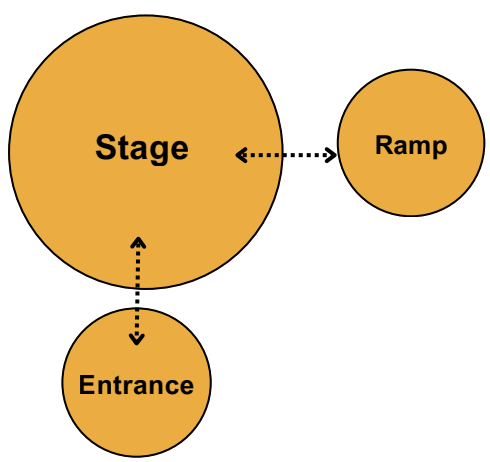
LANTAI 2



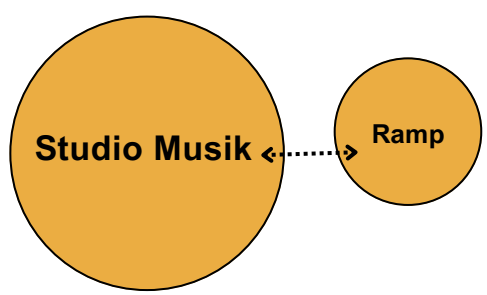
PROGRAM RUANG

STUDIO MUSIK

LANTAI 1

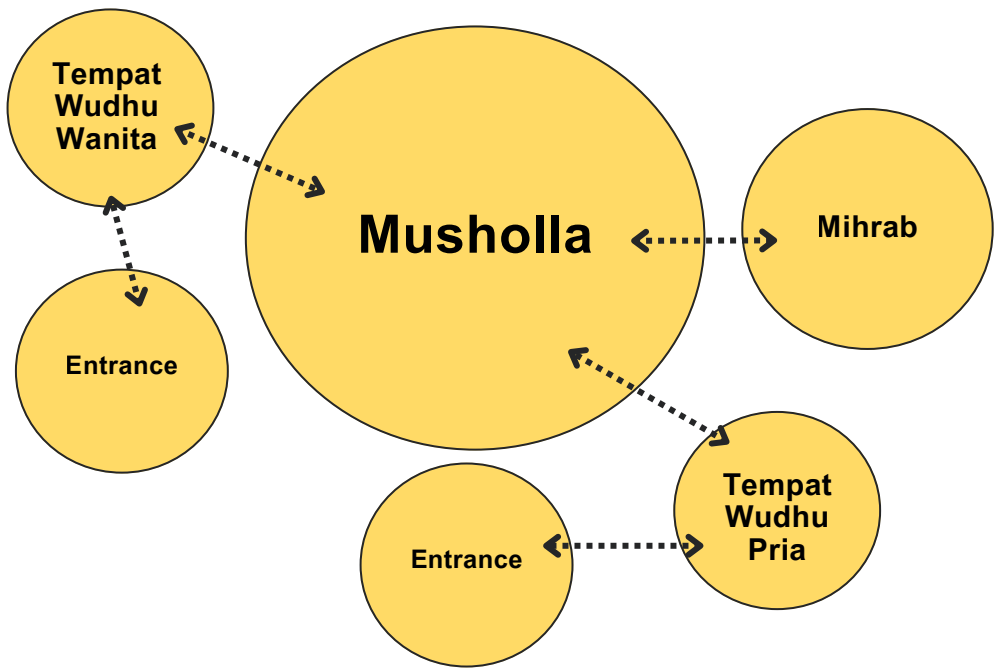


LANTAI 2



IBADAH

LANTAI 1



PROGRAM RUANG

Diagram ini menunjukkan skema program ruang untuk Rumah Singgah dan Pemberdayaan Anak Jalanan, dengan pembagian ruang berdasarkan fungsi utama yang saling terhubung. Terdapat lima ruang utama, yaitu Public Space, Edukasi, Hunian, Kesehatan, dan Penerimaan.

1. **Public Space berfungsi sebagai area komunal yang menjadi pusat aktivitas sosial, di mana anak-anak dapat berinteraksi, bersosialisasi, dan mengembangkan keterampilan sosial.** Area ini mencakup toko mini sebagai bagian dari pelatihan kewirausahaan, serta akses langsung ke zona lain seperti edukasi, hunian, dan kesehatan.
2. **Penerimaan menjadi titik awal interaksi anak-anak dengan rumah singgah ini.** Ruang ini mencakup lobby, ruang tunggu dan area santai, ruang tamu, ruang meeting, serta ruang staff dan administrasi yang bertugas mengelola operasional dan program rumah singgah.
3. **Hunian menyediakan tempat tinggal yang aman dan nyaman bagi anak-anak jalanan yang membutuhkan tempat berlindung.** Area ini mencakup kamar anak, kamar pembimbing, ruang komunal, kamar mandi, ruang makan berfungsi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dan membangun kebersamaan.
4. **Edukasi menjadi ruang utama untuk pembelajaran dan pengembangan kreativitas anak. Terdapat ruang kelas, ruang bermain, ruang komputer, studio seni, teater mini, serta workshop dan perpustakaan sebagai sarana pembelajaran dan eksplorasi bakat anak-anak.** Edukasi tidak hanya berfokus pada akademik, tetapi juga pelatihan keterampilan praktis yang dapat menjadi bekal bagi masa depan mereka.
5. **Kesehatan merupakan area yang memberikan perhatian pada kesejahteraan fisik dan mental anak-anak.** Terdapat UKS untuk pemeriksaan kesehatan ringan, ruang konseling dan terapi untuk pendampingan psikologis, ruang isolasi untuk perawatan khusus, serta ruang meditasi dan relaksasi yang berfungsi sebagai tempat menenangkan diri.
6. **Mushola sebagai fasilitas ibadah yang memberikan kenyamanan spiritual.**
7. **Service area berfungsi sebagai fasilitas pendukung untuk menunjang operasional harian serta kenyamanan penghuni**

PENERAPAN PERILAKU DALAM DESAIN

PENERAPAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU DALAM DESAIN

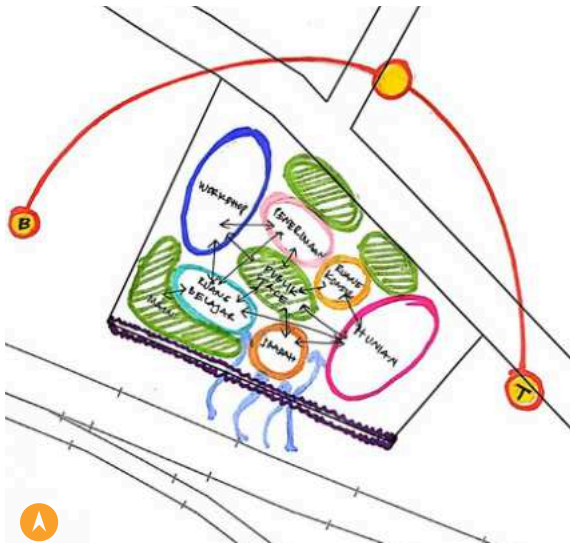
Berikut adalah penerapan variabel arsitektur perilaku pada konsep rumah Singgah.

VARIABEL	KONSEP PENERAPAN ARSITEKTUR PERILAKU DALAM DESAIN
Ruang	• Ruang dibagi dalam beberapa zona berdasarkan tingkat privasi: 1) Zona Publik (area penerimaan, ruang tamu, galeri hasil karya), 2) Zona Semi-Publik (ruang belajar, pelatihan keterampilan, ruang serbaguna), 3) Zona Privat (asrama, ruang konseling, area istirahat staf). • Ruang dinamis dengan berbagai aktivitas untuk mencegah kejenuhan anak-anak. • Ruang terbuka dan tidak masif agar memberikan kesan ramah dan mengurangi rasa tertekan bagi anak-anak yang baru masuk.
Ukuran dan Bentuk	• Bentuk bangunan praktis dengan tampilan sederhana dan informal. • Kombinasi bentuk kotak dan lengkung untuk menciptakan kesan ramah serta efisien dalam pemanfaatan ruang dan sirkulasi. • Ruang multifungsi yang dapat diadaptasi untuk berbagai aktivitas
Perabot dan Penataannya	• Penataan perabot mempertimbangkan kelancaran sirkulasi dan kemudahan akses anak-anak. • Menggunakan perabot modular dan multifungsi (misalnya meja lipat, bangku dengan penyimpanan, tempat tidur bertingkat). • Area penyimpanan dibuat sederhana untuk membentuk kebiasaan keteraturan tanpa menekan anak-anak.
Warna	• Warna cerah seperti kuning, hijau, dan biru digunakan untuk menciptakan suasana aktif dan ceria yang berpengaruh positif pada psikologi anak-anak. • Warna terang membantu meningkatkan pencahayaan alami dan menciptakan atmosfer ruangan yang lebih terbuka dan hangat.
Suara, Temperatur, dan Pencahayaan	• Area hunian dan ruang pelatihan ditempatkan jauh dari sumber bising seperti jalan raya atau area servis. • Memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami dengan banyak bukaan, skylight, dan ventilasi silang. • Menggunakan material peredam suara untuk mengurangi kebisingan dari luar. • Penerangan hemat energi untuk mendukung aktivitas malam tanpa mengganggu kenyamanan penghuni.

ALTERNATIF ZONASI RUANG

Terhadap Respon Site Tapak

1



- Zonasi ruang disesuaikan dengan iklim setempat: hunian (merah) di timur untuk menangkap matahari pagi, workshop (biru) di barat untuk aktivitas sore.
- Area bermain (arsir hijau) berfungsi sebagai buffer kebisingan kereta api, sementara sirkulasi antara zona ibadah dan ruang belajar mendukung aliran udara integrasi antar fungsi utama.

2



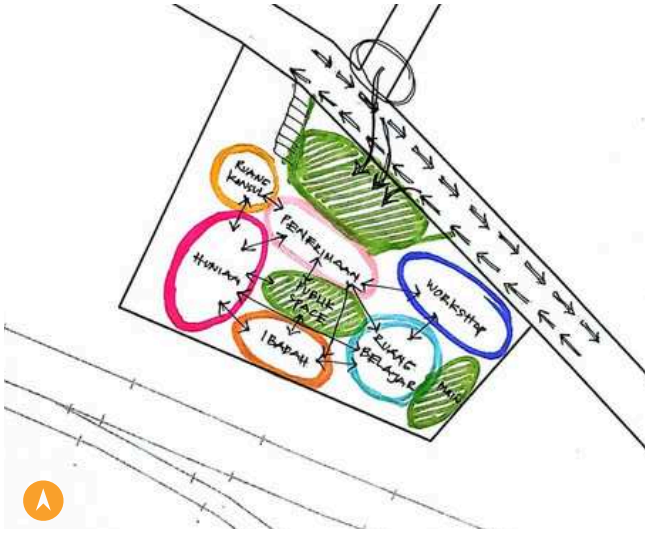
- Area penerimaan ditempatkan di timur untuk memudahkan akses anak jalanan.
- Hunian (merah) dan ruang belajar (biru muda) berada di area dalam untuk pembinaan lanjutan, sementara ruang workshop (biru) diletakkan agar aktivitasnya mudah terlihat oleh anak jalanan dan warga sekitar.

3



- View kereta api direspons dengan menempatkan area bermain (arsir hijau) sebagai pengalih pandangan, menggantikan dinding masif sebagai penghalang.
- Area ibadah (coklat) diletakkan didepan agar bisa diakses oleh anak jalanan, pengurus dan pengunjung secara langsung

4

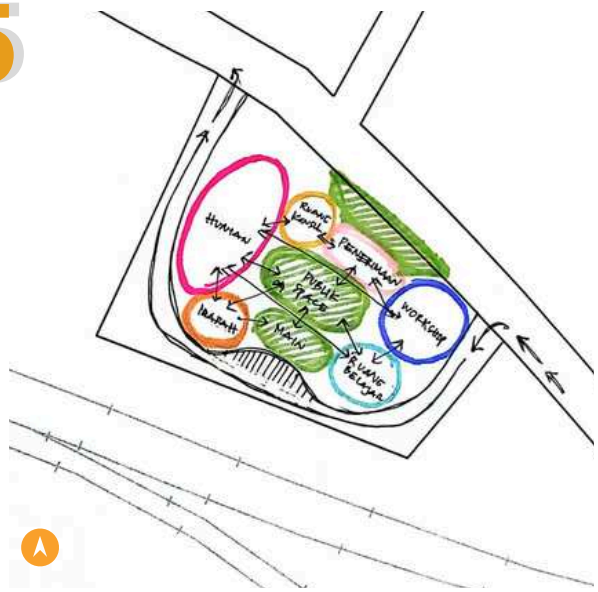


- Lokasi di pertigaan memudahkan akses kendaraan dan pejalan kaki ke area penerimaan (arsir hijau) yang terbuka.
- Workshop (lingkaran biru) diletakkan di depan untuk kemudahan koneksi dengan jalan, namun tetap dapat diakses dari dalam. sementara hunian (merah) dan ruang belajar (biru muda) ditempatkan lebih dalam untuk menjaga privasi dan fokus.

ALTERNATIF PROGRAM RUANG

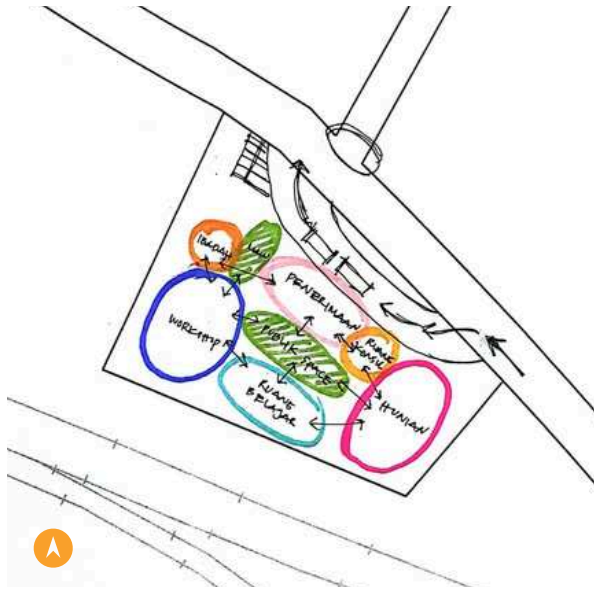
Terhadap Respon Site Tapak

5



- Akses kendaraan dirancang melingkar ke area dalam, dengan parkir di belakang agar tidak mengganggu sirkulasi, serta terhubung dengan area bermain dan ruang publik (arsir hijau).

6



- Drop-off ditempatkan secara strategis untuk meminimalkan gangguan lalu lintas di jalan utama, termasuk aktivitas angkot yang sering mengetem di depan site
- Hunian (pink) diposisikan dekat entrance agar pengguna mudah menuju area kegiatan utama.

7



- Zona fungsi publik dan semi-publik terletak pada bagian paling depan bangunan, diikuti oleh zona semi-private kemudian zona private.
- Zona publik sebagai zona transisi
- Sirkulasi penerimaan terdapat pada bagian depan

PEMBOBOTAN ALTERNATIF

Terhadap Respon Site Tapak

ASPEK PENILAIAN

NO.	KATEGORI	KRITERIA	BOBOT
1.	**Tata Lansekap**	• Ruang terbuka diarahkan membentuk zona buffer yang cukup luas di sepanjang batas tapak yang berhadapan langsung dengan rel kereta api, jalan raya, dan titik-titik angkot ngetem.	**3**
		• Koridor lanskap harus memudahkan transisi antar zona tanpa menyebabkan benturan aktivitas.	
		• Terdapat ruang terbuka hijau di area semi-publik untuk aktivitas anak-anak dan pengunjung, yang tetap terkontrol dari akses luar.	
2.	**Tata Ruang**	• Zonasi ruang mendukung wayfinding anak jalanan ketika pertama kali masuk	**4**
		• Hubungan antar ruang memudahkan dalam pemantauan atau pengawasan aktivitas anak oleh pembimbing	
		• Arah orientasi zona ruang utama menghindari langsung menghadap ke sumber kebisingan tinggi seperti rel kereta dan jalan besar.	
		• Area bermain atau kegiatan luar ditempatkan jauh dari batas jalan raya, untuk meminimalkan risiko anak-anak keluar tanpa pengawasan.	
		• Hubungan antar ruang memastikan bahwa pengunjung umum tidak langsung bisa mengakses zona privat.	
3.	**Sirkulasi**	• Jalur masuk anak jauh dari titik kemacetan dan lalu lintas padat untuk mencegah interaksi langsung dengan area rawan (pertigaan dan tempat pemberhentian angkot)	**3**
		• Sistem keluar site diarahkan ke jalur yang berbeda dengan jalur masuk (one-way system) untuk memecah titik temu kendaraan dan mengurangi potensi bottleneck di akses utama.	
TOTAL BOBOT			**10**

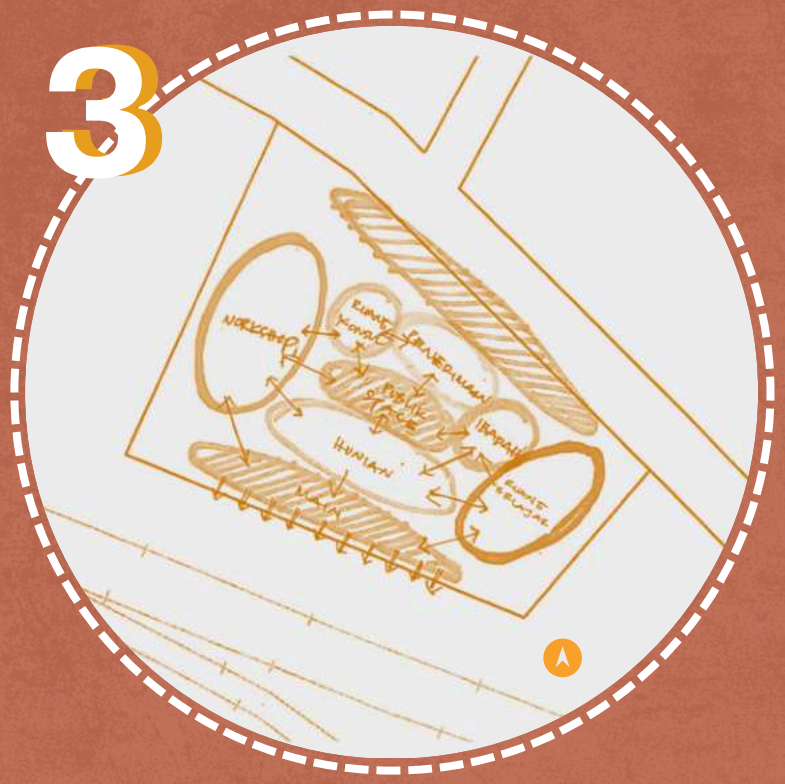
PENILAIAN ALTERNATIF

KRITERIA	BOBOT	DESAIN ALTERNATIF													
		1		2		3		4		5		6		7	
		B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S	B	S
Tata Lansekap	3	3	9	2	6	3	9	3	9	3	9	1	3	1	3
Tata Ruang	4	3	12	2	8	4	16	2	8	3	12	2	8	1	4
Sirkulasi	3	2	6	1	3	2	6	0	0	2	6	1	3	0	0
TOTAL JUMLAH	**10**	**8**	**27**	**5**	**17**	**9**	**31**	**6**	**17**	**9**	**27**	**4**	**14**	**2**	**7**

Penjelasan bobot:
- Bobot 4: Kriteria yang paling berpengaruh terhadap kenyamanan dan perkembangan psikologis anak.
- Bobot 3: Kriteria penting untuk mendukung aktivitas dan fungsionalitas ruang.

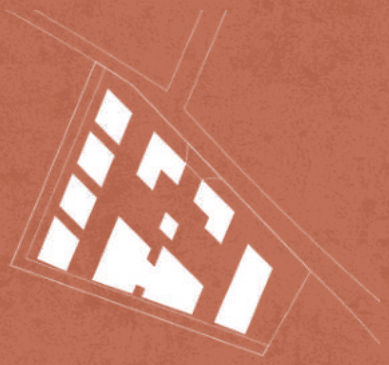
Berdasarkan tabel di atas alternatif dengan nilai tertinggi ialah **Alternatif 3 (31 poin).**

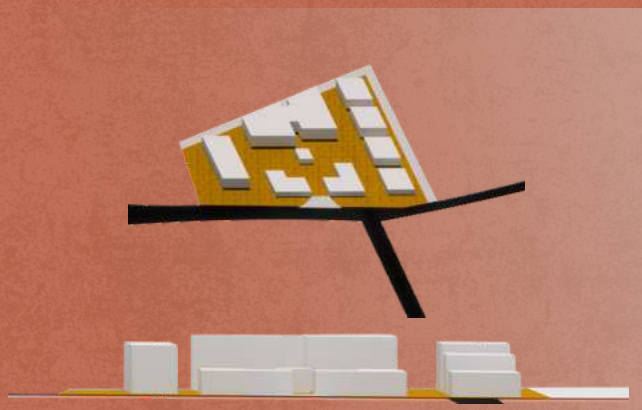
GUBAHAN MASSA
Berdasarkan Pembobotan Alternatif



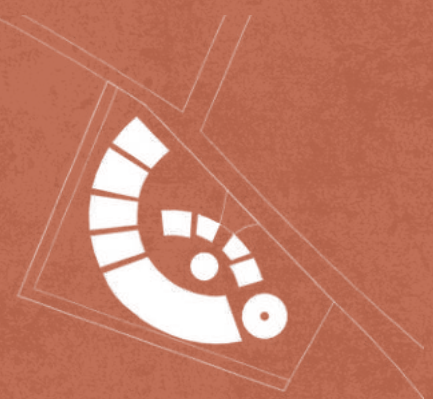
Berdasarkan alternatif program ruang, zonasi yang terpilih adalah alternatif nomor 3. Dari zonasi tersebut, dikembangkan tiga alternatif gubahan massa.

01 Alternatif 1



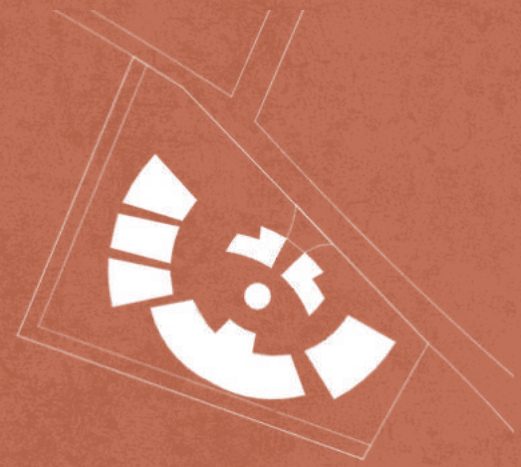


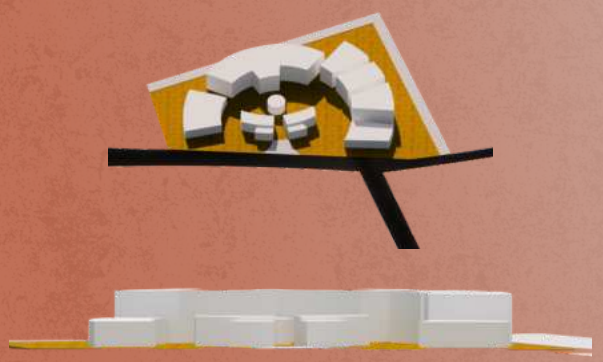
02 Alternatif 2





03 Alternatif 3





PEMBOBOTAN ALTERNATIF

Terhadap Respon Site Tapak

ASPEK PENILAIAN

NO.	KATEGORI	KRITERIA	BOBOT
1.	**Tata Massa**	• Orientasi massa bangunan tidak memblokir pandangan dari luar ke area publik untuk mendukung pengawasan.	**1**
		• Ketinggian massa bangunan disesuaikan dengan skala anak-anak dan tidak menciptakan kesan intimidatif atau tertutup secara visual dari luar.	**4**
		• Bentuk bangunan tidak menciptakan celah sempit, atau ruang tersembunyi yang berpotensi menjadi area berbahaya.	**2**
		• Susunan massa dirancang terpadu namun terpisah, dengan tetap menjaga keterhubungan visual antar bangunan.	**3**
TOTAL BOBOT			**10**

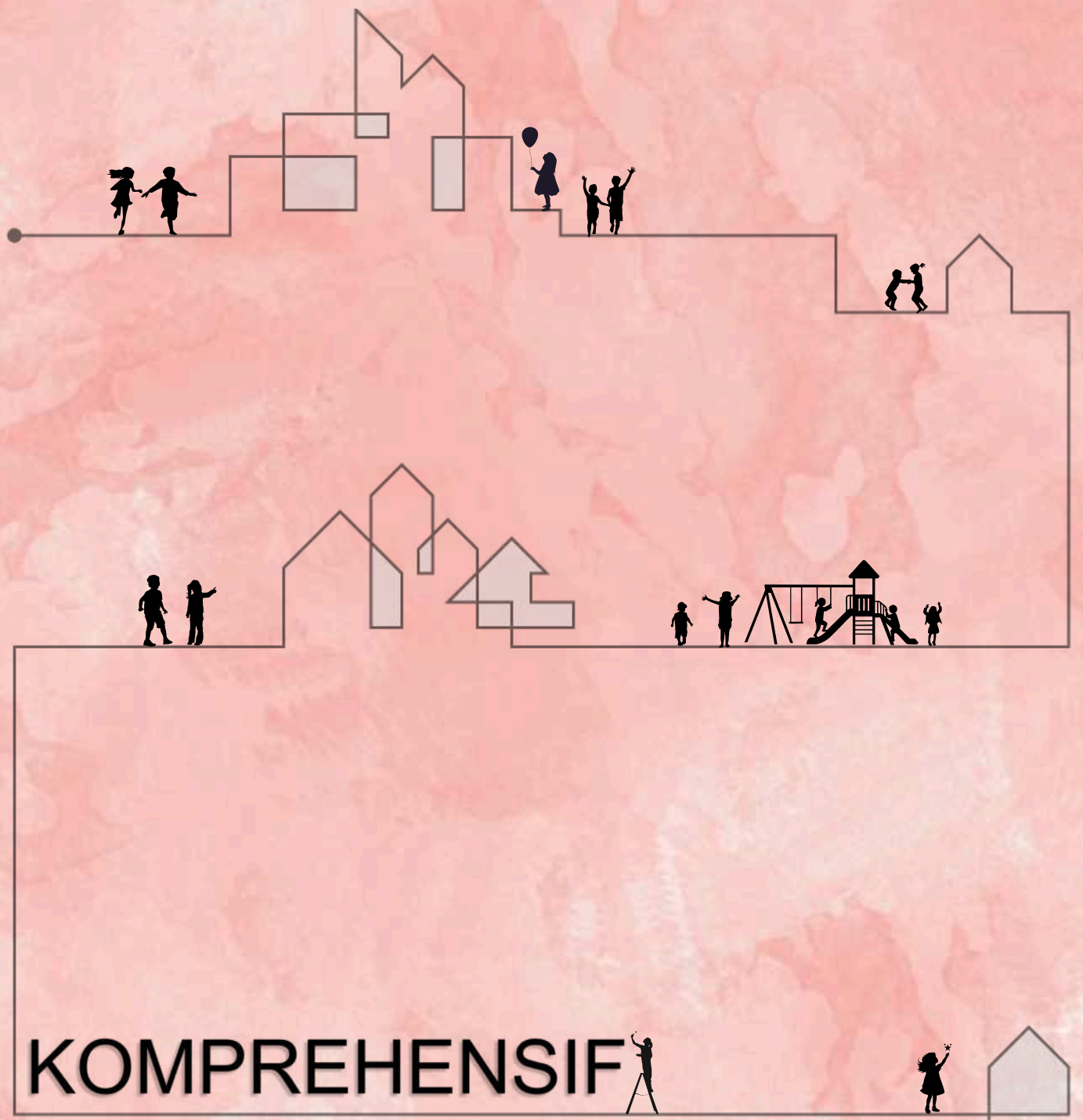
PENILAIAN ALTERNATIF

KRITERIA	BOBOT	NILAI	DESAIN ALTERNATIF					
			1		2		3	
			N	S	N	S	N	S
Orientasi	1	1/2/3	3	3	1	1	2	2
Ketinggian	2	1/2/3	3	6	2	4	3	6
Bentuk	4	1/2/3	2	4	2	8	3	12
Susunan Massa	3	1/2/3	1	3	3	9	2	6
TOTAL JUMLAH	**10**	**1/2/3**	**9**	**16**	**8**	**22**	**10**	**26**

Penjelasan Nilai:
- Nilai 1: Kurang – Alternatif tidak memenuhi harapan atau kriteria secara baik.
- Nilai 2: Cukup – Alternatif memenuhi kriteria secara standar atau sedang.
- Nilai 3: Baik – Alternatif sangat memenuhi kriteria dengan kualitas yang baik atau optimal.

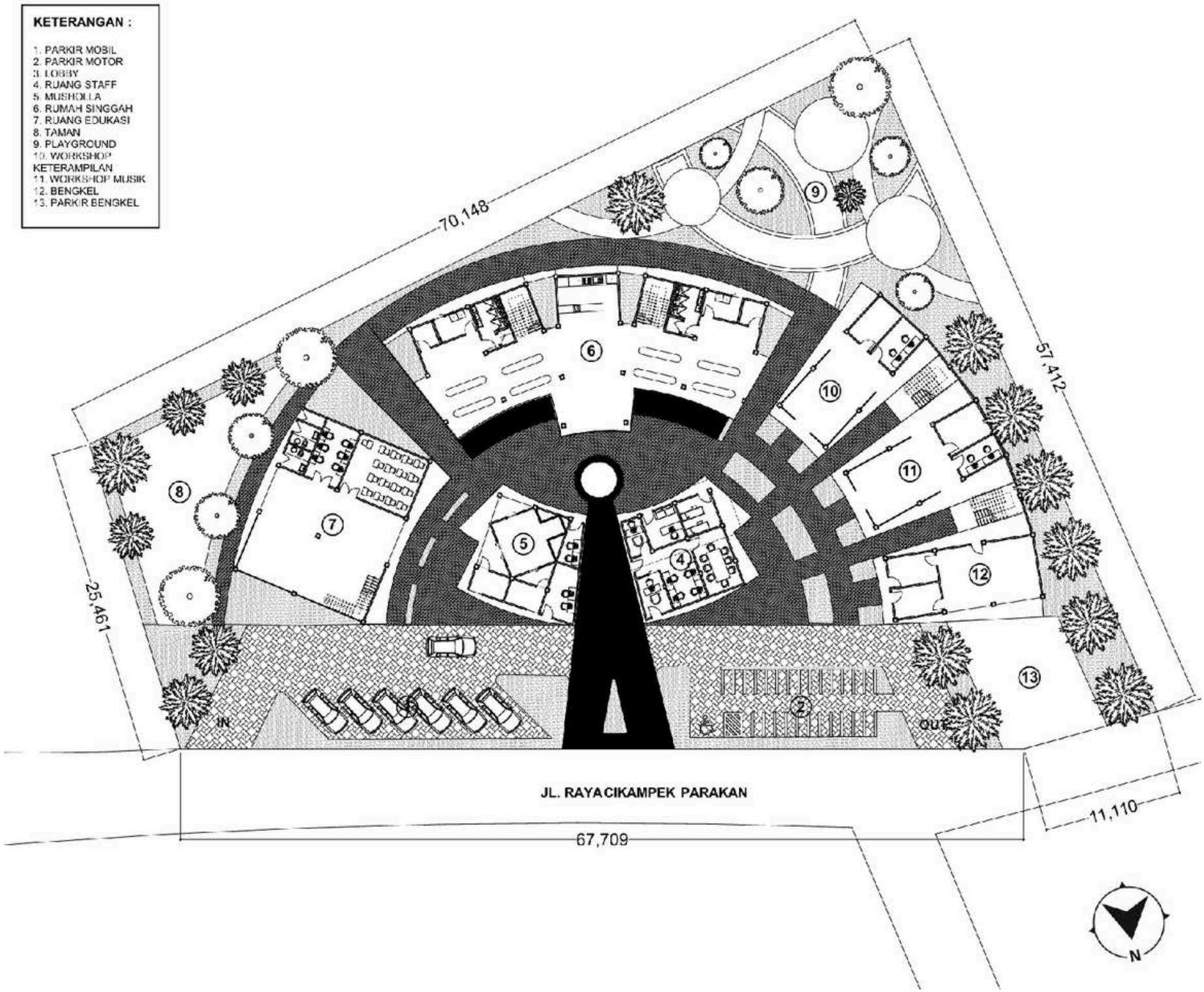
Penjelasan Bobot :
- Bobot 1 : Prioritas Rendah/Kurang Penting
- Bobot 2 : Prioritas Sedang/Cukup Penting
- Bobot 3 : Prioritas Tinggi/Penting
- Bobot 4 : Prioritas Tertinggi/Sangat Penting

Berdasarkan tabel di atas alternatif dengan nilai tertinggi ialah **Alternatif 3 (26 poin).**

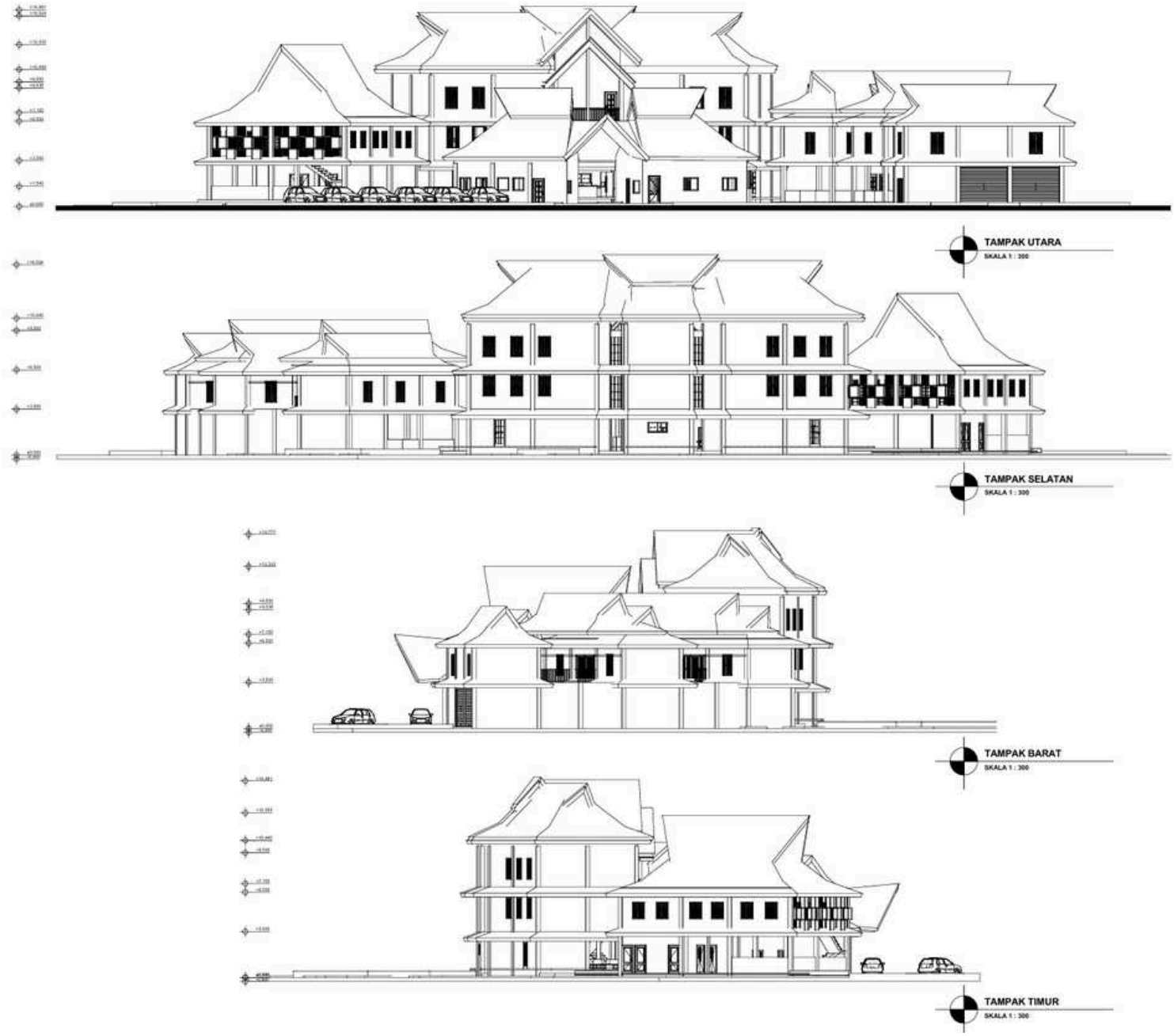


KOMPREHENSIF

SITEPLAN


KETERANGAN :
1. PARKIR MOBIL
2. PARKIR MOTOR
3. LOBBY
4. RUANG STAFF
5. MUSHOLLA
6. RUMAH SINGGAH
7. RUANG EDUKASI
8. TAMAN
9. PLAYGROUND
10. WORKSHOP KETERAMPILAN
11. WORKSHOP MUSIK
12. BENGKEL
13. PARKIR BENGKEL
70,148
57,412
25,461
IN
OUT
JL. RAYA CIKAMPEK PARAKAN
67,709
11,110
N

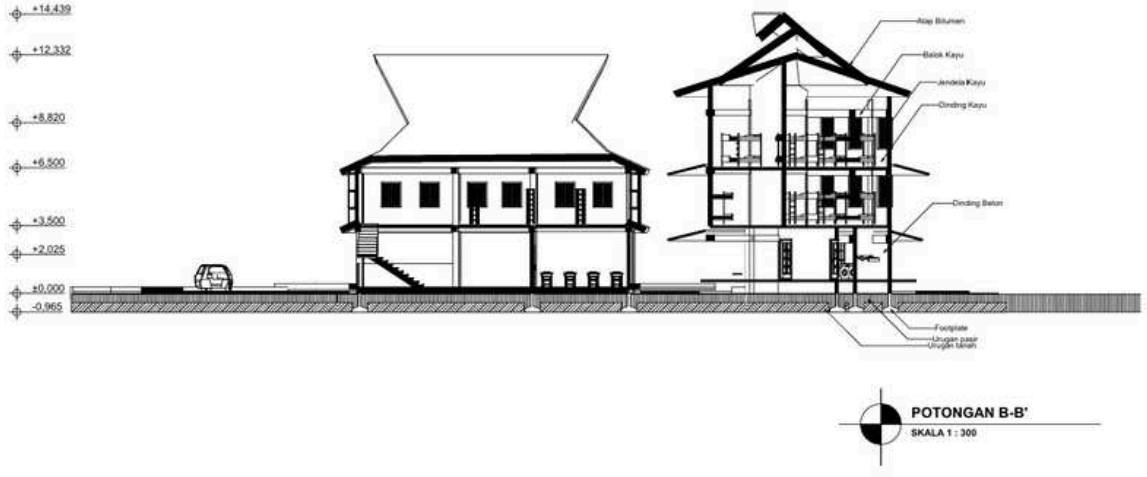
TAMPAK SITE



Elevasi pada tapak bagian depan menunjukkan bahwa permukaan tanah pada area ini sejajar dengan elevasi jalan dan trotoar yang berada di depannya. Hal ini menciptakan transisi yang mulus antara ruang publik (jalan dan trotoar) dengan akses utama ke dalam tapak, tanpa adanya perbedaan ketinggian yang signifikan.

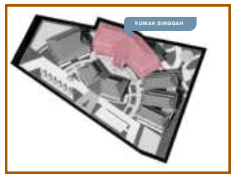
POTONGAN SITE

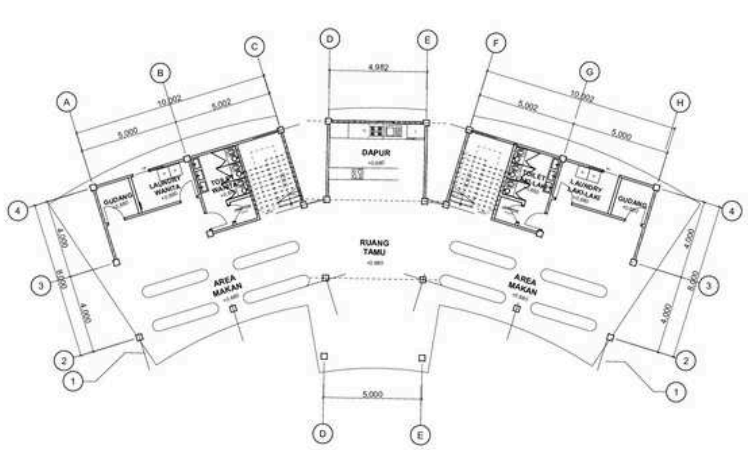




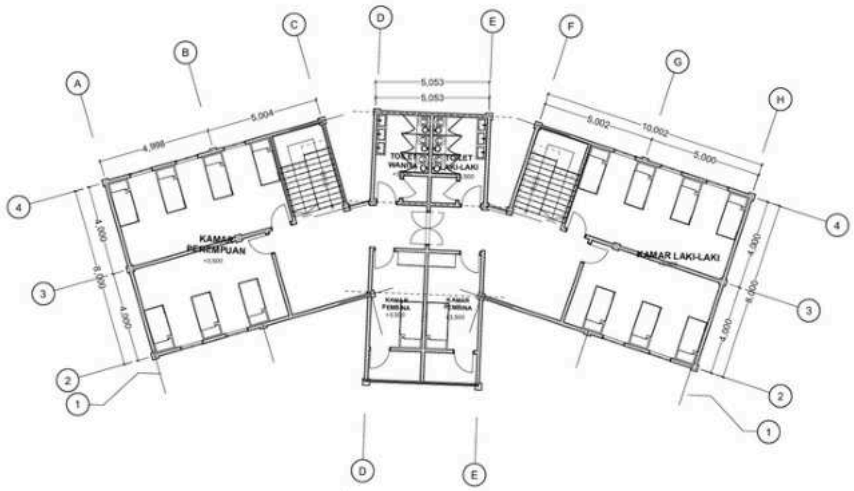
Pada gambar potongan di atas diperlihatkan bahwa elevasi rumah singgah dirancang lebih tinggi dibandingkan bangunan di sekitarnya. Hal ini dikarenakan rumah singgah ini mengadopsi konsep rumah adat Sunda berbentuk panggung. Elevasi panggung tidak hanya menjadi bentuk penghormatan terhadap kearifan lokal, namun juga memiliki fungsi fungsional, yaitu melindungi bangunan dari kelembapan tanah, potensi genangan air, serta menciptakan sirkulasi udara alami di bawah bangunan.

DENAH ZONA HUNIAN

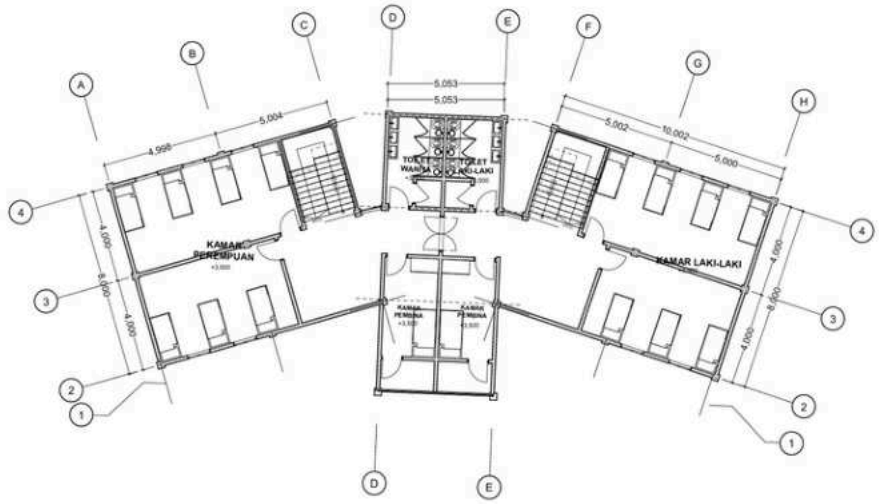




DENAH LANTAI 1 RUMAH SINGGAH
SKALA 1 : 100



DENAH LANTAI 2 RUMAH SINGGAH
SKALA 1 : 100



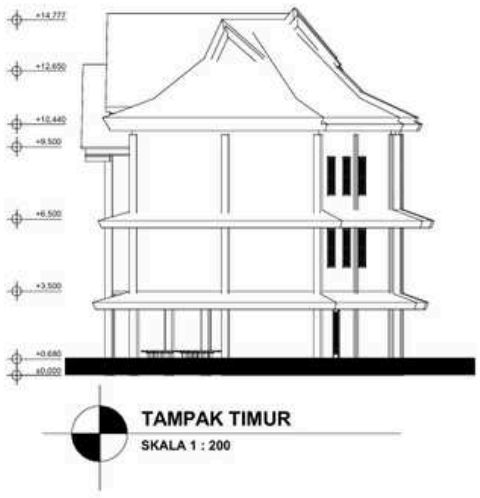
DENAH LANTAI 3 RUMAH SINGGAH
SKALA 1 : 100

Penataan zonasi rumah singgah dirancang vertikal sesuai tingkat aksesibilitas dan privasi. Lantai 1 difungsikan sebagai area semi publik seperti ruang makan dan komunal untuk interaksi sosial. Lantai 2 digunakan sebagai kamar anak usia 6–12 tahun yang masih membutuhkan pengawasan, sedangkan lantai 3 diperuntukkan bagi remaja 13–18 tahun yang memerlukan privasi dan ruang personal lebih kondusif.

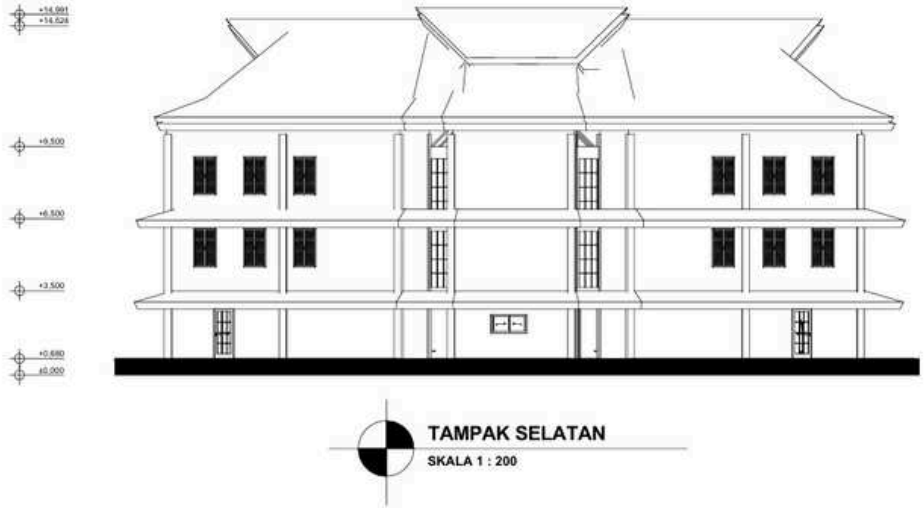
TAMPAK ZONA HUNIAN



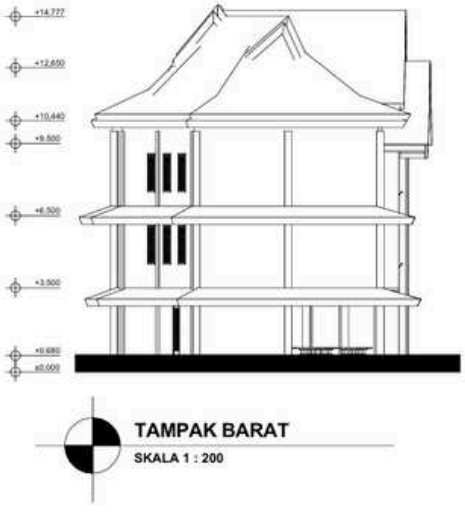
TAMPAK UTARA
SKALA 1 : 200



TAMPAK TIMUR
SKALA 1 : 200



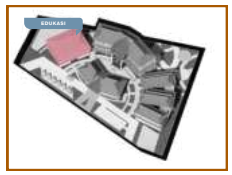
TAMPAK SELATAN
SKALA 1 : 200

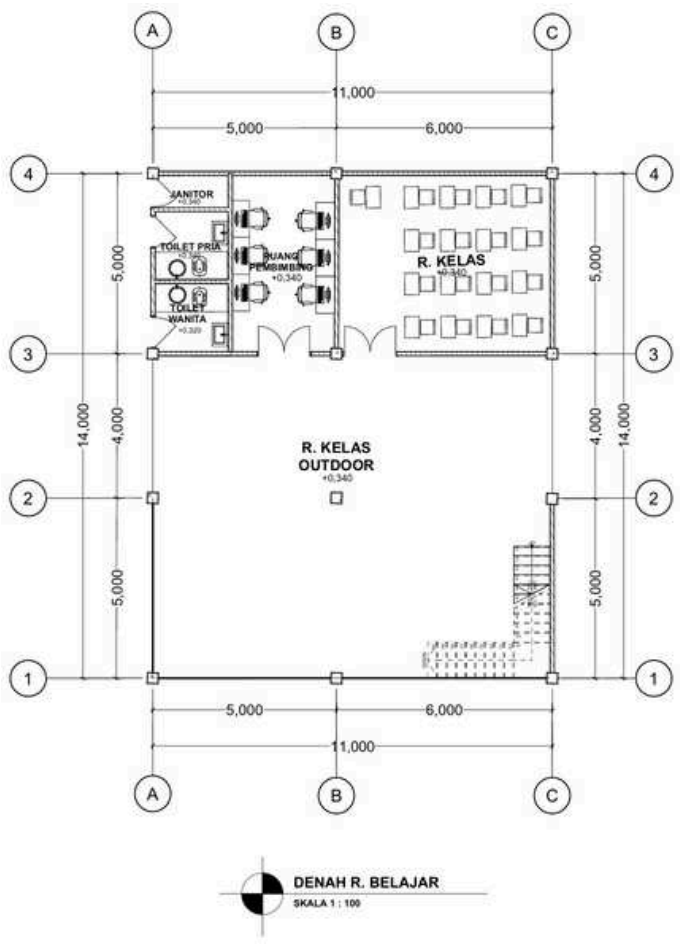


TAMPAK BARAT
SKALA 1 : 200

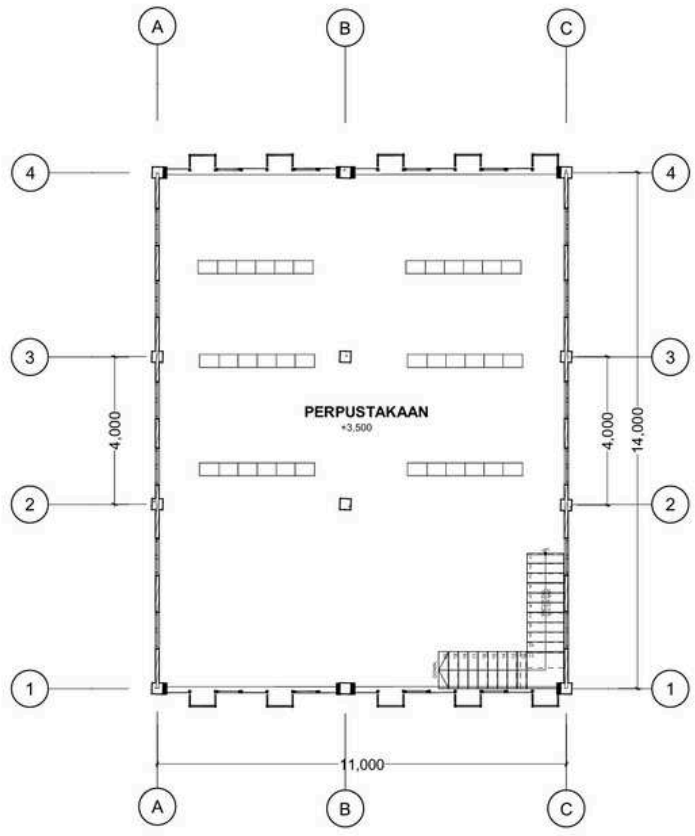
Desain atap pada bangunan rumah singgah ini merupakan hasil transformasi dari bentuk atap julang ngapak yang merupakan ciri khas arsitektur tradisional Sunda. Konsep transformasi ini diterapkan untuk menciptakan bentuk yang lebih kontekstual dan dinamis, namun tetap mempertahankan nilai-nilai lokalitas yang melekat. Selain itu, fasad bangunan dihiasi dengan elemen jendela sisir yang tidak hanya berfungsi sebagai bukaan ventilasi dan pencahayaan alami, namun juga memperkuat identitas visual bangunan melalui elemen repetitif yang estetik dan bernuansa tradisional. Kombinasi antara transformasi atap dan elemen jendela khas yang terkesan membumi.

DENAH ZONA ADAPTASI





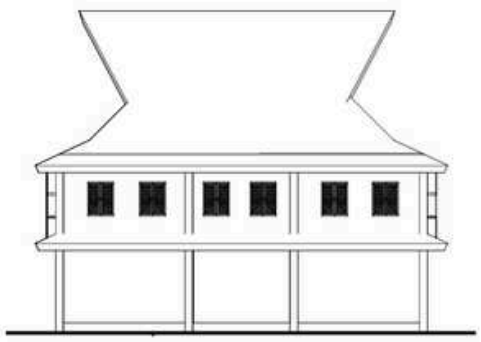
DENAH R. BELAJAR
SKALA 1 : 100



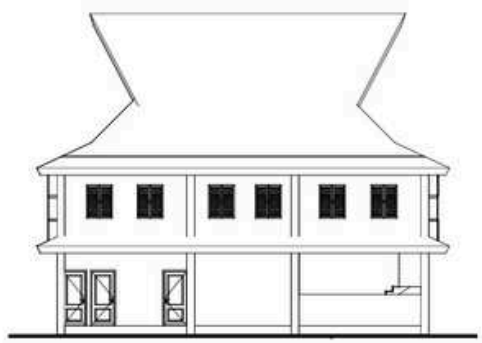
DENAH PERPUSTAKAAN
SKALA 1 : 100

Ruang kelas rumah singgah dirancang dengan dua pendekatan: formal dengan meja-kursi konvensional untuk belajar terstruktur, dan informal dengan meja rendah atau karpet agar anak bisa lesehan santai sesuai karakter mereka yang aktif dan spontan. Perpustakaan ditempatkan di lantai dua bersebelahan dengan ruang kelas, berfungsi sebagai sumber literasi sekaligus ruang tenang untuk refleksi dan pengembangan minat baca.

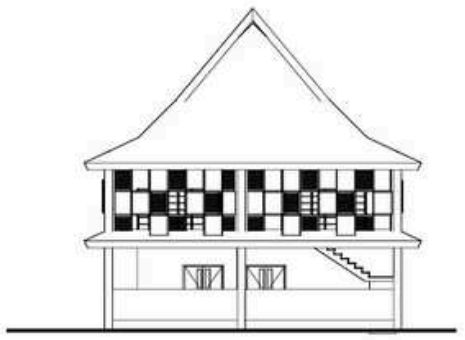
TAMPAK ZONA ADAPTASI



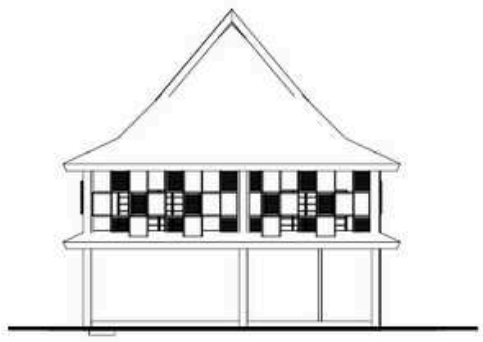
TAMPAK BARAT
SKALA 1 : 200



TAMPAK TIMUR
SKALA 1 : 200



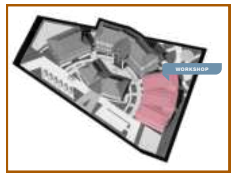
TAMPAK UTARA
SKALA 1 : 200

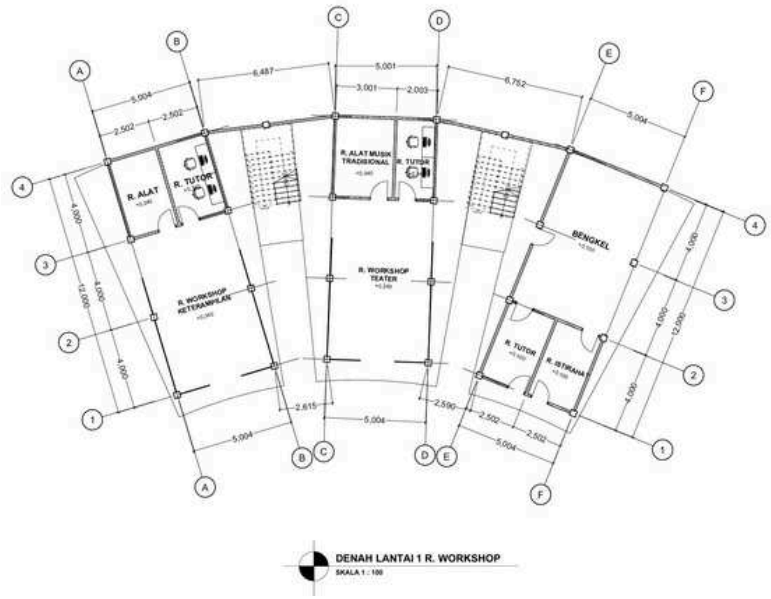


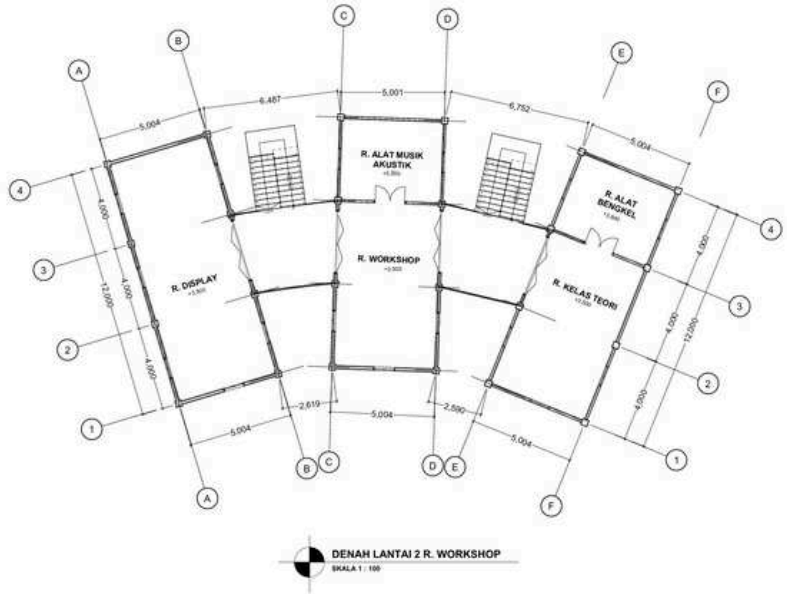
TAMPAK SELATAN
SKALA 1 : 200

Fasad perpustakaan dirancang dengan sistem modular multifungsi yang juga berperan sebagai rak buku dari dalam ruang. Beberapa modul diintegrasikan dengan kisi-kisi atau panel berlubang untuk mendukung sirkulasi udara dan pencahayaan alami. Pendekatan ini menghadirkan identitas visual yang kuat sekaligus menciptakan ruang belajar yang sehat, nyaman, dan berkelanjutan bagi anak-anak rumah singgah.

DENAH ZONA RESOSIALISASI







Denah ini menampilkan workshop terpadu dua lantai dengan zonasi fungsional untuk beragam pelatihan, seperti kewirausahaan, seni musik-teater, dan otomotif. Setiap ruang dirancang sesuai karakter kegiatan, dengan pemisahan strategis untuk meminimalkan gangguan suara. Sirkulasi antar-ruang dibuat efisien melalui jalur dan akses vertikal terintegrasi, sehingga mendukung kenyamanan dan kelancaran aktivitas belajar.

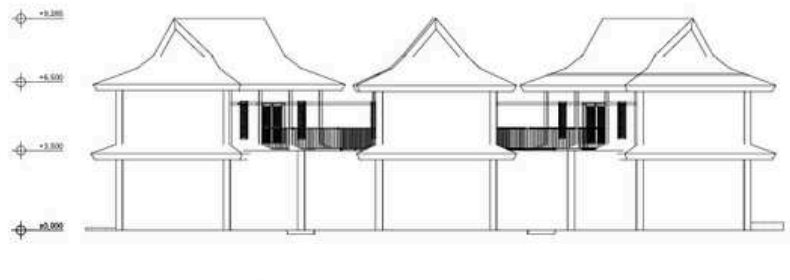
TAMPAK ZONA RESOSIALISASI



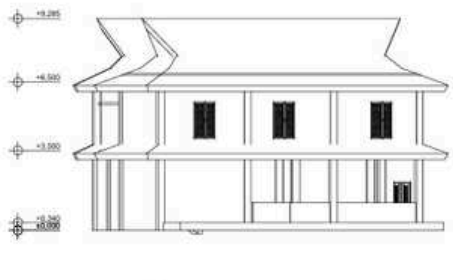
TAMPAK BARAT
SKALA 1 : 200



TAMPAK UTARA
SKALA 1 : 200



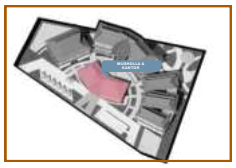
TAMPAK TIMUR
SKALA 1 : 200

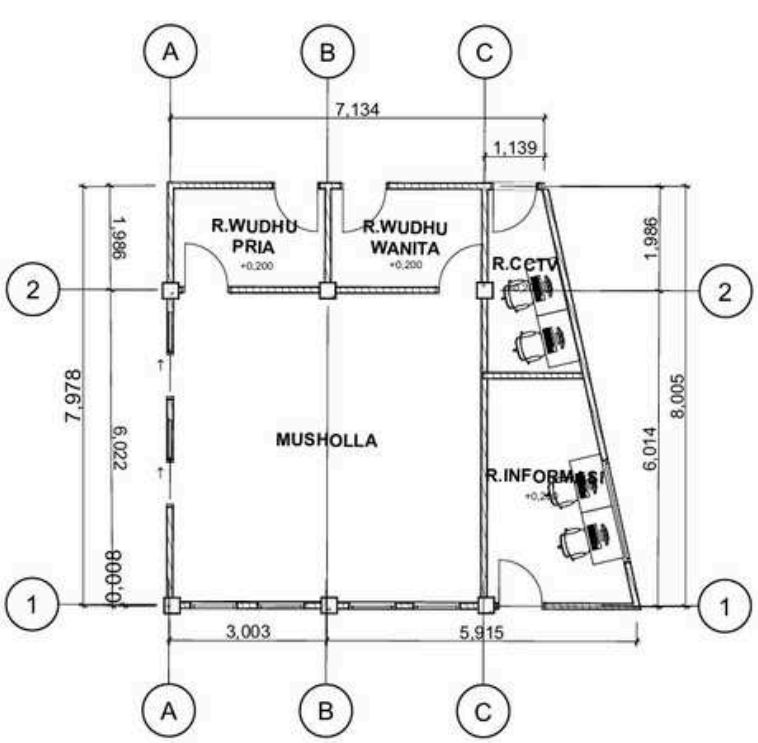


TAMPAK SELATAN
SKALA 1 : 200

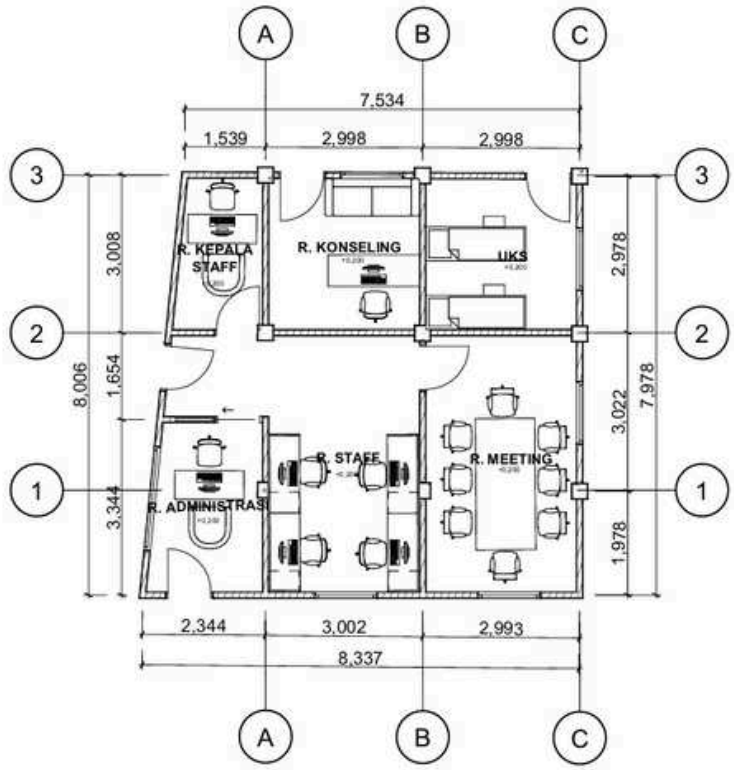
Bangunan workshop dirancang sebagai tiga massa bangunan yang saling berdampingan, membentuk satu kesatuan arsitektur yang kohesif namun tetap memiliki identitas masing-masing. Ketiga bangunan ini menggunakan pendekatan fasad yang selaras dalam ritme, material, dan proporsi untuk menunjukkan kesatuan visual, namun setiap fasad tetap dibedakan secara subtil berdasarkan karakter kegiatan di dalamnya. Misalnya, workshop seni musik dan teater mengadopsi fasad dengan elemen kedap suara dan permainan bukaan yang terbatas untuk mengontrol akustik, sementara ruang workshop keterampilan dan kewirausahaan menggunakan modul terbuka dengan pencahayaan alami yang melimpah

DENAH ZONA PENUNJANG





DENAH MUSHOLLA
SKALA 1 : 100



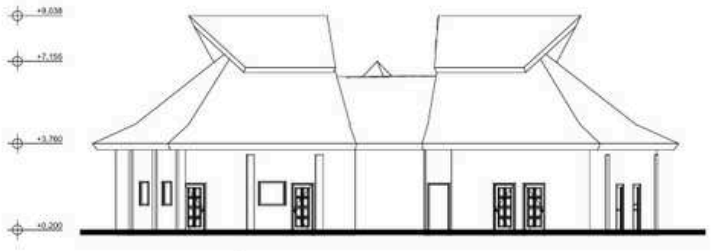
DENAH R. STAFF
SKALA 1 : 100

Musholla ditempatkan di bagian depan bangunan agar mudah diakses seluruh pengguna dan berfungsi sebagai ruang spiritual yang menyambut sejak kedatangan. Sirkulasinya dibuat terbuka dan langsung tanpa melewati zona privat, sehingga kenyamanan dan kekhusyukan tetap terjaga. Di area depan juga terdapat kantor staf dan ruang administrasi untuk memudahkan penerimaan anak baru secara efisien, ramah, dan terorganisir.

TAMPAK ZONA PENUNJANG



TAMPAK UTARA
SKALA 1 : 200

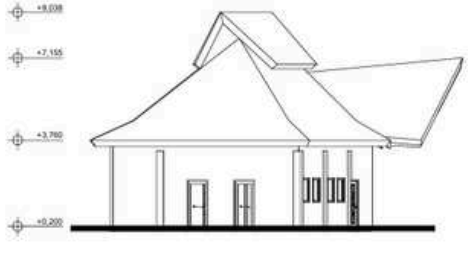


TAMPAK SELATAN
SKALA 1 : 200



TAMPAK BARAT
SKALA 1 : 200

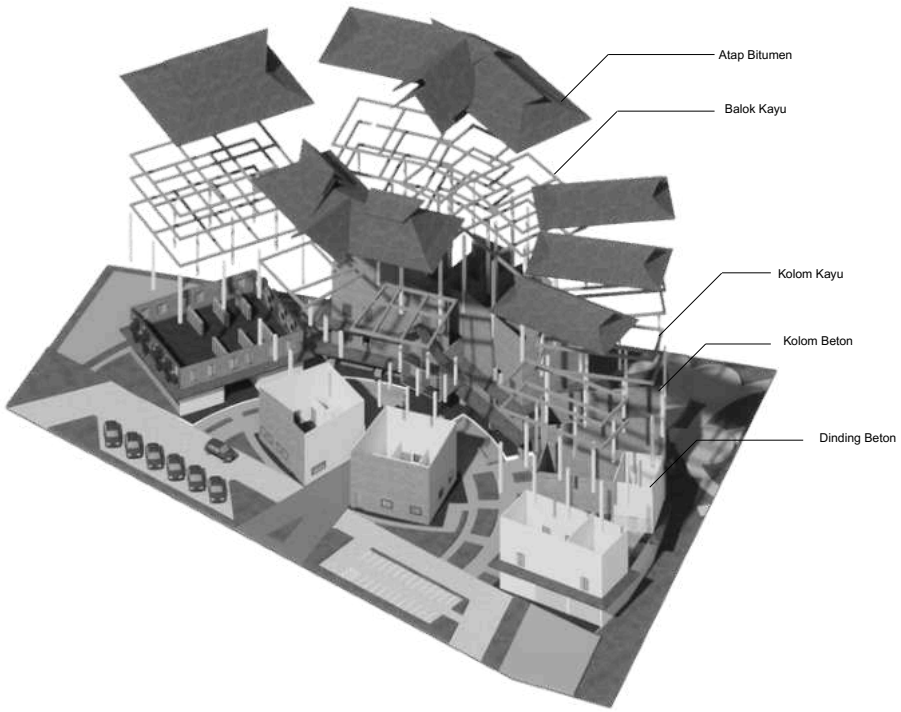
a



TAMPAK TIMUR
SKALA 1 : 200

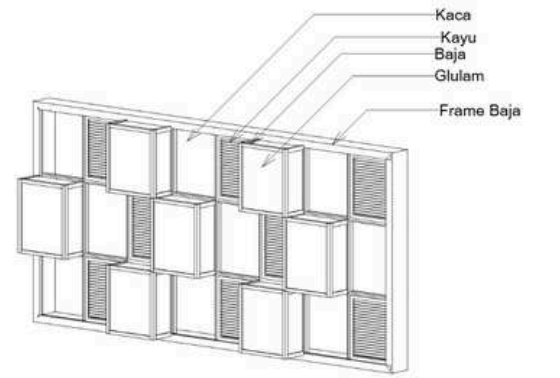
Atap musholla dan kantor staf disatukan dalam satu volume untuk menciptakan kesan harmonis, menyambut, sekaligus merepresentasikan perlindungan bersama. Bentuknya terinspirasi dari atap julang ngapak khas Sunda, menghadirkan nilai budaya lokal serta adaptif terhadap iklim tropis.

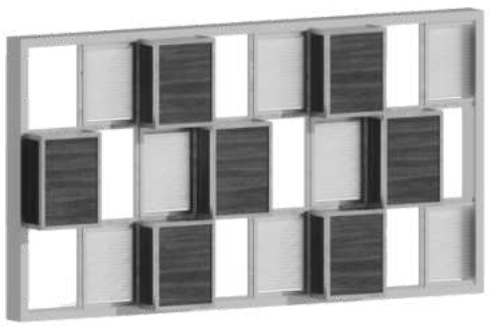
SKEMATIK STRUKTUR

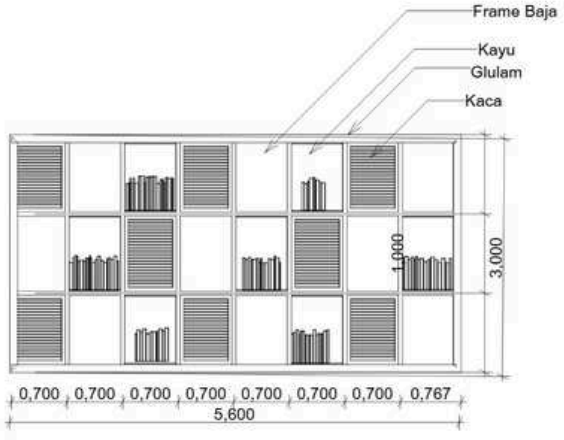


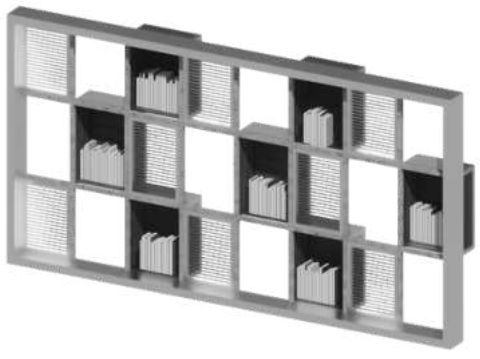
Rancangan rumah singgah ini mengadopsi perpaduan struktur beton dan kayu sebagai solusi konstruktif yang menggabungkan kekuatan, ketahanan, dan kehangatan estetika. Struktur beton digunakan pada elemen-elemen utama yang memerlukan daya dukung tinggi dan kestabilan jangka panjang, seperti kolom, balok, dan fondasi. Beton memberikan kekokohan yang diperlukan untuk menopang beban vertikal dan lateral, sekaligus menjamin keamanan dan durabilitas bangunan. Di sisi lain, kayu dipilih sebagai material struktur ringan yang diaplikasikan pada elemen-elemen sekunder seperti rangka atap, plafon, dan elemen fasad. Penggunaan kayu tidak hanya menambah nilai estetika dengan sentuhan alami dan kehangatan visual

SKEMATIK SELUBUNG BANGUNAN









Selubung bangunan ini menerapkan konsep multifungsi dengan mengintegrasikan elemen struktural, pencahayaan, dan storage dalam satu sistem modular. Desain grid persegi menciptakan komposisi visual yang teratur namun dinamis.

Panel horizontal bercelah berfungsi sebagai sun shading yang mengontrol cahaya alami dan menghadirkan pola bayangan dinamis sepanjang hari. Sistem modular ini menyatukan fungsi struktural, estetika, dan utilitas, sehingga menghasilkan fasad adaptif sekaligus mendukung keberlanjutan dengan mengurangi kebutuhan pencahayaan buatan.

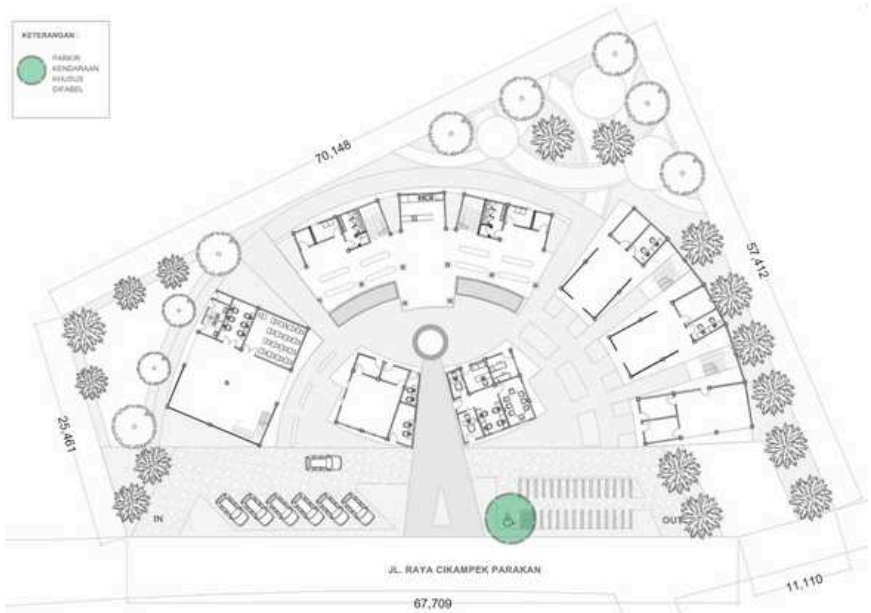
SKEMA UTILITAS



SKEMA SUMUR RESAPAN

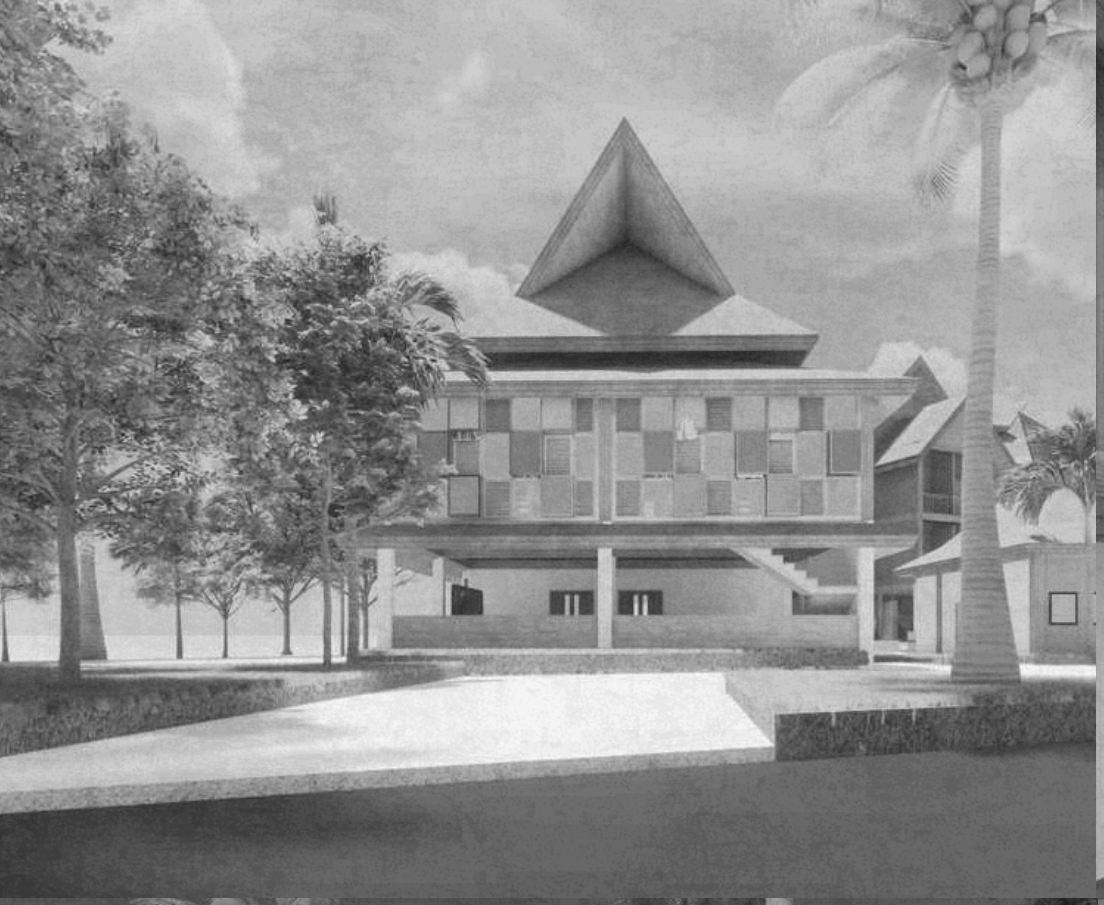


SKEMA BARRIER FREE



SKEMA KEBAKARAN



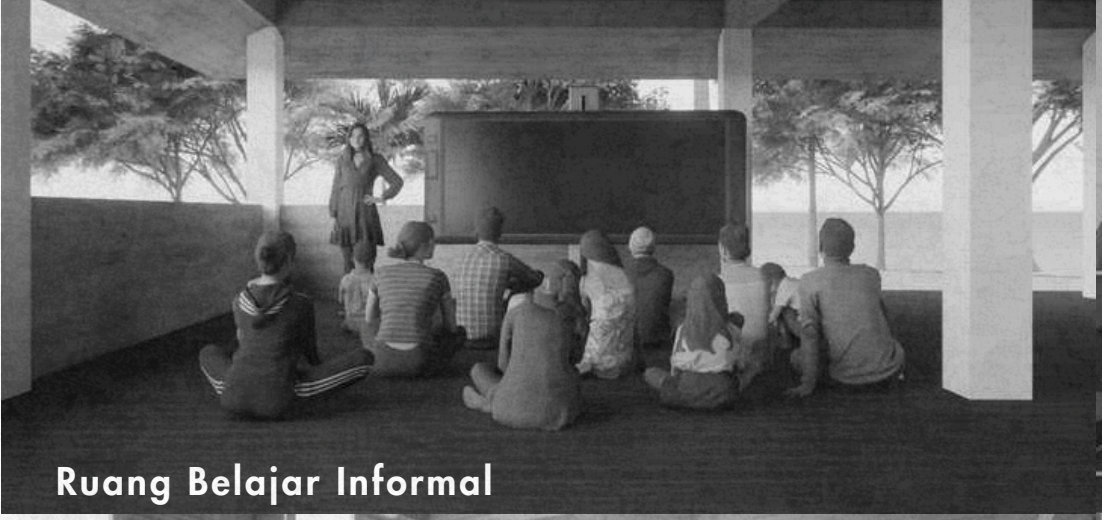




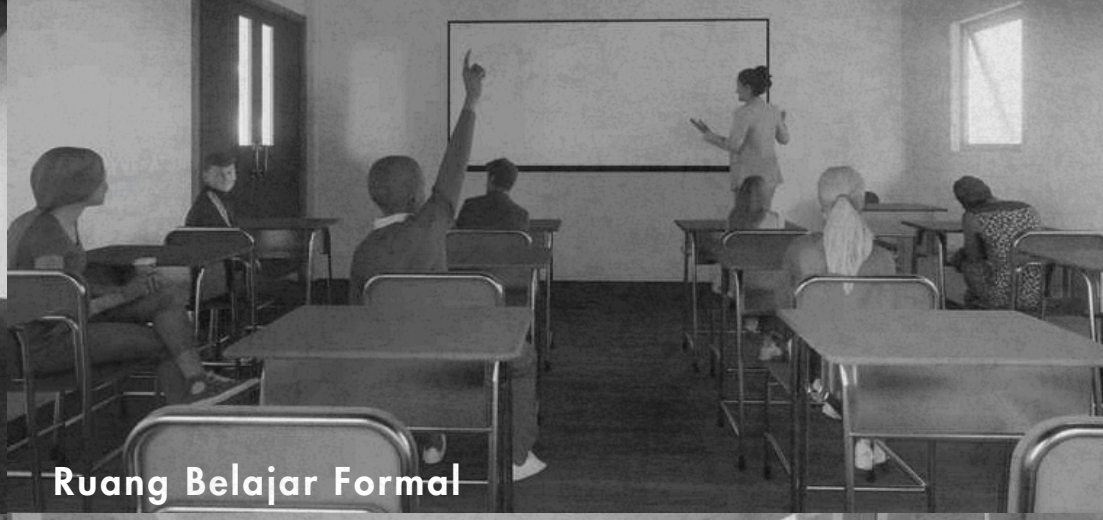








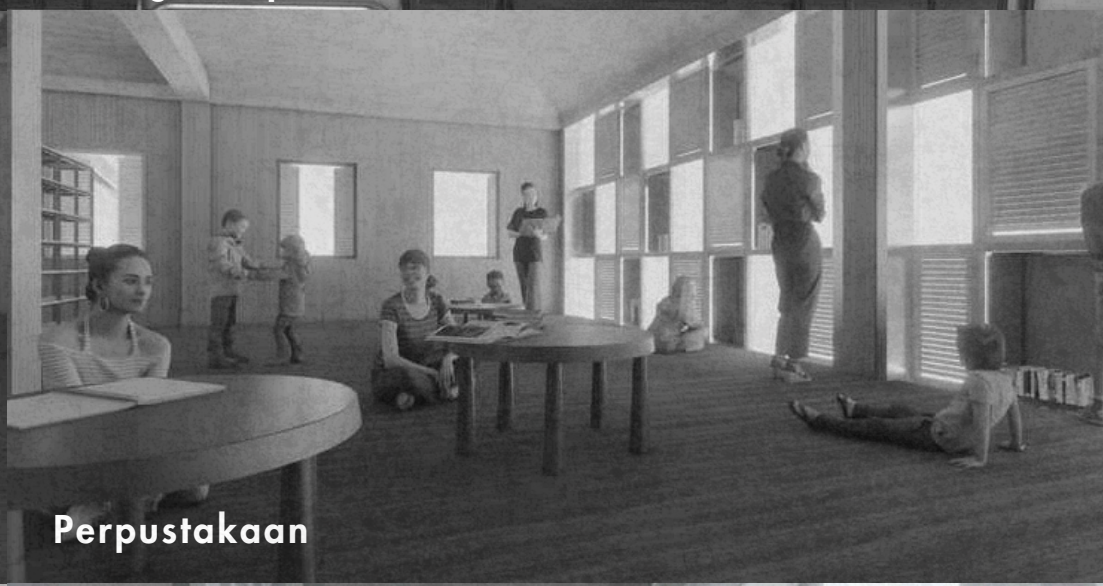
Ruang Belajar Informal



Ruang Belajar Formal



Perpustakaan



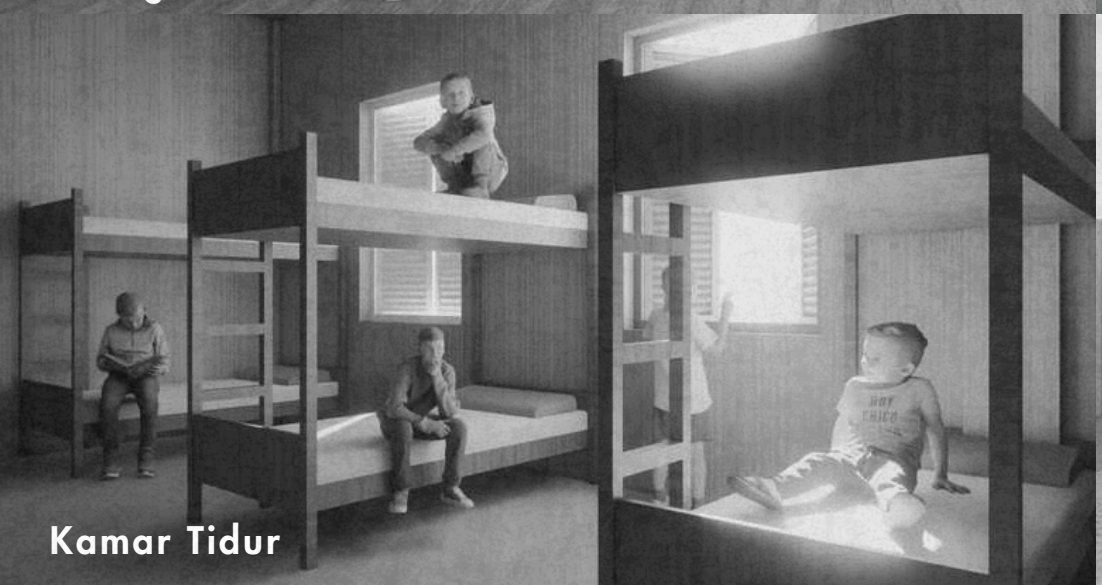
Perpustakaan



Ruang Makan



Ruang Komunal



Kamar Tidur



Ruang Workshop

UJI SKEMATIK DESAIN

Responden
Responden uji desain adalah pembimbing dari rumah singgah yang berada di Yogyakarta, sebanyak **5 orang.**
Kriteria Responden:

- Aktif sebagai pembimbing atau pengelola di rumah singgah, minimal selama 1 tahun.
- Terlibat langsung dalam kegiatan harian, termasuk pengawasan, pembinaan, dan pendampingan penghuni (anak jalanan atau anak rentan).
- Memiliki pemahaman terhadap kebutuhan ruang, perilaku penghuni, dan tantangan dalam operasional rumah singgah.

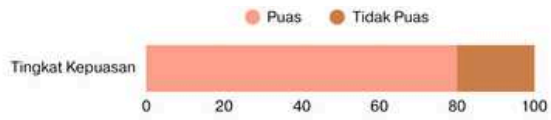
Apakah desain rumah singgah ini menciptakan suasana yang ramah dan nyaman bagi anak-anak?

- **80% (4 responden)**

Merasa nyaman dengan suasana yang ditampilkan dan menilai desain mendukung anak-anak merasa aman dan tenang.

- **20% (1 responden)**

Menyarankan penambahan elemen visual yang lebih ceria pada area bermain karera taman bermain belum tampak visualnya.



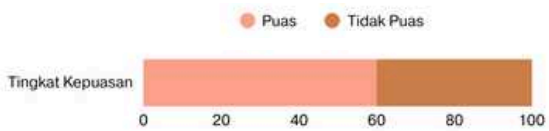
Apakah tata ruang dalam desain ini sudah sesuai dengan kebutuhan aktivitas harian anak dan pembimbing?

- **60% (3 responden)**

Menilai tata ruang sudah sesuai, terutama sesuai dengan perilaku anak jalanan

- **40% (2 responden)**

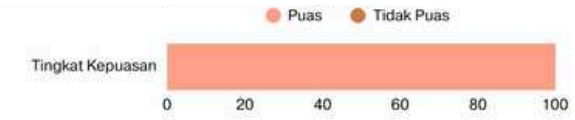
Memberikan masukan agar ruang aktivitas bersama dibuat lebih luas dan fleksibel.



Apakah akses antar ruang mudah dipahami dan memudahkan pergerakan, termasuk bagi anak-anak jalanan?

- **100% (5 responden)**

Semua orang puas dengan kemudahan akses antar ruang serta sirkulasi yang tidak membingungkan.



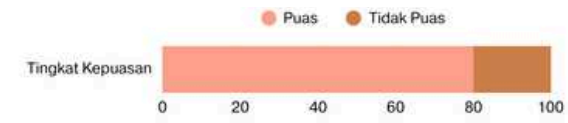
Apakah tata ruang untuk ruang belajar, ruang bermain, dan area istirahat sudah saling terintegrasi dengan baik?

- **80% (4 responden)**

Merasa fasilitas tata ruang sudah mendukung kegiatan anak-anak secara menyeluruh.

- **20% (1 responden)**

Menyarankan penambahan ruang transisi/area santai sebelum masuk ke ruang tidur.



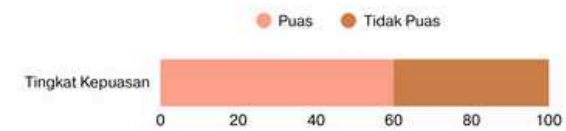
Apakah pemisahan antara ruang publik dan ruang privat sudah sesuai dengan kebutuhan penghuni?

- **60% (3 responden)**

Menganggap pemisahan ruang sudah cukup baik dan membantu menjaga privasi anak.

- **40% (2 responden)**

Menyarankan agar akses ruang privat dibuat lebih terbatas dan tertutup dari tamu luar.



UJI SKEMATIK DESAIN

Apakah menurut anda pengawasan anak jalanan sudah terjamin pada desain ini?

- **20% (1 responden)**

Merasa sudah cukup aman untuk pengawasan

- **80% (4 responden)**

Menyarankan perlu adanya pagar pembatas atau pengawasan lebih ketat di beberapa titik agar anak jalanan tidak kabur



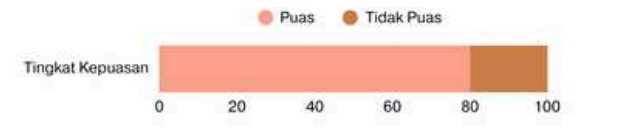
Apakah desain ini telah mempertimbangkan sirkulasi udara dan pencahayaan alami yang cukup untuk menciptakan lingkungan sehat?

- **80% (4 responden)**

Menilai ventilasi alami dan pencahayaan cukup optimal.

- **20% (1 responden)**

Menyarankan penambahan bukaan di area kamar tidur rumah singgah



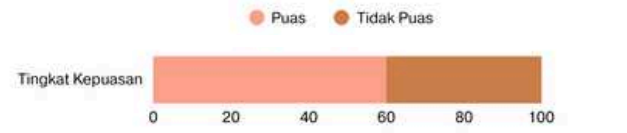
Apakah pemilihan material dan bentuk bangunan dalam desain ini aman dan sesuai untuk lingkungan anak-anak?

- **60% (3 responden)**

Menilai material sudah aman dan tahan lama.

- **40% (2 responden)**

Memberikan catatan agar ujung-ujung furnitur tidak tajam dan material lantai tidak licin saat basah.



Apakah tata ruang binaan (workshop) sudah sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembinaan anak-anak?

- **60% (3 responden)**

Menilai tata ruang workshop sudah mendukung kegiatan pembinaan anak-anak, termasuk ruang yang fleksibel dan mudah diawasi.

- **40% (2 responden)**

Memberikan saran agar ruang musik dipindahkan ke area yang lebih terpisah untuk menghindari benturan suara dengan ruang bengkel



Apakah desain secara keseluruhan sudah menjawab kebutuhan dasar rumah singgah untuk pembinaan dan kenyamanan anak-anak?

- **60% (3 responden)**

Memberikan apresiasi terhadap desain yang holistik dan menyentuh aspek psikologis anak.

- **40% (2 responden)**

Menyarankan berbagai permainan warna dan visual yang menarik untuk anak anak sehingga tidak merasa takut



SUMMARY :

Berdasarkan dari hasil uji skematik desain dapat disimpulkan bahwa **Aspek yang sudah baik ialah :**

- Akses antar ruang mudah dipahami
- Suasana nyaman untuk anak-anak
- Tata ruang belajar, bermain, dan istirahat terintegrasi
- Sirkulasi udara dan pencahayaan cukup
- Tata ruang workshop, aktivitas harian, pemisahan publik-privat, dan material dinilai cukup baik

Aspek yang perlu ditingkatkan ialah sebagai berikut.

- Area bermain kurang visual menarik
- Aktivitas bersama butuh ruang lebih fleksibel
- Akses ruang privat perlu dibatasi
- Pengawasan anak jalanan belum optimal
- Terdapat benturan suara antara ruang musik dan bengkel
- Area tidur butuh tambahan bukaan
- Furnitur dan lantai perlu lebih aman
- Visual dan warna perlu dibuat lebih menarik bagi anak-anak

UJI SKEMATIK DESAIN

1. **Sesuai permasalahan,jelaskan bahwa Pendekatan Perilaku Anak telah membantu memecahkan masalahan Rumah Singgah ini. Bagaimana proses analisa sintesa perilaku dilakukan, bagaimana tahap eksplorasinya sehingga menghasilkan gagasan rancangan Rumah Singgah ini.**

   Terdapat di hal 65-70

2. **Bagaimana mengukur tataruang yang praktis dan tata massa yang ramah yang tidak membuat takut anak ?**

   Dengan melakukan uji pembobotan pada tata massa (Hal 100) dan uji penilaian oleh expert terhadap tata ruang rumah singgah serta ceklis kriteria terkait tata ruang, sehingga pendekatan desain menjadi lebih terukur dan sesuai kebutuhan pengguna.

3. **Jelaskan rencana struktur dan infrastruktur apa saja yang secara integratif perlu disiapkan untuk mendukung rancangan Rumah Singgah ini.**

   Terdapat di hal 118

4. **Tunjukkan gagasan suasana beberapa ruang yang paling mewakili penerapan pendekatan perilaku anak.**

   Terdapat di hal 122

5. **Bagaimana profil Anak Jalanan di Karawang yang akan Anda tampung? Siapa yang dominan? Bagaimana Perilaku keseharian dan bagaimana proses edukasinya untuk meningkatkan kualitas hidup mereka? Apakah mereka masih punya keluarga? Kapan mereka dilepas ('lulus') dalam Rumah ini?**

   Terdapat di hal 61-62

6. **Bagaimana eksplorasi Anda dalam meletakkan alur edukasi, mulai tahap 'adaptasi' sampai dengan 'resosialisasi' ke masyarakat?**

   Akan dikembangkan dalam design development

7. **Bagamana eksplorasi Anda mentransformasikan alur pendidikan mereka ke dalam tata ruang/masa dan wajah bangunan?**

   Terdapat di hal 79-80

SUMMARY :

- Berdasarkan hasil evaluasi tahap komprehensif, ruang adaptasi dan resosialisasi perlu ditata ulang secara lebih eksplisit agar fungsi sosial serta nilai-nilai pembentukan karakter dapat tersampaikan dengan lebih efektif.
- Beberapa penguji meragukan kelayakan implementasi seluruh fasilitas karena dengan luas lahan yang cukup besar, desain tersebut berpotensi menghasilkan kesan yang terlalu mewah untuk sebuah rumah singgah
- Wajah bangunan (fasad) perlu diekspresikan dengan kesan yang ramah dan terbuka, bukan formal dan institusional. Terdapat masukan untuk **penggunaan material bekas** dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukatif bagi anak jalanan. Pada tahap pengembangan desain selanjutnya, akan dieksplorasi pendekatan bentuk yang lebih humanis dan kontekstual secara lokal.



RESPON KOMPREHENSIF

EKSPLORASI DAN KONSEP RANCANGAN
SETELAH KOMPREHENSIF

KURIKULUM PADA BANGUNAN

Kegiatan:
- Pelatihan keterampilan dasar (misalnya memasak, menjahit, kerajinan, kesenian)
- Pendidikan informal (calistung dan life skills)
- Pembiasaan pola hidup sehat (makan, kebersihan diri, manajemen emosi)

Metode:
- Pelatihan berbasis praktik (learning by doing)
- Pendampingan mentor sebaya dan tenaga ahli
- Simulasi situasi kehidupan nyata

Kegiatan:
- Penyelesaian masalah perilaku negatif (misalnya agresivitas, kecanduan)
- Penguatan mental dan motivasi untuk perubahan hidup
- Sesi terapi kelompok dan individu
- Kegiatan spiritual

Metode:
- Simulasi pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari
- Bimbingan psikososial dan motivasi



Kegiatan:
- Pengenalan lingkungan rumah singgah
- Pemetaan latar belakang anak jalanan
- Sesi konseling awal dengan psikolog/sosial
- Ice-breaking dan permainan kelompok

Metode:
- Observasi awal dan wawancara
- Pemberian informasi melalui diskusi kelompok
- Pendekatan berbasis storytelling dan role-playing

Kegiatan:
- Penerapan keterampilan dalam proyek nyata (misalnya usaha mikro, seni, musik, otomotif)
- Simulasi kehidupan mandiri (belanja, memasak, mengelola keuangan)
- Praktek kerja di industri mitra

Metode:
- Metode experiential learning (belajar sambil bekerja)
- Pembinaan berbasis komunitas (community-based development)
- Program mentoring dengan figur inspiratif

Kegiatan:
- Penilaian ketercapaian rehabilitasi sosial
- Refleksi pengalaman anak jalanan selama program
- Penyusunan rekomendasi untuk tahap lanjutan

Metode:
- Self-assessment dan feedback session
- Evaluasi berbasis observasi perilaku
- Dokumentasi progres melalui video atau jurnal pribadi

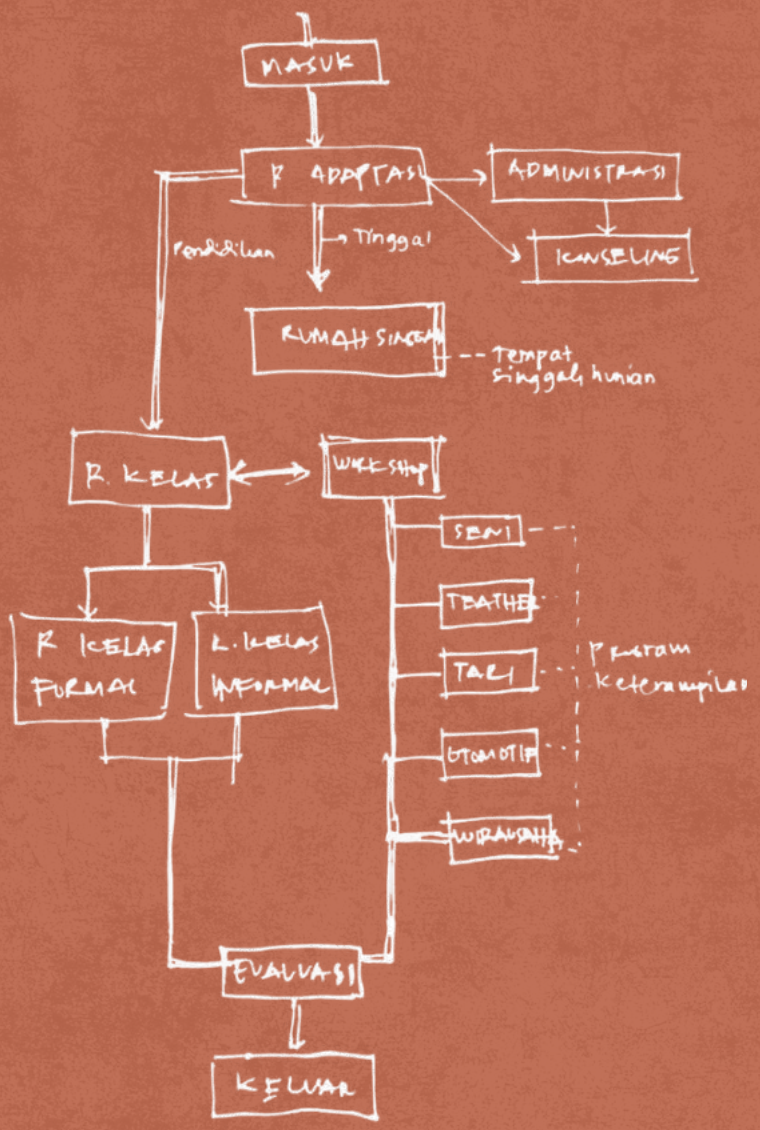
Kegiatan:
- Pendampingan individu dalam menjalani aktivitas harian
- Evaluasi perkembangan psikososial secara berkala
- Intervensi jika ditemukan kendala dalam adaptasi

Metode:
- Penilaian berbasis indikator psikososial
- Sesi coaching one-on-one
- Monitoring berbasis jurnal harian

EKSPLORASI ALUR PENDIDIKAN

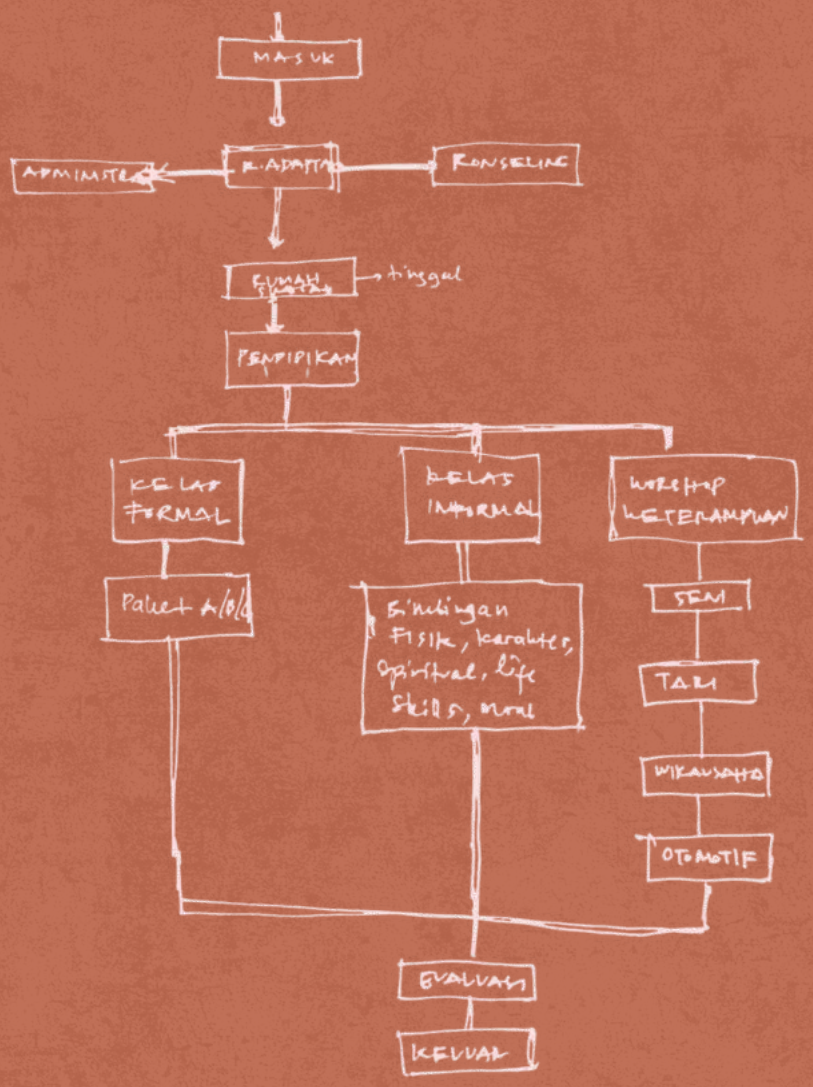
Berdasarkan Kurikulum

01 Alternatif Alur Pendidikan 1



Sistem yang terstruktur dan terpisah. Setelah pendaftaran, siswa masuk ke ruang kelas dan diarahkan ke jalur pendidikan formal (akademik) atau non-formal (keterampilan seperti seni, otomotif, wirausaha) secara terpisah. Alur ini secara jelas memisahkan antara pembelajaran akademik dengan pengembangan keterampilan.

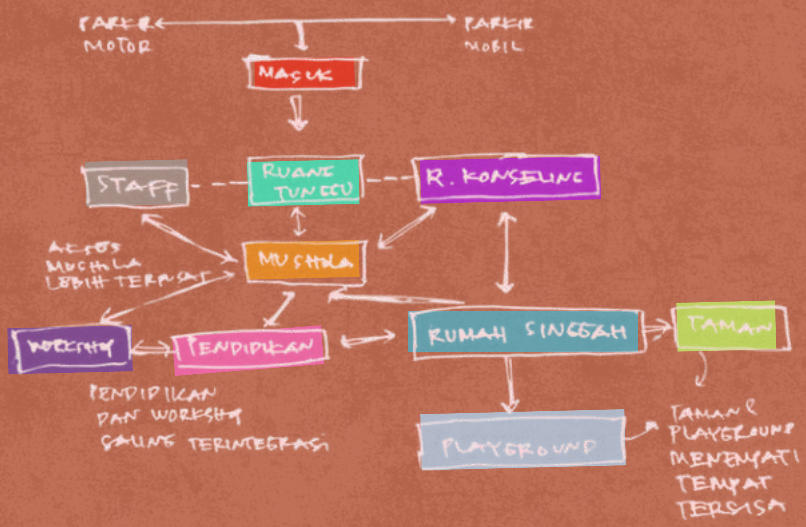
02 Alternatif Alur Pendidikan 2



Sistem yang lebih terintegrasi dan holistik. Setelah pendaftaran, alur pendidikan menyatukan tiga aspek sekaligus: pendidikan formal, pengembangan non-formal (seperti bimbingan fisik dan spiritual, serta pendidikan keterampilan praktis. Dengan kata lain, alur ini tidak hanya mengajarkan ilmu, tetapi juga membangun karakter dan keterampilan hidup secara bersamaan.

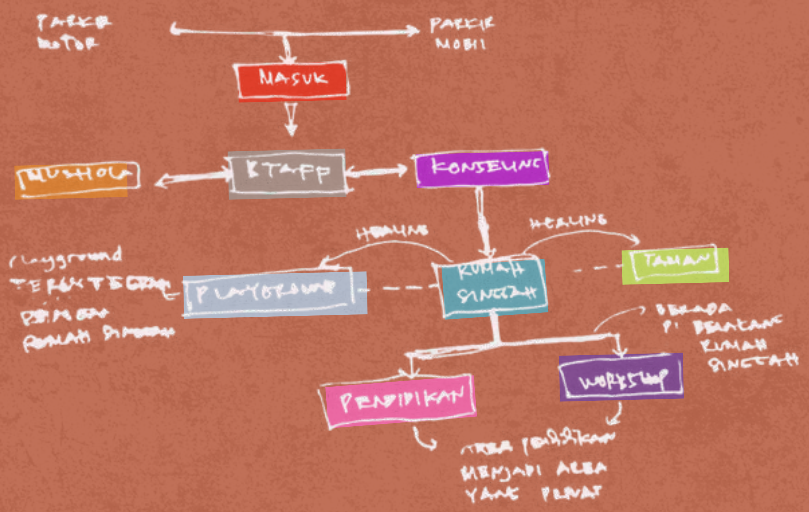
EKSPLORASI ALUR PENDIDIKAN-RESOSIALISASI

01



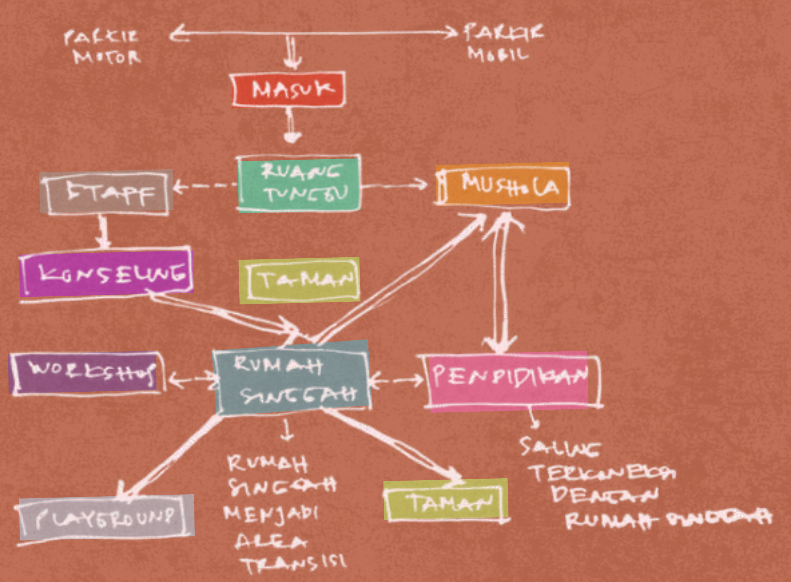
- Masuk → Ruang Tunggu → Konseling → Rumah Singgah
- Rumah singgah sebagai tempat adaptasi awal.
- Lanjut ke pendidikan dan workshop yang terintegrasi.
- Playground dan taman sebagai area terpisah untuk healing.

02



- Masuk → Staff → Konseling → Rumah Singgah
- Playground di depan rumah singgah sebagai buffer adaptasi.
- Taman dan healing area mendukung rumah singgah.
- Pendidikan dan workshop berada di sekitar rumah singgah.

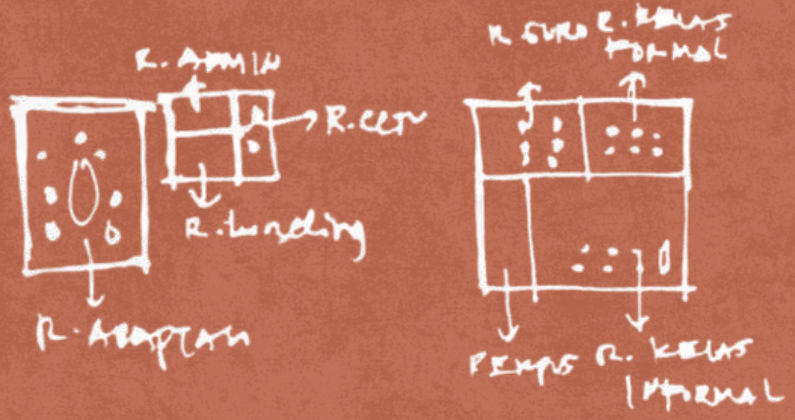
03



- Masuk → Ruang Tunggu → Taman → Rumah Singgah
- Rumah singgah jadi pusat transisi, langsung terhubung ke Playground, taman, mushola, pendidikan, workshop.
- Semua fungsi saling terkoneksi secara fleksibel.

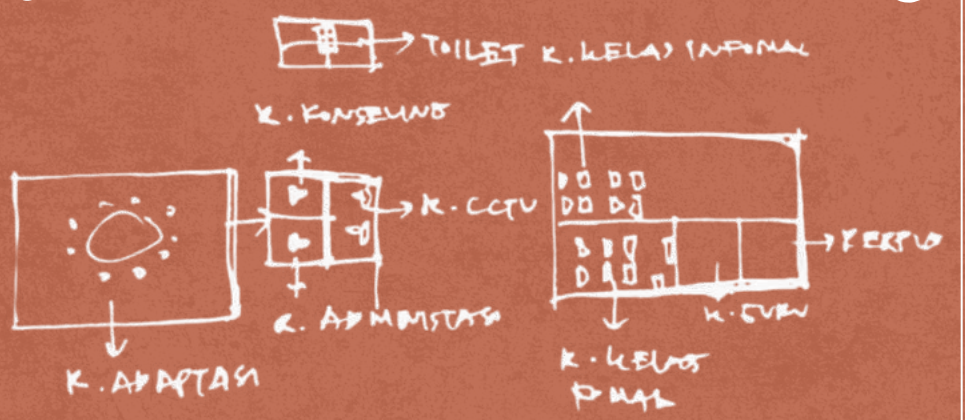
EKSPLORASI ALUR ADAPTASI

01



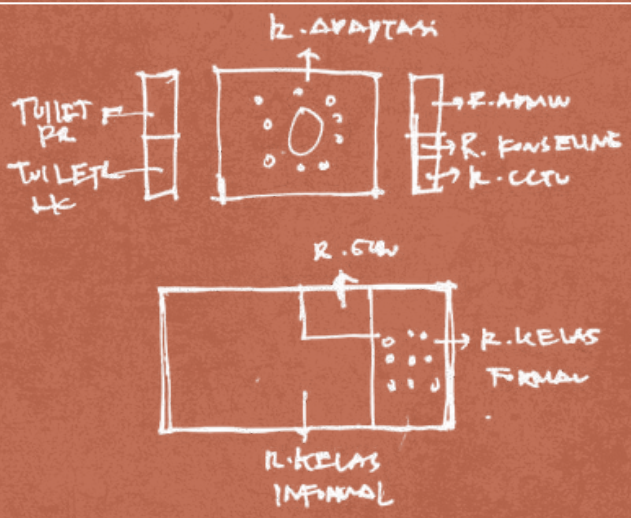
Ruang administrasi dan konseling ditempatkan di area depan sebagai zona penerimaan awal. Tepat di dekatnya terdapat ruang keamanan dan CCTV yang berfungsi mengawasi keluar masuk anak. Setelah melewati zona penerimaan, anak diarahkan menuju ruang adaptasi yang berada di zona tengah bangunan. Dari ruang adaptasi inilah, alur kegiatan berlanjut menuju kelas informal, lalu berakhir di kelas formal yang terletak di zona terdalam. **Zonasi ini membentuk alur linear: penerimaan → adaptasi → pembelajaran.**

02



Ruang administrasi dan konseling tetap berada di bagian depan, tetapi dirancang dekat dengan ruang adaptasi sebagai jantung aktivitas anak. Ruang keamanan dan CCTV ditempatkan pada akses masuk, sehingga setiap pergerakan tetap dalam pengawasan. Dari ruang adaptasi, anak diarahkan ke kelas informal yang berada di lantai dasar (zona fleksibel dan kreatif), sedangkan kelas formal diletakkan di lantai atas (zona terstruktur). **Zonasi vertikal ini memberi alur bertahap: anak masuk → adaptasi → belajar informal → belajar formal, dengan transisi ruang yang lebih natural.**

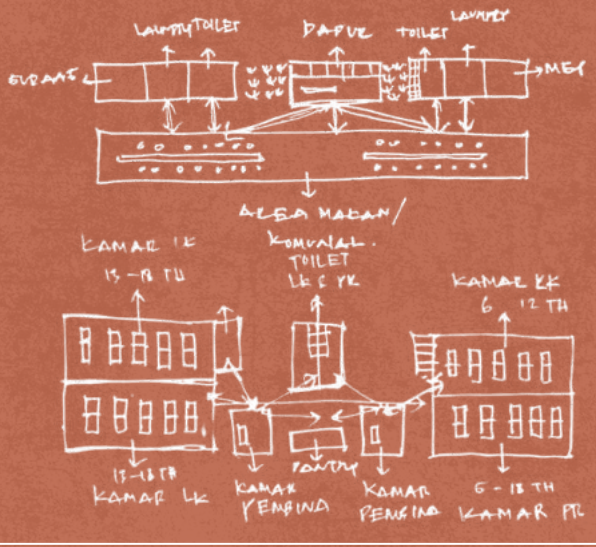
03



Ruang administrasi, konseling, dan keamanan dikelompokkan di zona penerimaan depan. Anak kemudian menuju ruang adaptasi sebagai pusat zonasi. Kelas formal dan informal berdekatan tapi terpisah, dengan toilet pria dan wanita sebagai fasilitas pendukung. **Zonasi membentuk pola konsentris, pusat kegiatan berada di ruang adaptasi sementara ruang lain mengelilinginya** sebagai zona penunjang dan transisi.

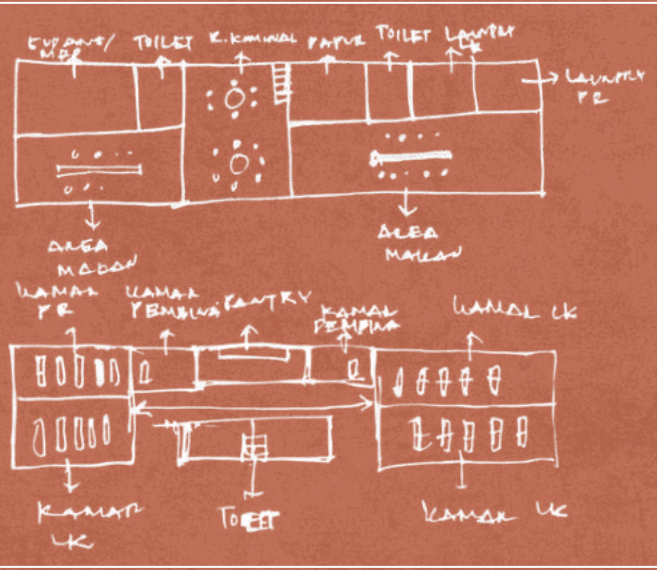
EKSPLORASI ALUR HUNIAN

01



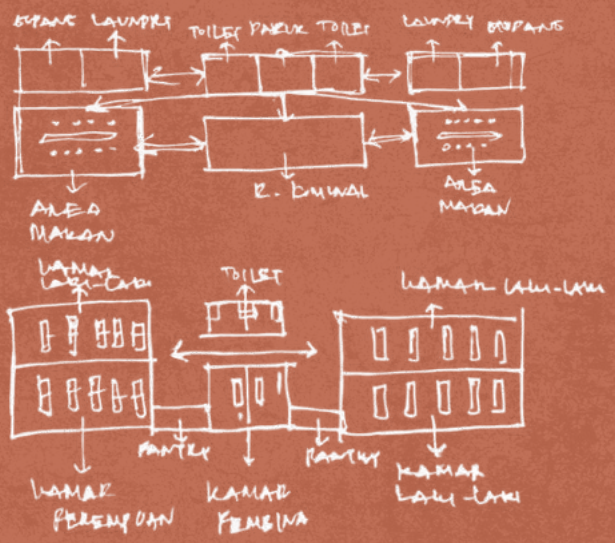
Alur ruang dirancang terbuka dan terintegrasi. Dari pintu masuk langsung menuju ruang komunal yang menyatu dengan ruang makan, sedangkan di sisi kiri terdapat area servis. Dapur ditempatkan di tengah dengan innercourt di kanan dan kiri untuk pencahayaan serta penghawaan alami. Di lantai atas, kamar tidur berada di sisi kanan dengan ruang pembina dekat area kamar anak untuk memudahkan pengawasan. Pola ini memaksimalkan interaksi penghuni dengan sedikit sekat dan sirkulasi yang lebih leluasa.

02



Alur hunian terlihat cukup konvensional. Dari area depan langsung masuk ke ruang keluarga, dengan ruang makan dan dapur menyatu di sisi kiri yang terhubung dengan area cuci (laundry) serta ruang penyimpanan (pantry). Pada lantai atas, kamar tidur ditempatkan di sisi kanan berdampingan dengan kamar mandi/toilet. Pola ini menekankan pemisahan yang jelas antara area privat (kamar tidur dan kamar mandi) dengan area publik (ruang keluarga dan ruang makan).

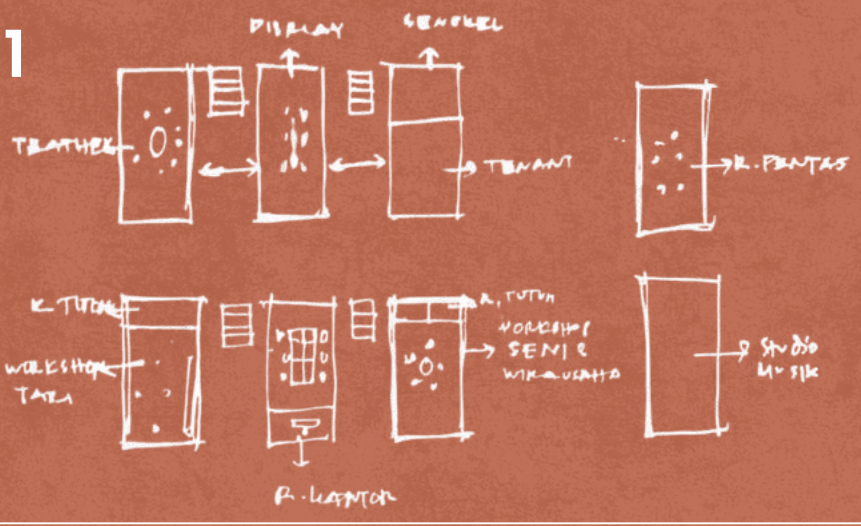
03



Konsep hunian berpusat pada ruang komunal multifungsi yang terintegrasi dengan ruang makan dan dapur. Area servis dirancang menyatu, sementara di lantai atas sisi kanan terdapat kamar tidur dan kamar mandi sebagai zona privat. Toilet ditempatkan di tengah agar mudah diakses, dengan kamar pembina di depannya, serta dua pantry di antara kamar anak untuk mendukung aktivitas sehari-hari.

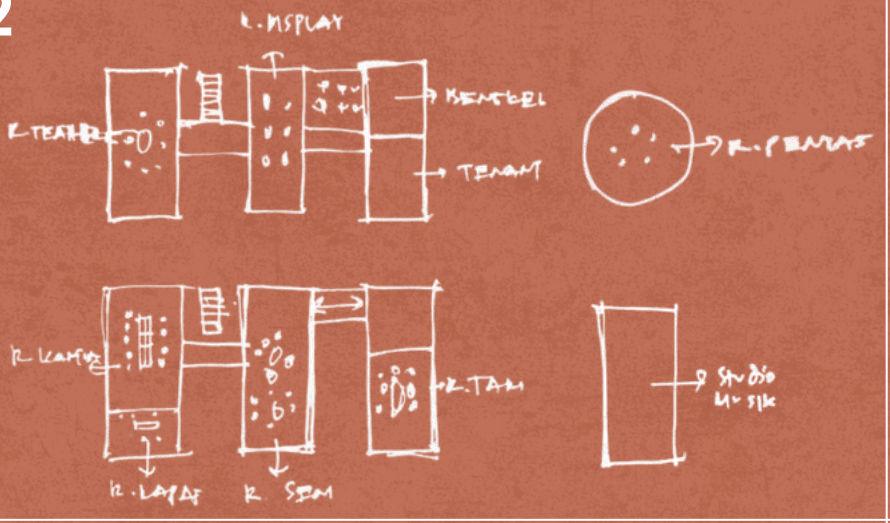
EKSPLORASI ALUR RESOSIALISASI

01



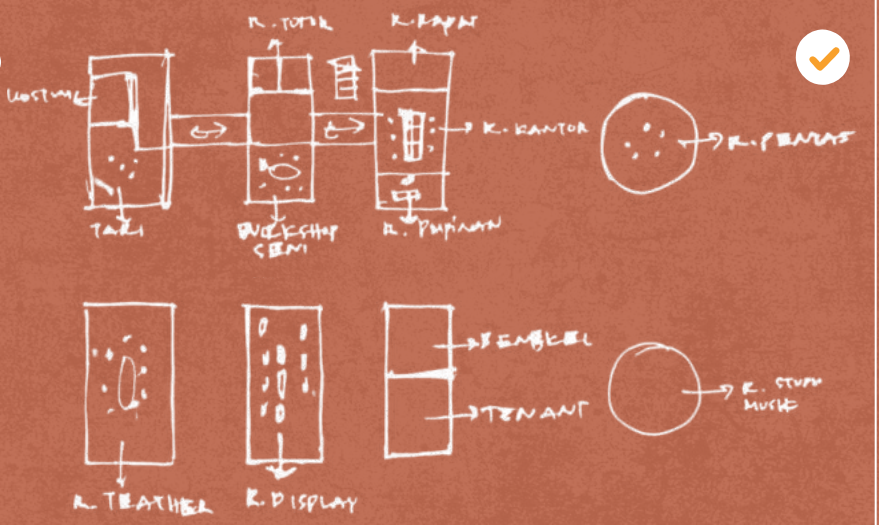
Pusat kegiatan mengelilingi zona kantor yang berada di tengah, dengan dukungan dua tangga di sisi kanan dan kiri. Di samping kantor terdapat area workshop dan ruang tutor. Area teater terhubung dengan ruang ganti, sedangkan area tenant ditempatkan di depan untuk memfasilitasi interaksi langsung dengan pengunjung. Ruang pentas berada di bawah dengan studio musik yang berada di atasnya.

02



Ruang kantor berada di atas teater, dan ruang tari berada di atas bengkel serta tenant. Penempatan ini berpotensi menimbulkan isu kebisingan. Area display berada di tengah dan terkoneksi dengan tenant. Tata ruang ini menunjukkan pemisahan fungsional yang kuat, namun dengan tantangan terkait akustik. area pentas berbentuk lingkaran namun studio musik dibuat dengan massa yang berbeda.

03



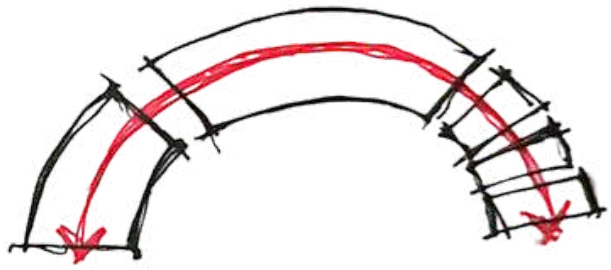
Fokus utama adalah konektivitas langsung dengan publik. Bengkel dan tenant ditempatkan di bagian depan sehingga terhubung langsung dengan area luar. Kantor berada di lantai atas dan diakses melalui satu tangga, memisahkan fungsi administratif dari keramaian di bawah. Area display terintegrasi dengan tenant untuk mendorong interaksi antara pameran dan penjualan produk. Area workshop dipisahkan dari zona resosialisasi dengan masyarakat. Ruang pentas berbentuk lingkaran, sementara di bawahnya terdapat studio musik.

EKSPLORASI TATA MASSA

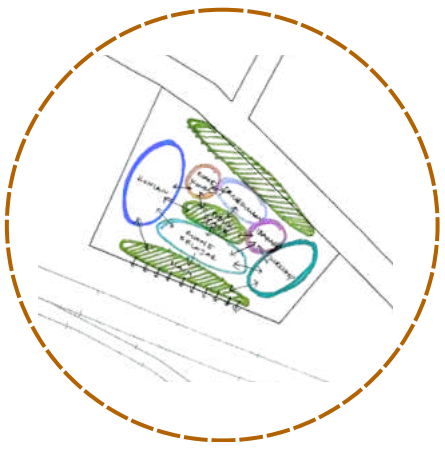
KONSEP



Konsep ini menjelaskan alur rehabilitasi bertahap: mulai dari **adaptasi untuk membangun rasa aman,** berlanjut ke **hunian sebagai wadah pembiasaan hidup teratur dan pembinaan,** hingga **resosialisasi sebagai tahap integrasi kembali ke masyarakat secara mandiri.**

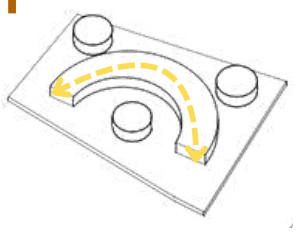


Hasil dari pengaplikasian konsep terhadap massa bangunan membentuk alur yang jelas sesuai tahapan rehabilitasi di rumah singgah. Susunan massa ini tidak hanya menegaskan arah perjalanan pengguna, tetapi juga **merefleksikan proses transformasi anak jalanan secara bertahap dan berkesinambungan.**



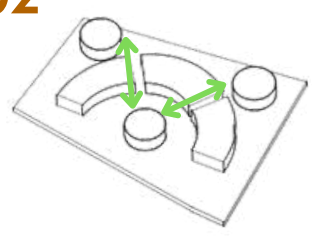
Berdasarkan alternatif program ruang, **zonasi yang dipilih adalah alternatif nomor 3.** Zonasi ini kemudian dijadikan **acuan utama dalam pembentukan massa bangunan yang baru,** sebagai pengembangan dari rancangan sebelumnya.

01



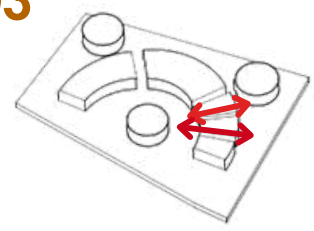
Massa utama dibentuk berdasarkan alur fungsi dan program ruang yang dirancang secara menyatu dan mengalir.

02



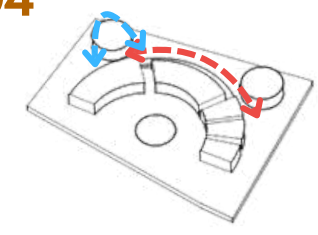
Massa melengkung dibagi menjadi tiga bagian untuk memfasilitasi pembagian zona: adaptasi, hunian, dan resosialisasi.

03



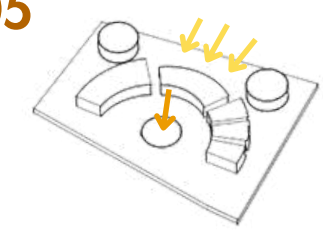
Massa pada sisi kiri dipisah menjadi tiga bagian agar lebih fleksibel dalam merespons kebutuhan ruang dan aktivitas anak.

04



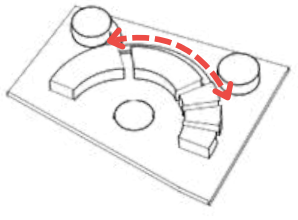
Massa tengah ditarik ke depan sementara bagian massa lingkaran diturunkan untuk menciptakan area stage.

05



Massa melengkung berfungsi sebagai elemen penghubung (connector) antar zona, menciptakan kesinambungan visual dan fungsional.

06

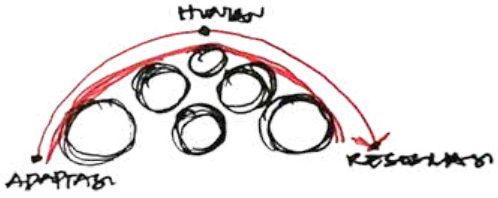


Koneksi antar massa diperkuat melalui jalur sirkulasi terintegrasi dengan massa lingkar kanan, membentuk alur pergerakan yang jelas dan efisien.

EKSPLORASI LANDSCAPE

KONSEP

Penerapan Alur Konsep Alur Rehabilitasi pada Landscape Area Bermain Anak Jalanan



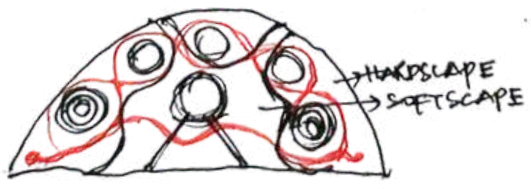
Pembentukan Pola dan Alur Rehabilitasi yang Dinamis



Terbentuklah Alur Rehabilitasi



Penggabungan Alur dengan Pola-Pola Tempat Bermain Anak Jalanan



Alih-alih membentuk pola landscape yang kaku, rancangan ini dibuat dinamis dengan variasi yang mampu **menstimulasi rasa ingin tahu sekaligus menanamkan keteraturan secara perlahan pada anak jalanan.** Jalur sirkulasi yang fleksibel, memungkinkan anak **untuk memilih ruang bermain yang sesuai dengan kondisi emosinya.**

EKSPLORASI

01



Pada tahap awal, landscape masih terlihat tidak teratur dengan pola alur yang kurang jelas. Jalur sirkulasi, alur sirkulasi dan elemen ruang belum harmonis sehingga fungsi aktivitas belum optimal.

02



Konsep alur sudah terbentuk hanya saja penggunaan warna yang berlebihan membuat suasana landscape tampak ramai dan mengurangi ketenangan visual.

03



Elemen pola dikurangi sehingga menghasilkan perpaduan hardscape dan softscape menjadi lebih harmonis, dengan komposisi bentuk yang jelas serta tidak berlebihan dalam pola penataannya.



Pada proses tahap 03 ini akhirnya membentuk perpaduan hardscape dan softscape diolah lebih optimal dengan pola yang dinamis, sehingga tercipta harmoni yang jauh lebih baik.

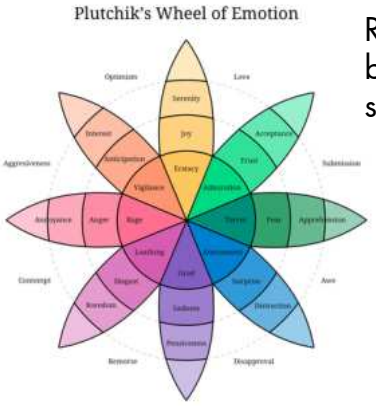
EKSPLORASI MATERIAL



Konsep rumah singgah ini tidak hanya tentang membangun bangunan, tetapi juga mengedukasi anak jalanan tentang pentingnya **Reuse, Revive, Redefine.** Mereka diajarkan untuk melihat limbah dan barang bekas seperti **botol kaca, drum, ban, palet kayu, dan krat botol bukan sebagai sampah, melainkan sebagai bahan baku yang memiliki potensi.** Melalui proses ini, mereka belajar bagaimana **"menggunakan kembali"** ***(reuse)*** barang-barang ini untuk tujuan baru, **"menghidupkan kembali"** ***(revive)*** **nilai dan fungsinya,** dan **"mendefinisikan ulang"** ***(redefine)*** **persepsi mereka terhadap apa yang disebut limbah.** Dengan demikian, pembangunan rumah singgah ini menjadi sebuah pembelajaran praktis, di mana anak-anak diajak berpartisipasi dalam menciptakan lingkungan mereka sendiri dengan cara yang kreatif dan berkelanjutan, mengubah mereka dari **penerima manfaat menjadi agen perubahan yang sadar lingkungan.**

EKSPLORASI WARNA

PLUTCHIK'S WHEEL OF EMOTION



Robert Plutchik menyatakan bahwa ada 8 emosi dasar yang sifatnya universal:

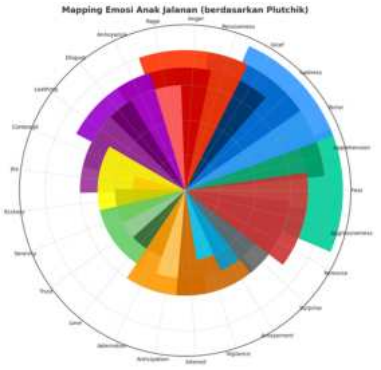
1. Joy (kegembiraan)
2. Trust (kepercayaan)
3. Fear (ketakutan)
4. Surprise (kejutan)
5. Sadness (kesedihan)
6. Disgust (jijik/muak)
7. Anger (marah)
8. Anticipation (antisipasi/harapan)

Emosi ini bisa:

- berkembang ke intensitas berbeda (misal: Fear → Apprehension → Terror)
- bercampur membentuk emosi kompleks (misal: Joy + Trust = Love).

MAPPING EMOSI ANAK JALANAN

berdasarkan Plutchik's Wheel of Emotion



Dari diagram, terlihat:

- **Emosi dominan:** Fear, Sadness, Anger → karena kondisi jalanan yang keras dan penuh ancaman.
- **Emosi kuat lain:** Disgust, Loathing, Remorse → akibat pengalaman ditolak, rasa muak, atau penyesalan.
- **Emosi positif:** Joy, Trust, Anticipation → muncul saat mendapat perhatian, harapan, atau kebersamaan.
- **Emosi campuran**: Surprise, Amazement, Interest → bisa terjadi saat ada hal baru yang tak terduga.

EKSPLORASI WARNA PADA FASAD

01 *Plutchik: Emosi dominan joy (kebahagiaan) karena mereka merasa diterima. Namun ada juga sedikit anticipation (antisipasi)—anak-anak ingin tahu apa yang akan mereka hadapi di ruang baru.*



02 *Plutchik: Muncul trust (kepercayaan) yang perlahan tumbuh pada pembina atau lingkungan. Ada juga fear ringan (ketakutan) yang masih tersisa, karena mereka belum sepenuhnya lepas dari trauma jalanan.*



03 *Plutchik: Emosi trust (kepercayaan) mulai muncul karena anak berani membuka diri. Ada campuran joy (kesenangan) saat mereka merasa diterima.*



04 *Plutchik: Ada anticipation dan trust yang lebih kuat. Anak mulai merasa aman untuk berpartisipasi. Bisa juga muncul anger ringan jika ada konflik kecil, tapi itu bagian wajar dari belajar bersosialisasi.*



05 *Plutchik: Dominasi joy (kebahagiaan) dan anticipation (semangat menunggu hasil karya). Ada pula acceptance karena mereka mulai menerima diri bahwa mereka bisa produktif.*



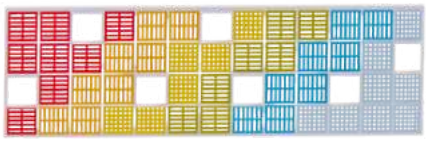
06 *Plutchik: Campuran serenity (ketenangan) dan trust yang paling kuat. Di sisi lain,ada anticipation (antisipasi) yang kuat saat mereka mengingat pengalaman lalu.*



HASIL EKSPLORASI TERPILIH

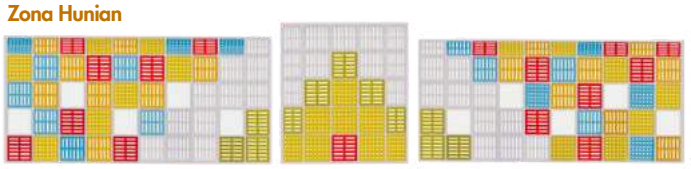
Alternatif 3

Zona Adaptasi



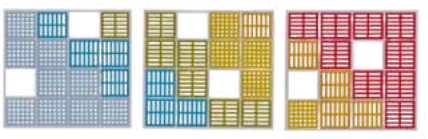
Tahap awal anak masuk rumah singgah, emosinya keras: penuh pertahanan, curiga, mudah marah, namun terselip kewaspadaan sebagai antisipasi hal baru. Warna merah-oranye menegaskan gejolak ini.

Zona Hunian



Hunian menjadi ruang transisi dari "keras" ke "lembut", tempat anak diterima dengan segala emosinya. Di sini muncul kehangatan, keceriaan sederhana, dan mulai tumbuh rasa percaya. Perpaduan kuning-hijau-orange-biru dengan sedikit merah melambangkan peralihan: amarah dan takut perlahan diredam oleh bahagia dan rasa aman.

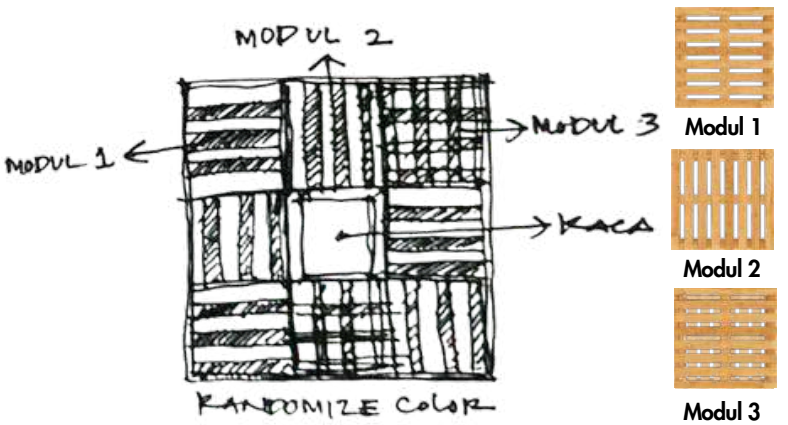
Zona Resosiliasi



Tahap akhir adalah kembalinya anak ke masyarakat dengan emosi stabil. Dari amarah dan takut (merah), mereka bertransformasi menjadi tenang, percaya, dan berdaya. Warna ini bertransformasi dengan tahap adaptasi, menandai proses emosi yang membaik.

EKSPLORASI FASAD

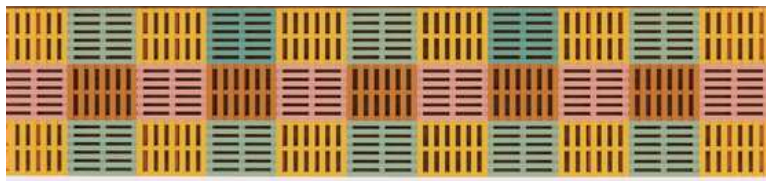
KONSEP
Susunan Fasad



Fasad ini dibentuk dari palet kayu peti kemas yang disusun menjadi tiga modul yang kemudian dikombinasikan secara acak untuk menciptakan pola yang unik dan berwarna-warni. Setiap modul memiliki susunan palet yang berbeda-beda, sehingga ketika disatukan, mereka membentuk permukaan fasad yang menarik.

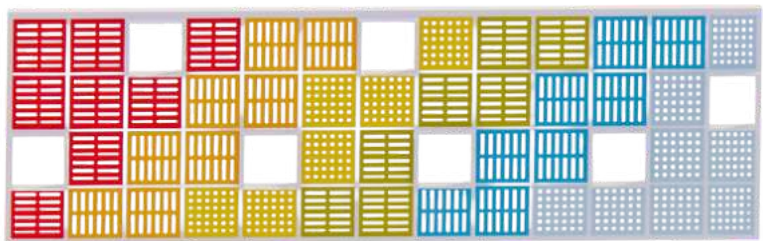
EKSPLORASI
Susunan Fasad

01



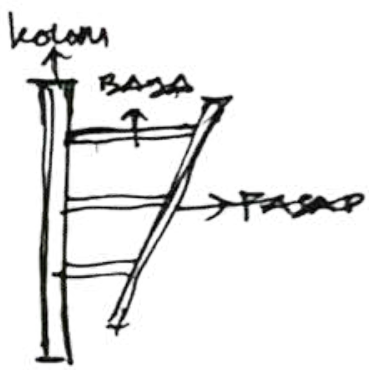
Menampilkan pola yang teratur dan berulang dengan pengulangan warna yang konsisten, memberikan kesan rapi dan terorganisir.

02



Menunjukkan pola acak dan asimetris dengan kombinasi warna yang lebih dinamis dan area kosong, menciptakan tampilan yang lebih modern dan unik.

KONSEP
Konstruksi Fasad



Konstruksi fasad ini disangga oleh kolom dan disokong oleh struktur baja (baja) sebagai rangka utamanya. Secara fungsional, posisi ini dapat menjadi **elemen peneduh tambahan atau *brise-soleil* (tabir surya) yang efektif, terutama jika materialnya (palet kayu) memungkinkan sirkulasi udara dan penyaringan cahaya.**

EKSPLORASI
Konstruksi Fasad



Konstruksi fasad miring ini dipilih karena memberikan solusi yang lebih fungsional dan fleksibel dibandingkan jika fasad hanya berfungsi sebagai dinding utama. Dengan memisahkannya dari struktur utama bangunan, fasad ini tidak perlu menanggung beban struktural. Posisi miringnya secara efektif berfungsi sebagai peneduh dari sinar matahari langsung, sementara tampilannya yang dinamis dan unik memberikan nilai estetika yang jauh lebih tinggi. Pilihan desain ini memungkinkan kemudahan dalam pemasangan, perawatan, dan perubahan di masa depan.

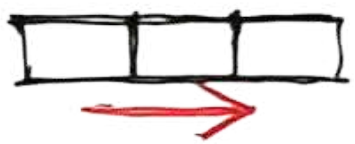
EKSPLORASI DINDING MODULAR

KONSEP

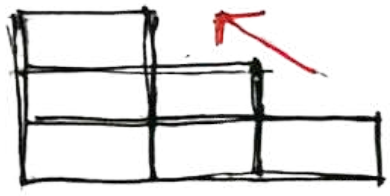
Ditumpuk ke atas untuk menciptakan modul bertingkat.



Diperpanjang menyamping untuk memperluas modul secara linear.



Disusun berundak sehingga membentuk komposisi dinamis, memunculkan permainan modul sekaligus memberikan potensi area terbuka di tiap level.



Skema modul yang ditampilkan pada gambar merupakan dasar penyusunan dinding berbahan **krat botol bekas**. Modul tersebut disusun secara vertikal, horizontal, maupun berundak sehingga fleksibel dalam menyesuaikan kebutuhan ruang. Penerapan modul krat botol ini difokuskan pada dinding mushola, sehingga selain menjadi elemen struktural ringan dan ekonomis, juga memberi nilai estetika unik.

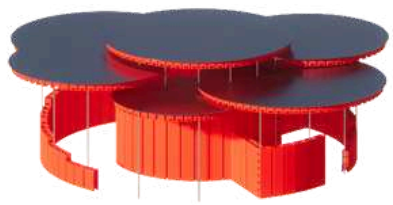
EKSPLORASI

01



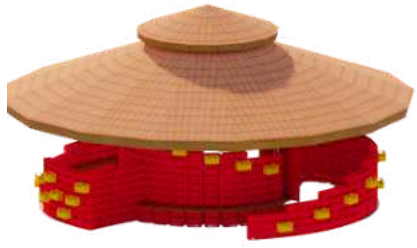
Bentuk awal masih berupa susunan massa modular persegi yang tersusun berderet dan berlapis. Pada tahap ini terlihat eksplorasi dari unit-unit dasar yang berdiri sendiri, membentuk pola ritmis dan cenderung kaku.

02



Massa awal berbentuk kotak lalu melebur menjadi lingkaran, menghasilkan komposisi lebih dinamis dan menyatu dengan massa melengkung di sekitarnya. Namun, bentuk atap yang dihasilkan masih berisiko menyalurkan air hujan ke dalam bangunan.

03

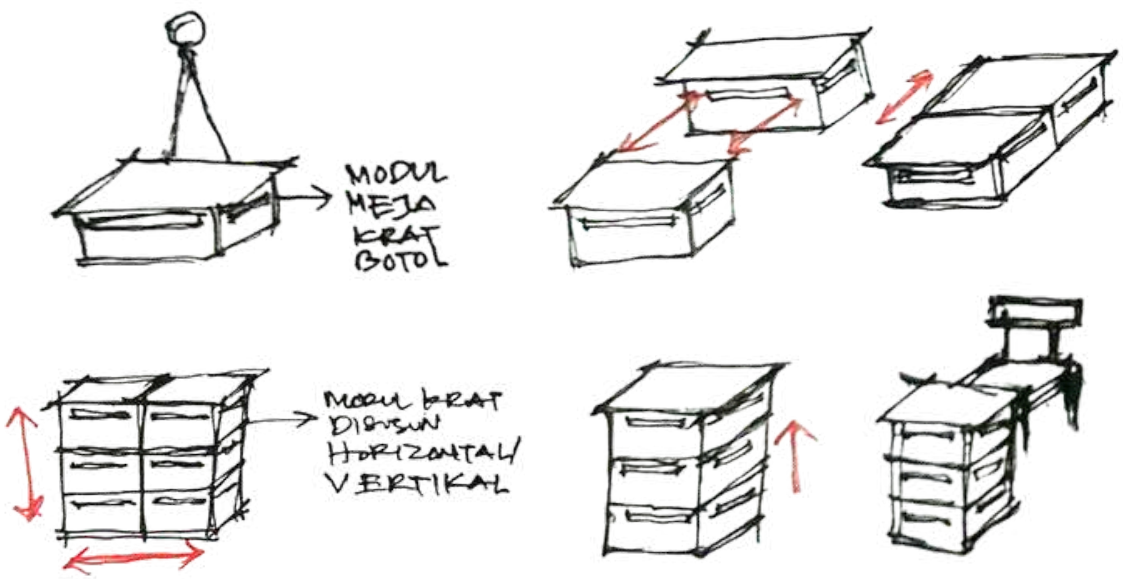


Tahap akhir menghadirkan atap besar berbentuk kerucut/lebar yang menyatukan seluruh modul di bawah satu naungan. Perubahan bentuk karena menyesuaikan dengan elemen atap lain di sekitarnya agar lebih harmonis.

Pada proses tahap 03 ini susunan modular bisa terintegrasi dengan baik dengan bentuk atapnya. Bentuk atap yang menyesuaikan dengan modul membuat keseluruhan komposisi lebih selaras sekaligus meningkatkan keamanan, terutama dalam mengantisipasi aliran air hujan.



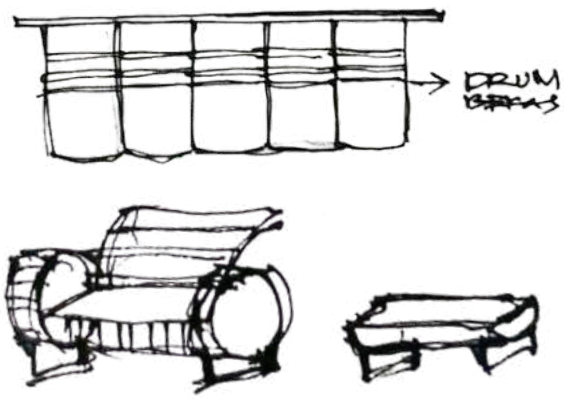
EKSPLORASI TATA PERABOTAN



KRAT BOTOL

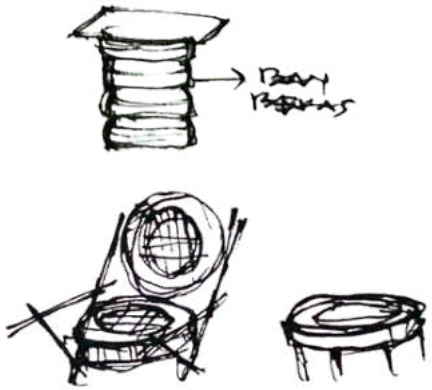
Perabotan untuk rumah singgah ini menggunakan **krat botol sebagai modul dasar yang dapat disusun secara horizontal dan vertikal untuk membuat berbagai perabot seperti meja dan tempat penyimpanan** sehingga memberikan solusi yang fleksibel dan ramah lingkungan. Dengan demikian, desain ini memungkinkan penghuni rumah singgah untuk menyesuaikan ruang mereka sesuai kebutuhan, menciptakan lingkungan yang fungsional dan dinamis

DRUM BEKAS



Drum bekas dapat diubah menjadi berbagai perabotan fungsional untuk rumah singgah, memanfaatkan bentuk silindernya yang kokoh. Dalam desain ini, **beberapa drum disusun secara horizontal dan digabungkan menjadi satu unit panjang yang dapat berfungsi sebagai meja.** Selain itu, **satu drum dapat dipotong dan dibentuk menjadi kursi dan dapat diubah menjadi meja** menjadikannya bahan yang serbaguna untuk menciptakan berbagai perabotan yang serasi.

BAN BEKAS

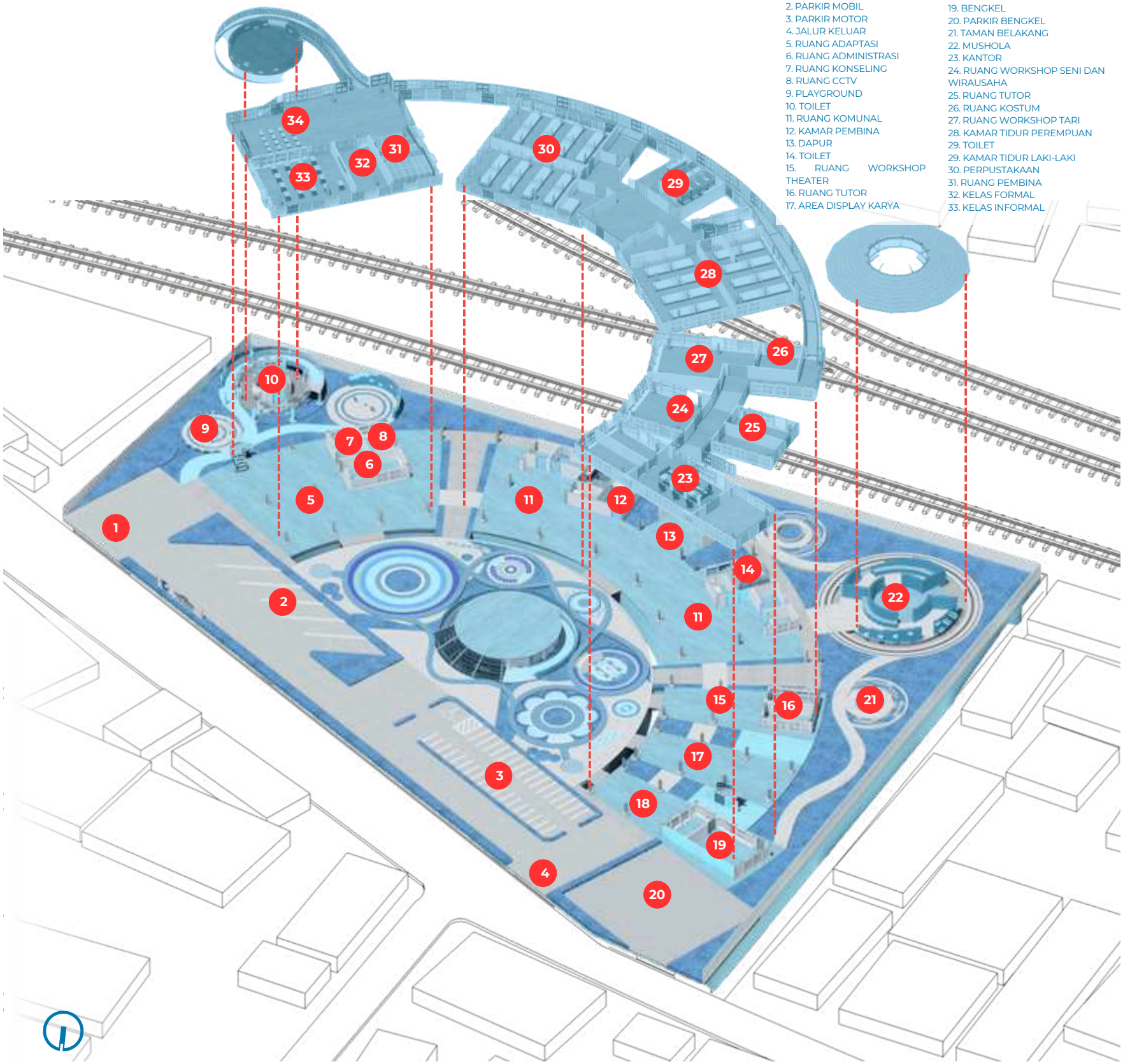


Penggunaan ban bekas sangat efektif untuk diubah menjadi perabotan yang kokoh dan unik. Beberapa ban jika ditumpuk secara vertikal dan ditutup di bagian atasnya, menciptakan bangku atau meja bundar yang solid dan stabil. Selain itu, s**atu ban dapat dipotong dan disusun menjadi kursi yang lebih kompleks untuk membentuk meja dan kursi.** Pemanfaatan ban bekas ini menunjukkan bagaimana bahan yang biasanya dianggap limbah dapat diubah menjadi perabot yang fungsional dan estetis.

BAB 4

DESIGN DEVELOPMENT

SITUASI



KETERANGAN:

.1. ALUR MASUK
2. PARKIR MOBIL
3. PARKIR MOTOR
4. JALUR KELUAR
5. RUANG ADAPTASI
6. RUANG ADMINISTRASI
7. RUANG KONSELING
8. RUANG CCTV
9. PLAYGROUND
10. TOILET
11. RUANG KOMUNAL
12. KAMAR PEMBINA
13. DAPUR
14. TOILET
15. RUANG WORKSHOP THEATER
16. RUANG TUTOR
17. AREA DISPLAY KARYA
18. TENANT
19. BENGKEL
20. PARKIR BENGKEL
21. TAMAN BELAKANG
22. MUSHOLA
23. KANTOR
24. RUANG WORKSHOP SENI DAN WIRAUSAHA
25. RUANG TUTOR
26. RUANG KOSTUM
27. RUANG WORKSHOP TARI
28. KAMAR TIDUR PEREMPUAN
29. TOILET
29. KAMAR TIDUR LAKI-LAKI
30. PERPUSTAKAAN
31. RUANG PEMBINA
32. KELAS FORMAL
33. KELAS INFORMAL

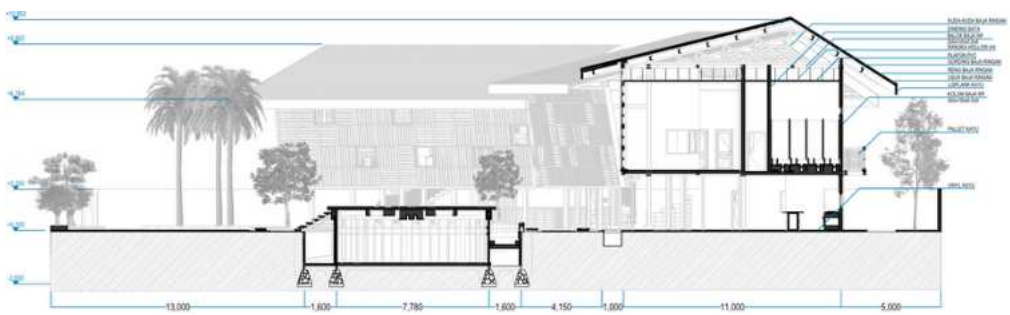
SITEPLAN

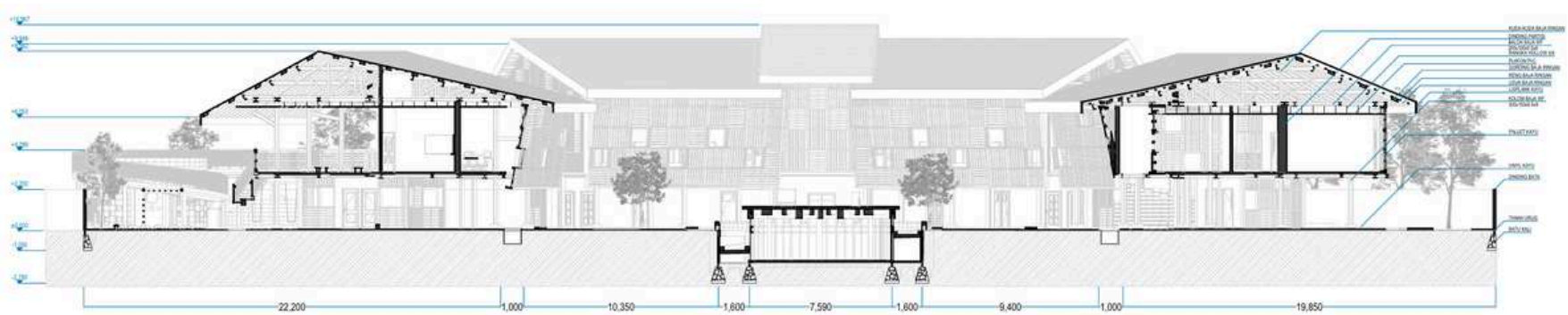

KETERANGAN :
1. PARKIR MOBIL
2. PARKIR MOTOR
3. TAMAN OUTDOOR
4. STAGE
5. RUMAH SINGGAH
6. RUANG ADAPTASI
7. RUANG WORKSHOP TARI & THEATER
8. RUANG WORKSHOP PRAKARYA & KEWIRAUSAHAAN
9. TENANT
10. BENGKEL
11. PARKIR BENGKEL
12. MUSHOLA
13. TAMAN BELAKANG
14. TOILET
15. PLAYGROUND
PULE (Alstonia scholaris)
TANJUNG (Mimusops elengi)
PALEM PUTRI (Veitchia merrillii)
YUCCA (Yucca elephantipes)
PISANG HIAS (Calathea lutea)
PALEM BAMBU (Chamaedorea seifrizii)
PUCUK MERAH (Syzygium oleana)
LILI PARIS (Chlorophytum comosum)
70,000
58,500
26,700
67,500
11,000
IN
OUT
JL. RAYA CIKAMPEK PARAKAN

TAMPAK SITE

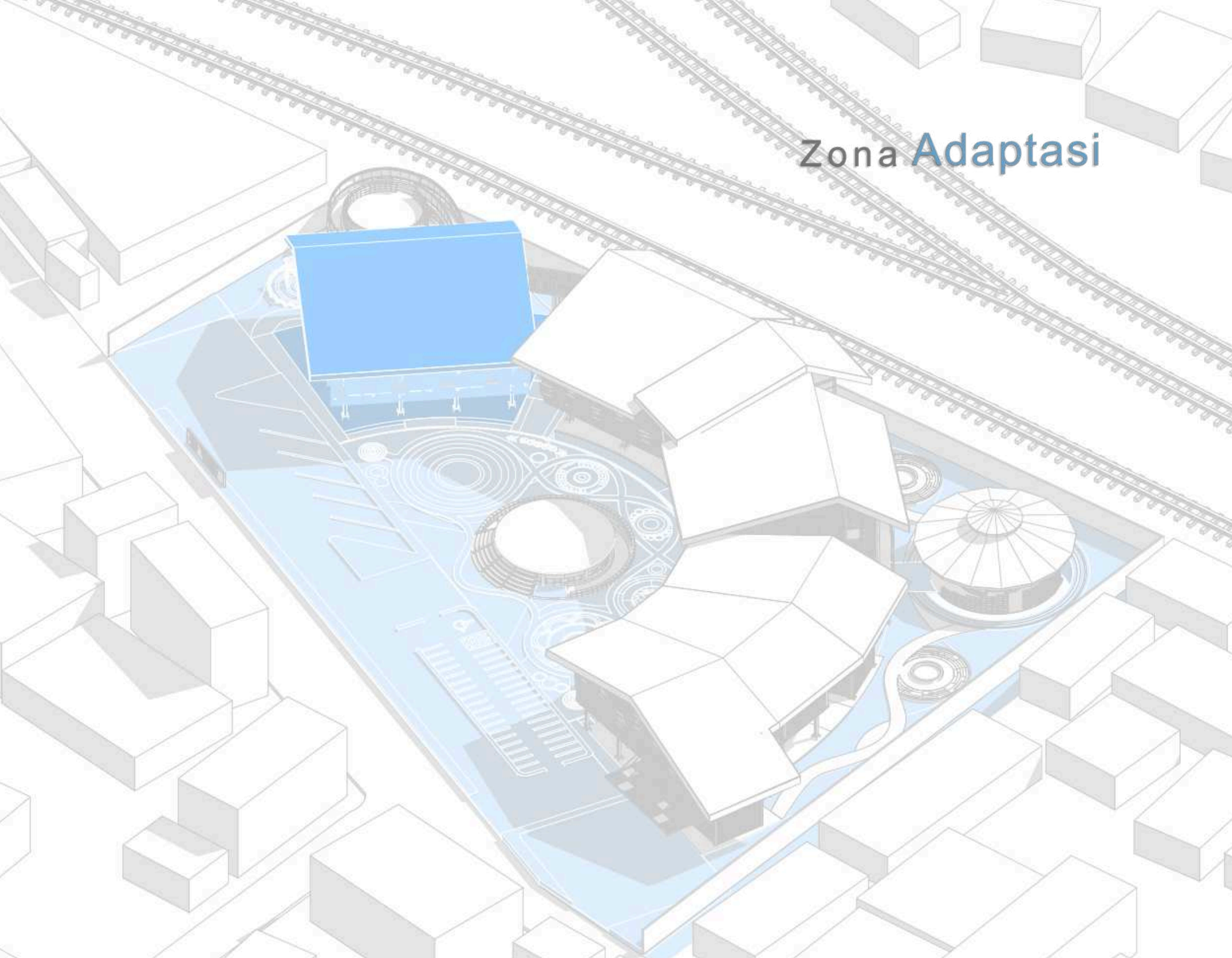


POTONGAN SITE





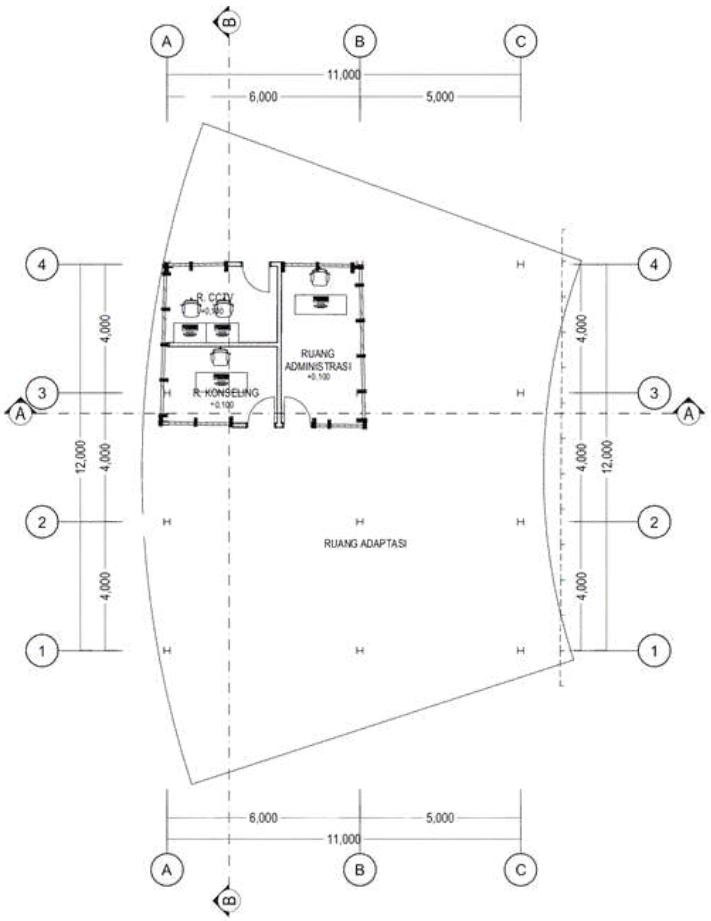
Zona Adaptasi



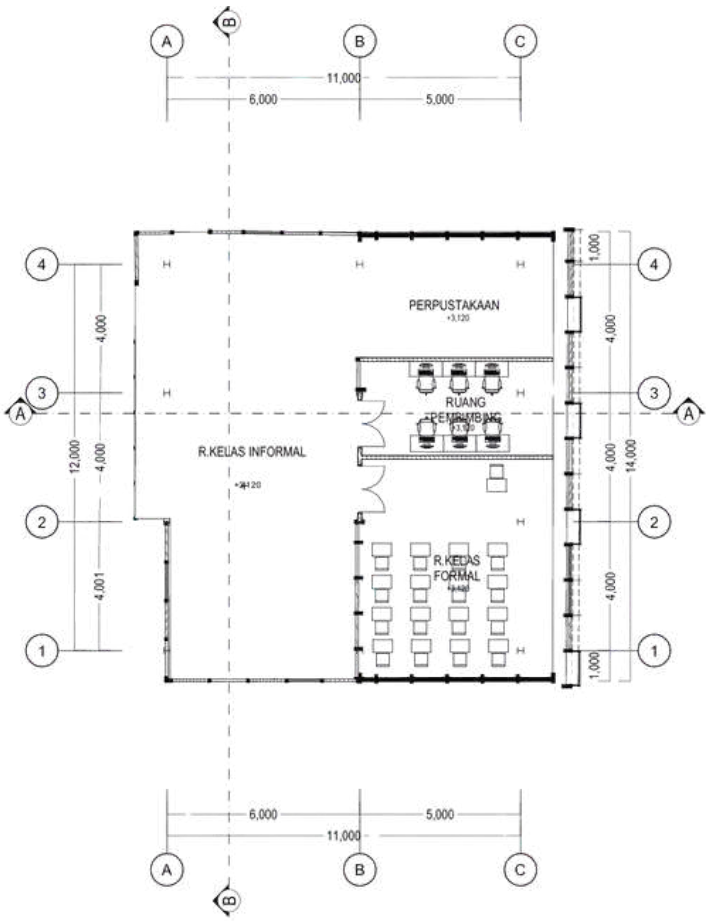
Zona adaptasi merupakan ruang transisi awal bagi anak jalanan untuk memulai proses pembinaan secara bertahap. Di dalamnya terdapat ruang belajar formal yang tertib, ruang informal yang fleksibel dan mendukung aktivitas kreatif, serta perpustakaan sebagai sumber literasi terbuka. Ketiga ruang ini membentuk fondasi pembiasaan perilaku positif dan kemandirian belajar.

DENAH PARSIAL ZONA ADAPTASI

DENAH ZONA ADAPTASI LT 1



DENAH ZONA ADAPTASI LT 2



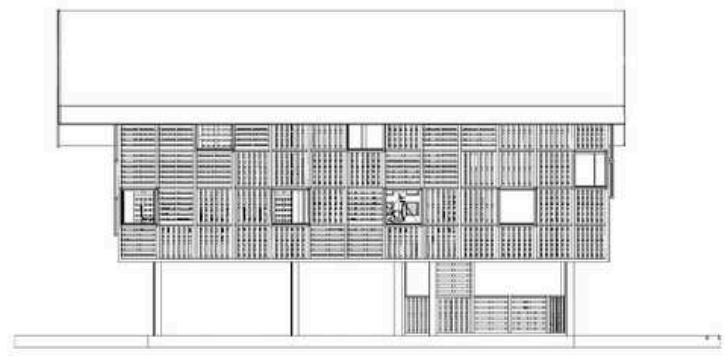
Zona Adaptasi dirancang dua lantai untuk mendukung transisi psikologis dan sosial anak jalanan secara bertahap. Lantai satu berisi ruang konseling, administrasi, CCTV, serta ruang adaptasi utama yang fleksibel dan fungsional. Lantai dua dikembangkan lebih terbuka, berisi ruang kelas formal-informal, perpustakaan, dan ruang penyimpanan. Seluruh fungsi terhubung melalui koridor tengah dengan sirkulasi yang jelas dan terorganisir.

TAMPAK ZONA ADAPTASI

TAMPAK BARAT ZONA ADAPTASI



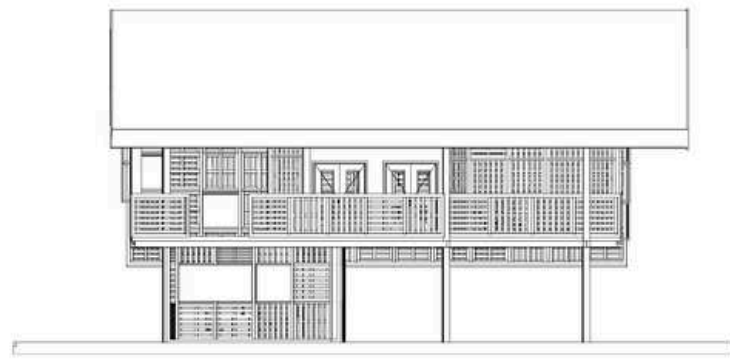
TAMPAK UTARA ZONA ADAPTASI



TAMPAK TIMUR ZONA ADAPTASI



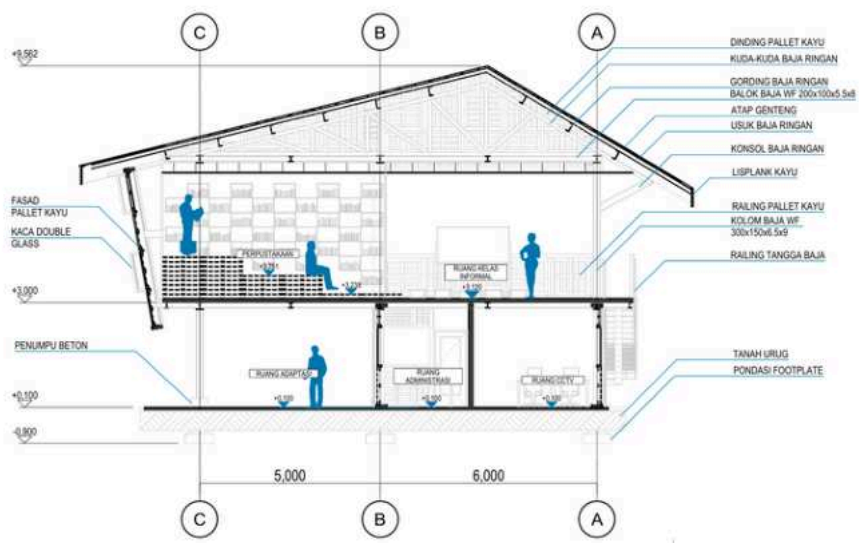
TAMPAK SELATAN ZONA ADAPTASI



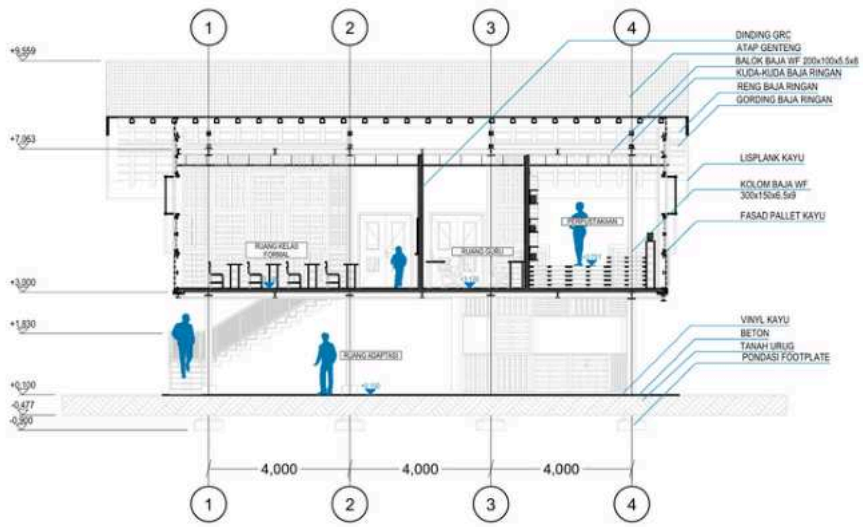
Tampak dari Zona Adaptasi menekankan pendekatan visual yang kuat terhadap prinsip keberlanjutan material, sekaligus mencerminkan nilai-nilai inklusif dan pembelajaran hidup bagi anak jalanan sebagai pengguna utama. Bangunan ini dilapisi dengan kulit fasad dari pallet kayu bekas, yang tidak hanya menjadi simbol keberlanjutan lingkungan, tetapi juga transformasi nilai dari sesuatu yang dianggap ‘tak bernilai’ menjadi bermakna dan layak untuk diolah kembali.

POTONGAN ZONA ADAPTASI

POTONGAN A-A' ZONA ADAPTASI

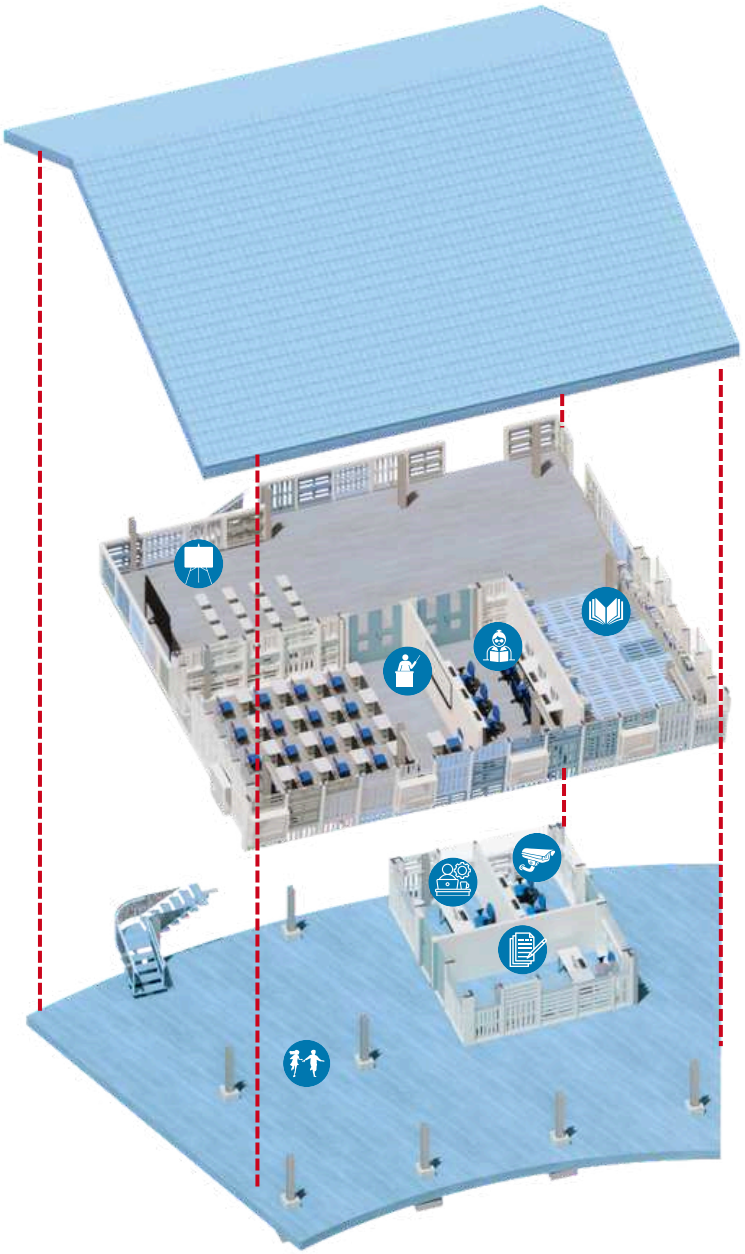


POTONGANB-B' ZONA ADAPTASI



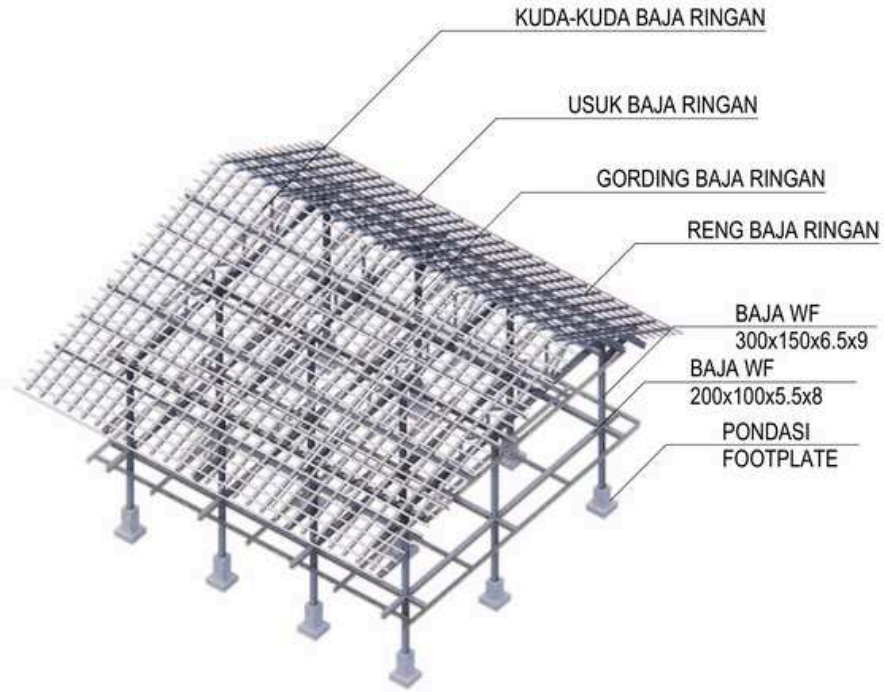
Potongan bangunan Zona Adaptasi menunjukkan pembagian fungsi ruang yang tegas namun tetap terhubung secara sirkulasi. Lantai dasar berisi ruang privat seperti administrasi, konseling, dan adaptasi dengan plafon standar yang memberikan kesan tertutup. Sementara lantai dua, yang terdiri dari ruang kelas dan perpustakaan, memiliki plafon miring mengikuti atap baja ringan, menciptakan kesan lapang dan sirkulasi udara yang baik, sesuai untuk aktivitas edukatif.

STRUKTUR DAN MAPPING AKTIVITAS



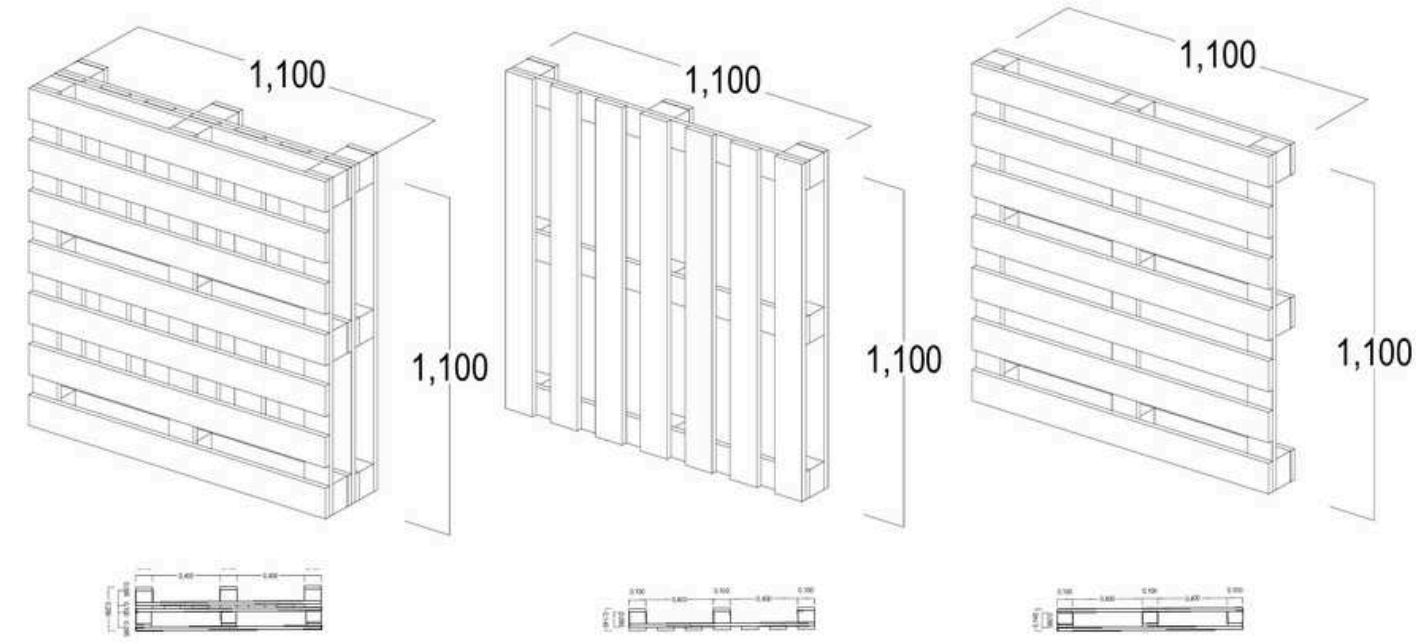
Zona adaptasi berfungsi sebagai tempat penerimaan awal bagi anak jalanan. Di zona ini, anak jalanan terlibat dalam kegiatan konseling untuk mendukung kesejahteraan mental, serta diskusi kelompok yang mendorong interaksi sosial dan pembentukan rasa kebersamaan. Selain itu, terdapat program kegiatan pembelajaran formal, informal, pengembangan spiritual, dan karakter, yang membantu mereka menumbuhkan disiplin, tanggung jawab, dan kemampuan praktis sehari-hari.

STRUKTUR ZONA ADAPTASI



Struktur yang digunakan pada bangunan adaptasi terdiri dari struktur pondasi footplate, kolom baja WF 300x150x6.5x9 sebagai struktur kolom utama, balok baja WF 200x100x5.5x8, serta struktur atap yang menggunakan baja ringan dan atapnya menggunakan atap genteng.

DETAIL MODUL FASAD



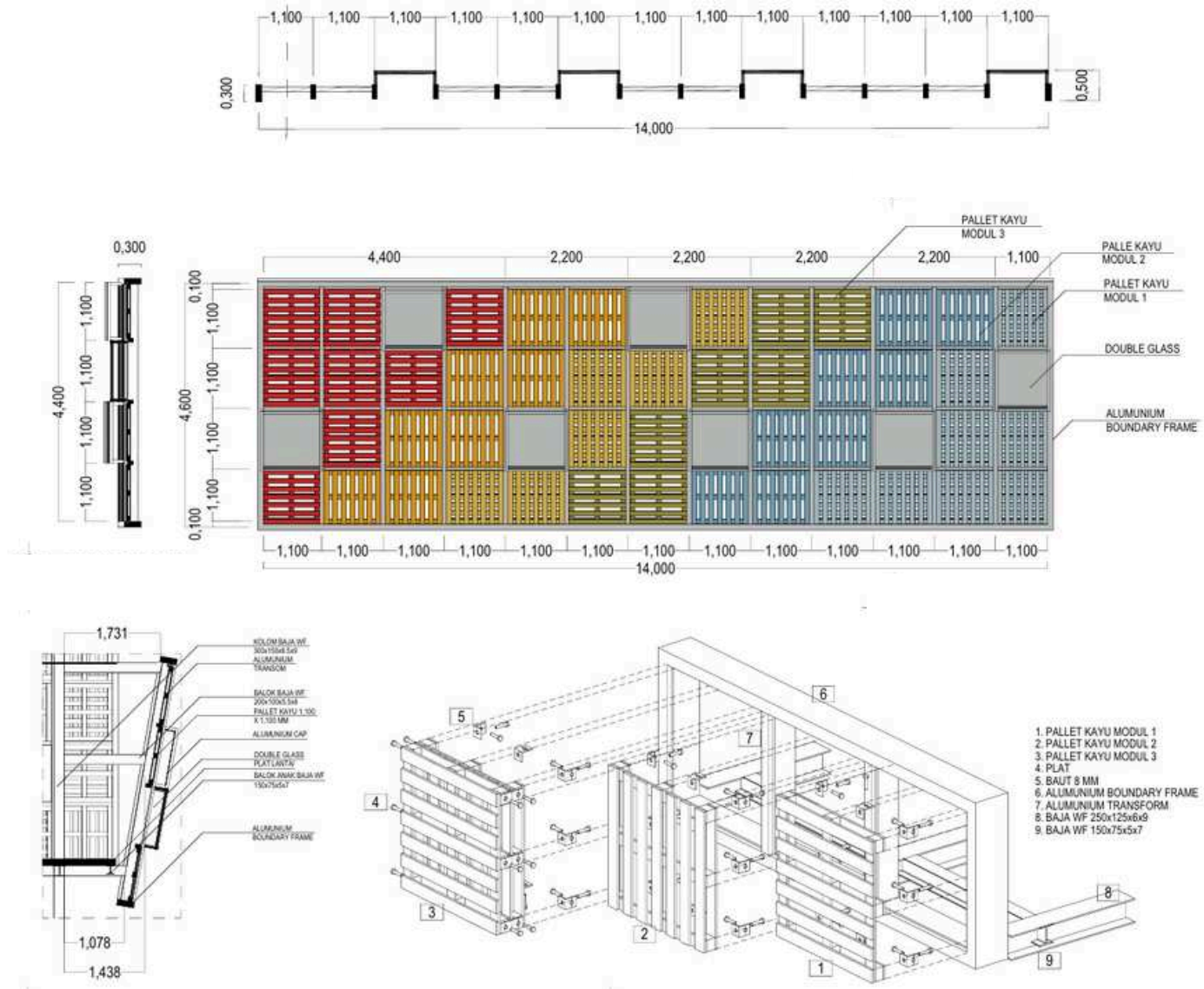
DETAIL MODUL PALLET PETI KEMAS 1

DETAIL MODUL PALLET PETI KEMAS 2

DETAIL MODUL PALLET PETI KEMAS 3

Modul fasad terdiri dari tiga pola pallet kayu yang disusun dengan ritme berbeda untuk menciptakan tekstur visual yang dinamis. Setiap pola merepresentasikan fungsi ruang di baliknya mulai dari pola rapat untuk ruang privat, hingga pola terbuka untuk ruang interaktif. Penggunaan pallet kayu daur ulang tidak hanya menekankan aspek keberlanjutan, tetapi juga memperkuat karakter ramah dan hangat dari bangunan rumah singgah.

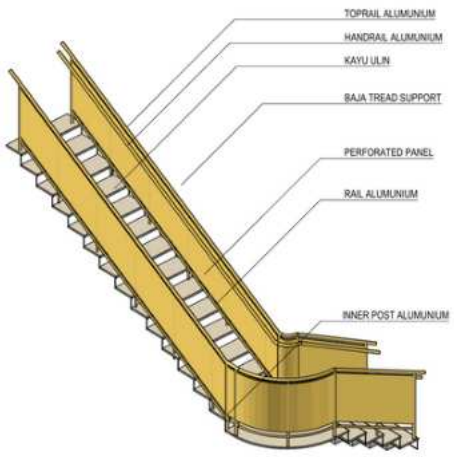
DETAIL FASAD

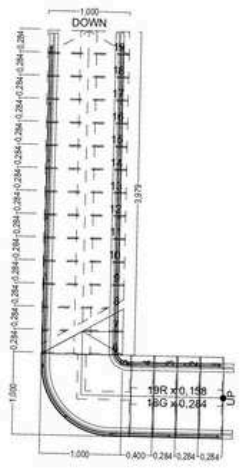


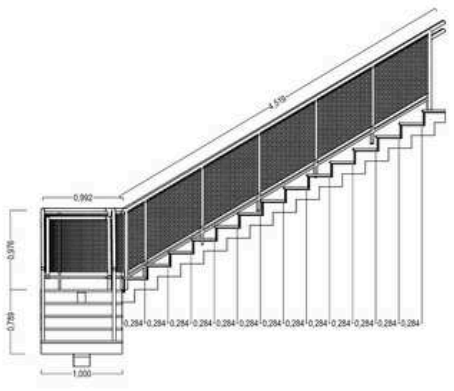
Fasad ini dirancang dengan permainan ritme pola dan warna untuk menciptakan tampilan yang dinamis, ekspresif, namun tetap kontekstual. Pola disusun dari variasi modul pallet kayu yang diatur berulang secara teratur maupun acak, menghasilkan irama visual yang hidup. Warna-warna cerah yang diaplikasikan pada beberapa bagian fasad tidak hanya memperkuat identitas bangunan sebagai ruang ramah anak, tetapi juga berfungsi sebagai elemen visual yang mengundang dan membangkitkan semangat.

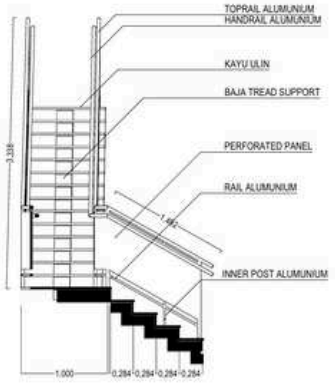
Area Tangga

Tangga pada zona adaptasi ini dirancang dengan struktur baja yang kokoh, dipadukan dengan railing perforated panel berwarna kuning cerah. Pemilihan warna kuning tidak hanya memberikan aksen visual yang kontras dan menarik, tetapi juga menciptakan suasana yang hangat serta menyenangkan bagi anak-anak. Perforated panel pada railing berfungsi ganda, yakni sebagai elemen keamanan sekaligus menghadirkan permainan cahaya dan bayangan yang dinamis saat terkena sinar matahari.





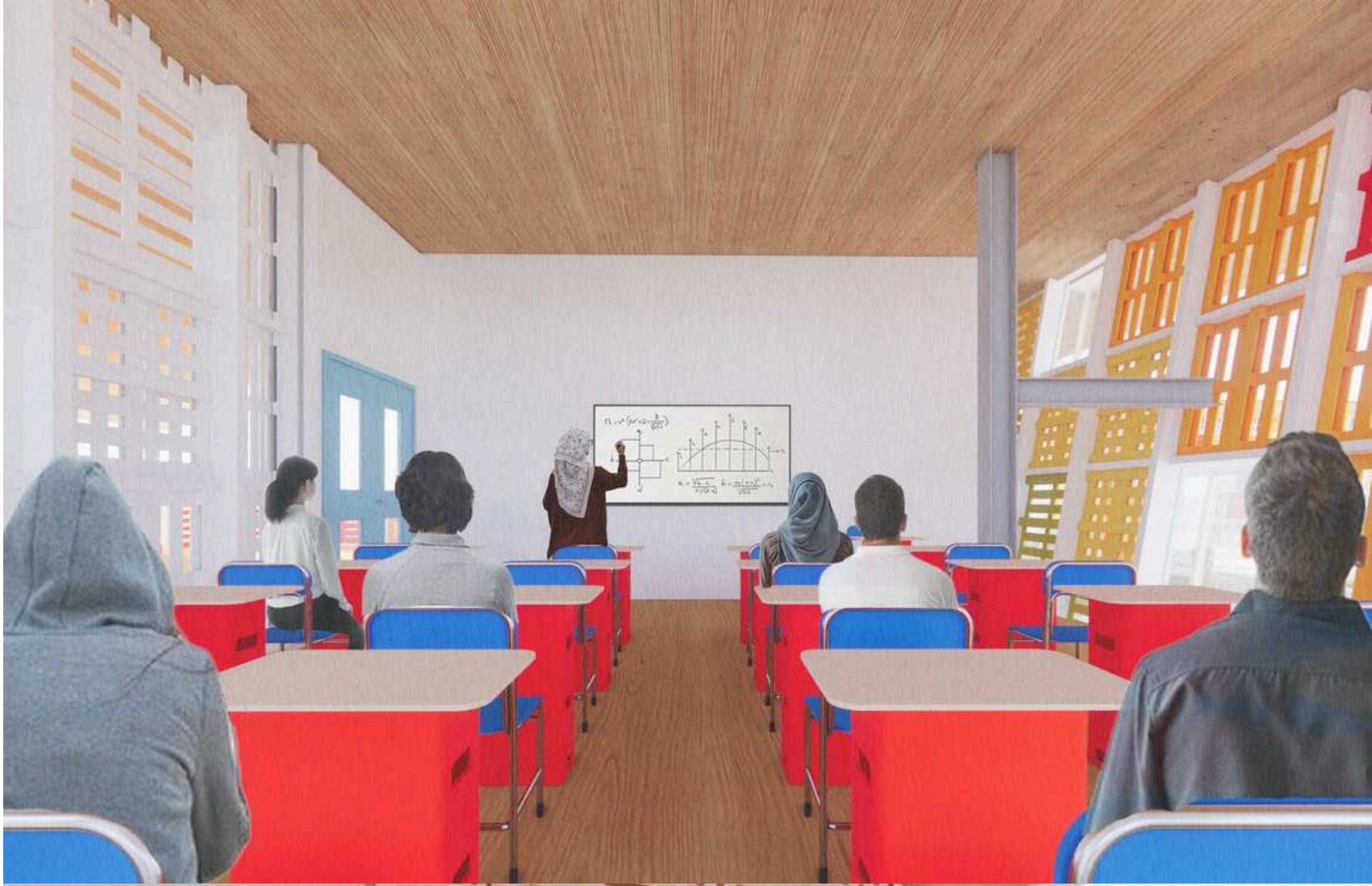






Ruang Kelas Formal

Kelas formal diatur lebih struktural untuk mendukung pembelajaran akademik yang fokus. Meja dan kursi tersusun rapi, pencahayaan alami optimal, dan akses ke perpustakaan mempermudah anak untuk memperdalam materi. Lokasinya strategis agar tetap dekat dengan zona sosial, namun cukup privat untuk mengurangi distraksi.



Ruang Kelas Informal

Ruang kelas informal didesain fleksibel dan interaktif, memungkinkan anak belajar sambil bermain atau melakukan diskusi kelompok. Warna ceria dan furnitur modular mendukung kegiatan yang dinamis, sementara keterkaitan dengan ruang adaptasi membuat transisi anak dari orientasi ke pembelajaran lebih natural.







Ruang Adaptasi

Ruang adaptasi berfungsi sebagai pusat orientasi bagi anak-anak baru, dirancang untuk menyambut mereka dengan suasana nyaman, aman, dan hangat. Ruang ini menjadi titik awal alur sirkulasi, menghubungkan zona sosial dengan kelas formal dan informal, sekaligus menjadi ruang konseling ringan sehingga anak dapat menyesuaikan diri secara emosional sebelum memasuki aktivitas belajar atau bermain.

Perpustakaan

Perpustakaan dirancang sebagai ruang belajar yang tenang, menyenangkan, dan inspiratif bagi anak-anak. Susunan pallet kayu berundak menciptakan area duduk bertingkat yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memberikan pengalaman membaca yang berbeda dan interaktif, seolah anak bisa memilih "tingkat kenyamanan" mereka sendiri. Rak-rak buku yang terbuat dari krat bekas menambahkan sentuhan kreatif sekaligus edukatif, mengajarkan anak tentang keberlanjutan dan penggunaan material daur ulang. Perpustakaan berfungsi sebagai ruang belajar tambahan yang mendukung kegiatan kelas formal maupun informal, sekaligus menjadi tempat anak berkumpul untuk berdiskusi, membaca bersama, atau melakukan aktivitas literasi kreatif.

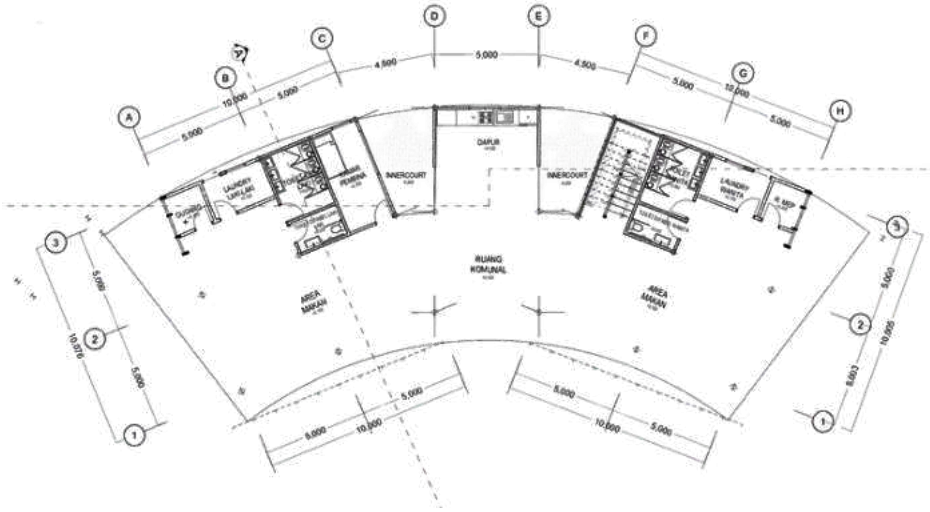


Zona Hunian

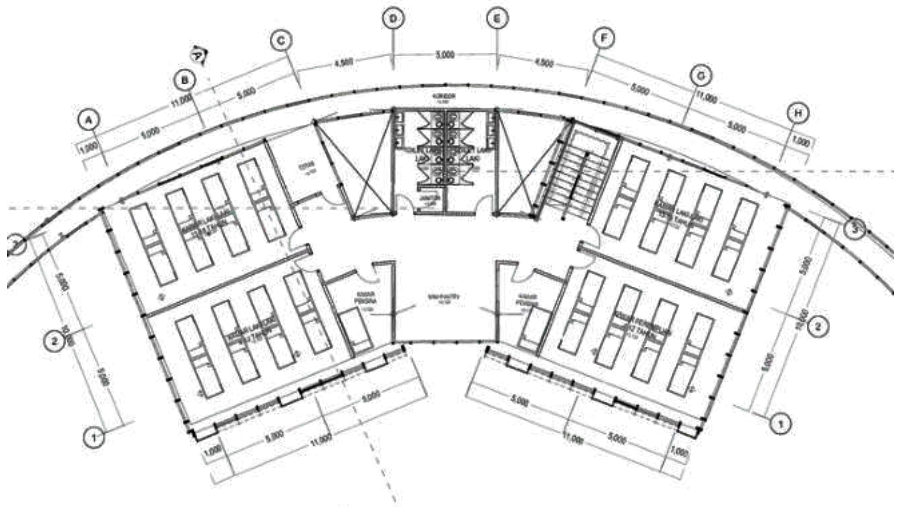
Zona hunian menjadi ruang tinggal sementara yang aman dan nyaman bagi anak-anak. Dirancang dengan skala manusia dan atmosfer homey, zona ini berfungsi sebagai tempat beristirahat, bersih diri, dan merasa diterima. Penataan ruang tidur dibuat berkelompok untuk menumbuhkan rasa kebersamaan, tanpa menghilangkan privasi personal.

DENAH PARSIAL ZONA HUNIAN

DENAH ZONA HUNIAN LT 1



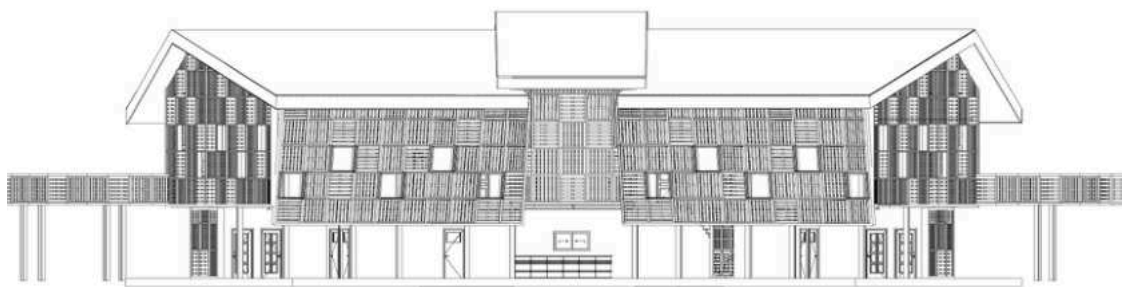
DENAH ZONA HUNIAN LT 2



Lantai 1 Zona Hunian difungsikan sebagai area komunal dan servis dengan pembagian ruang yang simetris antara sisi kanan dan kiri. Fasilitas seperti laundry, kamar mandi, ruang pengelola, dapur, dan ruang makan ditempatkan di lantai dasar. Dapur berada di tengah sebagai sumbu interaksi harian, memperkuat nilai kebersamaan melalui aktivitas makan bersama. Sementara itu, lantai 2 merupakan zona istirahat dengan penataan tempat tidur komunal yang tersusun rapi di kedua sisi koridor tengah. Desain terbuka dan adanya sirkulasi silang memungkinkan ventilasi alami yang mendukung kenyamanan dan kesehatan anak-anak.

TAMPAK ZONA HUNIAN

TAMPAK UTARA ZONA HUNIAN



TAMPAK SELATAN ZONA HUNIAN



TAMPAK TIMUR ZONA HUNIAN



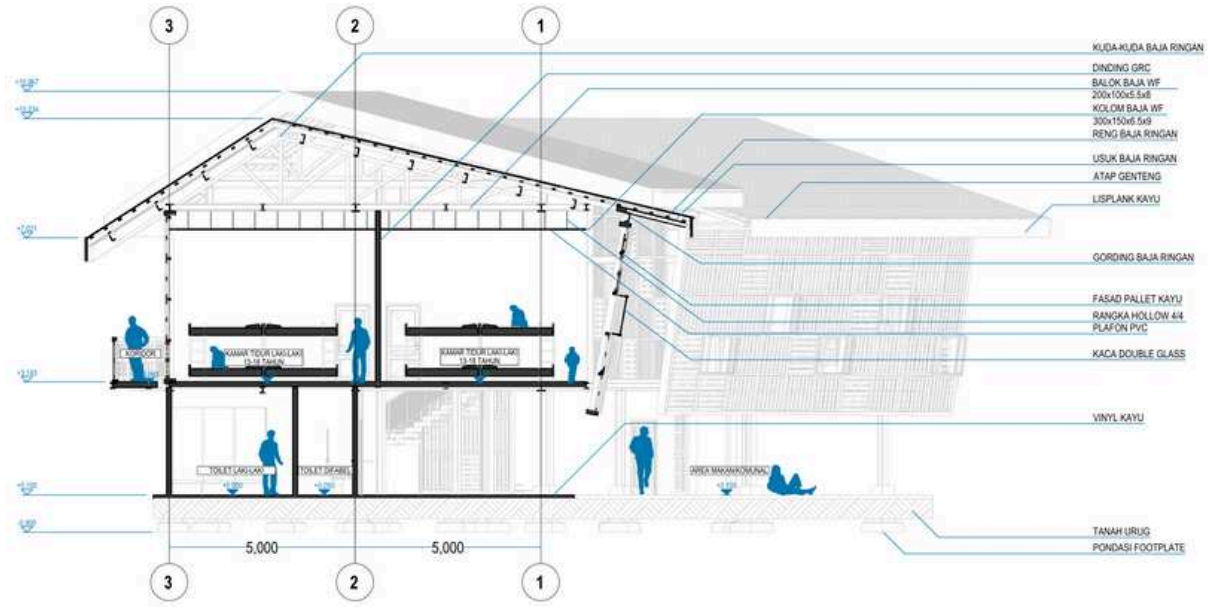
TAMPAK BARAT ZONA HUNIAN



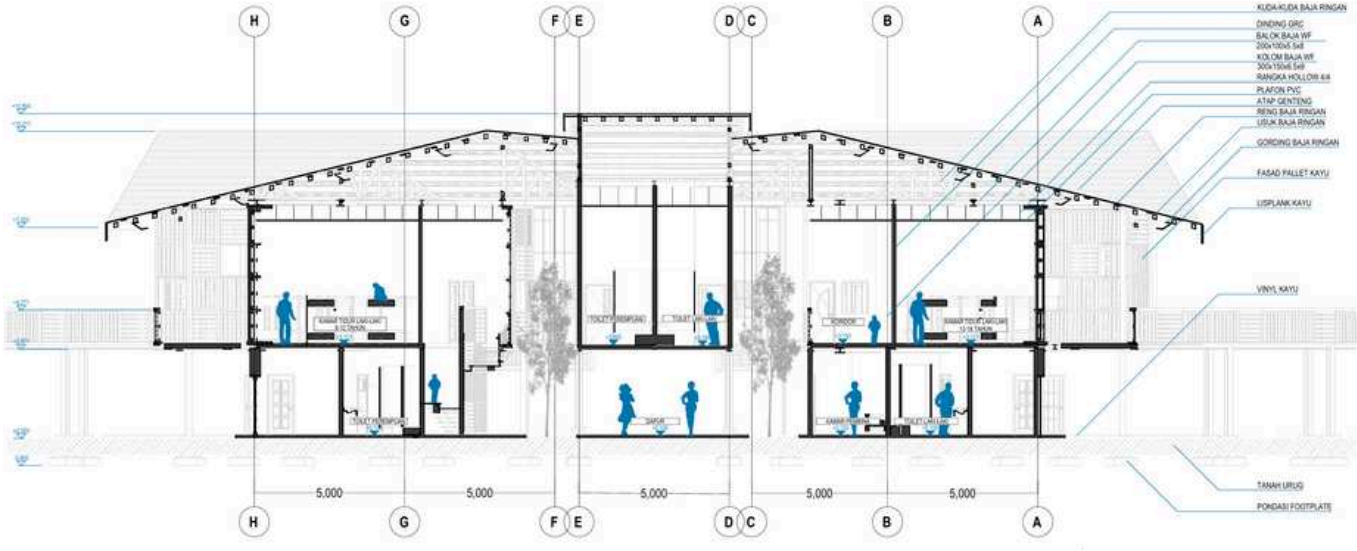
Tampak bangunan merepresentasikan identitas arsitektur lokal melalui penggunaan material yang menekankan keberlanjutan dan ekspresi sosial. Fasad zona hunian dilapisi elemen kisi-kisi dari pallet kayu bekas yang disusun secara modular dan acak, menciptakan estetika yang dinamis sekaligus berfungsi sebagai secondary skin untuk mereduksi panas matahari dan mengoptimalkan pencahayaan alami secara tidak langsung. Elemen ini menjadi simbol transisi kehidupan dari kerasnya jalanan menuju masa depan yang lebih terarah dan penuh harapan. Penggunaan material bekas juga menghadirkan nilai edukatif, membentuk narasi bahwa sesuatu yang dianggap sisa pun dapat memiliki peran penting dalam mendukung kehidupan.

POTONGAN ZONA HUNIAN

POTONGAN ZONA HUNIAN A-A’

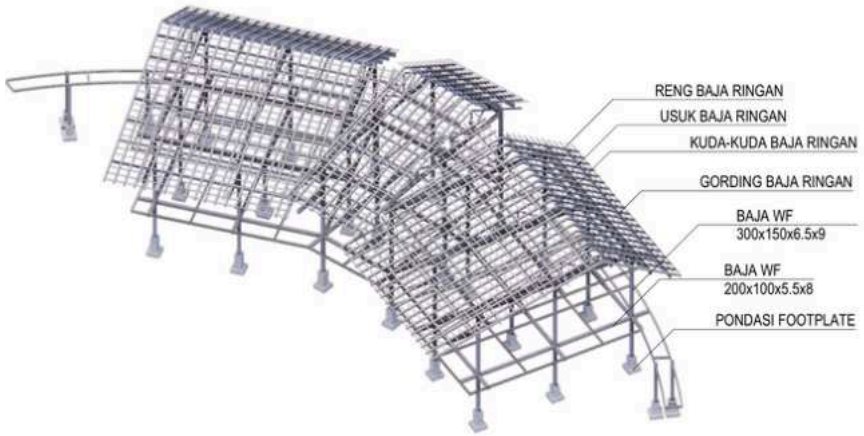


POTONGAN ZONA HUNIAN B-B’

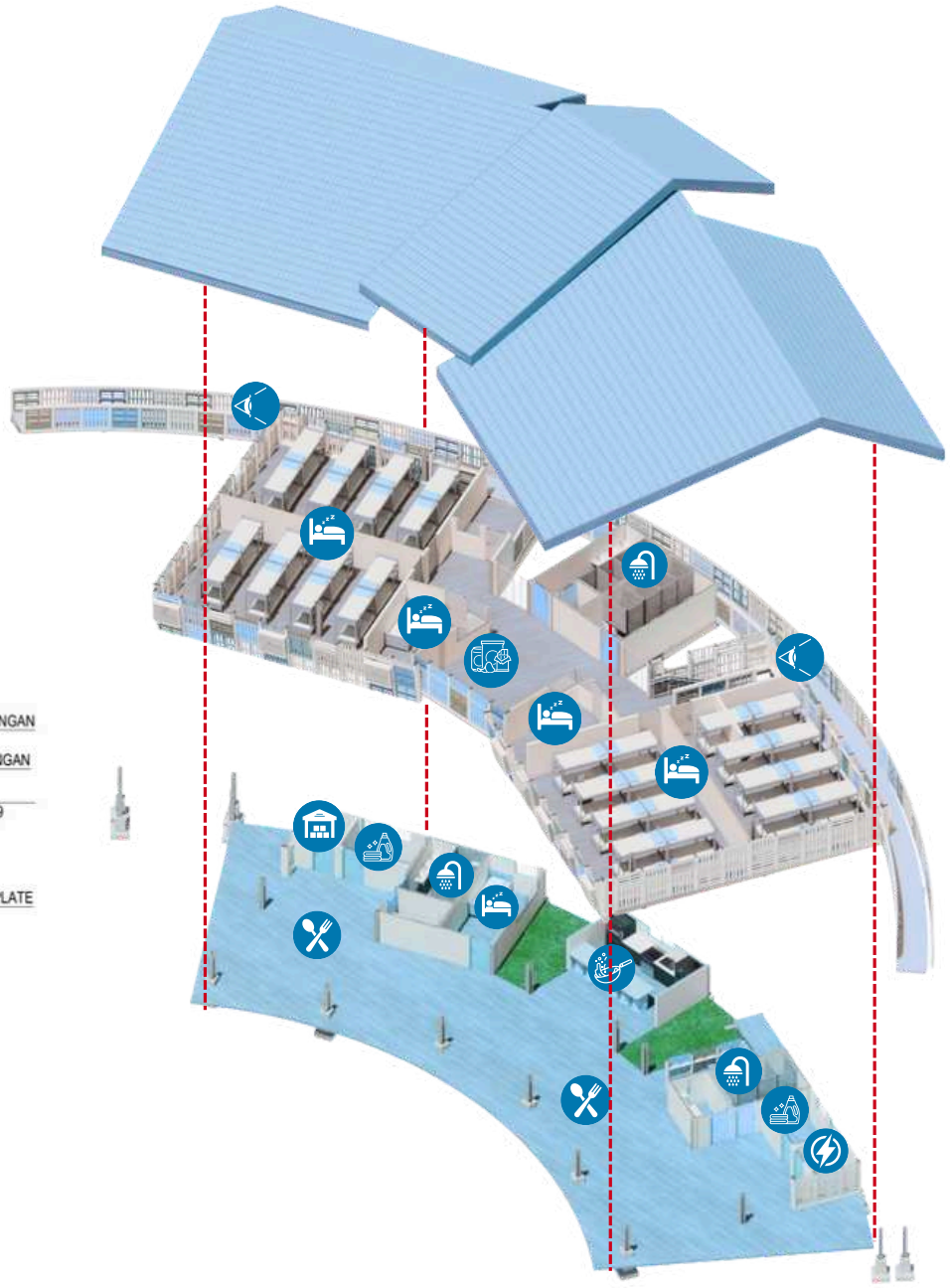


Zona hunian dilengkapi dengan innercourt yang berperan sebagai ruang terbuka di tengah massa bangunan. Kehadiran innercourt ini tidak hanya menjadi elemen estetis dan sosial, tetapi juga mendukung sistem penghawaan alami dengan menciptakan aliran udara silang (cross ventilation) antar ruang. Dengan begitu, sirkulasi udara di dalam zona hunian menjadi lebih sehat, segar, dan nyaman bagi anak-anak yang tinggal di dalamnya. Innercourt juga dapat difungsikan sebagai ruang reflektif atau aktivitas ringan yang bersifat informal.

STRUKTUR ZONA HUNIAN

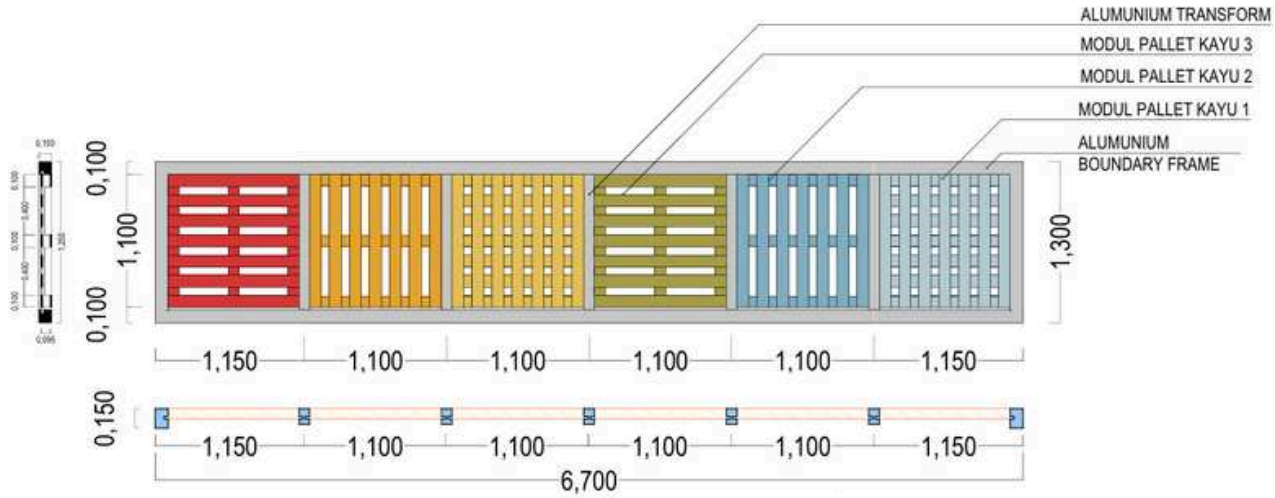


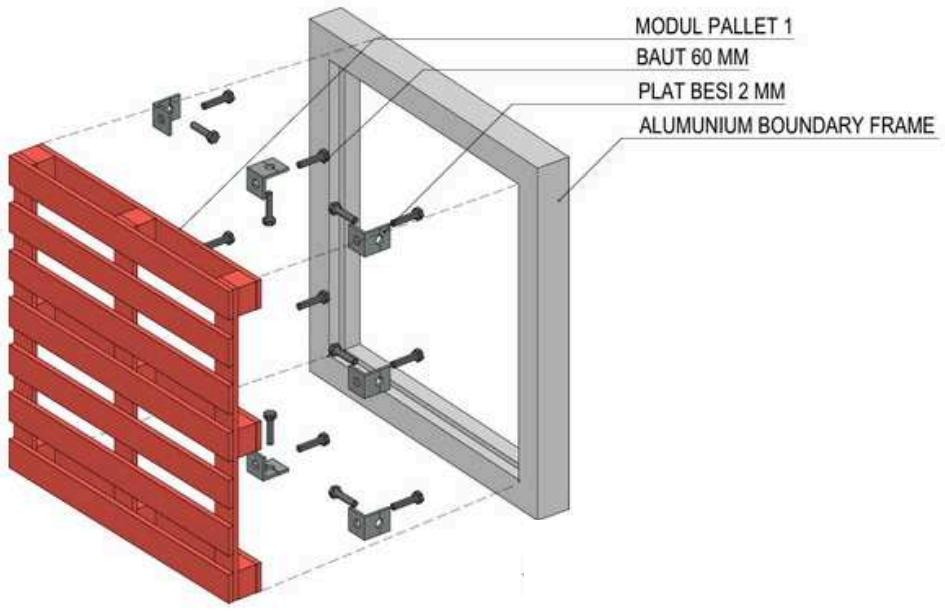
Struktur yang digunakan pada bangunan hunian ini terdiri dari struktur pondasi footplate, kolom baja WF 300x150x6.5x9 sebagai struktur kolom utama, balok baja WF 200x100x5.5x8, serta struktur atap yang menggunakan baja ringan dan atapnya menggunakan atap genteng.



Zona hunian ini secara khusus dirancang sebagai tempat singgah atau penampungan sementara bagi anak jalanan. Kegiatan utama di zona ini meliputi istirahat dan tidur, yang difasilitasi oleh tempat tidur yang disusun berjajar, memungkinkan banyak anak menempati satu area secara efisien. Selain itu, mereka melakukan kegiatan kebersihan pribadi melalui fasilitas mandi dan toilet yang tersedia. Ruang ini juga mendukung kegiatan interaksi sosial ringan dengan area komunal yang luas.

DETAIL RAILING





Detail railing pada zona hunian menggunakan sistem modular dari pallet kayu bekas yang dirangkai dengan frame aluminium sebagai struktur utamanya. Kombinasi ini menciptakan elemen pembatas yang tidak hanya kokoh dan aman, tetapi juga memiliki nilai estetika dan keberlanjutan. Pola susunan pallet disesuaikan secara ritmis untuk tetap menjaga transparansi visual dan sirkulasi udara, serta memberi kesan hangat dan ramah bagi penghuni. Penggunaan material daur ulang ini sekaligus menjadi bagian dari narasi desain berkelanjutan yang mendidik anak tentang nilai transformasi dan fungsi ulang.

Area Komunal

Area komunal ini dirancang multifungsi dan fleksibel, sekaligus menjadi pusat interaksi sosial anak-anak. Sebagai area makan, ruang ini menggunakan meja modular dari krat bekas yang bisa disatukan atau dipisah sesuai kebutuhan, sehingga mendukung berbagai konfigurasi, baik untuk kegiatan makan bersama maupun aktivitas kelompok lainnya. Meja dan kursi yang fleksibel memungkinkan anak-anak berinteraksi, belajar berbagi, dan membangun kebiasaan sosial yang positif.Area ini juga dapat berfungsi sebagai ruang belajar atau diskusi kelompok saat tidak digunakan untuk makan, menjadikannya jantung sosial rumah singgah yang serbaguna.

Dapur Bersama

Dapur di rumah singgah dirancang agar anak dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan memasak dan menyiapkan makanan. Tata letaknya aman dan fungsional, dengan meja islang yang mudah dijangkau anak. Anak-anak diajak belajar keterampilan dasar memasak, mengenal bahan makanan, menata meja, hingga membersihkan peralatan setelah digunakan.



Mini Pantry

Mini pantry berfungsi sebagai area praktis bagi anak atau penghuni lantai atas untuk mengambil camilan ringan atau minuman tanpa harus turun ke dapur utama. Pantry ini dilengkapi fasilitas sederhana, seperti island dari drum bekas dan kulkas, yang memudahkan aktivitas mandiri sekaligus mengajarkan anak untuk menjaga kerapihan dan tanggung jawab dalam penggunaan ruang bersama.

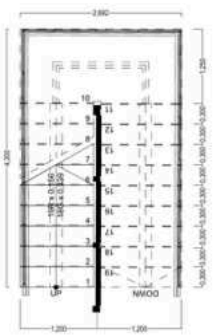


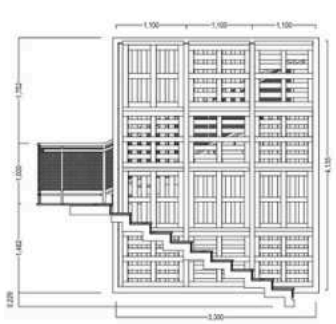
Kamar Tidur Anak

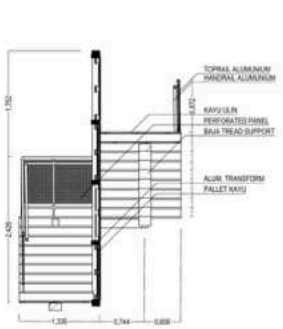
Kamar tidur di rumah singgah dirancang dengan mempertimbangkan klasifikasi usia anak dan jenis kelamin, sehingga setiap ruang dapat memenuhi kebutuhan fisik, psikologis, dan emosional penghuninya. Pemisahan kamar berdasarkan usia dan jenis kelamin juga menjaga privasi dan kenyamanan, sekaligus memudahkan pengawasan staf.

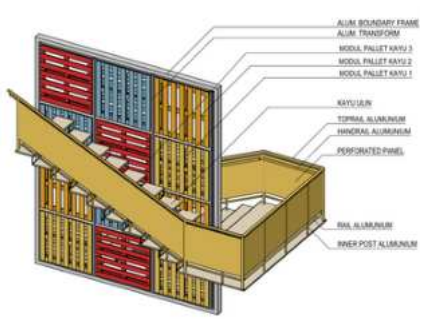
Koridor Tangga

Penggunaan palet kayu peti kemas pada tangga sebagai partisi menjadikannya point of interest atau daya tarik utama dalam ruang. Pemanfaatan palet bekas dengan permainan warna dan pola menciptakan karakter yang unik sekaligus estetis, menambahkan sentuhan kreatif yang menyenangkan, dan membuat tangga bukan sekadar elemen fungsional, tetapi juga elemen visual yang menarik perhatian.

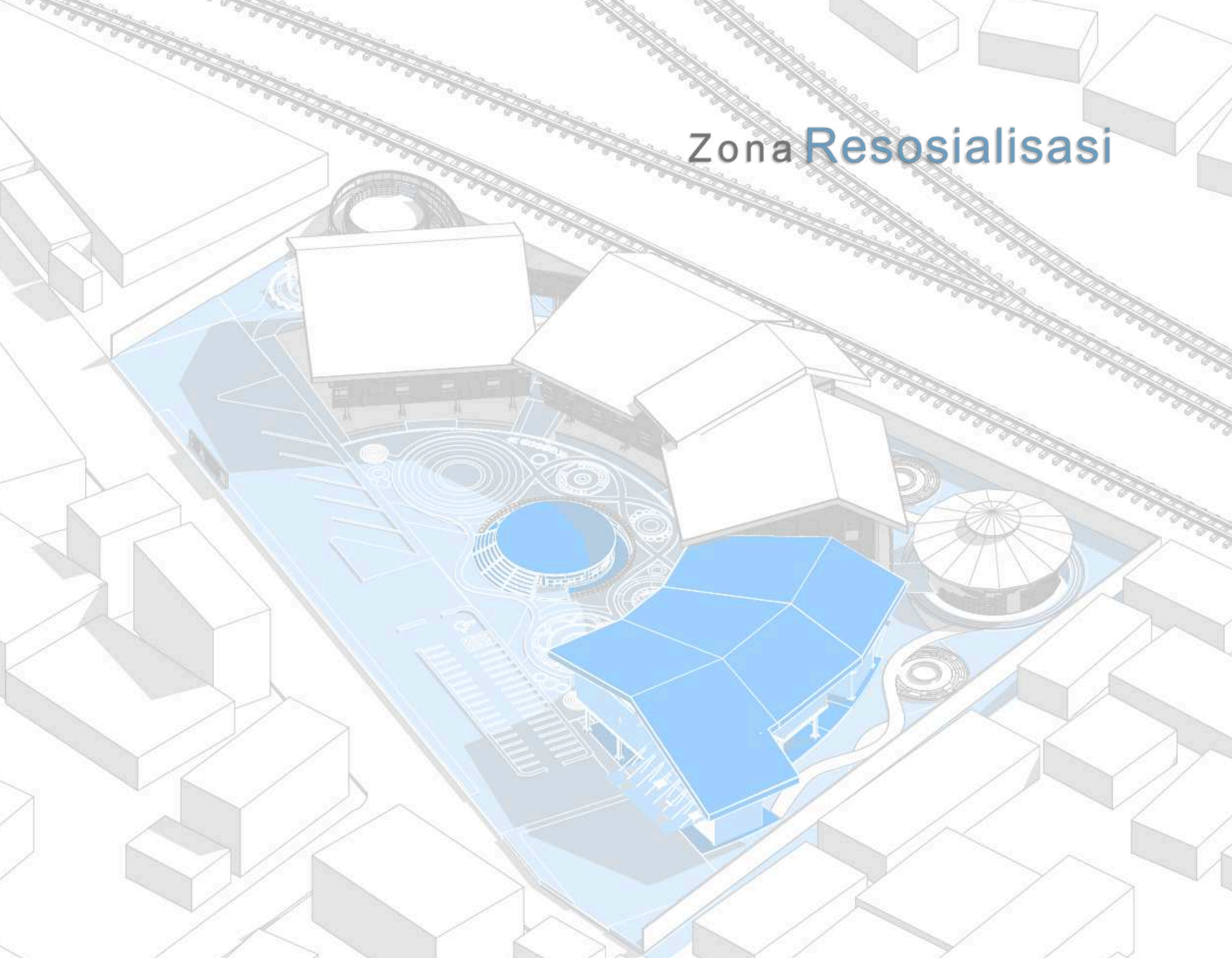








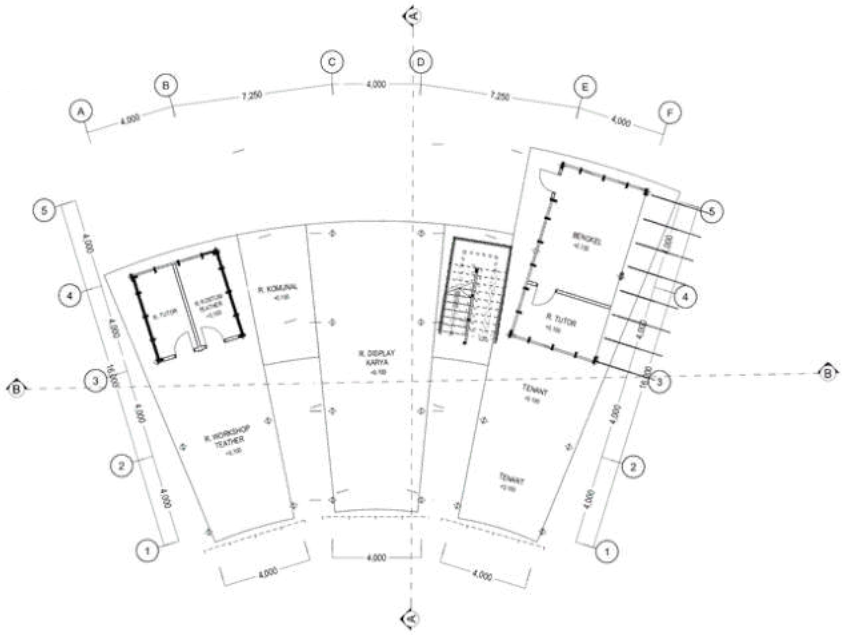
Zona Resosialisasi



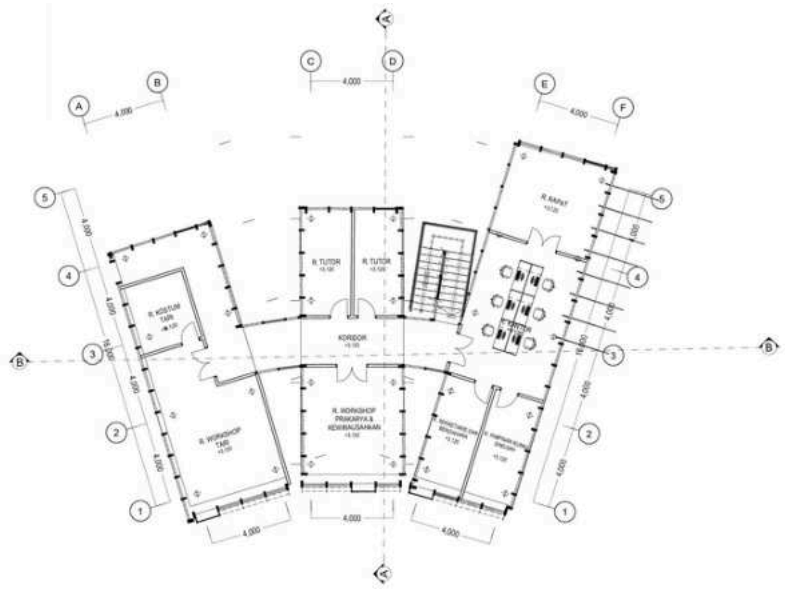
Zona resosialisasi menjadi ruang pembinaan lanjutan yang mendorong anak untuk tumbuh mandiri dan mampu berinteraksi secara sosial. Di dalamnya terdapat ruang pelatihan keterampilan, workshop, ruang ekspresi, serta area diskusi terbuka. Desain ruang yang fleksibel memungkinkan berbagai kegiatan sosial, edukatif, dan kreatif berlangsung dengan dinamis. Zona ini menjadi wadah penting dalam membentuk kepercayaan diri dan kemandirian anak.

DENAH PARSIAL ZONA RESOSIALISASI

DENAH ZONA RESOSIALISASI LT 1

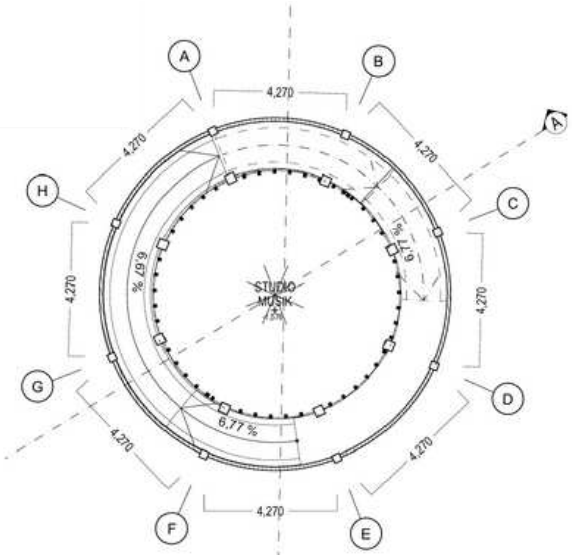


DENAH ZONA RESOSIALISASI LT 2



Pada denah terlihat pembagian ruang yang responsif terhadap kebutuhan anak jalanan, mulai dari ruang sanggar seni, area pameran karya, hingga ruang tutor dan pelatihan kewirausahaan. Massa bangunan disusun memanjang dengan menyisakan celah-celah di antaranya untuk sirkulasi alami, pencahayaan, dan ventilasi silang.

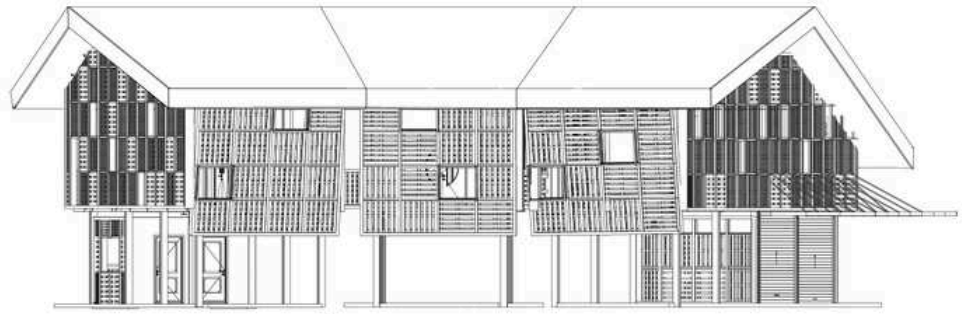
DENAH ZONA RRESOSIALISASI (MUSIK)



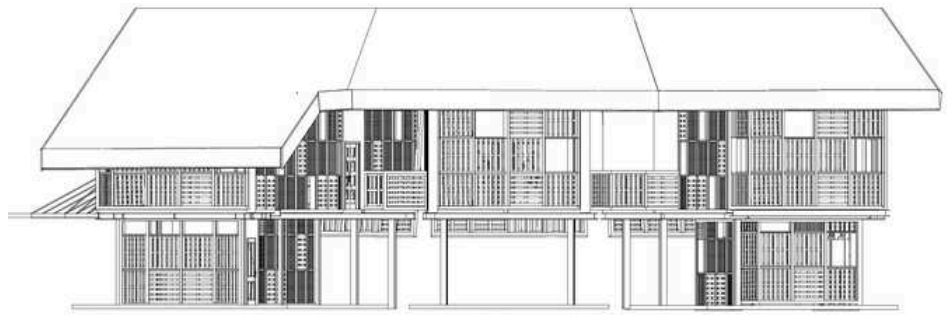
Untuk mencapai studio musik yang terletak di area semi-basement, dirancang ramp menurun yang landai sebagai akses utama. Elemen ini tidak hanya memastikan kemudahan dan inklusivitas bagi seluruh pengguna, termasuk penyandang disabilitas, tetapi juga menjadi bagian dari transisi spasial yang halus antara area luar dan dalam. Dengan pendekatan ini, keberadaan studio tidak terasa terpisah, melainkan tetap menyatu secara visual dan fungsional dengan area di atasnya

TAMPAK ZONA RESOSIALISASI

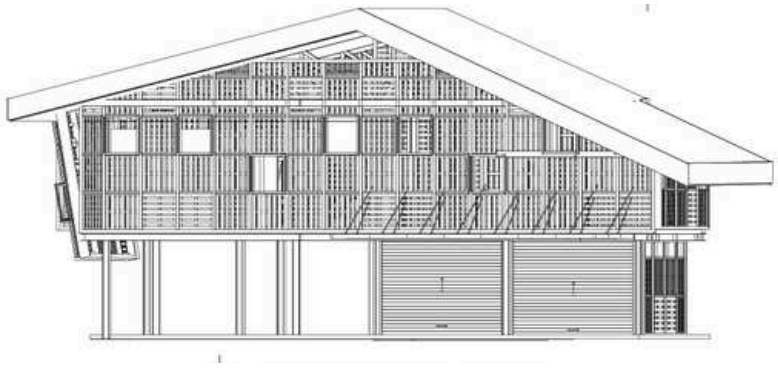
TAMPAK TIMUR ZONA RESOSIALISASI



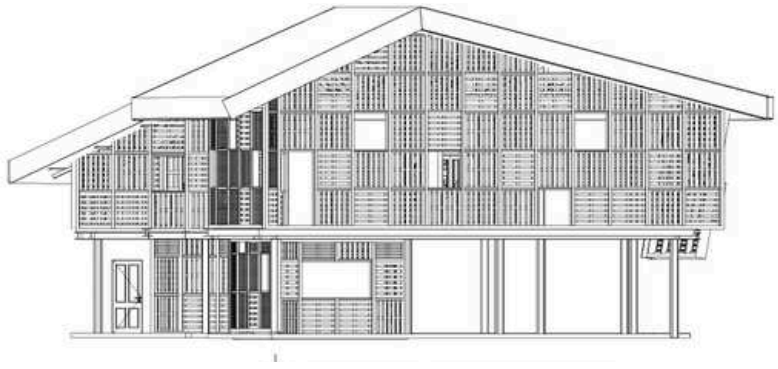
TAMPAK BARAT ZONA RESOSIALISASI



TAMPAK UTARA ZONA RESOSIALISASI



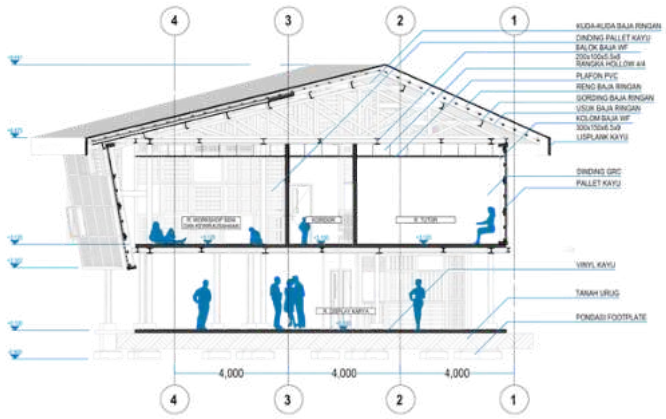
TAMPAK SELATAN ZONA RESOSIALISASI



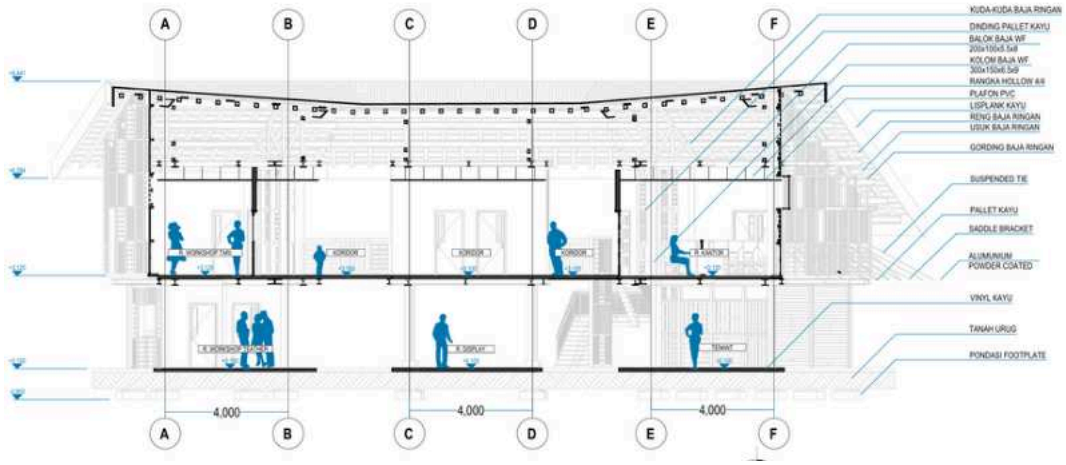
Dari tampak luar, terlihat satu atap besar menaungi tiga massa bangunan sebagai simbol kesatuan dan perlindungan. Fasad pallet kayu tampil dominan dan berfungsi sebagai elemen penyaring cahaya serta penanda karakter bangunan. Pallet tersebut menjadi media untuk menampilkan hasil karya anak-anak jalanan, menjadikan bangunan ini sebagai ruang ekspresi kolektif. Meskipun tidak terdapat void besar, adanya bukaan antar massa serta pallet pallet kayu tetap menjaga sirkulasi udara dan cahaya alami secara optimal.

POTONGAN ZONA RESOSIALISASI

POTONGAN ZONA RESOSIALISASI A-A’



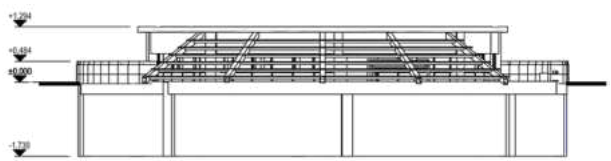
POTONGAN ZONA RESOSIALISASI B-B’



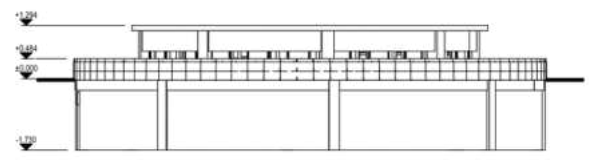
Potongan ini menggambarkan konfigurasi tiga massa bangunan yang dirancang secara terpisah namun tetap saling terhubung dalam satu narasi ruang resosialisasi yang utuh. Setiap massa memiliki fungsi yang berbeda namun saling mendukung. Massa pertama berfungsi sebagai ruang workshop untuk aktivitas seni, seperti tari dan musik, yang dilengkapi dengan bukaan lebar dan pencahayaan alami untuk menciptakan suasana kreatif yang terbuka. Massa kedua menampung area kantor sebagai pusat manajemen dan pengawasan, memberikan ruang kerja yang tenang namun tetap dekat dengan dinamika pengguna.

TAMPAK ZONA RESOSIALISASI

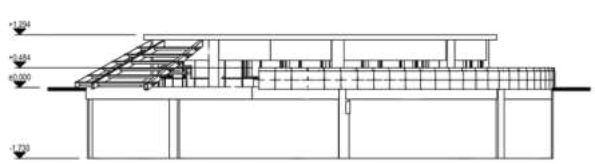
TAMPAK UTARA STUDIO MUSIK



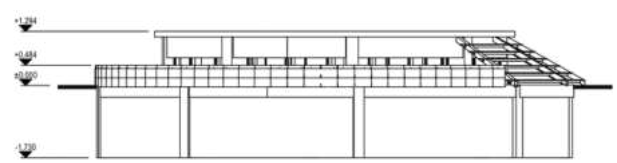
TAMPAK SELATAN STUDIO MUSIK



TAMPAK BARAT STUDIO MUSIK



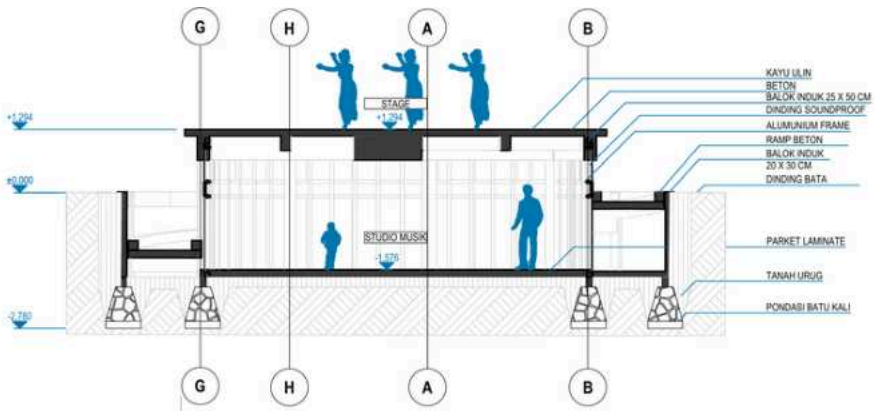
TAMPAK TIMUR STUDIO MUSIK



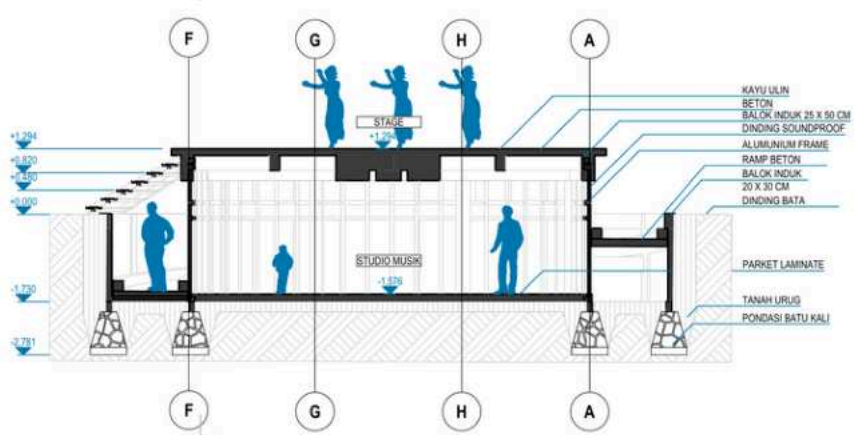
Studio ini dirancang dengan bentuk geometris yang sederhana dan bersifat semi-basement, ditandai oleh atap datar yang difungsikan sebagai area panggung sekaligus ruang interaksi. Desain tangga menuju atap dibuat tanpa optrede (anak tangga vertikal), sehingga tidak menghalangi pandangan ke arah sekitarnya dan menciptakan kesan terbuka serta ramah bagi pengguna.

POTONGAN ZONA RESOSIALISASI

POTONGAN STUDIO MUSIK A-A'

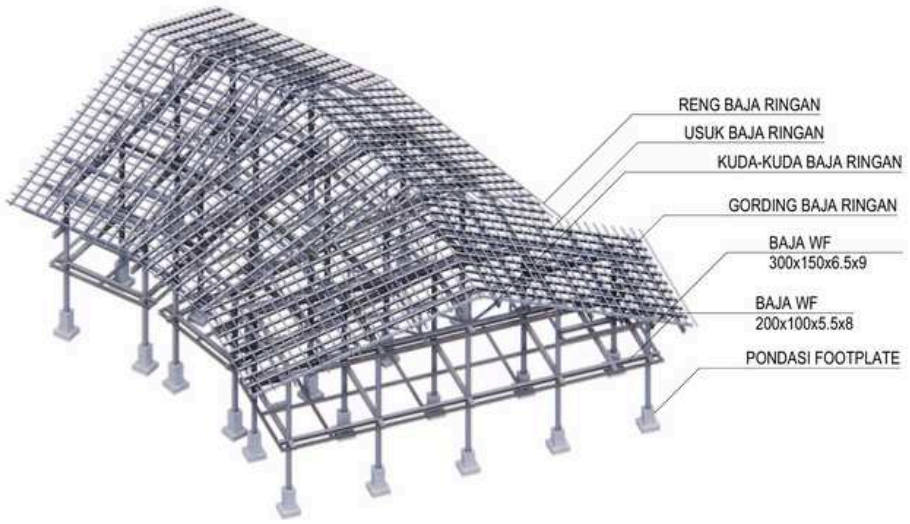


POTONGAN STUDIO MUSIK B-B'



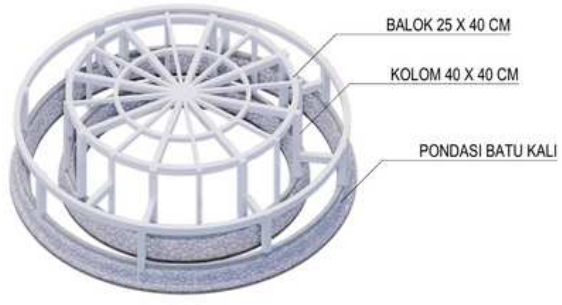
Studio musik ditempatkan di area semi-basement untuk mereduksi kebisingan dan mengoptimalkan akustik. Atapnya dimanfaatkan sebagai panggung terbuka dan ruang bermain, menciptakan hubungan vertikal yang fungsional antara aktivitas kreatif dan interaksi sosial. Desain ini mencerminkan efisiensi ruang dan keberfungsian ganda dalam proses pembinaan anak.

STRUKTUR ZONA RESOSIALISASI

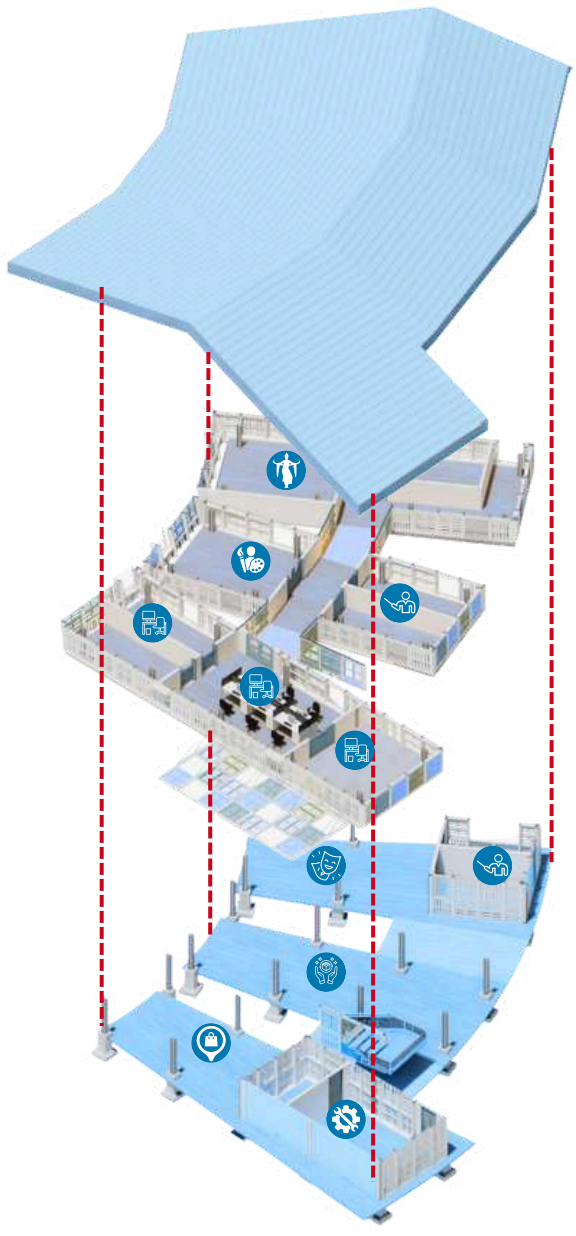


Struktur yang digunakan pada zona resosialisasi ini terdiri dari struktur pondasi footplate, kolom baja WF 300x150x6.5x9 sebagai struktur kolom utama, balok baja WF 200x100x5.5x8, serta struktur atap yang menggunakan baja ringan dan atapnya menggunakan atap genteng.

STRUKTUR STUDIO MUSIK

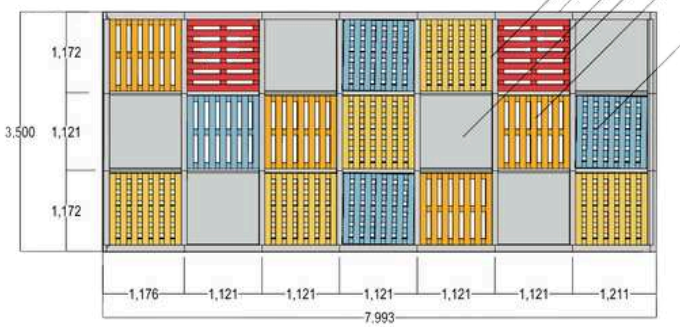


Struktur yang digunakan pada bangunan studio musik terdiri dari struktur pondasi batu kali, kolom dan balok beton sebagai struktur utama, dengan ukuran kolom 40 x 40 cm dan balok induk 25x40 cm, dengan atap dak beton

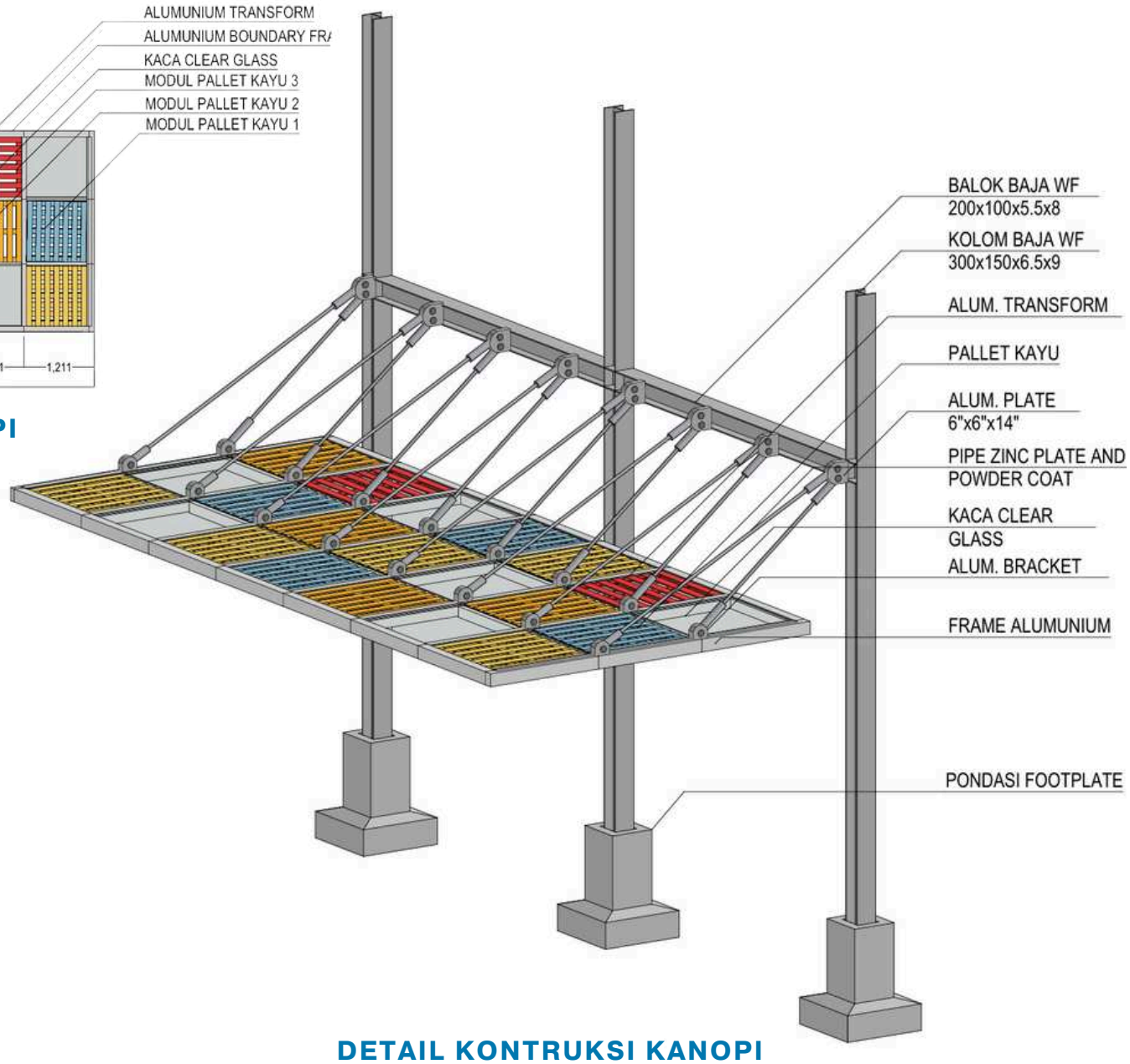


Zona resosialisasi menampung berbagai kegiatan pelatihan dan rehabilitasi terpadu. Kegiatan di zona ini meliputi pelatihan keterampilan praktis dan wirausaha, seni, otomotif, serta bidang teknis, yang bertujuan membekali anak jalanan agar siap bekerja. Selain itu, mereka akan mendapatkan pendampingan dan pengawasan melalui kantor staff yang berada di zona tersebut. Zona ini juga menghadirkan kegiatan ekonomi dan praktik kerja nyata, seperti jual beli dan layanan jasa, misalnya bengkel, yang memungkinkan anak jalanan menerapkan keterampilan mereka secara langsung.

DETAIL KANOPI BENGKEL



SUSUNAN MODUL KANOPI

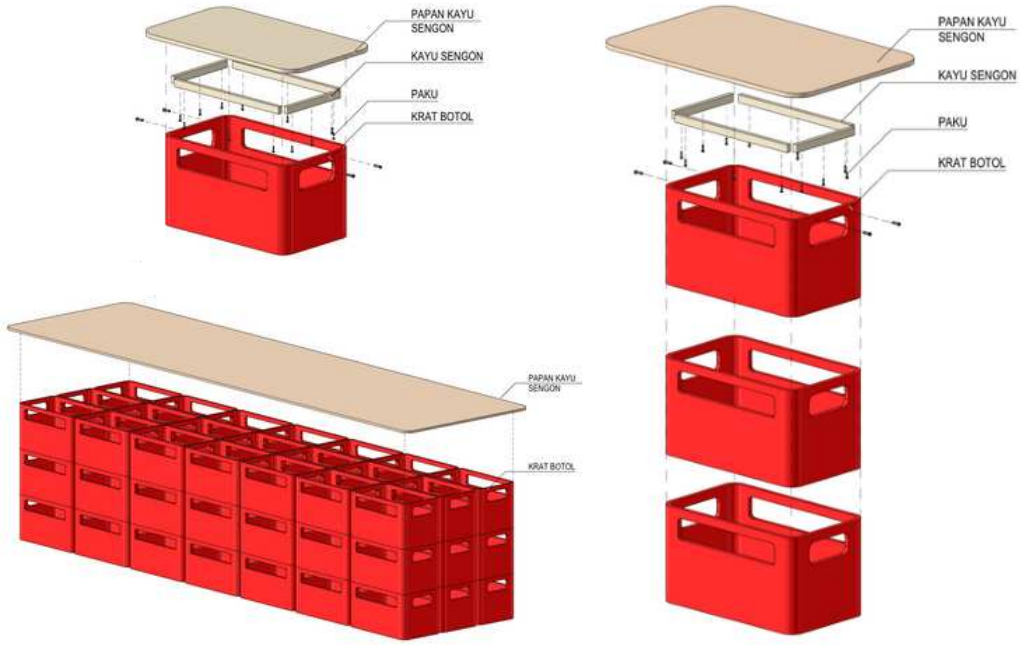


DETAIL KONTRUKSI KANOPI

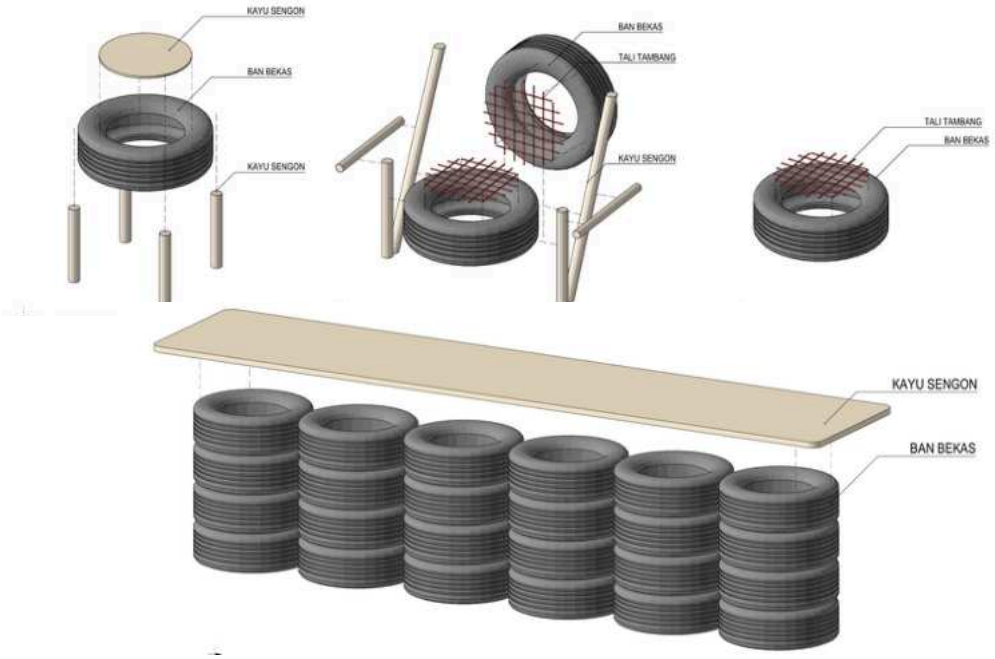
Kanopi ini dirancang menggunakan sistem suspended tie, yaitu struktur gantung yang ditopang oleh kabel atau batang penarik dari atas, menciptakan kesan ringan dan melayang tanpa tiang penyangga langsung di bawahnya. Material utama kanopi memanfaatkan pallet kayu bekas sebagai elemen estetis dan struktural yang berkelanjutan, memberikan nuansa hangat dan kesan rustic yang ramah lingkungan. Di atasnya, digunakan kaca clear glass sebagai penutup transparan yang memungkinkan cahaya alami tetap masuk tanpa mengurangi perlindungan terhadap hujan. Kombinasi ini menciptakan bayangan dinamis pada lantai di bawahnya sekaligus menunjukkan prinsip reuse dalam desain berkelanjutan yang tetap modern dan fungsional.

DETAIL FURNITURE

Krat botol bekas dimanfaatkan kembali sebagai elemen utama dalam beberapa furnitur, seperti meja dan kursi, yang dirancang secara modular dan fungsional. Penggunaan material ini tidak hanya memperkuat konsep desain berkelanjutan melalui prinsip reuse, tetapi juga menghadirkan karakter estetika unik yang mencerminkan kreativitas dalam memanfaatkan barang bekas tanpa mengurangi kenyamanan dan kekuatan struktur furnitur.



DETAIL FURNITURE KRAT

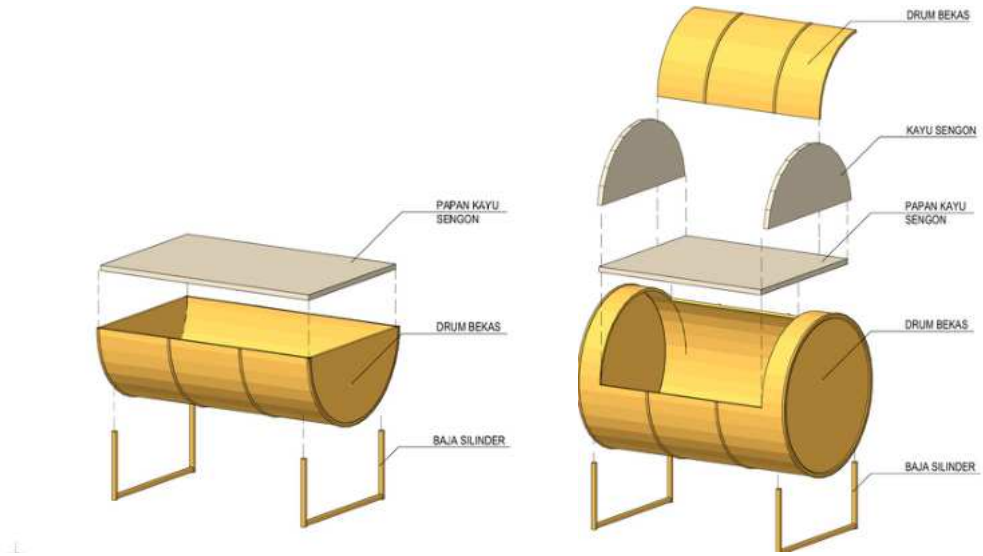


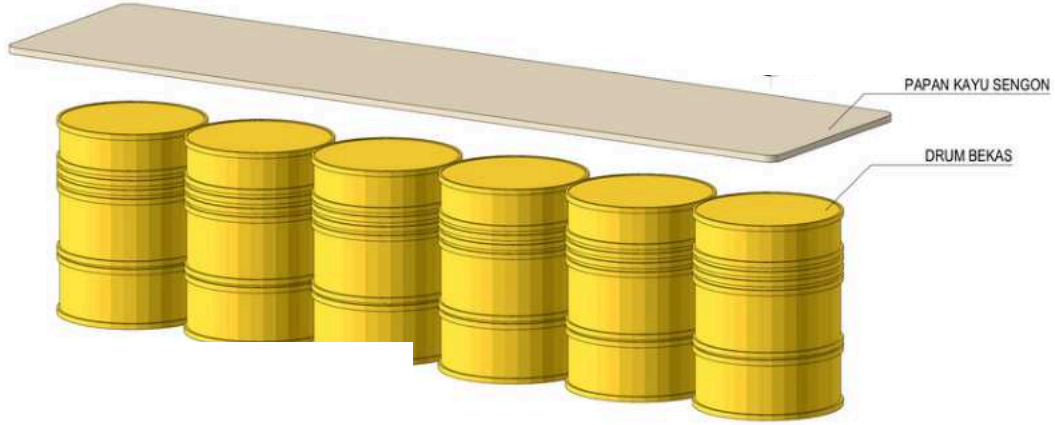
DETAIL FURNITURE BAN

Ban bekas turut dimanfaatkan sebagai bahan dasar untuk pembuatan kursi dan meja, memperkuat pendekatan desain yang ramah lingkungan dan berbasis daur ulang. Material ini memberikan daya tahan tinggi sekaligus menghadirkan estetika industrial yang khas, menjadikan setiap elemen furnitur tidak hanya fungsional tetapi juga simbol dari upaya pembinaan yang kreatif dan berkelanjutan.

DETAIL FURNITURE

DETAIL FURNITURE DRUM





Drum bekas dimanfaatkan secara adaptif sebagai elemen multifungsi pada area bengkel dan dapur. Di bengkel, drum dapat diolah menjadi meja kerja, tempat penyimpanan alat, atau bahkan sebagai basis untuk bangku industri. Sementara di dapur, drum digunakan sebagai island.

Bengkel

Bengkel ini berfungsi sebagai ruang pembelajaran keterampilan dasar. Di sini, anak-anak remaja diajak mengenal komponen otomotif sederhana seperti roda, rem, rantai, mesin ringan, hingga perawatan sepeda atau motor. Aktivitas ini dilakukan dengan bimbingan tutor agar tetap aman, terarah, dan sesuai usia. Kegiatan ini akan menjadi bekal wirausaha di masa depan sekaligus menumbuhkan kemandirian serta membuka wawasan anak terhadap peluang kerja nyata.



Tenant

Tenant berfungsi sebagai area komersial di rumah singgah, tempat anak-anak mempraktikkan hasil karya mereka dari workshop keterampilan dan seni. Di sini, anak belajar konsep dasar wirausaha. Seperti menata produk, melayani pelanggan, mengelola transaksi sederhana, dan memahami nilai ekonomi dari karya sendiri.

Ruang Display

Ruang display berfungsi sebagai wadah apresiasi untuk menampilkan karya-karya anak, mulai dari seni kerajinan, lukisan, hingga hasil workshop keterampilan dan wirausaha. Tata ruangnya dirancang terbuka dan fleksibel, dengan panel, rak, dan dinding pamer yang dapat diubah sesuai tema kegiatan. Ruang ini tidak hanya menjadi galeri, tetapi juga media pembelajaran visual yang menginspirasi anak jalanan berkreasi

Tenant

Ruang Workshop Keterampilan

Ruang ini fokus pada pengembangan keterampilan praktis anak, seperti membuat kerajinan, produk kreatif, atau eksperimen sederhana. Selain itu, anak belajar prinsip wirausaha seperti manajemen produk, kreativitas, dan tanggung jawab. Ruang ini menjadi sarana belajar yang aplikatif dan memberdayakan.



Ruang Tari

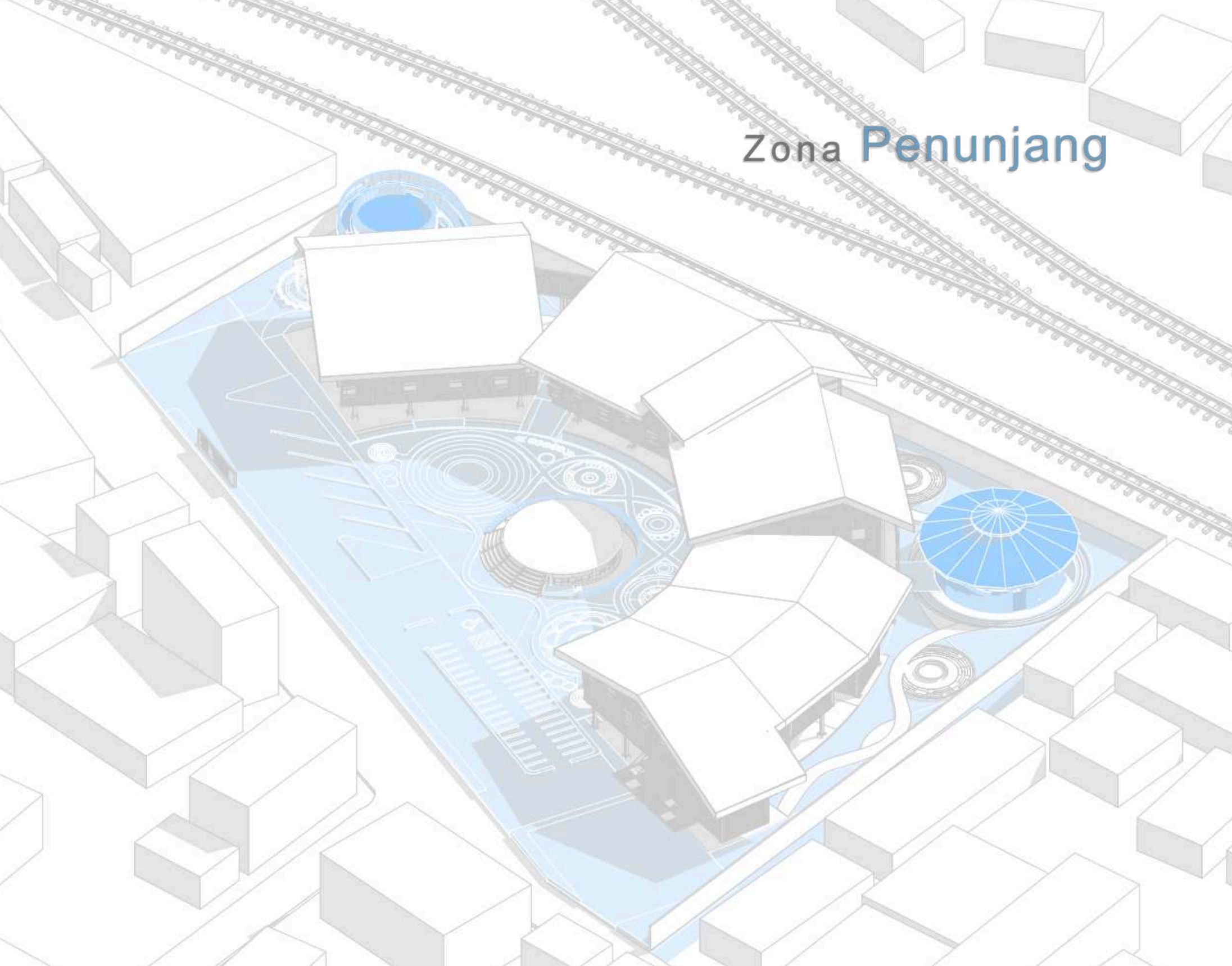
Ruang tari memiliki lantai khusus yang aman untuk gerakan fisik, cermin di dinding untuk memantau postur, dan pencahayaan optimal agar anak dapat fokus pada koreografi. Ruang ini mendukung ekspresi tubuh dan kreativitas anak, sekaligus membantu perkembangan koordinasi motorik dan rasa percaya diri.



Kantor Staff

Kedua ruang ini menjadi pusat manajemen rumah singgah. Kantor staff digunakan untuk kegiatan administrasi sehari-hari, koordinasi program, dan pengawasan anak. Ruang kantor ditempatkan strategis untuk akses mudah ke seluruh area, sekaligus memberikan kontrol dan arahan operasional.

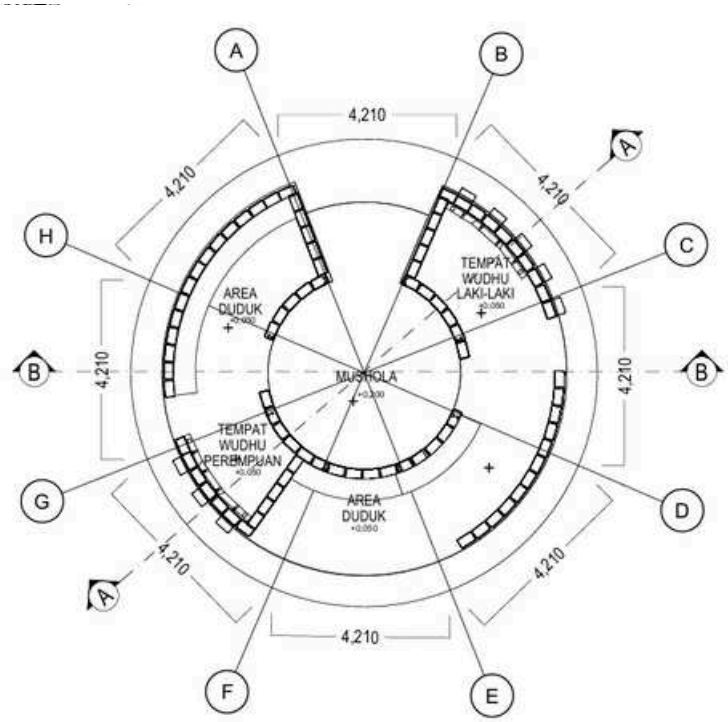
Zona Penunjang



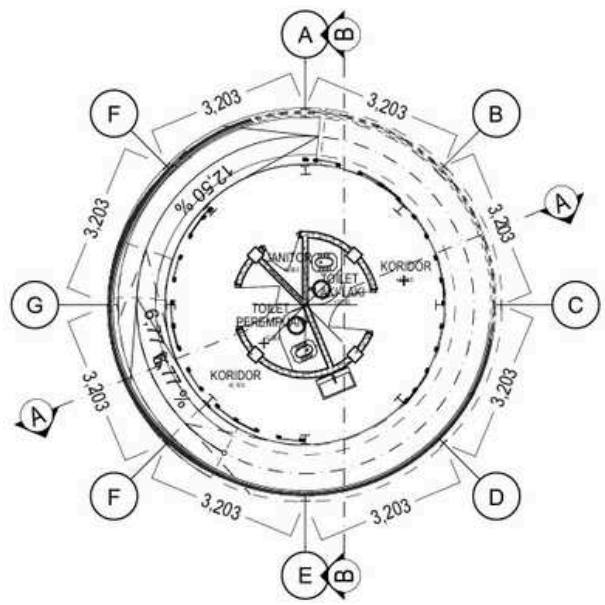
Zona penunjang berupa musholla dan toilet dirancang sebagai ruang ibadah dan kebersihan bagi anak jalanan maupun staf rumah singgah. Pemanfaatan material bekas seperti krat botol dan kaca patri pada elemen arsitekturalnya tidak hanya menghadirkan karakter visual yang unik, tetapi juga menjadi ekspresi keberlanjutan yang sekaligus mendidik, dengan menanamkan nilai kepedulian terhadap lingkungan dan kreativitas dalam memaknai ruang.

DENAH PARSIAL ZONA PENUNJANG

DENAH MUSHOLA



DENAH TOILET

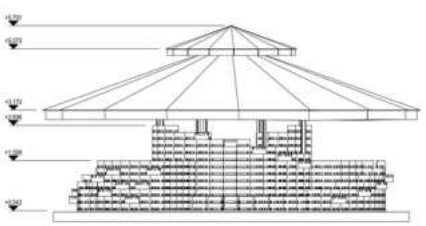


Area musala dirancang dengan mempertimbangkan prinsip privasi dan kenyamanan, terutama melalui pemisahan jalur masuk antara laki-laki dan perempuan yang jelas sejak area transisi. Pemisahan ini memberikan rasa aman sekaligus menjaga nilai-nilai kesopanan. Keunikan lainnya terletak pada material dinding yang menggunakan krat botol bekas, disusun membentuk pola ritmis yang tetap memberikan pencahayaan alami dan sirkulasi udara yang baik. Selain menghadirkan nilai estetika yang khas dan kontekstual, penggunaan krat botol juga menjadi simbol keberlanjutan, daur ulang, serta pendekatan desain yang membumi dan ramah lingkungan.

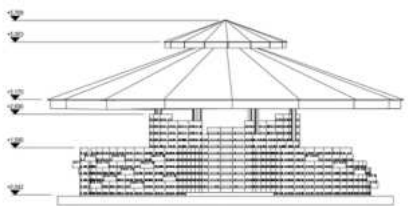
Toilet dalam desain ini tidak hanya berfungsi sebagai ruang utilitas, tetapi juga menjadi bagian dari pengalaman ruang yang menyenangkan bagi anak-anak. Lokasinya yang dikelilingi oleh ramp menciptakan area sirkulasi yang dinamis dan interaktif, memungkinkan anak-anak untuk bergerak bebas dan menjadikan ramp tersebut sebagai elemen bermain yang aman dan menarik. engan menjadikan area sekitar toilet sebagai zona eksploratif, anak-anak tidak merasa terintimidasi oleh ruang-ruang privat, melainkan lebih mudah beradaptasi dan merasa nyaman dalam kesehariannya.

TAMPAK ZONA PENUNJANG

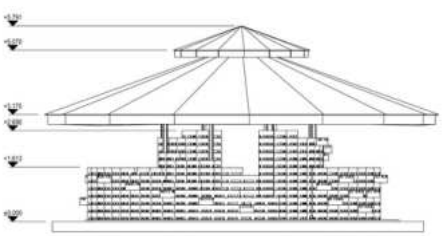
TAMPAK TIMUR MUSHOLA



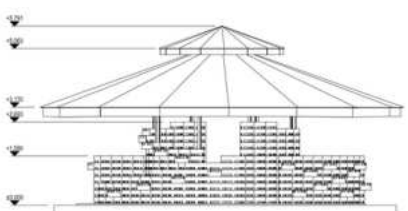
TAMPAK BARAT MUSHOLA



TAMPAK SELATAN MUSHOLA



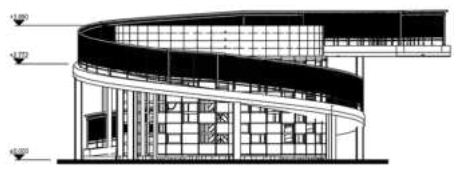
TAMPAK UTARA MUSHOLA



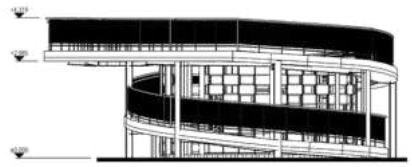
Susunan modul krat botol pada mushola dirancang membentuk hirarki ruang yang terstruktur namun tetap ramah, hangat, dan mudah dikenali oleh anak-anak. Setiap modul disusun secara ritmis, menciptakan pola yang tidak hanya menjadi pembatas ruang, tetapi juga menghadirkan pengalaman spasial yang menyenangkan dan interaktif. Susunan krat menghadirkan permainan cahaya dan bayangan yang berubah sepanjang hari, menciptakan suasana spiritual yang lembut dan alami. Pendekatan ini tidak hanya menonjolkan nilai estetika daur ulang secara kreatif, tetapi juga memperkuat identitas ruang mushola sebagai tempat bernaung, belajar, dan beribadah yang

Tampak bangunan toilet pada gambar menunjukkan desain yang unik dan ekspresif, di mana massa bangunan dikelilingi oleh elemen ramp yang melingkar secara dinamis. Ramp ini tidak hanya berfungsi sebagai sirkulasi akses universal, tetapi juga membentuk pengalaman ruang yang bermain dan inklusif mendorong interaksi anak-anak sekaligus menjadikan toilet sebagai area edukatif dan eksploratif. Fasad bangunan didominasi oleh penggunaan panel kaca patri bekas berwarna-warni, yang disusun membentuk permainan warna dan cahaya yang dinamis. Material ini tidak hanya menciptakan efek visual yang menarik saat cahaya menembus ke dalam ruang, tetapi juga memperkuat nilai daur ulang dan keberlanjutan. Komposisi warna yang beragam memberi nuansa ceria dan artistik, menjadikan ruang toilet bukan hanya sekadar fasilitas sanitasi, tetapi juga bagian dari pengalaman arsitektural

TAMPAK UTARA TOILET



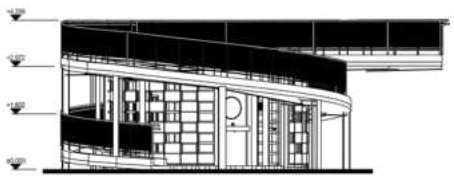
TAMPAK SELATAN TOILET



TAMPAK BARAT TOILET

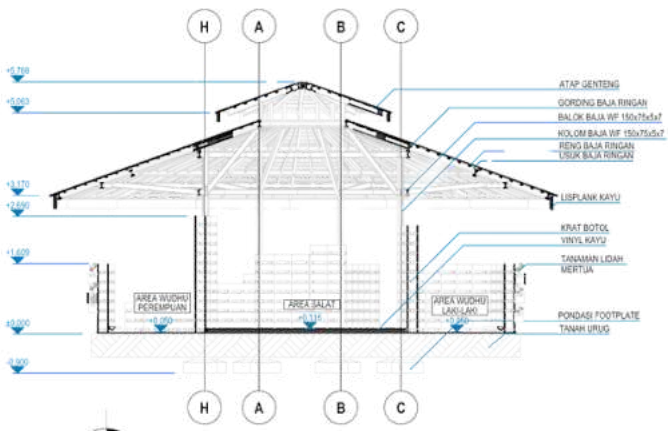


TAMPAK TIMUR TOILET

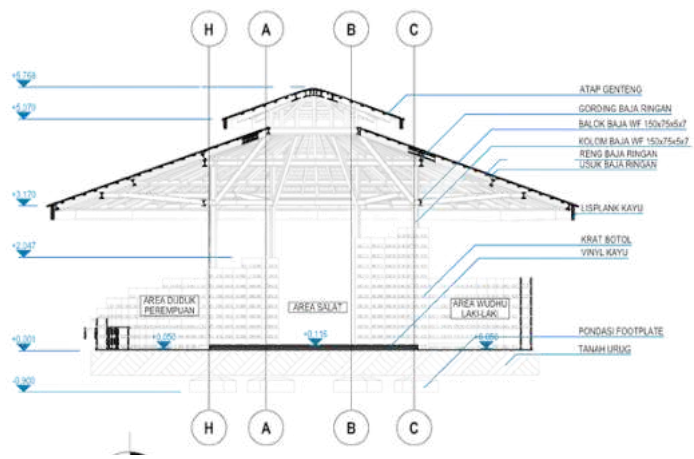


POTONGAN ZONA PENUNJANG

POTONGAN MUSHOLA A-A'

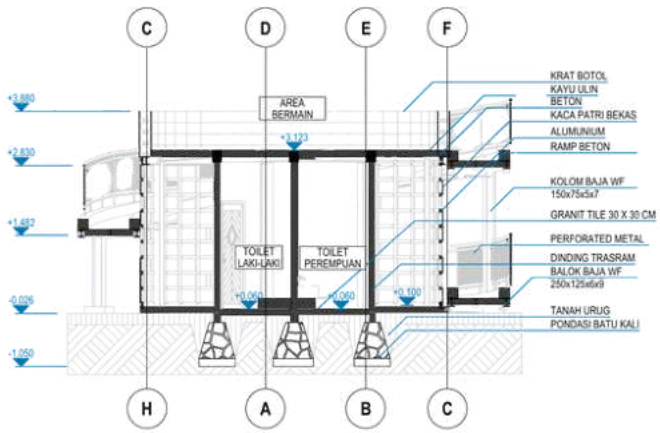


POTONGAN MUSHOLA B-B'

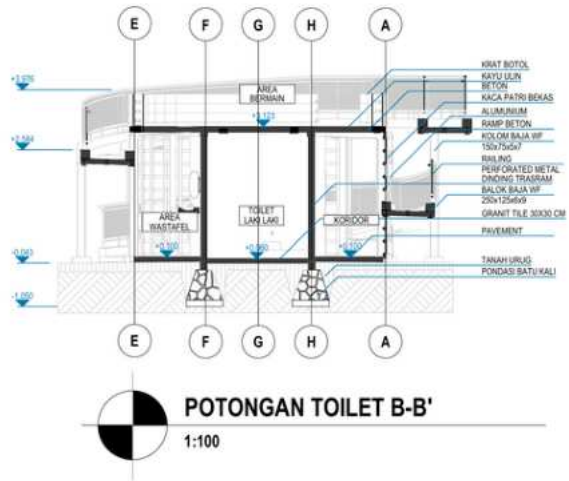


Area wudhu pria dan wanita ditempatkan secara terpisah di sisi kiri dan kanan bangunan, mencerminkan sistem sirkulasi yang terorganisir untuk menjaga kenyamanan dan privasi pengguna. Penempatan ini tidak hanya memudahkan akses, tetapi juga menciptakan alur pergerakan yang jelas sebelum memasuki ruang salat utama. Area salat sendiri berada di tengah, ditandai dengan elevasi lantai sedikit lebih tinggi sebagai bentuk penegasan terhadap fungsi utamanya sebagai pusat aktivitas spiritual.

POTONGAN TOILET A-A'

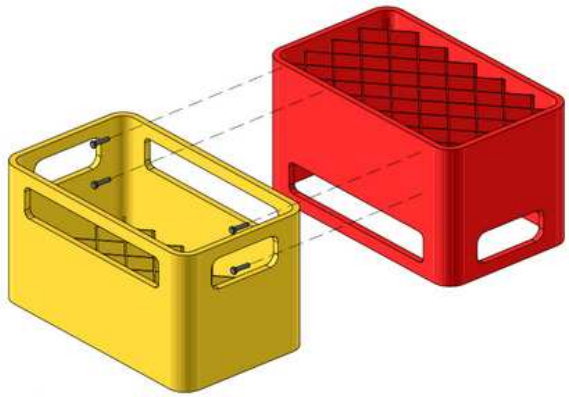


POTONGAN TOILET B-B'

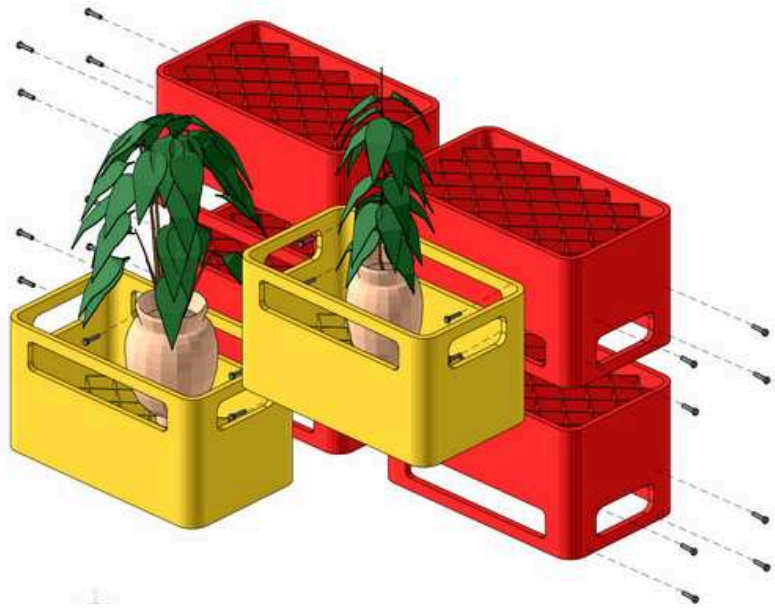


Area wastafel dirancang berada di luar bangunan utama, menyatu dengan koridor sirkulasi yang terbuka. Penempatan ini memungkinkan penggunaan yang fleksibel tanpa mengganggu aktivitas di dalam ruang inti. Yang menjadi daya tarik utama adalah elemen estetika di sekitarnya: koridor tempat wastafel berada dikelilingi oleh panel kaca patri bekas berwarna-warni. Kaca-kaca ini tidak hanya menjadi simbol keberlanjutan melalui pemanfaatan material daur ulang, tetapi juga menciptakan permainan cahaya yang dinamis.

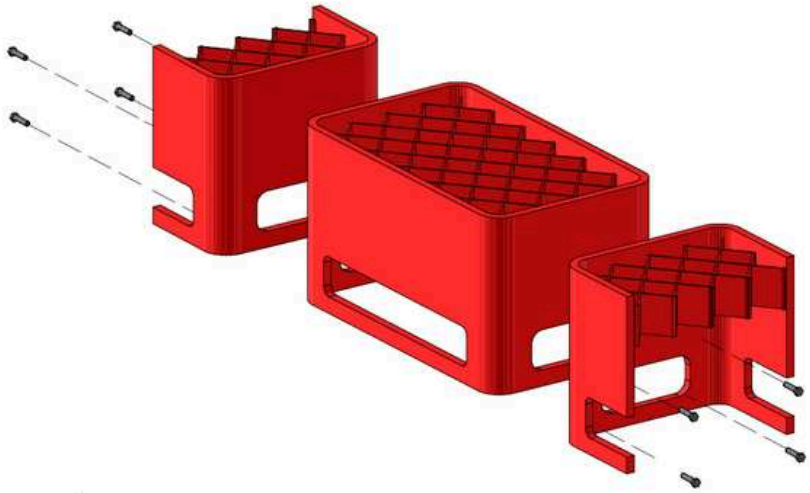
DETAIL DINDING MUSHOLA



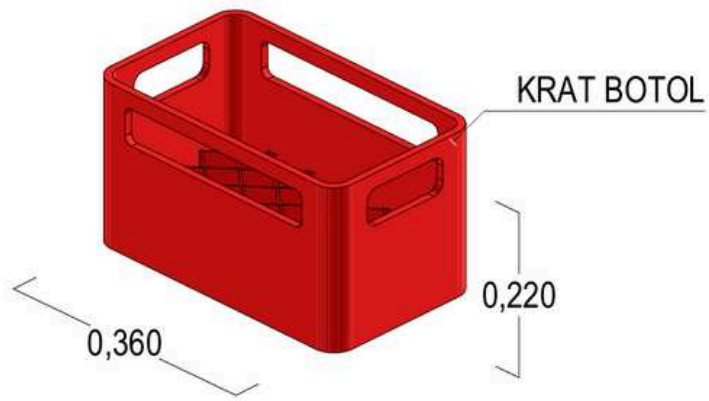
AXONOMETRI KONTRUKSI ANTAR DINDING KRAT DAN POT KRAT



AXONOMETRI KONTRUKSI SUSUNAN DINDING KRAT



AXONOMETRI KONTRUKSI ANTAR DINDING KRAT



MODUL KRAT

Detail axonometri ini menunjukkan sistem konstruksi modular dari krat botol bekas berukuran 0,36 x 0,22 meter yang disusun secara fleksibel sebagai dinding sekaligus pot tanaman. Penyusunan dilakukan secara vertikal dan horizontal dengan sambungan baut yang memungkinkan pembongkaran dan perakitan ulang sesuai kebutuhan. Beberapa krat diisi tanaman pot untuk menghadirkan elemen hijau.

DETAIL PEMASANGAN KERAN MUSHOLA



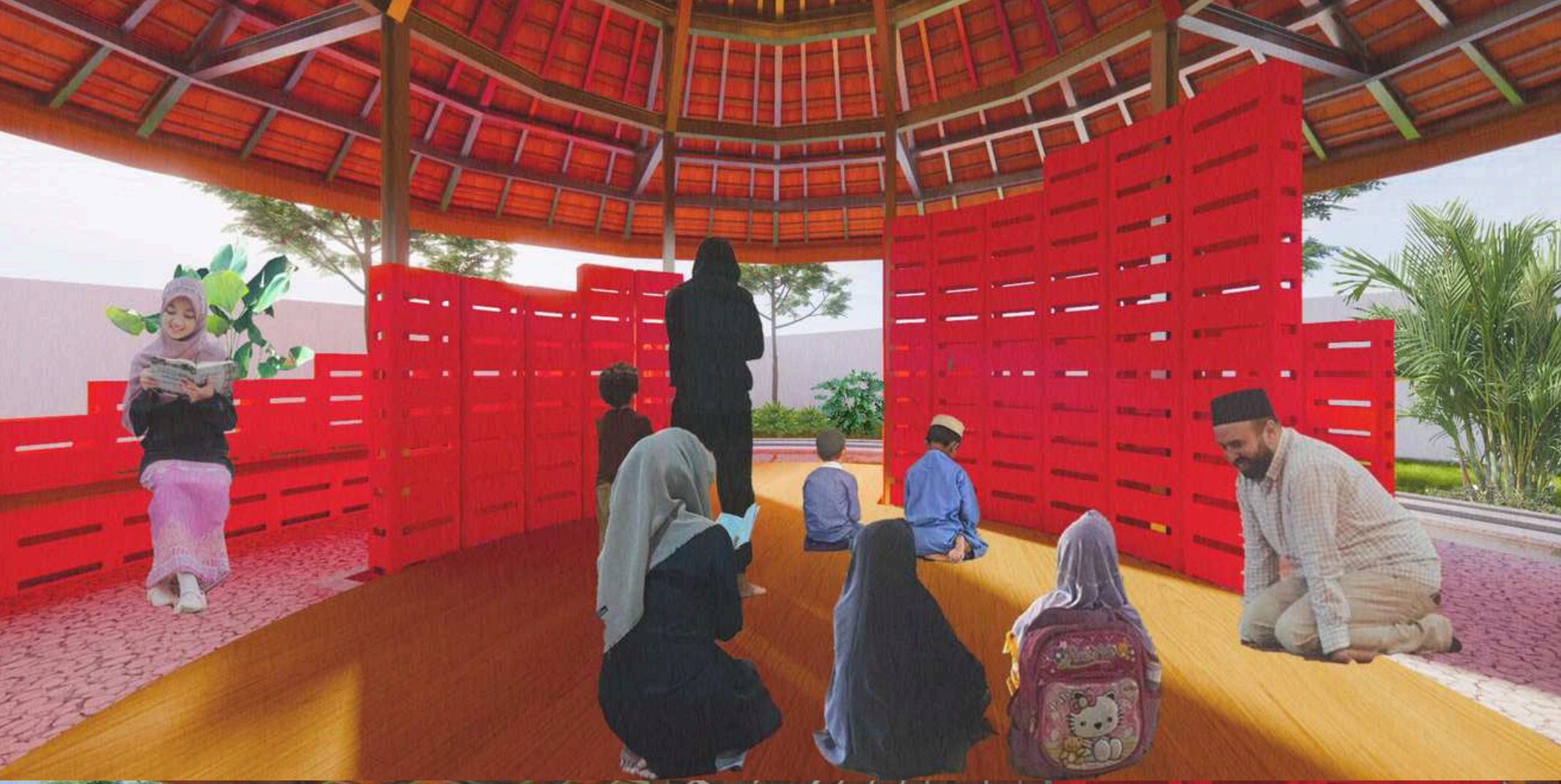
Konstruksi pemipaan pada ruang mushola ini dirancang tersembunyi di dalam modul krat botol bekas, sehingga tampak rapi dan tidak mengganggu estetika ruang. Pipa-pipa air bersih dan pembuangan ditanam secara vertikal dan horizontal mengikuti celah-celah pada susunan krat, yang sekaligus berfungsi sebagai elemen penutup. Sistem ini memungkinkan distribusi air ke area wudhu dan wastafel tanpa perlu pipa terlihat di permukaan. Sambungan pipa dilindungi dan disamarkan oleh struktur krat, namun tetap dapat diakses untuk pemeliharaan dengan membuka modul tertentu.

Mushola

Mushola ini dirancang unik dengan memanfaatkan material daur ulang, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai ruang ibadah, tetapi juga menyampaikan pesan edukasi tentang kepedulian lingkungan. Susunan modul krat botol pada dindingnya menghadirkan pengalaman ruang yang kreatif sekaligus ramah lingkungan. Mushola menjadi tempat anak-anak belajar menyeimbangkan kebutuhan spiritual dengan kesadaran akan keberlanjutan, menjadikannya simbol harmoni antara ibadah, edukasi, dan inovasi desain.









Toilet & Playground

Toilet pada rumah singgah dirancang terintegrasi dengan area bermain anak. Dinding kaca patri berwarna ceria menciptakan suasana menyenangkan, membuat pengalaman menggunakan toilet lebih positif. Ramp yang menghubungkan toilet ke lantai atas berfungsi ganda sebagai jalur bermain sekaligus aksesibilitas bagi penyandang disabilitas, sehingga anak dapat beralih dari aktivitas bermain ke menjaga kebersihan dengan cara yang interaktif.



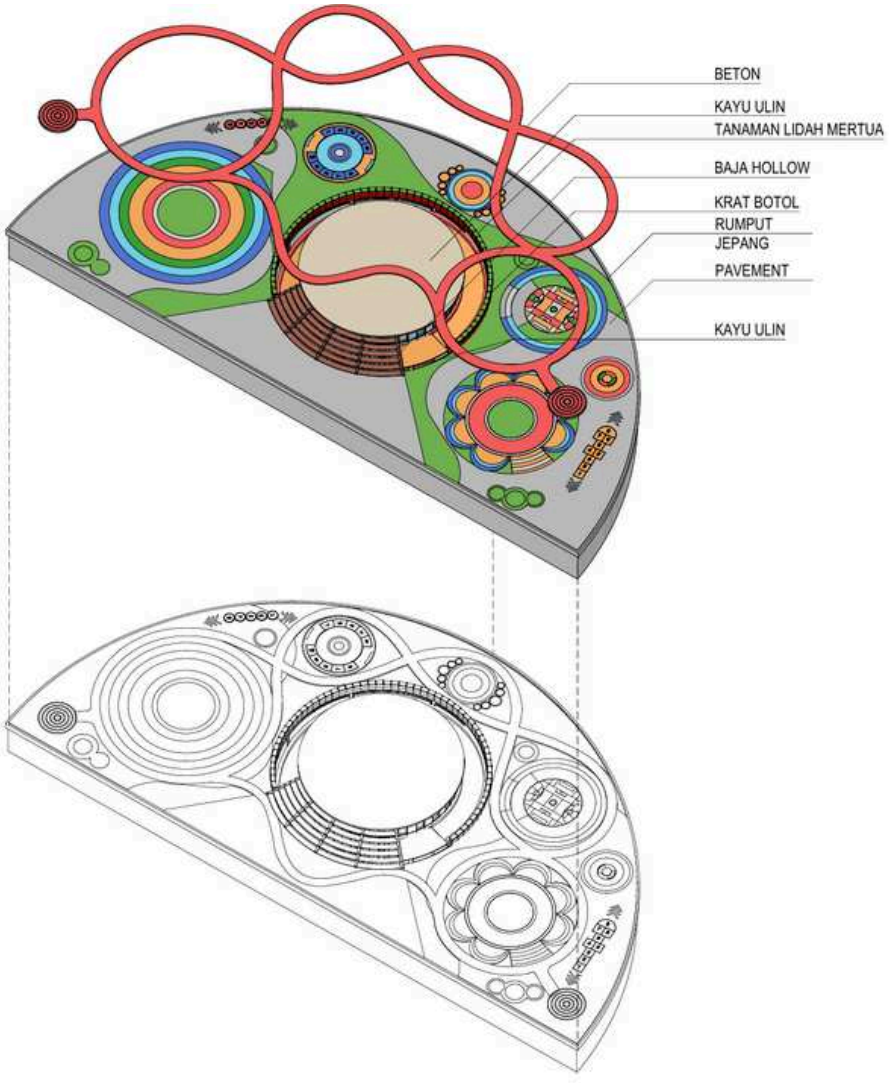


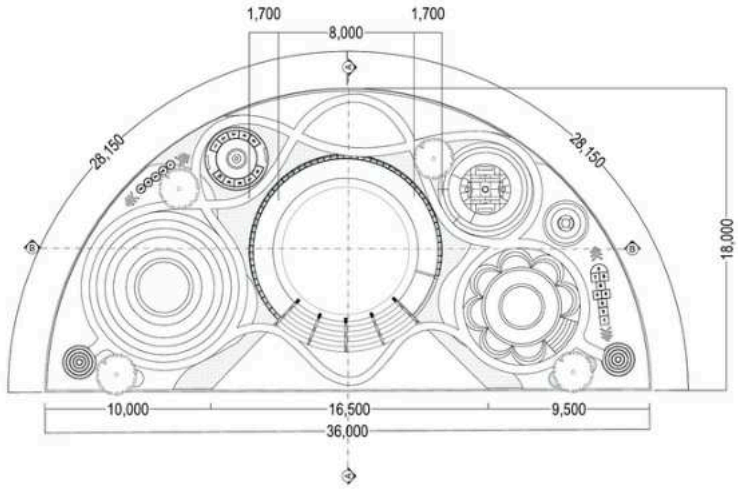


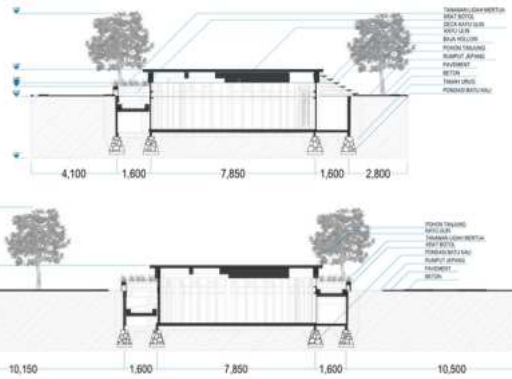
Landscape

Landscape ini dirancang untuk menciptakan suasana ramah yang mampu mengundang anak jalanan agar mau datang dan singgah, tanpa kesan intimidasi, melainkan menghadirkan ruang yang terbuka dan mengundang. Alur perancangan mengikuti pola perilaku anak jalanan di Cikampek yang kemudian ditransformasikan menjadi sebuah perjalanan ruang yang mengekspresikan kebebasan dan dinamika, dimulai dari tahap adaptasi hingga mencapai tahap resosialisasi.

DETAIL LANDSCAPE







Jalur yang berliku-liku ini menggambarkan bahwa proses adaptasi tidaklah mudah dan tidak berjalan lurus. Ada banyak dinamika dan tantangan yang harus dihadapi. Setiap belokan, tikungan, dan naik-turun dalam jalur ini melambangkan rintangan, pelajaran, dan pengalaman baru yang perlu dilewati. Proses ini mengajarkan individu untuk menjadi lebih fleksibel, kreatif, dan gigih dalam menghadapi perubahan.

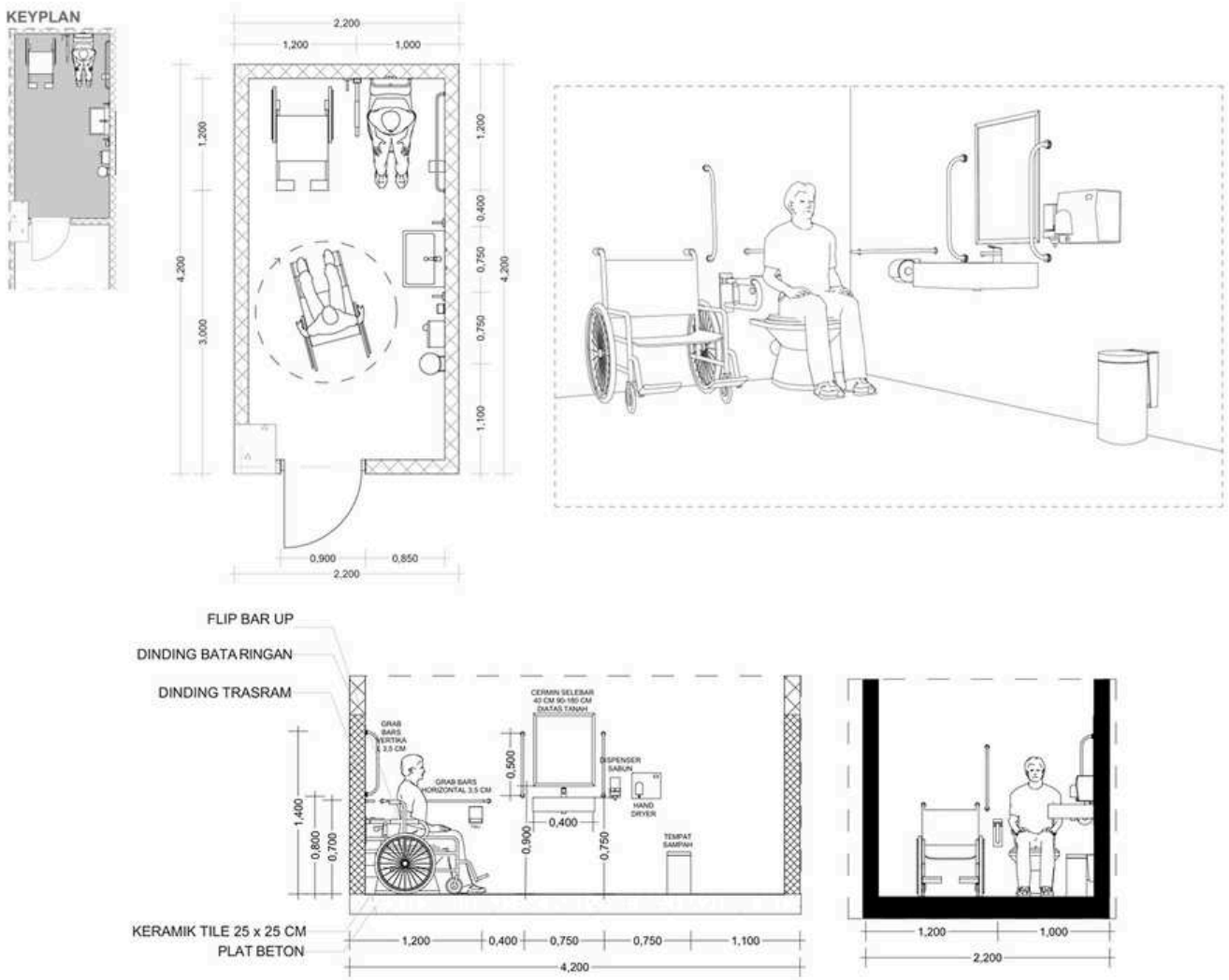
Titik awal ini mewakili individu yang baru memulai proses adaptasi. Lingkaran yang tertutup ini mencerminkan fase penyesuaian awal, di mana individu masih fokus pada dirinya sendiri dan mencoba memahami lingkungan baru. Ini adalah waktu untuk introspeksi dan pengenalan diri sebelum berinteraksi lebih luas.

Alih-alih membuat jalur yang tegas dan linier, desain yang berliku-liku memberikan kebebasan bagi anak-anak untuk memilih cara mereka bergerak. Ini mendukung kreativitas dan otonomi mereka, yang sering kali hilang saat berada di jalanan. Arsitektur semacam ini secara psikologis memberikan pesan bahwa "perjalanan" untuk beradaptasi tidak harus seragam, setiap individu memiliki jalannya sendiri.

Landscape Bermain

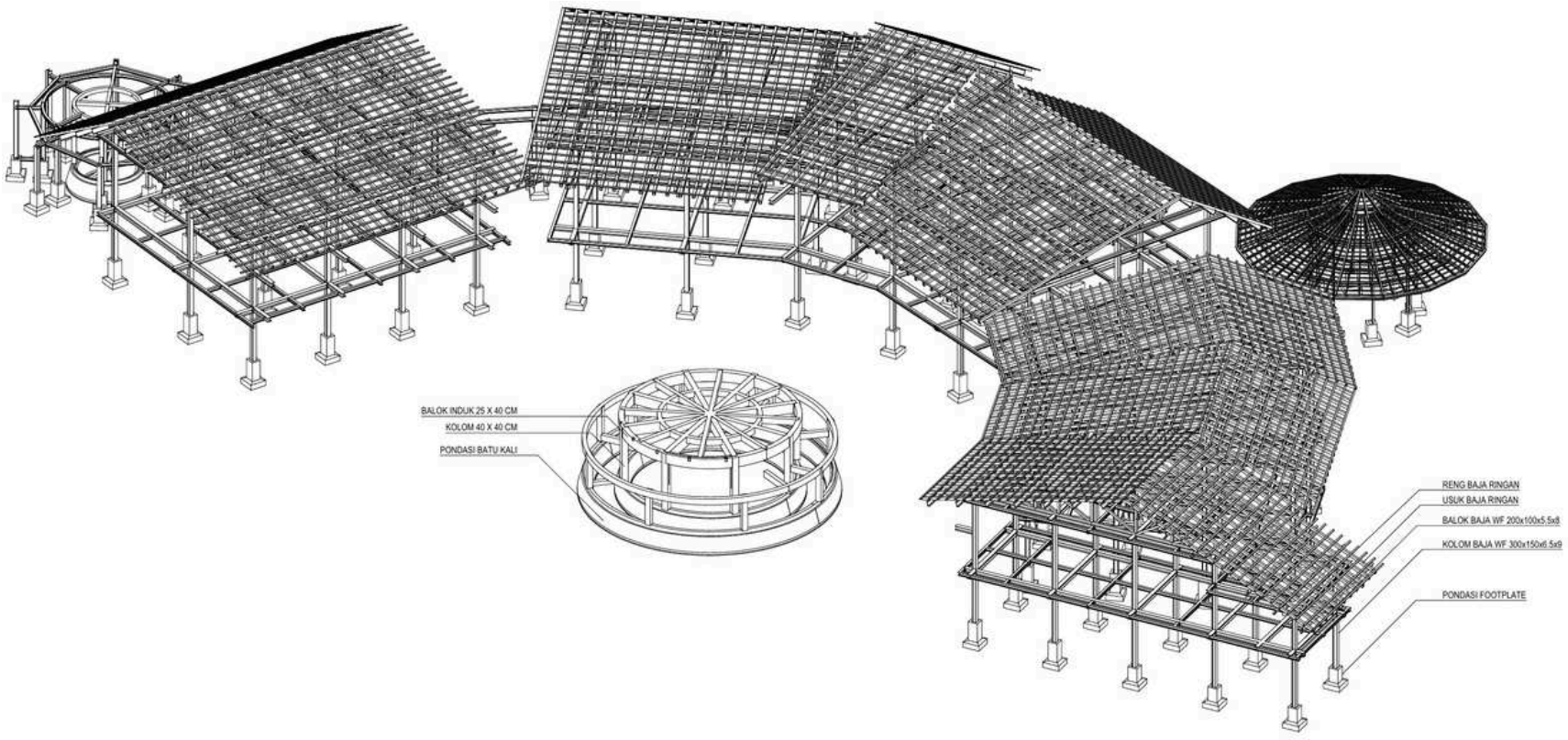
Landscape area tengah tidak hanya berfungsi sebagai tempat bermain bagi penghuni, tetapi juga sebagai ruang ekspresi seni. Di area ini, anak-anak dapat menampilkan berbagai karya kreatif, seperti tari, teater, dan musik, sehingga sekaligus menjadi sarana pembelajaran, hiburan, dan pengembangan bakat.

DETAIL BARRIER FREE



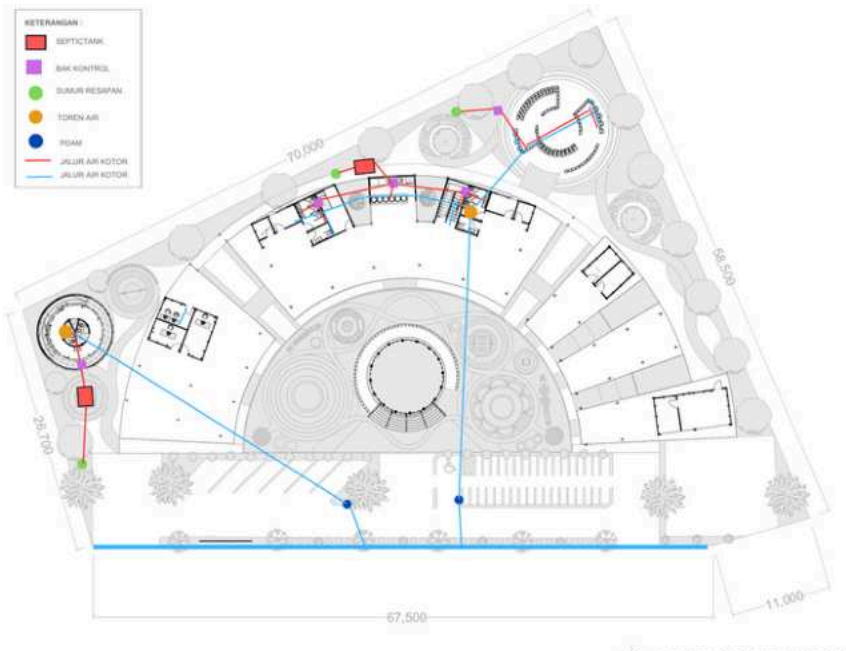
Pada area kamar mandi di rumah singgah ini terdapat 2 kamar mandi khusus disabilitas. Pada area sanitasi, perlengkapan seperti kloset dan wastafel dipasang pada ketinggian yang ergonomis sehingga mudah dijangkau oleh semua pengguna. Di sekeliling kloset disediakan grab bar horizontal dan vertikal sebagai pegangan untuk membantu proses perpindahan dari kursi roda, serta dilengkapi dengan flip-up bar yang dapat dilipat ke atas ketika tidak digunakan, sehingga ruangan tetap fleksibel. Perlengkapan tambahan seperti dispenser sabun, hand dryer, dan tempat sampah juga ditempatkan dalam jangkauan tangan pengguna kursi roda.

SKEMA STRUKTUR

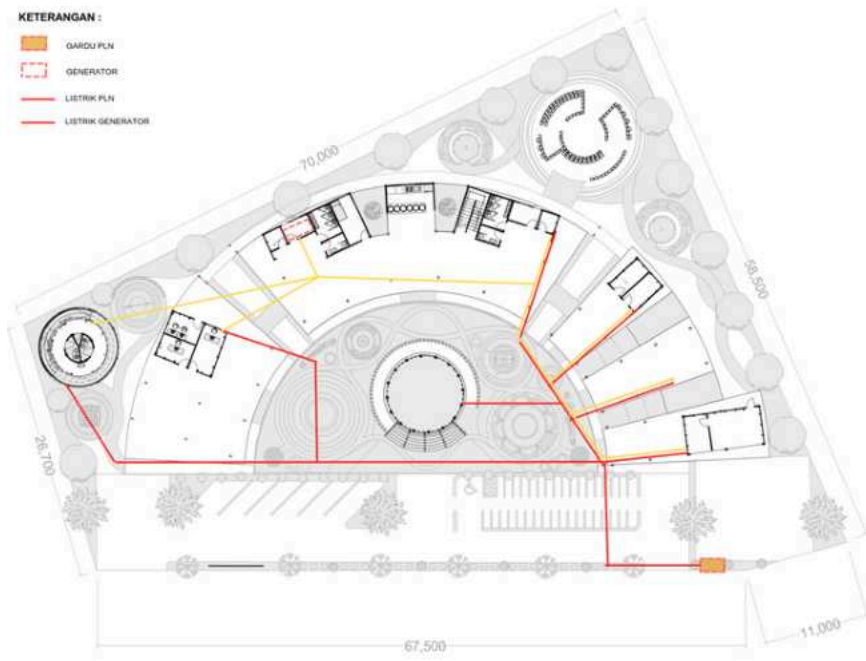


Struktur pada rumah singgah ini didominasi oleh penggunaan material baja. Pemilihan baja bukan hanya karena kekuatannya yang mampu menopang bangunan secara optimal, tetapi juga karena sifatnya yang fleksibel dan mudah dibentuk sesuai kebutuhan desain. Baja memungkinkan terciptanya ruang-ruang dengan bentang yang lebih lebar sehingga menciptakan area yang lebih lapang bagi aktivitas anak.

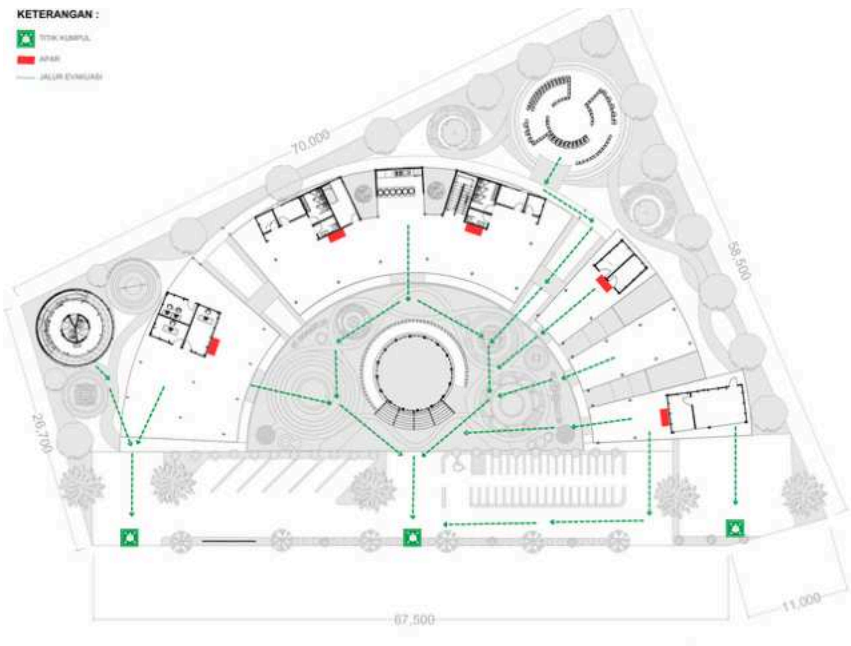
SKEMA UTILITAS



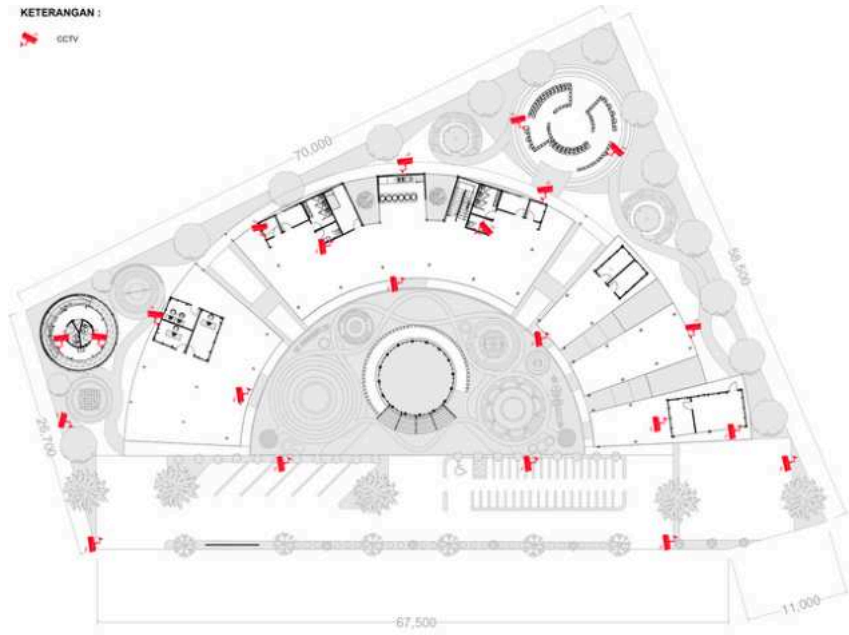
SKEMA KELISTRIKAN



SKEMA KEBAKARAN



SKEMA TITIK CCTV



RUMAH SINGGAH
PANCARONA


RUMAH SINGGAH
PANCARONA



BAB 5

HASIL UJI DESAIN

UJI SKEMATIK DESAIN

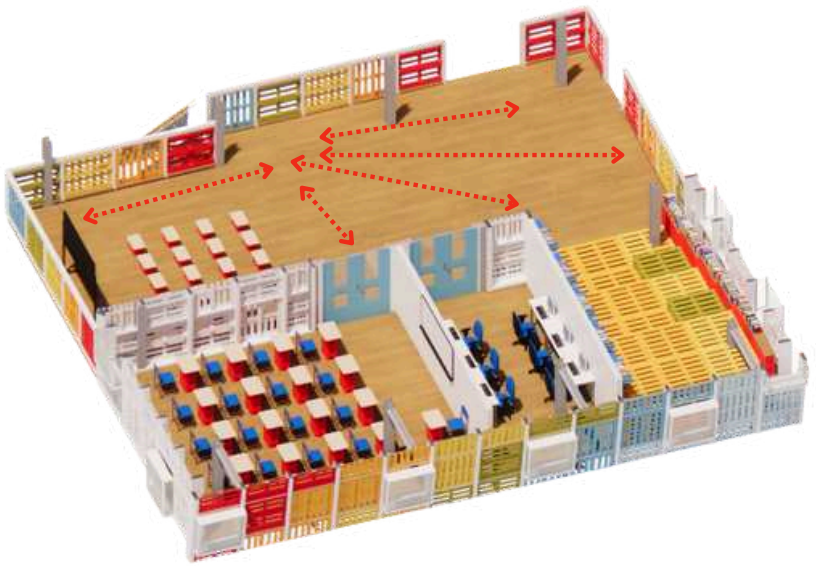
No	Aspek Penilaian	Kriteria Uji	Ya	Tidak
1	**Ruang Ramah Anak Jalanan**	Ruang sudah dirancang dengan memperhatikan kebutuhan dan perilaku khas anak jalanan	✓	□
		Akses dan orientasi ruang memudahkan anak memahami area sejak pertama kali masuk	✓	□

Jalur alur masuk bagi anak jalanan dirancang agar tidak langsung mengarah ke zona hunian, **melainkan diarahkan terlebih dahulu melalui zona adaptasi yang berfungsi sebagai ruang transisi awal.** Di zona ini, anak-anak dapat mulai **menyesuaikan diri secara psikologis dan emosional dengan lingkungan baru yang aman dan ramah sebelum melangkah ke tahap pembinaan yang lebih intensif.** Selain itu, penempatan jalur masuk dan zonasi ruang disusun dengan mempertimbangkan **kedekatannya terhadap jalan utama dan rel kereta api, sebagai respons terhadap kebutuhan aksesibilitas anak jalanan serta aspek keamanan lingkungan,** sehingga alur pergerakan menjadi efisien tanpa mengabaikan kenyamanan dan keselamatan anak-anak yang datang dari kondisi jalanan.



UJI SKEMATIK DESAIN

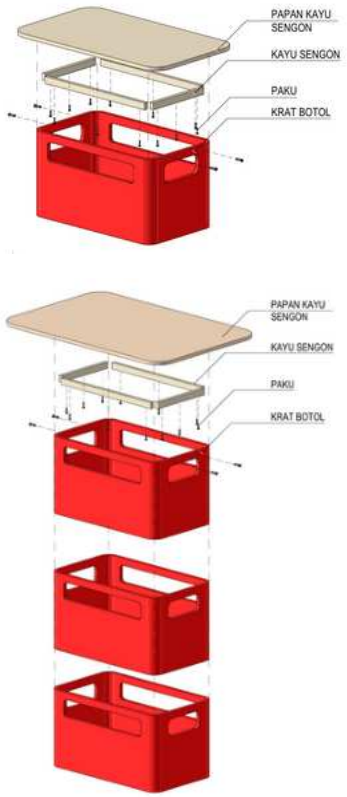
No	Aspek Penilaian	Kriteria Uji	Ya	Tidak
2	**Perabot dan Tata Letak**	Furnitur berskala anak, aman dan tidak tajam	✓	□
		Tata letak perabot mendorong interaksi dan kebebasan bergerak	✓	□



Tata letak perabot dalam rumah singgah ini dirancang dengan mempertimbangkan keterbukaan ruang dan pola sirkulasi yang lancar. Perabot utama seperti **meja, kursi, dan rak ditempatkan secara strategis di sisi-sisi ruangan sehingga area tengah tetap luas dan bebas hambatan.** Hal ini memungkinkan anak-anak untuk bergerak dengan leluasa tanpa risiko tersandung atau merasa terkekang oleh batas fisik ruangan







Furnitur yang digunakan pada rumah singgah ini telah sesuai dengan kriteria penilaian untuk anak, terlihat dari **penggunaan meja dan kursi yang berskala anak, tidak memiliki sudut tajam, serta ringan sehingga aman untuk digunakan**. Tata letaknya juga mendukung interaksi serta kebebasan bergerak, seperti pada area kelas dan ruang berkegiatan yang **fleksibel dengan susunan kursi dan meja yang tidak permanen,** serta area lesehan dengan bean bag yang nyaman untuk bermain atau beristirahat. Hal ini menunjukkan bahwa desain furnitur dan penataannya **sudah mempertimbangkan kebutuhan dan kenyamanan anak secara menyeluruh.**

UJI SKEMATIK DESAIN

No	Aspek Penilaian	Kriteria Uji	Ya	Tidak
3	**Warna dan Suasana Ruang**	Warna digunakan untuk menciptakan suasana emosional yang mendukung (ceria, tenang, kreatif)	✓	□
		Warna mendukung perilaku pengguna	✓	□



Proses penurunan tensi emosional dan psikologis anak-anak.



Simbol dari penerimaan tanpa syarat.



Proses Bangkit dan Pemberdayaan

Warna merah : energi, kekuatan, dan semangat.

Warna oranye : antusiasme, kegembiraan, dan kreativitas.

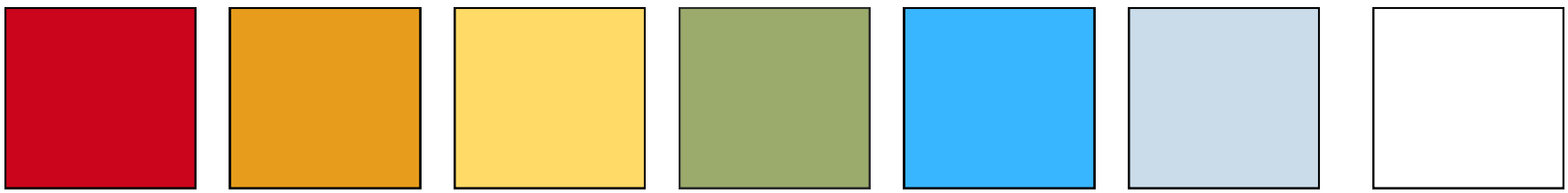
Warna kuning : optimisme, keceriaan, dan kebahagiaan.

Warna hijau : pertumbuhan, kesegaran, dan harmoni.

Warna biru : kepercayaan, stabilitas, dan kecerdasan.

Warna biru: ketenangan, kedamaian, dan keterbukaan

Warna putih : kesucian, kebersihan, dan kesederhanaan.





Secara keseluruhan, palet warna yang cerah dan beragam dirancang untuk **menciptakan lingkungan yang ceria serta mendukung secara emosional.** Warna-warna ini dipilih untuk menarik minat anak jalanan agar mau datang dan merasa diterima.

Tujuannya **adalah menjauhkan mereka dari kesan suram dan terabaikan, serta menghadirkan ruang yang penuh warna, energi, dan harapan.** Setiap warna memiliki peran penting dalam membangun suasana yang tidak hanya aman secara fisik, tetapi juga mendukung perkembangan psikologis dan emosional mereka.

UJI SKEMATIK DESAIN

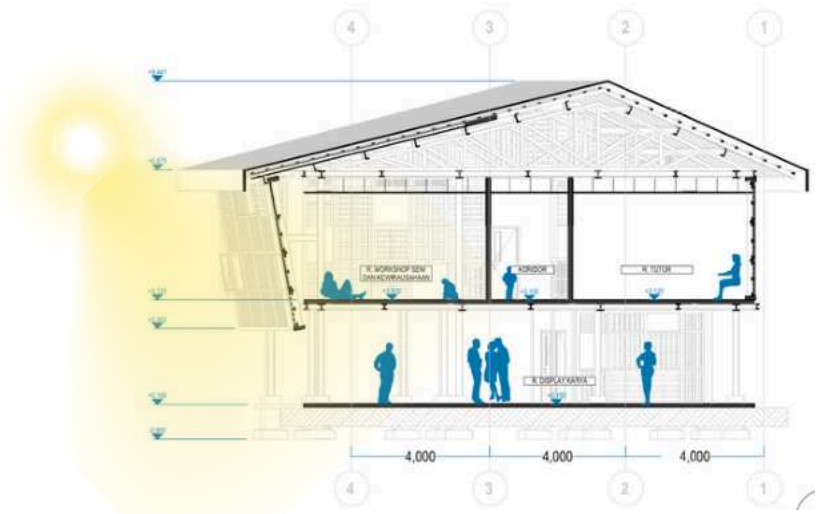
Tata ruang yang jelas dan mudah dikenali oleh anak-anak telah berhasil diterapkan melalui pemisahan massa bangunan menjadi tiga zona utama: **zona adaptasi, hunian-resosialisasi, dan zona penunjang.** Pembagian ini mempermudah anak dalam memahami orientasi ruang tanpa mengalami kebingungan arah. Hal ini diperkuat dengan alur sirkulasi yang intuitif serta penempatan zona aktivitas yang tertata secara logis dan terstruktur. Selain itu, p**roporsi ruang dinilai nyaman dan sesuai dengan kebutuhan aktivitas anak, baik dari aspek tinggi plafon, luas area gerak, maupun keterhubungan antar ruang. Kondisi ini memungkinkan anak untuk beraktivitas secara bebas namun tetap dalam pengawasan.** Pemenuhan kedua kriteria tersebut menunjukkan bahwa rancangan telah mempertimbangkan kebutuhan spasial anak secara holistik dan mendukung tumbuh kembang mereka secara optimal.

No	Aspek Penilaian	Kriteria Uji	Ya	Tidak
4	**Ukuran dan Bentuk Ruang**	Tata ruang jelas dan mudah dikenali oleh anak tanpa kebingungan arah.	✓	□
		Ruang memiliki proporsi yang nyaman dan sesuai dengan aktivitas anak.	✓	□



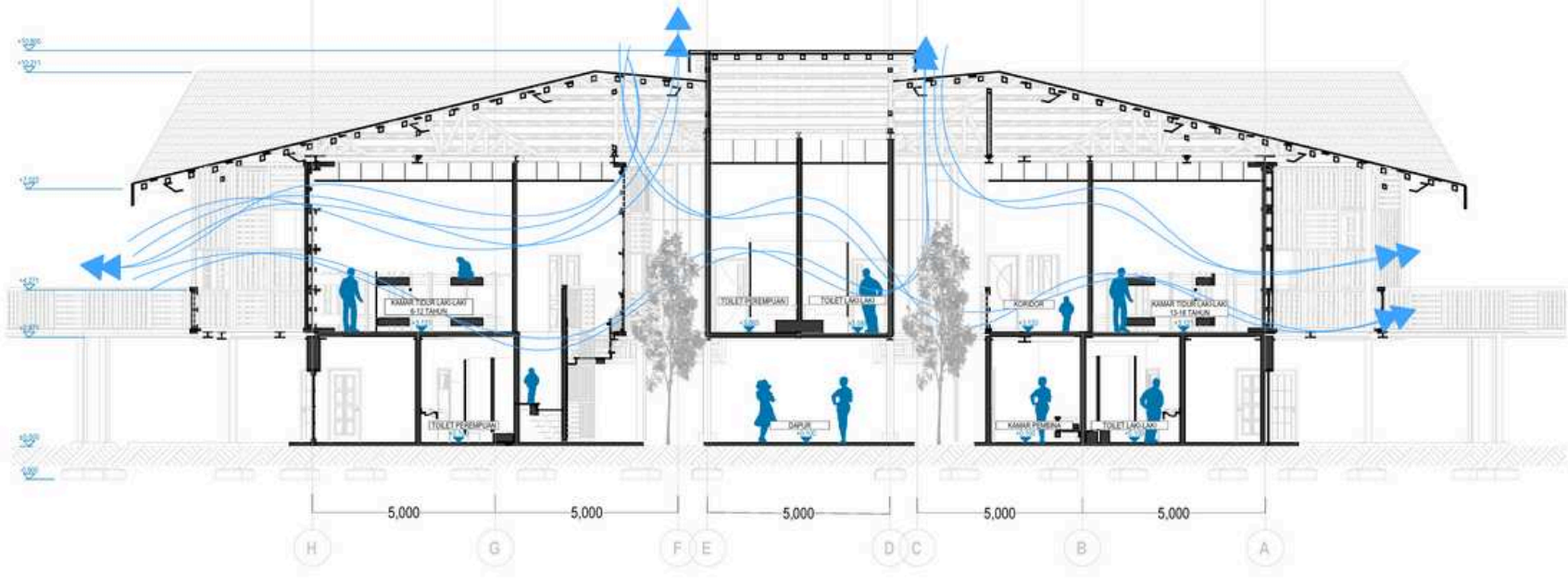
UJI SKEMATIK DESAIN

No	Aspek Penilaian	Kriteria Uji	Ya	Tidak
5	**Kenyamanan Fisik (Suara, Cahaya, Ventilasi)**	Ruang memiliki pencahayaan alami yang cukup dan tidak menyilaukan	✓	□
		Ventilasi udara alami baik, sirkulasi udara lancar	✓	□
		Terdapat material peredam suara untuk mengurangi kebisingan dari luar	✓	□



Rancangan rumah singgah ini menggunakan material pallet kayu bekas sebagai elemen utama fasad dan dinding sekunder, yang berfungsi tidak hanya sebagai bentuk upaya daur ulang dan ramah lingkungan, tetapi juga untuk menciptakan sistem penghawaan dan pencahayaan alami secara pasif. Celah antar bilah kayu memungkinkan udara dan cahaya masuk secara optimal tanpa perlu bergantung pada pendingin buatan seperti AC, sehingga menghadirkan kenyamanan termal sekaligus efisiensi energi.

Selain itu, pada area ruang musik, telah diterapkan peredaman suara (soundproofing) menggunakan material daur ulang seperti busa telur dan panel insulasi alami untuk menjaga kualitas akustik dan menciptakan ruang ekspresi yang aman dan tidak mengganggu zona lainnya. Pendekatan ini menunjukkan bahwa rancangan tidak hanya memperhatikan fungsi ruang, tetapi juga kenyamanan emosional, keberlanjutan, dan keberdayaan pengguna secara menyeluruh.



UJI SKEMATIK DESAIN

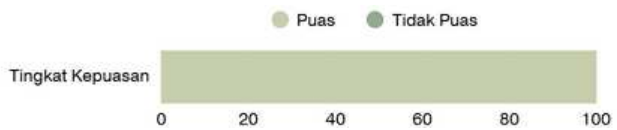
Responden
Responden uji desain adalah pembimbing dari rumah singgah yang berada di Yogyakarta, sebanyak **5 orang.**
Kriteria Responden:

- Aktif sebagai pembimbing atau pengelola di rumah singgah, minimal selama 1 tahun.
- Terlibat langsung dalam kegiatan harian, termasuk pengawasan, pembinaan, dan pendampingan penghuni (anak jalanan atau anak rentan).
- Memiliki pemahaman terhadap kebutuhan ruang, perilaku penghuni, dan tantangan dalam operasional rumah singgah.

Apakah desain rumah singgah ini menciptakan suasana yang ramah dan nyaman bagi anak-anak?

- **100% (4 responden)**

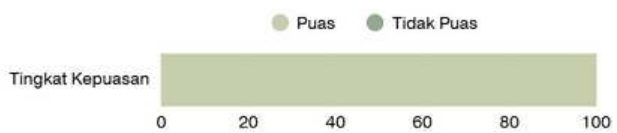
Visual bangunan dan taman sudah mendukung suasana ramah anak.



Apakah tata ruang dalam desain ini sudah sesuai dengan kebutuhan aktivitas harian anak dan pembimbing?

- **100% (5 responden)**

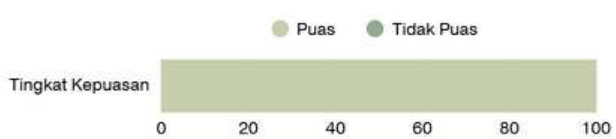
Menilai tata ruang sudah sesuai, terutama sesuai dengan perilaku anak jalanan. Lebih fleksibel dan responsif terhadap kegiatan anak.



Apakah akses antar ruang mudah dipahami dan memudahkan pergerakan, termasuk bagi anak-anak jalanan?

- **100% (5 responden)**

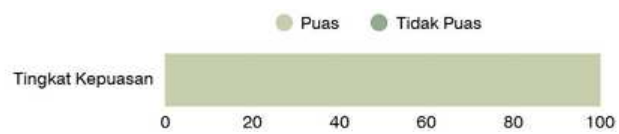
Semua orang puas dengan kemudahan akses antar ruang serta sirkulasi yang tidak membingungkan. Privasi anak-anak lebih terjaga tanpa membuat mereka merasa terisolasi.



Apakah tata ruang untuk ruang belajar, ruang bermain, dan area istirahat sudah saling terintegrasi dengan baik?

- **100% (5 responden)**

Merasa fasilitas tata ruang sudah mendukung kegiatan anak-anak secara menyeluruh terutama berkat pendekatan open space, sirkulasi yang jelas, serta pemanfaatan area bersama yang fleksibel.



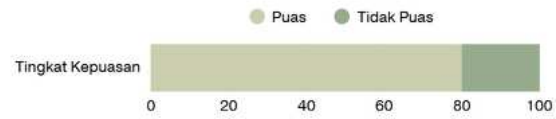
Apakah pemisahan antara ruang publik dan ruang privat sudah sesuai dengan kebutuhan penghuni?

- **80% (4 responden)**

Menganggap pemisahan ruang sudah cukup baik dan membantu menjaga privasi anak.

- **20% (1 responden)**

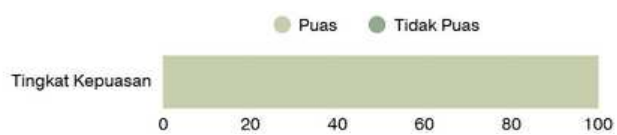
Menyarankan agar kamar putri yang berhadapan dengan view kereta api itu diperhatikan agar privasi anak tidak hilang karena karena ada celah pada pallet kayu.



Apakah menurut anda pengawasan anak jalanan sudah terjamin pada desain ini?

- **100% (5 responden)**

Merasa sudah cukup aman untuk pengawasan terutama titik rawan sudah terpantau CCTV

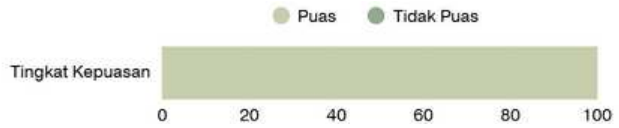


UJI SKEMATIK DESAIN

Apakah desain ini telah mempertimbangkan sirkulasi udara dan pencahayaan alami yang cukup untuk menciptakan lingkungan sehat?

- **100% (5 responden)**

Menilai ventilasi alami dan pencahayaan cukup optimal dengan penggunaan fasad pallet kayu ini



Apakah pemilihan material daur ulang dari barang bekas di rumah singgah ini sudah tepat dan tetap aman untuk anak-anak?

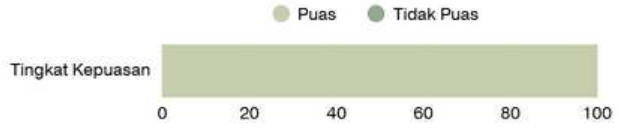
- **100% (5 responden)**

Menilai material sudah aman dan telah memberikan edukasi kepada anak tentang konsep daur ulang

Apakah tata ruang binaan (workshop) sudah sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembinaan anak-anak?

- **100% (5 responden)**

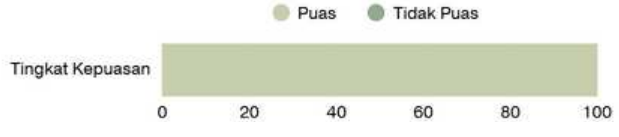
Menilai tata ruang workshop sudah mendukung kegiatan pembinaan anak-anak karena lebih fleksibel dan responsif terhadap kegiatan anak



Apakah desain secara keseluruhan sudah menjawab kebutuhan dasar rumah singgah untuk pembinaan dan kenyamanan anak-anak?

- **100% (5 responden)**

Memberikan apresiasi terhadap desain yang dan menyentuh aspek psikologis anak.



SUMMARY :

Berdasarkan dari hasil uji skematik desain dapat disimpulkan bahwa **Aspek yang sudah baik ialah :**

- **Akses Ruang:** Mudah dipahami & aman.
- **Suasana Anak:** Ramah & menenangkan.
- **Tata Ruang :** Fleksibel & mendukung aktivitas.
- **Integrasi Fungsi:** Belajar, bermain, istirahat menyatu baik.
- **Sirkulasi Udara & Cahaya:** Alami & optimal.
- **Material Daur Ulang**: Aman & edukatif.
- **Workshop:** Fleksibel, mudah diawasi.
- **Pengawasan Anak:** CCTV menjangkau titik rawan.
- **Desain keseluruhan :** sudah sangat nyaman bagi anak-anak dan pembimbing

Aspek yang perlu ditingkatkan ialah sebagai berikut.

- **Privasi ruang publik dan privat**

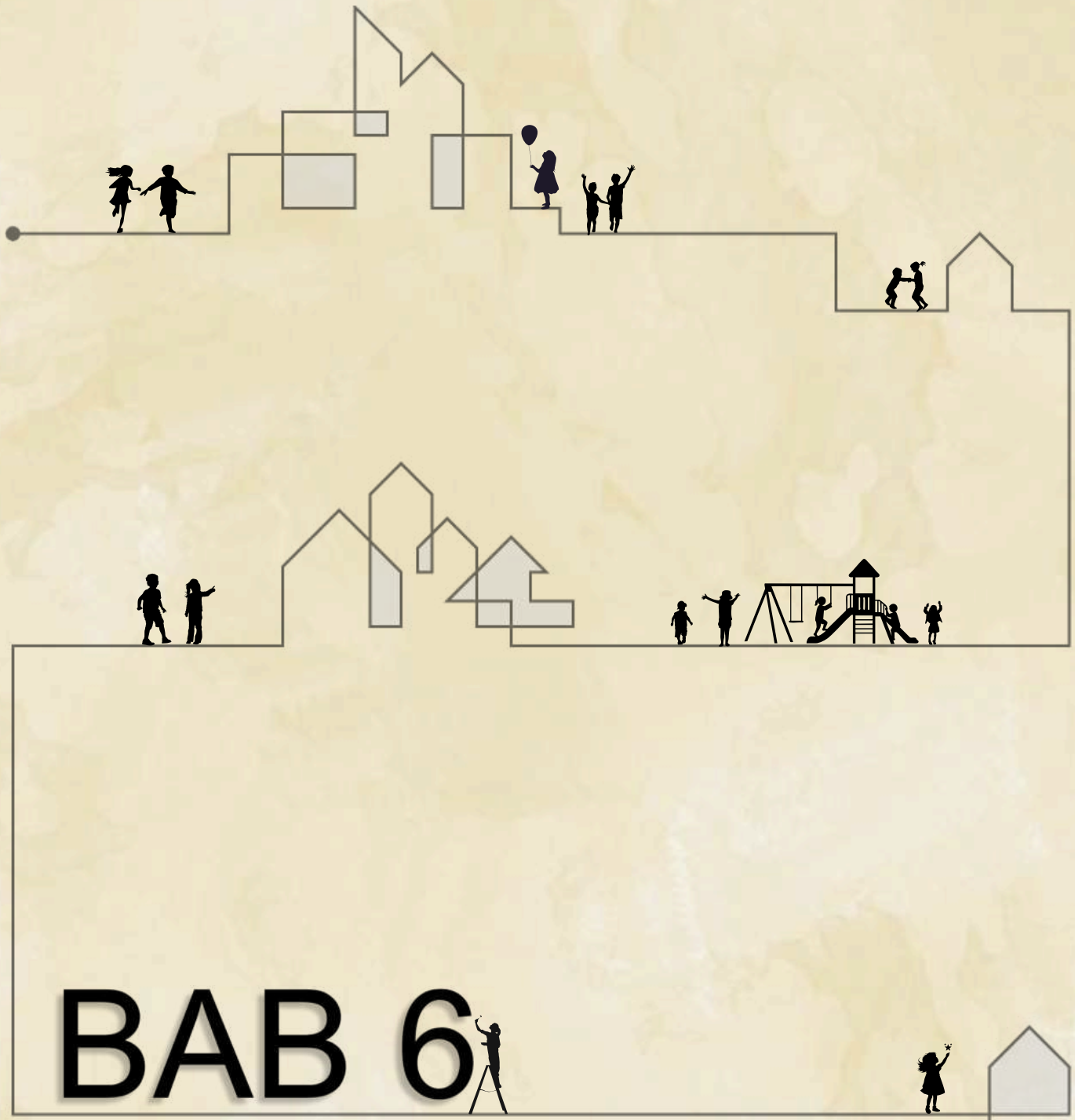
Masih ada kekhawatiran pada area kamar putri yang menghadap view terbuka ke arah luar.

Saran: Tambahan sekat visual atau perkuatan material penutup di fasad seperti tirai atau secondary skin.

TINGKAT KEBERHASILAN DESAIN

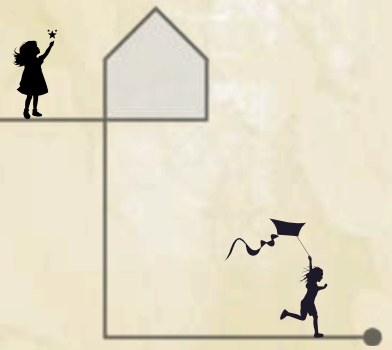
- **T**otal pertanyaan: 10
- Tingkat kepuasan 100%: 9 aspek
- Tingkat kepuasan 80%: 1 aspek

Sehingga, presentase keberhasilan desain ialah 98%



BAB 6

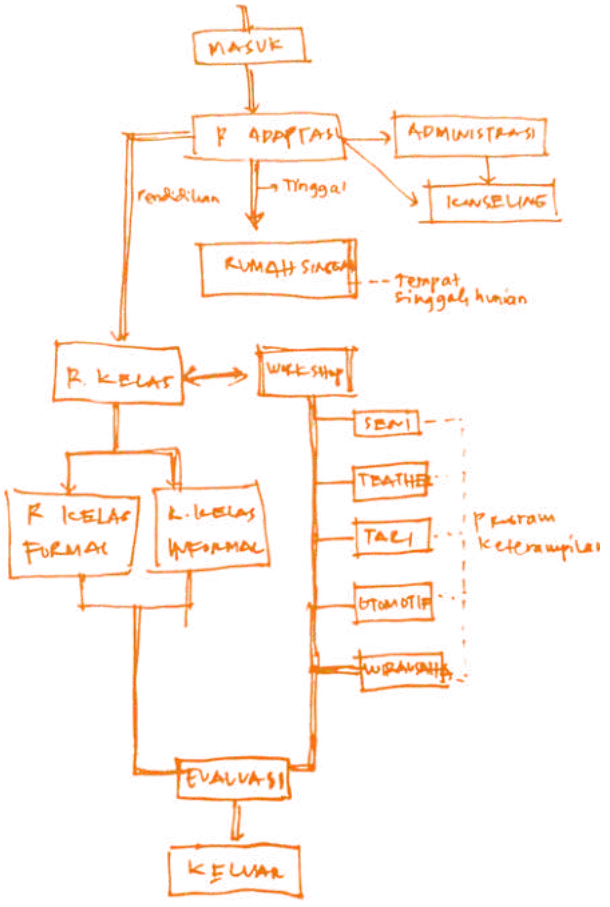
EVALUASI PENDADARAN



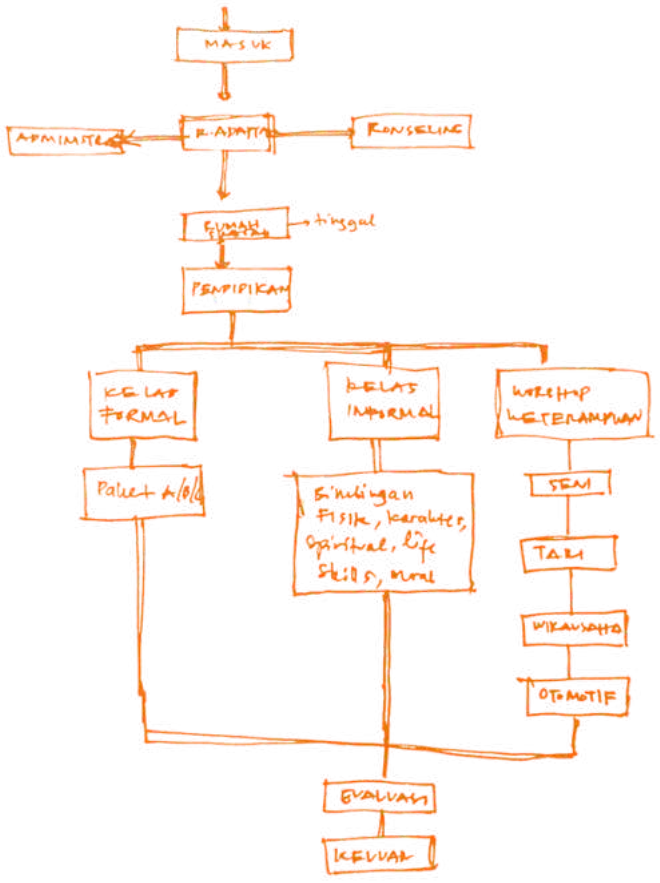
01 Bagaimana alur pendidikan Anak Jalanan (Anjal) sebagaimana "kurikulum" yg dikonsepkan

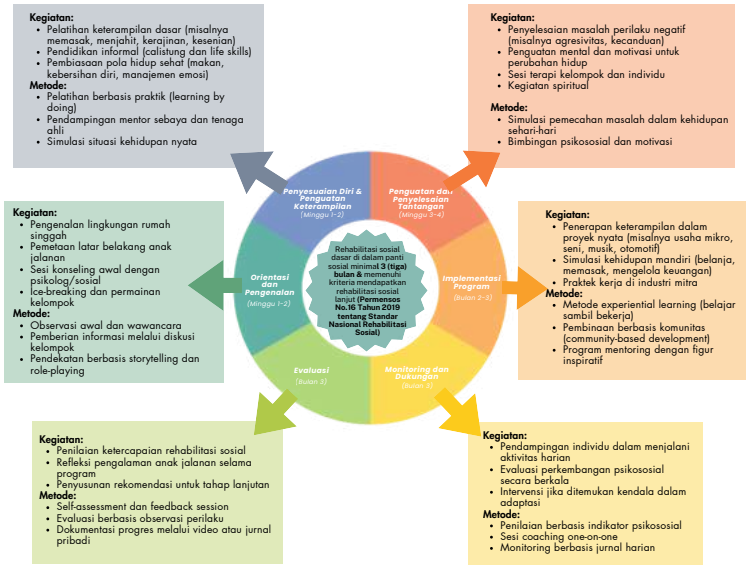
Ir. Hastuti Saptorini, M.A

01 ALTERNATIF 1



02 ALTERNATIF 2





Berdasarkan kurikulum eksplorasi, alur pendidikan anak jalanan yang terbaik dipilih sebagai alternatif kedua, karena menawarkan sistem yang lebih terintegrasi dan holistik. Setelah proses pendaftaran, alur pendidikan menggabungkan tiga aspek penting secara bersamaan: pendidikan formal, pengembangan non-formal seperti bimbingan fisik dan rohani, serta pendidikan keterampilan. Pendekatan ini tidak hanya fokus pada penguasaan ilmu, tetapi juga menekankan pembentukan karakter, etika, dan kemampuan hidup yang esensial bagi anak jalanan. Dengan demikian, alur pendidikan ini membekali anak-anak secara menyeluruh, mempersiapkan mereka untuk beradaptasi, mandiri, dan berperan positif dalam masyarakat.

Hal terkait : 86-87

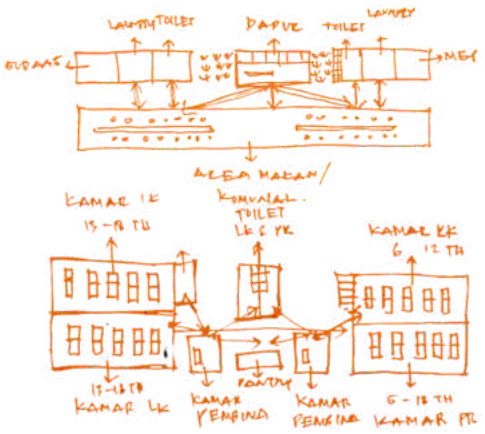
02 Bagaimana eksplorasi program unit hunian berdasarkan pola perilaku Anjal sehingga menghasilkan tata ruang hunian sebagaimana tergambar dalam denah?

03 Bagaimana eksplorasi program unit resosialisasi berdasarkan produk karya Anjal sehingga menghasilkan tata ruang resosialisasi sebagaimana tergambar dalam denah?

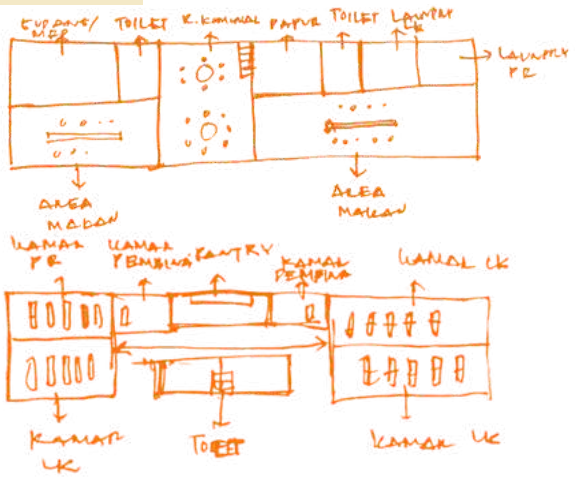
Ir. Hastuti Saptorini, M.A

EKSPLORASI PROGRAM UNIT HUNIAN

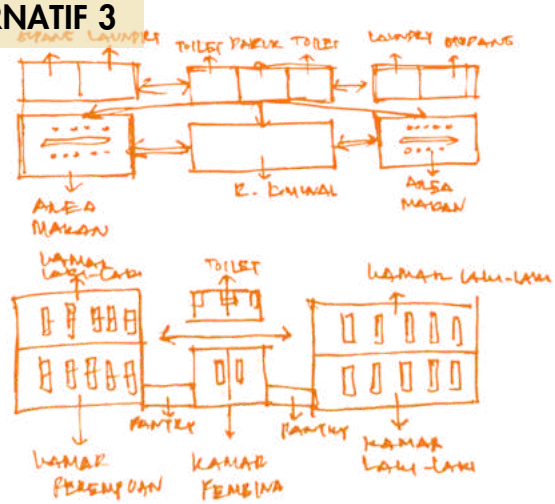
01 ALTERNATIF 1



02 ALTERNATIF 2

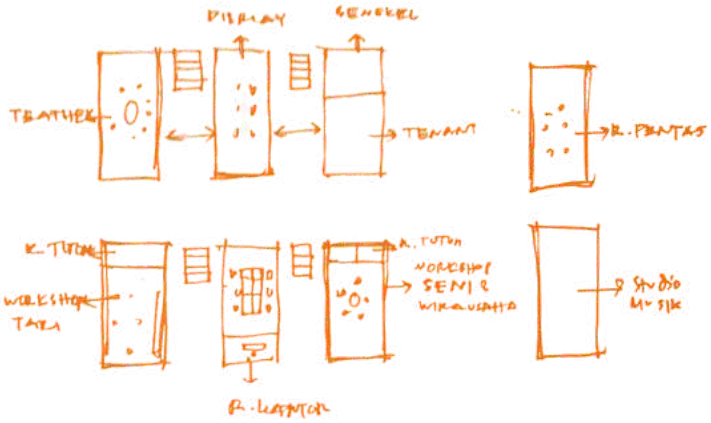


03 ALTERNATIF 3

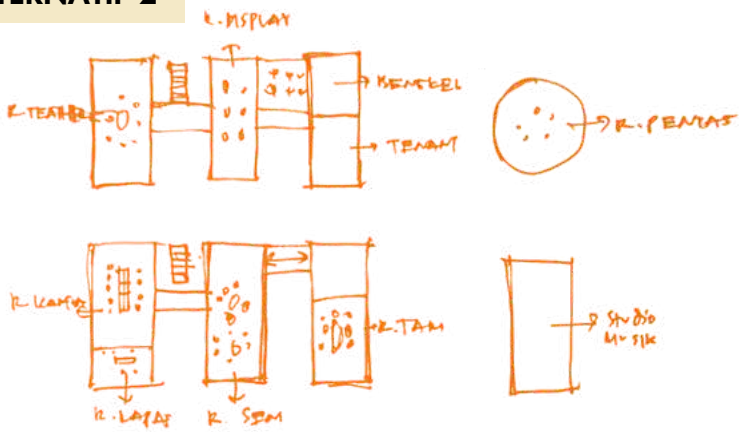


EKSPLORASI PROGRAM UNIT RESOSIALISASI

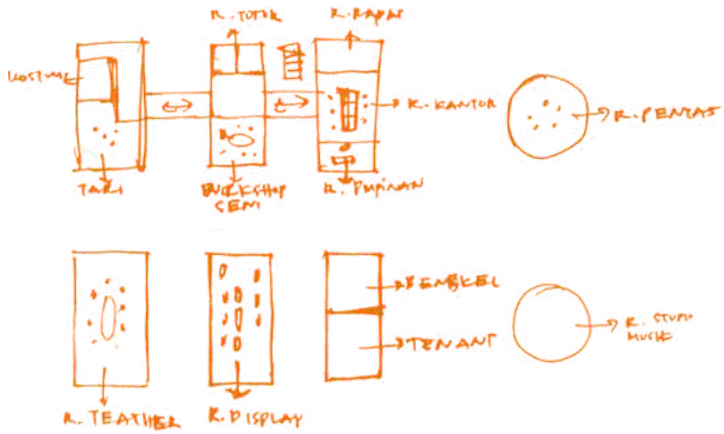
01 ALTERNATIF 1



02 ALTERNATIF 2



03 ALTERNATIF 3



Hal terkait : 88-90

01 Pertanyaan reflektif. Tunjukkan bahwa peta permasalahan anda sudah memperlihatkan suatu proses rancangan fasilitas anak jalanan yang sesuai dengan kebutuhan (isu dalam latar belakang).

Hanif Budiman Ir. M.T. Ph.D

ISU NON ARSITEKTURAL

- KEMISKINAN
- KERESAHAN MASYARAKAT TERHADAP ANAK JALANAN
- PERILAKU BERISIKO ANAK JALANAN

ISU ARSITEKTURAL

01 KURANGNYA FASILITAS PERLINDUNGAN DAN PEMBINAAN YANG TIDAK MENGINTIMIDASI ANAK JALANAN

02 FASILITAS RUMAH SINGGAH DI KARAWANG SANGAT TERBATAS DAN TAMPILANNYA TERKESAN FORMAL

03 DIPERLUKAN PENDEKATAN DESAIN YANG DAPAT MENGATASI PERILAKU ANAK JALANAN

01 KURANGNYA FASILITAS PERLINDUNGAN DAN PEMBINAAN YANG TIDAK MENGINTIMIDASI ANAK JALANAN

Isu Arsitektural



Kurangnya fasilitas perlindungan dan pembinaan yang tidak mengintimidasi anak jalanan.

Kebutuhan: rumah singgah yang ramah, tidak mengintimidasi, dan mampu membangun kepercayaan anak jalanan untuk berkunjung agar merasa diterima tanpa rasa takut.

Penggunaan elemen landscape diarahkan untuk menciptakan suasana yang menarik dan ramah sehingga anak-anak terdorong untuk datang, singgah, serta merasa nyaman bermain di dalamnya.

Preseden



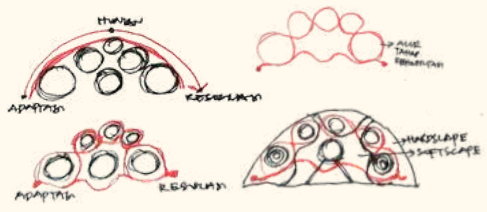






Eksplorasi 3D Desain

3D desain landscape ini menampilkan proses transformasi dari sketsa konseptual ke 3D. Perubahan dari goresan awal ke bentuk 3D tidak hanya memperlihatkan perkembangan ide menjadi visual, tetapi juga menunjukkan proses mendapatkan pola landscape dengan elemen hardscape softscape yang harmonis.

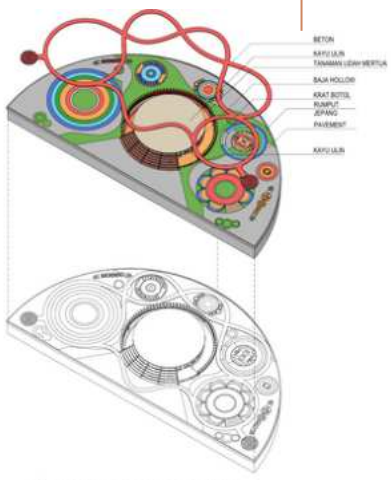


Eksplorasi Desain

Proses eksplorasi melalui sketsa yang ditransformasikan dari pola perilaku anak jalanan menjadi sebuah perjalanan ruang yang mengekspresikan kebebasan dan dinamika, dimulai dari tahap adaptasi hingga mencapai tahap resosialisasi.

Skematik Rancangan

Skematik rancangan menggambarkan penggunaan elemen hardscape dan softscape yang saling melengkapi dalam membentuk kualitas ruang luar



Hal terkait : 93, 148

02 FASILITAS RUMAH SINGGAH DI KARAWANG SANGAT TERBATAS DAN TAMPILANNYA TERKESAN FORMAL

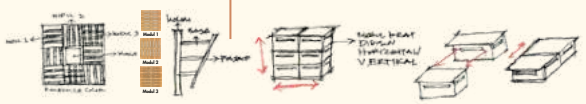


Fasilitas Rumah Singgah di Karawang sangat terbatas dan tampilannya terkesan formal

Kebutuhan
Rumah singgah yang bersifat informal, ramah, dan mampu memberikan pengalaman edukatif bagi anak jalanan.



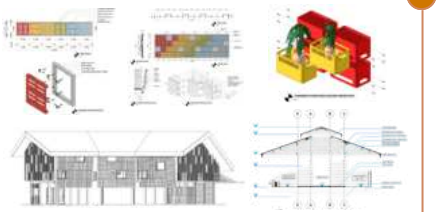
Preseden
Penggunaan material bekas yang didaur ulang dan diolah kembali diaplikasikan sebagai elemen arsitektural, seperti pada fasad dan dinding, sehingga menghadirkan nilai estetika sekaligus keberlanjutan.



Eksplorasi Sketsa Desain
Sketsa menampilkan konsep fasad utama yang memanfaatkan pallet peti kemas, dengan elemen dinding dari krat dan kaca patri, sehingga menciptakan ekspresi arsitektur yang unik, fungsional, sekaligus berkelanjutan.



Eksplorasi 3D Desain
3D desain ini menggambarkan proses dari transformasi sketsa ke 3D dengan beberapa alternatif eksplorasi bentuk dan permainan warna



Skematik Rancangan
Hasil akhir dari proses eksplorasii yang dilakukan menghasilkan skematik rancangan seperti berikut.

03 DIPERLUKAN PENDEKATAN DESAIN YANG DAPAT MENGATASI PERILAKU ANAK JALANAN



Diperlukan Pendekatan Desain yang dapat Mengatasi Perilaku Anak Jalanan

Kebutuhan: pendekatan desain yang mampu merespons perilaku anak jalanan sehingga tercipta lingkungan yang interaktif dan mampu mengarahkan perubahan perilaku anak jalanan dari perilaku negatif menjadi lebih positif.

Kajian Pendekatan & Perilaku Anak Jalanan

Kajian ini sudah dikaji di BAB 2 tseputar Kajian Perancangan

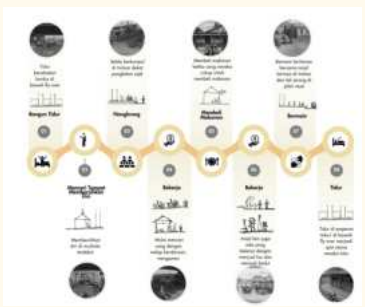






Pengamatan Profil Anak Jalanan
Pengamatan dilakukan berdasarkan profil, perilaku dan potensi anak jalanan

Sketsa Pengamatan Perilaku Anak Jalanan





Sketsa Konsep Penerapan Aspek Perilaku Anak Jalanan

Hasil 3D Desain Penerapan Perilaku terhadap Aspek Arsitektural Rancangan



Penerapan perilaku dapat dilihat dari rancangan tata ruang, denah, tata perabotan

Skematik rancangan



Hal terkait : 23-31,40-50,86-98, 100-152

02 Jelaskan bahwa rancangan anda sudah memperhatikan perilaku/karakter fisik dan psikis anak jalanan. Beri contoh proses rancangan yang menunjukkan hal ini.

- **PERILAKU/KARAKTER FISIK**



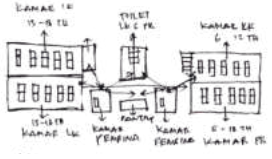
Tidur berpindah-pindah di mana saja, seperti di emperan toko dan di trotoar



- Area tidur bunkbed yang diklasifikasikan berdasarkan klasifikasi usia anak jalanan



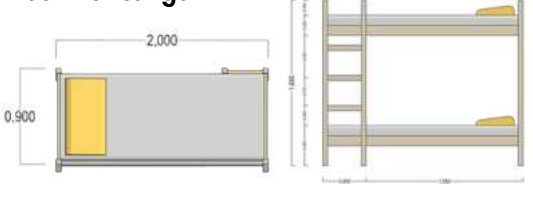
Process





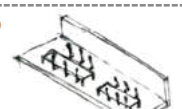
Pengaturan ruang kamar anak jalanan sudah diatur sesuai dengan klasifikasi usia dan jenis kelamin.

Hasil Rancangan





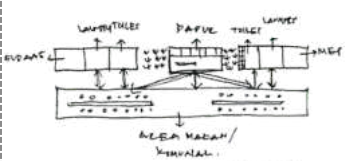
Makan dimana saja tapi lebih sering di jalanan atau di trotoar



- Menggunakan Meja modular untuk area makan tanpa kursi sebagai adaptasi perilaku anak jalanan



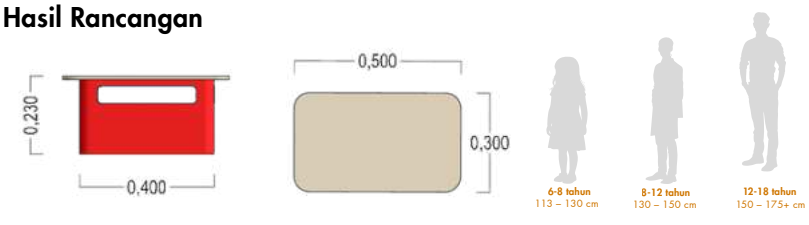
Process





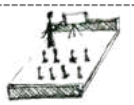
Area makan juga mempertimbangkan kebiasaan anak jalanan yang suka duduk lesehan tanpa kursi.

Hasil Rancangan





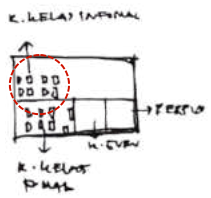
Duduk berkumpul bersama anak-anak anjal lainnya di trotoar jalan.

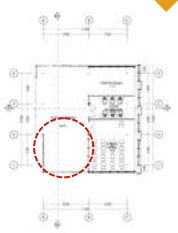


- Ruang dibuat fleksibel untuk berbagai aktivitas seperti belajar, ngobrol, istirahat, bermain, dan berkumpul. Memungkinkan anak-anak duduk dengan bebas



Process





Area belajar informal dirancang dengan konsep lesehan, menyesuaikan kebiasaan anak yang gemar duduk bersama secara santai.

Hasil Rancangan





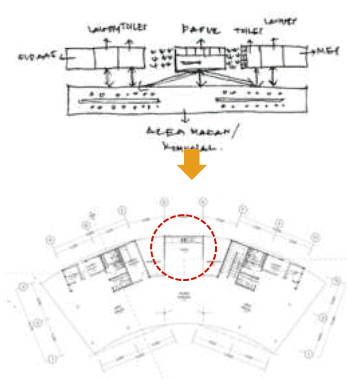
Membeli Makanan di sekitar area tempat mereka bekerja (Mengamen, mengelap motor, dll)



- Menyediakan dapur terbuka tempat anak-anak bisa membantu memasak dan belajar

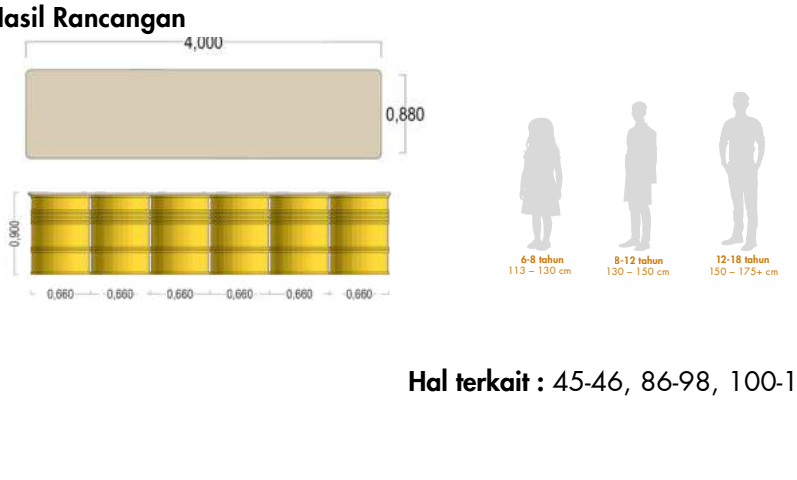


Process



Dengan adanya dapur bersama, setiap anak tidak hanya belajar memasak dan menghidangkan makanan, tetapi juga membangun rasa tanggung jawab, kerja sama, serta kemandirian

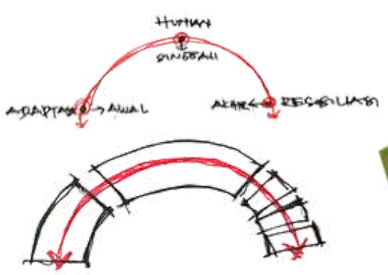
Hasil Rancangan



Hal terkait : 45-46, 86-98, 100-152

• PERILAKU/KARAKTER PSIKIS

Karakter Psikis	Implikasi Desain
Mencari kebebasan	Membutuhkan ruang terbuka, fleksibel, dan tidak kaku agar anak merasa leluasa berekspresi.

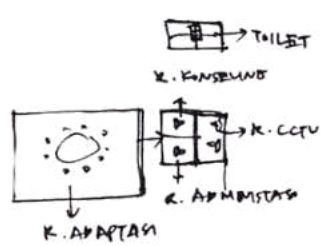


Proses membuat alur rehabilitasi anak jalanan dilakukan agar anak-anak bisa bebas berinteraksi di area ground guna menjalin keterikatan sosial.

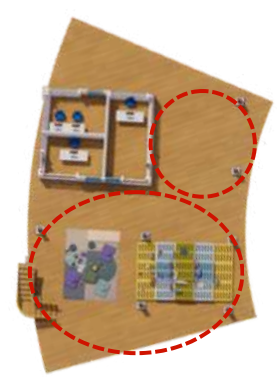


Alur sirkulasi fleksibel dari zona adaptasi hingga resosialisasi, dengan landscape tengah sebagai ruang bermain ekspresif yang memberi kebebasan bagi anak jalanan.

Karakter Psikis	Implikasi Desain
Butuh pengakuan & penerimaan	Desain menghadirkan ruang komunal yang mendorong interaksi dan rasa memiliki.

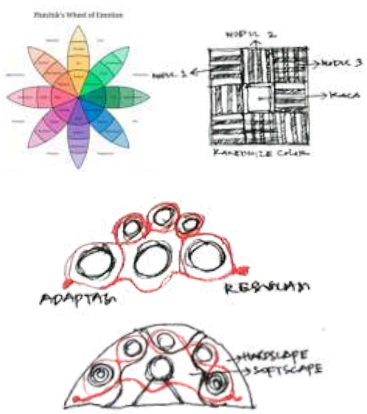


Tahapan rehabilitasi anak jalanan diawali dengan membuat ruang adaptasi yang luas agar mereka merasa diterima dan tidak merasa terintimidasi.

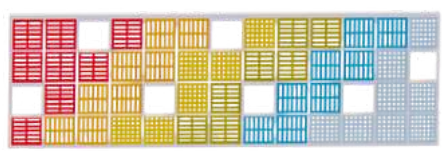


Adanya area adaptasi yang dirancang sebagai ruang komunal fleksibel membantu anak jalanan membangun *sense of belonging*.

Karakter Psikis	Implikasi Desain
Emosional & spontan	Diperlukan ruang bermain dan kegiatan kreatif yang aman untuk menyalurkan energi dan ekspresi.



Plutchik's wheel emotion menjadi dasar untuk menciptakan suasana yang mendukung sisi emosional anak jalanan

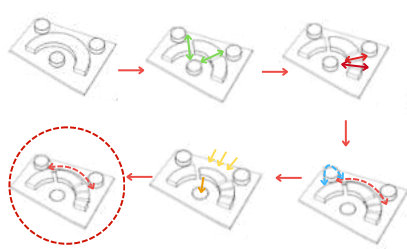


Fasad disusun dengan mengacu pada warna-warna Plutchik yang merepresentasikan beragam emosi.



Demikian pula, palet warna landscape disesuaikan dengan warna-warna pada *Plutchik's Wheel of Emotions.*

Karakter Psikis	Implikasi Desain
Mudah merasa terintimidasi	Bentuk massa dirancang ramah dan terbuka agar anak merasa nyaman dan tidak tertekan.



Proses transformasi massa menjadi bangunan menghasilkan bentuk yang memberikan kesan terbuka sehingga tidak mengintimidasi anak jalanan yang akan singgah.



Massa dirancang terbuka dan mengundang anak jalanan untuk singgah tanpa rasa takut

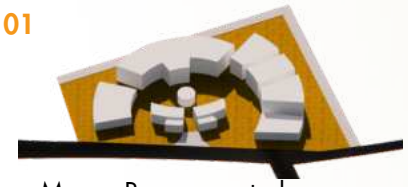
Hal terkait : 86-98

03 Jelaskan bahwa pengembangan rancangan anda akhirnya sudah menjawab permasalahan arsitektural anda. Tunjukkan prosesnya.

Hanif Budiman Ir. M.T. Ph.D

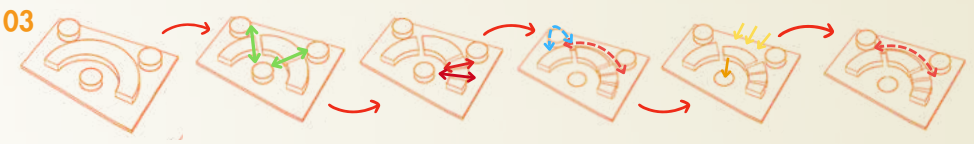
• TATA MASSA YANG TIDAK MENGINTIMIDASI, RAMAH DAN TERBUKA

01



Massa Bangunan terkesan intimidasi dan tertutup

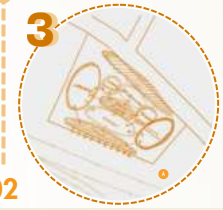
03



Eksplorasi tata massa dibentuk dari alur fungsi dan program ruang yang terpilih

PROCESS

02



Menjadikan program ruang yang terpilih (alternatif 3) menjadi acuan ekplorasi massa bangunan

04



Hasil Pengembangan Massa Bangunan berhasil memberi kesan ramah, terbuka, dan tidak mengintimidasi

• EKSPRESI BANGUNAN TERKESAN INFORMAL DAN TIDAK INSTITUSIONAL

01 Ekspresi bangunan terkesan sangat formal dan institusional



03 Pencarian Preseden



05 Penerapan ekplorasi pada rancangan menghasilkan ekpresi bangunan yang informal.



PROCESS

02 Penggunaan material daur ulang dijadikan sebagai konsep utama rancangan untuk menghadirkan ekspresi bangunan yang bersifat informal sekaligus ramah lingkungan.

04



Eksplorasi Material dan Ekspresi Bangunan

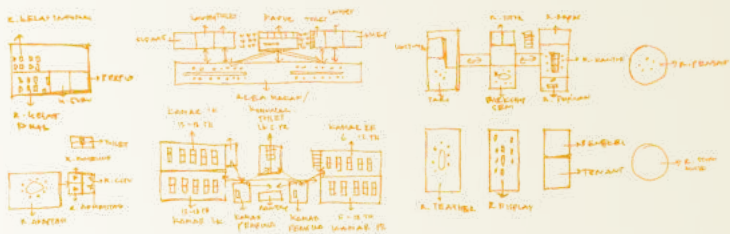
• TATA RUANG YANG SESUAI DENGAN PERILAKU ANAK JALANAN

01



Alur tahapan rehabilitasi anak jalanan kurang fleksibel dan terbatas belum sepenuhnya sesuai perilaku anak jalanan

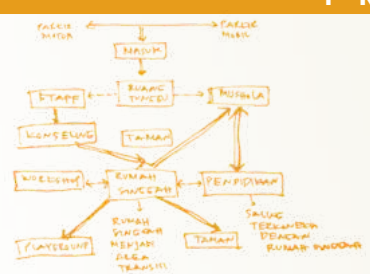
03



Ekplorasi 3 zona (adaptasi, hunian, resosialisasi) dibentuk berdasarkan perilaku anak jalanan.

PROCESS

02



Eksplorasi alur Pendidikan-Resosiliasasi dilakukan untuk mengkaji ulang tahapan rehabilitasi

04

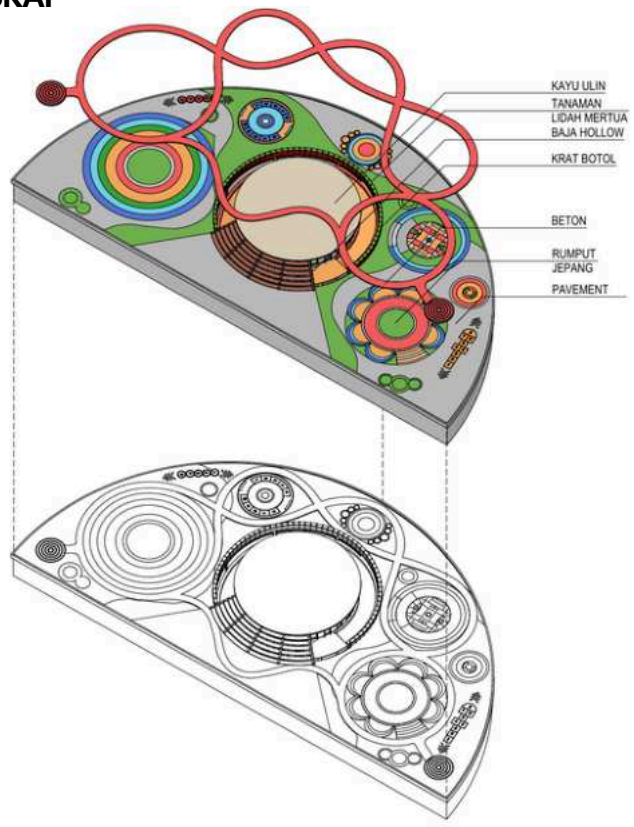


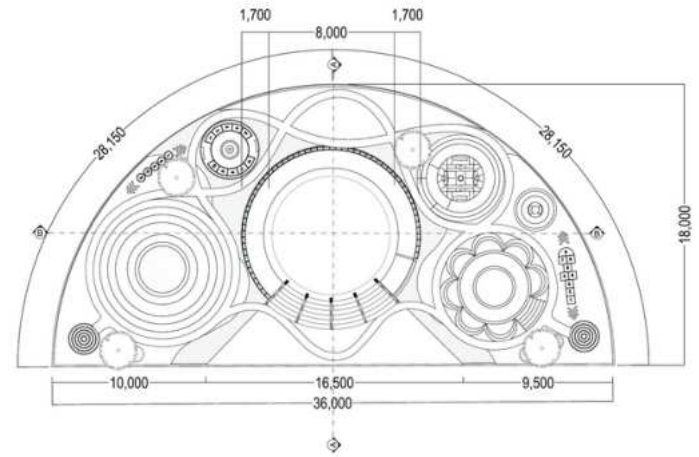
Hasil eksplorasi tata ruang menghasilkan skematik yang selaras dengan perilaku anak jalanan.

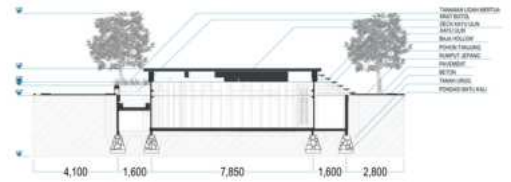
Hal terkait : 86-98

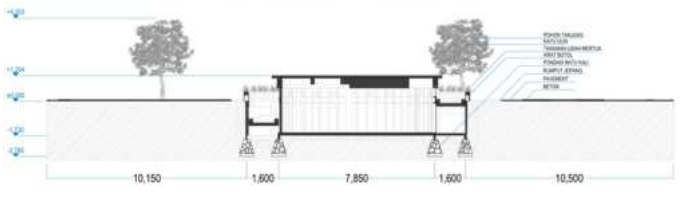
04 Jelaskan lebih detail lanskap area bermain. Konsep dan rancangan lebih teknisnya.

DETAIL LANSKAP

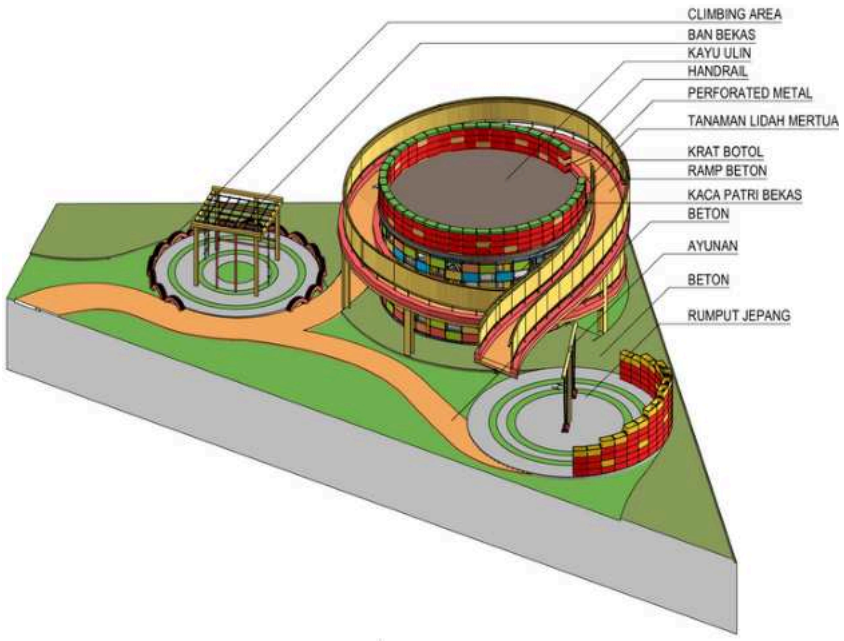


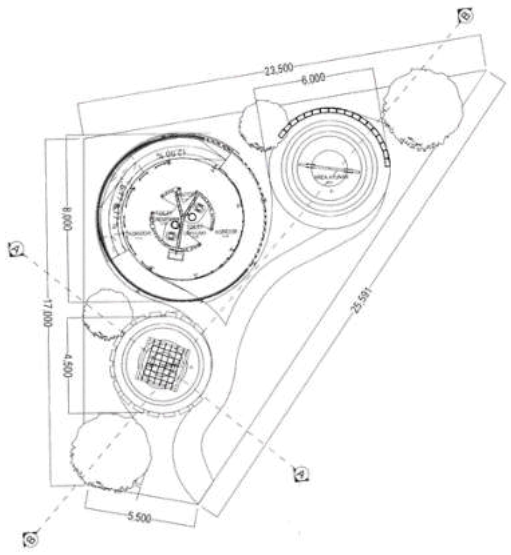


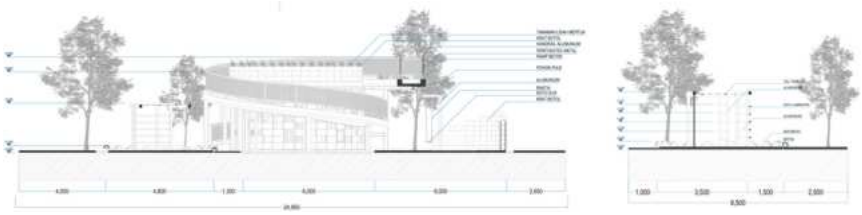




DETAIL PLAYGROUND







Hal terkait : 148

BAB 7

LAMPIRAN

DINAS SOSIAL KARAWANG

Rumah Singgah

PANCARONA

Pancarona hadir sebagai ruang kecil di tengah hiruk-pikuk kota Karawang, yang menyambut setiap jiwa dengan warna-warni harapan. Bagi anak jalanan yang terbiasa berpindah tanpa kepastian, tempat ini bukan sekadar bangunan, melainkan perhentian pertama menuju kehidupan yang lebih layak dan bermakna.

Pancarona berarti keberagaman warna. Sebuah simbol dari perbedaan, kebebasan, dan potensi yang unik dari setiap anak yang singgah di dalamnya.
Rumah singgah ini lahir sebagai jawaban atas keresahan masyarakat Karawang terhadap meningkatnya jumlah anak jalanan dan minimnya fasilitas yang benar-benar layak untuk menampung dan memberdayakan mereka. Dengan pendekatan Arsitektur Perilaku, Pancarona dirancang tidak hanya untuk memenuhi fungsi ruang, tapi juga untuk menyentuh sisi emosional dan psikologis anak-anak. Setiap sudutnya mendorong interaksi sosial positif, pembelajaran, serta pengalaman ruang yang mampu membentuk karakter dan menumbuhkan kembali harapan.
Rancangan Pancarona merefleksikan sifat khas anak jalanan berjiwa bebas, penuh ekspresi, dan kaya imajinasi. Oleh karena itu, zonasinya dibuat fleksibel, terbuka, dan dinamis.

Pancarona bukan tujuan akhir, tapi awal dari perjalanan menuju pelangi kehidupan.
Di sinilah anak-anak jalanan datang dengan luka, dan perlahan-lahan menemukan warna mereka sendiri. Mereka belajar mengenali diri, menyusun harapan baru, dan membangun mimpi dengan tangan mereka sendiri. Pancarona menjadi ruang transisi dari kerasnya jalanan menuju hangatnya penerimaan, dari kegelapan keterabaian menuju cahaya pengharapan.

Sebuah rumah yang sederhana, namun penuh warna.
Sebuah pelangi kecil yang lahir dari hujan kehidupan.



M. GALIEH GUNAGAMA, ST, M. SC
Dosen Pembimbing

HASTUTI SAPTORINI, IR., M.A.
HANIF BUDIMAN, IR., M.T., PH.D.
Dosen Penguji

NADILLA FEBRIANI ANISTASYA
21512132

ARCHITECTURE

01

DINAS SOSIAL KARAWANG

Rumah Singgah
PANCARONA

Pancarona hadir sebagai ruang kecil di tengah hiruk-pikuk kota Karawang, yang menyambut setiap jiwa dengan warna-warni harapan. Bagi anak jalanan yang terbiasa berpindah tanpa kepastian, tempat ini bukan sekadar bangunan, melainkan perhentian pertama menuju kehidupan yang lebih layak dan bermakna.

Pancarona berarti keberagaman warna. Sebuah simbol dari perbedaan, kebebasan, dan potensi yang unik dari setiap anak yang singgah di dalamnya.
Rumah singgah ini lahir sebagai jawaban atas keresahan masyarakat Karawang terhadap meningkatnya jumlah anak jalanan dan minimnya fasilitas yang benar-benar layak untuk menampung dan memberdayakan mereka. Dengan pendekatan Arsitektur Perilaku, Pancarona dirancang tidak hanya untuk memenuhi fungsi ruang, tapi juga untuk menyentuh sisi emosional dan psikologis anak-anak. Setiap sudutnya mendorong interaksi sosial positif, pembelajaran, serta pengalaman ruang yang mampu membentuk karakter dan menumbuhkan kembali harapan.
Rancangan Pancarona merefleksikan sifat khas anak jalanan berjiwa bebas, penuh ekspresi, dan kaya imajinasi. Oleh karena itu, zonasinya dibuat fleksibel, terbuka, dan dinamis.

Pancarona bukan tujuan akhir, tapi awal dari perjalanan menuju pelangi kehidupan.
Di sinilah anak-anak jalanan datang dengan luka, dan perlahan-lahan menemukan warna mereka sendiri. Mereka belajar mengenali diri, menyusun harapan baru, dan membangun mimpi dengan tangan mereka sendiri. Pancarona menjadi ruang transisi dari kerasnya jalanan menuju hangatnya penerimaan, dari kegelapan keterabaian menuju cahaya pengharapan.

Sebuah rumah yang sederhana, namun penuh warna.
Sebuah pelangi kecil yang lahir dari hujan kehidupan.



M. GALIEH GUNAGAMA, ST, M. SC
Dosen Pembimbing

HASTUTI SAPTORINI, IR., M.A.
HANIF BUDIMAN, IR., M.T., PH.D.
Dosen Penguji

NADILLA FEBRIANI ANISTASYA
21512132

ARCHITECTURE

01

LATAR BELAKANG

KEMISKINAN

Kemiskinan di Karawang fluktuatif, naik saat pandemi dan sedikit meningkat lagi Maret 2024. Garis Kemiskinan naik 7,46% jadi Rp555.889 akibat inflasi, harga pokok naik, dan bansos tak merata. Anak-anak jadi rentan eksploitasi dan kurang akses pendidikan-kesehatan.

PERILAKU BERISIKO ANAK JALANAN

Tiga anak jalanan di Karawang tewas usai pesta miras oplosan racikan sendiri. Peristiwa ini mendorong Kapolres Karawang mengimbau masyarakat menghindari alkohol berkomposisi tak jelas dan menyerukan langkah preventif untuk melindungi anak jalanan.

KURANGNYA FASILITAS PERLINDUNGAN DAN PEMBINAAN

Minimnya fasilitas perlindungan dan pembinaan bagi anak jalanan di Karawang menjadi masalah serius. Upaya Satpol PP masih sementara dan belum menyentuh akar masalah. Keterbatasan rumah singgah dan dana membuat mereka rentan pada penyalahgunaan zat dan kriminalitas.



KERESAHAN MASYARAKAT TERHADAP ANAK JALANAN

Fenomena anak jalanan di bawah Fly Over Cikampek menimbulkan keresahan warga. Mereka kerap mengamen atau meminta secara agresif, mengganggu ketertiban dan menimbulkan rasa tidak aman bagi pengguna jalan.

FASILITAS RUMAH SINGGAH DI KARAWANG SANGAT TERBATAS

Rumah singgah Dinsos Karawang yang baru hanya menampung 30 orang, sementara jumlah anak jalanan sejak 2018 konsisten di atas 150. Artinya, kapasitas saat ini baru mencakup sekitar 17% dan belum memadai untuk kebutuhan yang ada.

KONTEKS SITE



ALASAN PERTIMBANGAN PEMILIHAN SITE :

- **Lokasi strategis** karena **dekat dengan titik berkumpulnya anak-anak jalanan**
- Mudah dijangkau oleh **kendaraan umum maupun pejalan kaki.**
- **Dekat dengan permukiman penduduk**, memungkinkan interaksi sosial yang dapat membantu menanamkan nilai-nilai moral bagi anak-anak.
- Dekat dengan jalur transportasi utama, seperti rel kereta dan jalan raya, **memudahkan akses bagi penghuni, relawan, dan donatur yang ingin berkontribusi.**

ARSITEKTUR PERILAKU



Menurut Rapoport (dalam Haryadi & Setiawan, 2014), arsitektur perilaku-lingkungan membahas bagaimana elemen fisik ruang memengaruhi perilaku manusia. Perancangan arsitektur melibatkan pengorganisasian ruang, waktu, makna, dan komunikasi melalui bentuk, warna, dan tekstur.

Konsep arsitektur perilaku menjadi pedoman untuk mengetahui bahwa **sebuah bangunan dapat mempengaruhi perilaku penggunanya.** Oleh karena itu, desain arsitektur dapat berperan sebagai pendukung maupun penghambat munculnya suatu perilaku (Laurens, 2004).Penerapan arsitektur perilaku pada desain dilakukan dengan **melakukan perbaikan lingkungan sehingga pola perilaku pengguna bangunan dapat diwadahi sesuai dengan kebutuhan.**

ANAK JALANAN

Anak jalanan adalah anak-anak yang tersisih, marginal dan teralienasi dari perlakuan kasih sayang karena kebanyakan dalam usia yang relatif dini harus berhadapan dengan lingkungan kota yang keras, dan bahkan sangat tidak bersahabat

Ciri Fisik:
- Warna kulit kusam
- Rambut kemerah-merahan
- Kebanyakan berbadan kurus
- Pakaian tidak terurus

Ciri Psikis:
- Mobilitas tinggi
- Acuh tak acuh
- Penuh curiga
- Sangat sensitif
- Berwatak keras
- Kreatif
- Semangat hidup tinggi
- Berani menanggung resiko
- Mandiri

Anak jalanan terbagi menjadi tiga kelompok:
- **Children on the street.** Anak bekerja di jalanan namun tetap tinggal dan menyumbang penghasilan untuk keluarga.
- **Children of the street.** Anak hidup mandiri di jalanan dengan hubungan yang minim atau terputus dari keluarga.
- **Children from families of the street.** Anak yang berasal dari keluarga yang juga hidup dan beraktivitas sepenuhnya di jalanan.



Karakteristik anak jalanan dibagi menjadi dua fase:
- **Usia 6-12 tahun: Fase intelektual,** ditandai dengan sifat aktif, ingin tahu, membantah, dan nakal.
- **Usia 13-18 tahun: Masa remaja,** ditandai dengan pencarian jati diri, ketertarikan lawan jenis, dan emosi labil.

Model Penanganan anak Jalanan
- **Street-centered intervention:** Penanganan di tempat anak jalanan beroperasi.
- **Family-centered intervention:** Fokus pada bantuan sosial atau pemberdayaan keluarga.
- **Institutional-centered intervention:** Penanganan di panti atau lembaga, baik sementara maupun permanen.
- **Community-centered intervention:** Penanganan yang dipusatkan di komunitas.

Berdasarkan tujuan tersebut, model penanganan anak jalanan di Karawang akan menggunakan **Model Institutional-centered intervention dan Community-centered intervention.**

PROGRAM RUMAH SINGGAH

TAHAP - TAHAP	KONDISI ANAK	PELAYANAN
TAHAP 1 Outreach/Penjangkauan	Anak Masih di Jalanan	Kunjungan lapangan, pemeliharaan hubungan, pembentukan kelompok, konseling, advocacy, mendampingi anak
TAHAP 2 Pengkajian Masalah	Masuk Rumah Singgah	Induksi peranan, pengisian file anak dan monitoring kemajuan anak
TAHAP 3 Persiapan Pemberdayaan	Sikap dan Perilaku Normatif	Resosialisasi, bimbingan sosial, penyuluhan, permainan dan rekreasi
TAHAP 4 Pemberdayaan	Proses Mandiri dan Produktif	Pemberdayaan anak: Beasiswa, modal usaha, pelatihan keterampilan. Orang Tua: Modal Usaha
TAHAP 5 Terminasi	Anak Keluar dari Rumah Singgah	Mandiri/produktif/ada kerja, menyatu dengan keluarga, boarding house/panti, peningkatan penghasilan/ortu)

M. GALIEH GUNAGAMA, ST, M. SC
Dosen Pembimbing

HASTUTI SAPTORINI, IR., M.A.
HANIF BUDIMAN, IR., M.T., PH.D.
Dosen Penguji

NADILLA FEBRIANI ANISTASYA
21512132

Rumah Singgah PA CARON

ARCHITECTURE

02

ANALISA POTENSI ANAK JALANAN



Mengamen

Seni Musik dan Pertunjukan
- Pelatihan Musik & Vokal
- Band atau Grup Musik Jalanan
- Pementasan di Acara Lokal
- Belajar Produksi Musik Digital



Menjual Tisu

Kewirausahaan & Bisnis Kecil
- Pelatihan Wirausaha Mikro
- Manajemen Keuangan Sederhana
- Membuat Produk Sendiri



Melap Motor/Mobil

Keterampilan Otomotif & Jasa
- Pelatihan Bengkel & Detailing Motor/Mobil
- Usaha Cuci Motor Mandiri
- Pelatihan Montir Dasar



Badut Jalanan

Pelatihan Seni Pertunjukan
- Entertainer Acara Anak & Event
- Pembuatan Konten Digital & Media Sosial
- Pelatihan teknik pantomim, seni peran, juggling, atau sulap kecil.

KONSEP PENERAPAN PERILAKU ANAK JALANAN TERHADAP ASPEK ARSITEKTURAL



Tidur beralaskan kardus di bawah fly over



- Menciptakan zona dengan bed yang fleksibel dan mudah diatur.
- Ruang kamar tidak boleh terlalu tertutup agar tetap memberi rasa "terbuka" yang mereka ekrabi, tapi cukup terlindungi dan membentuk rutinitas baru.



Mencari Tempat Membersihkan Diri



- Mengajarkan menjaga kebersihan diri dan lingkungan
- Menyediakan toilet dengan pilihan spesifikasi toilet jongkok sesuai dengan kebiasaan anak jalanan



Nongkrong di Trotoar



- Merancang taman yang bisa menjadi tempat healing, grounding, namun tetap dalam pengawasan.



Bermain lari-larian di trotoar dan di jalan raya



- Buat zona bermain di lahan terbuka hijau dengan permainan yang interaktif



Membeli Makanan



- Menyediakan dapur terbuka tempat anak-anak bisa membantu memasak dan belajar



Tidur berpindah-pindah di mana saja, seperti di emperan toko dan di trotoar



- Area tidur bunkbed yang diklasifikasikan berdasarkan klasifikasi usia anak jalanan



Makan dimana saja tapi lebih sering di jalanan atau di trotoar



- Menggunakan Meja modular untuk area makan tanpa kursi sebagai adaptasi perilaku anak jalanan



Duduk berkumpul bersama anak-anak anjal lainnya di trotoar jalan.



- Ruang dibuat fleksibel untuk berbagai aktivitas seperti belajar, ngobrol, istirahat, bermain, dan berkumpul. Memungkinkan anak-anak duduk dengan bebas.



Merenung di sepanjang trotoar sekaligus mengamati kehidupan di sekitar.



- Menyediakan ruang terbuka hijau sebagai tempat healing yang membantu mereka merasa tenang, diterima melalui hubungan dengan alam dan lingkungan sekitar.



Anak Jalanan yang suka melambai ke kereta



- Merancang ruang bermain yang memanfaatkan keberadaan jalur kereta sebagai view atau fokus visual, sehingga anak-anak dapat bermain dengan aman sekaligus tetap menikmati interaksi visual dengan kereta.

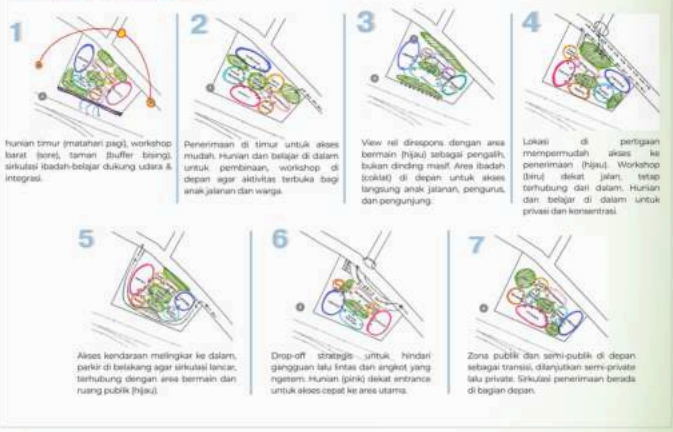
PETA PERSOALAN

OBJEK	PENDEKATAN	PRINSIP	KRITERIA	ASPEK ARSITEKTURAL	KONSEP
PERANCANGAN RUMAH SINGGAH ANAK JALANAN DI KOTA KARAWANG	Arsitektur Perilaku	Perilaku Anak Jalanan	1 Ruang dirancang berdasarkan perilaku anak jalanan	1 2 Tata Lansekap	Tata lansekap dirancang rumah anak, aman, dan mendorong perilaku positif anak jalanan melalui penggunaan elemen hardscape dan softscape yang menghadirkan pengalaman lingkungan yang edukatif dan menyenangkan.
		Perabot & Perlengkapannya	2 Menggunakan perabot yang memenuhi fungsional dan psikologis serta mempengaruhi perilaku penggunanya.	1 2 3 4 5 Tata Ruang	Ruang dibuat terbuka dan tidak masif agar memberikan kesan rumah dan mengurangi rasa tertekan bagi anak-anak yang baru masuk.
		Warna	3 Penciptaan suasana ruang melalui warna yang mendukung perilaku tertentu	1 2 3 Tata Massa	Penataan massa bangunan disusun terpadu namun terpecah ke dalam skala yang lebih kecil agar terasa akrab, tidak menekan, dan memudahkan orientasi anak-anak di dalam kawasan.
		Ukuran dan Bentuk	4 Ukuran dan bentuk ruang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, aktivitas dan kebutuhan pengguna dalam suatu ruangan tersebut.	1 2 3 Fasad	Fasad menggambarkan ekspresi bangunan yang jernih serta dan warna sorta, dengan permainan bentuk geometris, modulasi, dan mural yang membangkitkan semangat serta harapan, disertai elemen terbuka yang memungkinkan anak-anak merasa terhubung dan tidak terisolasi.
		Suara, Temperatur, dan Pencahayaan	5 Suara yang lembut, temperatur ruang yang nyaman, serta pencahayaan yang lembut sembang dapat menciptakan kondisi ruang yang mendukung kenyamanan fisik dan psikologis anak jalanan	1 2 3 4 5 Interior	Interior dirancang terbuka dan fleksibel dengan dominasi cahaya alami, warna-warna lembut, serta elemen interaktif yang mendorong rasa ingin tahu, kreativitas, dan kenyamanan emosional anak-anak.
				2 3 5 Material	Material dipilih dari bahan-bahan yang aman, tidak beracun, mudah perawatan, serta ramah lingkungan, sekaligus diterapkan dengan material peredam suara untuk menciptakan lingkungan yang sehat dan bersahabat bagi anak jalanan
				1 4 Sirkulasi	Sirkulasi dirancang ramah pejalan kaki khususnya bagi anak jalanan dikembangkan dengan membuat alur sirkulasi yang dinamis dan jalur-jalur aman mendukung interaksi sosial

KURIKULUM PADA BANGUNAN



ALTERNATIF PROGRAM RUANG



STAKEHOLDER

1 **Owner**
Pemerintah Kabupaten Karawang

2 **Management**
Pembina, staff, psikolog, tutor, praktisi

3 **EndUser**
Anak-Anak Jalanan, Anak terlantar, Anak Cerobok

KONSEP



M. GALIEH GUNAGAMA, ST, M. SC
Dosen Pembimbing

HASTUTI SAPTORINI, IR., M.A.
HANIF BUDIMAN, IR., M.T., PH.D.
Dosen Penguji

NADILLA FEBRIANI ANISTASYA
21512132

03

TRANSFORMASI MASSA



Berdasarkan alternatif program ruang, zonasi yang terpilih adalah alternatif nomor 3. Dari zonasi tersebut, dikembangkan tiga alternatif gubahan massa.



Massa utama dibentuk berdasarkan alur fungsi dan program ruang yang dirancang secara menyatu dan mengalir.



Massa melengkung dibagi menjadi tiga bagian untuk memfasilitasi pembagian zona: adaptasi, hunian, dan resosiliasi.



Massa pada sisi kiri dipisah menjadi tiga bagian agar lebih fleksibel dalam merespons kebutuhan ruang dan aktivitas anak.



Massa tengah ditarik ke depan sementara bagian massa lingkaran diturunkan untuk menciptakan area stage.

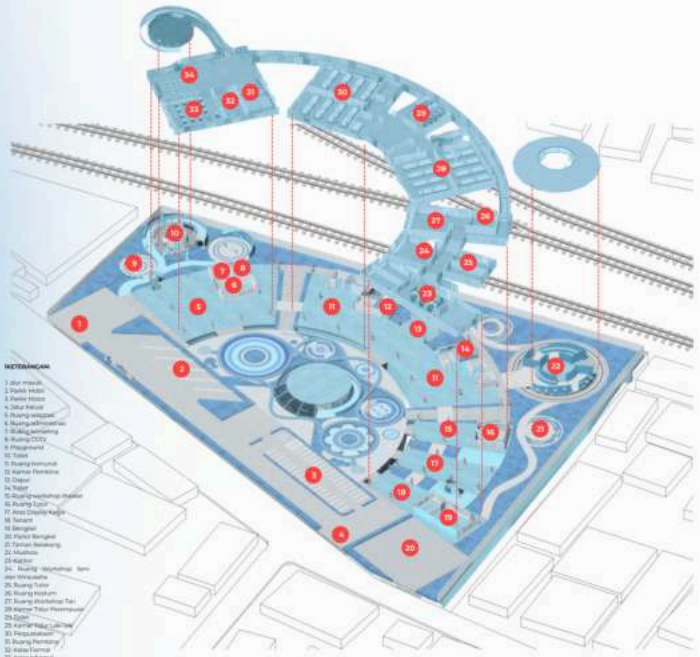


Massa melengkung berfungsi sebagai elemen penghubung (connector) antar zona, menciptakan kesinambungan visual dan fungsional.

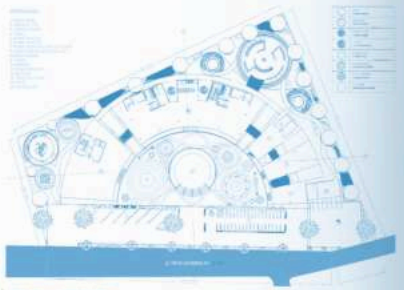


Koneksi antar massa diperkuat melalui jalur sirkulasi yang terintegrasi dengan massa lingkar kanan, membentuk alur pergerakan yang jelas dan efisien.oneksi antar massa terhubung dengan massa lingkaran kanan dan menjadi jalur

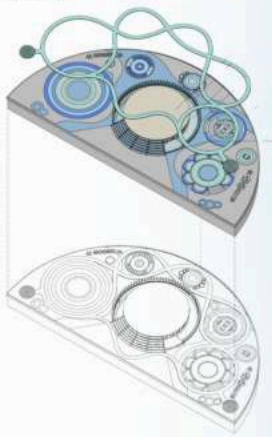
SITUASI



SITEPLAN



DETAIL LANDSCAPE



POTONGAN SITE A-A



POTONGAN SITE B-B'



TAMPAK SITE





PA CARON

M. GALIEH GUNAGAMA, ST, M. SC
Dosen Pembimbing

HASTUTI SAPTORINI, IR., M.A.
HANIF BUDIMAN, IR., M.T., PH.D.
Dosen Penguji

NADILLA FEBRIANI ANISTASYA
21512132

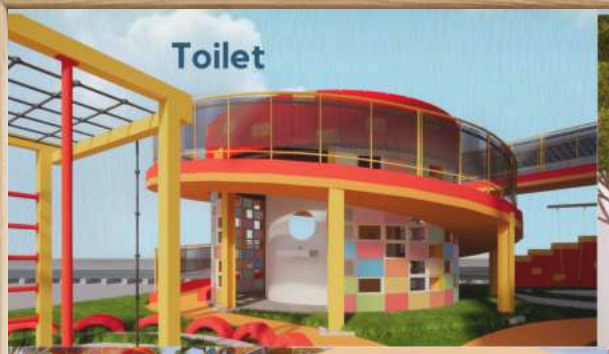
ARCHITECTURE

R3 | 04


Zona Adaptasi
Zona adaptasi merupakan ruang transisi awal bagi anak jalanan untuk memulai proses pembinaan secara bertahap. Di dalamnya terdapat ruang belajar formal yang tertib, ruang informal yang fleksibel dan mendukung aktivitas kreatif, serta perpustakaan sebagai sumber literasi terbuka. Ketiga ruang ini membentuk fondasi pembiasaan perilaku positif dan kemandirian belajar.
DENAH ZONA ADAPTASI LT 1
DENAH ZONA ADAPTASI LT 2
POTONGAN A-A'
POTONGAN A-A'
TAMPAK ZONA ADAPTASI
Zona Hunian
Zona hunian menjadi ruang tinggal sementara yang aman dan nyaman bagi anak-anak. Dirancang dengan skala manusia dan atmosfer homey, zona ini berfungsi sebagai tempat beristirahat, bersih diri, dan merasa diterima. Penataan ruang tidur dibuat berkelompok untuk menumbuhkan rasa kebersamaan, tanpa menghilangkan privasi personal.
POTONGAN ZONA HUNIAN A-A'
POTONGAN ZONA HUNIAN B-B'
DENAH ZONA HUNIAN LT 1
DENAH ZONA HUNIAN LT 2
TAMPAK ZONA ADAPTASI
M. GALIEH GUNAGAMA, ST, M. SC
Dosen Pembimbing
HASTUTI SAPTORINI, IR., M.A.
HANIF BUDIMAN, IR., M.T., PH.D.
Dosen Penguji
NADILLA FEBRIANI ANISTASYA
21512132
05


Zona Resosialisasi
Zona ini menjadi ruang pembinaan lanjutan yang mendorong anak untuk tumbuh mandiri dan mampu berinteraksi secara sosial. Di dalamnya terdapat ruang pelatihan keterampilan, workshop, ruang ekspresi, serta area diskusi terbuka. Desain ruang yang fleksibel memungkinkan berbagai kegiatan sosial, edukatif, dan kreatif berlangsung dengan dinamis. Zona ini menjadi wadah penting dalam membentuk kepercayaan diri dan kemandirian anak.
DENAH ZONA RESOSILIASI LT 1
DENAH ZONA RESOSILIASI LT 2
POTONGAN ZONA RESOSILIASI A-A'
POTONGAN ZONA RESOSILIASI B-B'
DENAH STUDIO MUSIK
POTONGAN STUDIO MUSIK A-A'
POTONGAN STUDIO MUSIK B-B'
STRUKTUR STUDIO MUSIK
TAMPAK STUDIO MUSIK
Studio Musik
Studio musik dalam zona resosialisasi berfungsi sebagai ruang ekspresi dan pemulihan emosional bagi anak-anak. Dirancang sebagai ruang yang inklusif dan kreatif, studio ini menjadi wadah untuk menyalurkan perasaan, membangun kepercayaan diri, serta memperkuat interaksi sosial melalui kegiatan bermusik.
DETAIL FURNITURE DRUM BEKAS
DETAIL FURNITURE BAN BEKAS
DETAIL FURNITURE KRAT BOTOL BEKAS
Beberapa furnitur pada interior zona resosialisasi dibuat dari barang-barang bekas, sebagai bentuk edukasi tentang keberlanjutan sekaligus membangun kesadaran kreatif dan tanggung jawab terhadap lingkungan.
PA CARON
M. GALIEH GUNAGAMA, ST, M. SC
Dosen Pembimbing
HASTUTI SAPTORINI, IR., M.A.
HANIF BUDIMAN, IR., M.T., PH.D.
Dosen Penguji
NADILLA FEBRIANI ANISTASYA
21512132
ARCHITECTURE
06

Toilet





Toilet ini dirancang multifungsi sebagai ruang bermain (playground), dengan atap yang dimanfaatkan menjadi area interaktif untuk aktivitas anak. Desain melingkar, warna ceria, dan elemen bermain menjadikan toilet tidak hanya sebagai fasilitas sanitasi, tetapi juga sebagai ruang eksploratif yang menyenangkan.



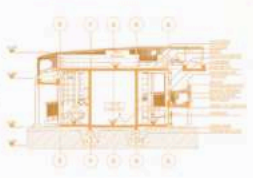
DENAH TOILET



POTONGAN TOILET A-A'



POTONGAN TOILET B-B'



SKEMA STRUKTUR TOILET



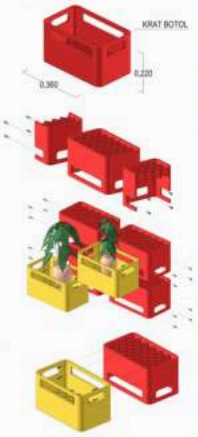
TAMPAK TOILET



DETAIL PEMASANGAN KERAN WUDHU



DETAIL KONTRUKSI DINDING MUSHOLA





DENAH MUSHOLA



POTONGAN MUSHOLA A-A'



POTONGAN MUSHOLA B-B'



SKEMA STRUKTUR MUSHOLA



TAMPAK MUSHOLA



Rumah Singgah PA CARON

M. GALIEH GUNAGAMA, ST, M. SC
Dosen Pembimbing

HASTUTI SAPTORINI, IR., M.A.
HANIF BUDIMAN, IR., M.T., PH.D.
Dosen Penguji

NADILLA FEBRIANI ANISTASYA
21512132

ARCHITECTURE

R3 | 07

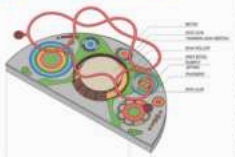
Uji Desain

1 RUANG

No	Aspek Penilaian	Kriteria Uji	Ya	Tidak
1	Perilaku	Rumah singgah dirancang agar tidak menakutkan, tetapi justru mengundang anak-anak untuk datang dan merasa nyaman.	✓	☐
		Ruang merefleksikan kebebasan positif	✓	☐







Dengan adanya ruang adaptasi yang dirancang santai dan tidak kaku, desain rumah singgah berhasil merespons perilaku anak jalanan melalui ruang yang ramah, terbuka, dan mendorong interaksi positif.

Lanskap tidak hanya menjadi elemen estetika, tapi berfungsi sebagai ruang penyembuhan (*healing space*) dan arena edukatif. Keberadaan elemen alami, ruang terbuka, dan aktivitas sosial memungkinkan anak-anak jalanan merasa lebih diterima, lebih tenang, dan siap untuk mulai proses adaptasi dan pembinaan.

2 RUANG

No	Aspek Penilaian	Kriteria Uji	Ya	Tidak
2	Ruang Rumah Anak Jalanan	Ruang sudah dirancang dengan memperhatikan kebutuhan dan perilaku khas anak jalanan	✓	☐
		Akses dan orientasi ruang memudahkan anak memahami area sejak pertama kali masuk	✓	☐

Jalur masuk anak jalanan dirancang melewati zona adaptasi terlebih dahulu sebagai ruang **transisi awal sebelum ke zona hunian.** Zona ini membantu anak menyesuaikan diri secara psikologis dalam lingkungan yang aman dan ramah. **Penempatan jalur juga mempertimbangkan aksesibilitas dari jalan utama dan rel kereta,** memastikan alur yang efisien serta aman bagi anak-anak.

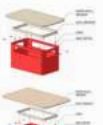


3 PERABOT DAN PENATAANNYA

No	Aspek Penilaian	Kriteria Uji	Ya	Tidak
3	Perabot dan Tata Letak	Furnitur berskala anak, aman dan tidak tajam	✓	☐
		Tata letak perabot mendorong interaksi dan kebebasan bergerak	✓	☐











Tata letak perabot dalam rumah singgah ini dirancang dengan mempertimbangkan keterbukaan ruang dan pola sirkulasi yang lancar. Perabot utama seperti **meja, kursi, dan rak ditempatkan secara strategis di sisi-sisi ruangan sehingga area tengah tetap luas dan bebas hambatan.** H

Furnitur yang digunakan pada rumah singgah ini telah sesuai dengan kriteria penilaian untuk anak, terlihat dari **penggunaan meja dan kursi yang berskala anak, tidak memiliki sudut tajam, serta ringan sehingga aman untuk digunakan**. Tata letaknya juga mendukung interaksi serta kebebasan bergerak, seperti pada area kelas dan ruang berkegiatan yang **fleksibel dengan susunan kursi dan meja yang tidak permanen,** serta area lesehan dengan bean bag yang nyaman untuk bermain atau beristirahat.

4 WARNA

No	Aspek Penilaian	Kriteria Uji	Ya	Tidak
4	Warna dan Suasana Ruang	Warna digunakan untuk menciptakan suasana emosional yang mendukung (aman, tenang, kreatif)	✓	☐
		Warna mendukung perilaku penggunna	✓	☐



Warna **merah** : energi, kekuatan, dan semangat. Warna **oranye** : antusiasme, kegembiraan, dan kreativitas. Warna **kuning** : optimisme, keceriaan, dan kebahagiaan. Warna **hijau** : pertumbuhan, kesegaran, dan harmoni. Warna **biru** : kepercayaan, stabilitas, dan kecerdasan. Warna **biru**: ketenangan, kedamaian, dan keterbukaan. Warna **putih**: kesucian, kebersihan, dan kesederhanaan.

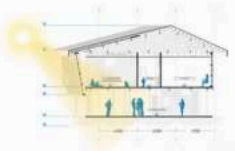


Secara keseluruhan, palet warna yang cerah dan beragam dirancang untuk **menciptakan lingkungan yang ceria serta mendukung secara emosional.** Warna-warna ini dipilih untuk menarik minat anak jalanan agar mau datang dan merasa diterima.

Tujuannya **adalah menjauhkan mereka dari kesan suram dan terabaikan, serta menghadirkan ruang yang penuh warna, energi, dan harapan.**

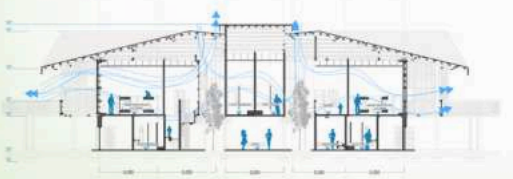
5 KENYAMANAN FISIK

No	Aspek Penilaian	Kriteria Uji	Ya	Tidak
5	Kenyamanan Fisik (Suara, Cahaya, Ventilasi)	Ruang memiliki pencahayaan alami yang cukup dan tidak menyilaukan	✓	☐
		Ventilasi udara alami baik, sirkulasi udara lancar	✓	☐
		Terdapat material peredam suara untuk mengurangi kebisingan dari luar	✓	☐



Rumah singgah ini memanfaatkan pallet kayu bekas sebagai **fasad dan dinding sekunder, mendukung daur ulang sekaligus menciptakan ventilasi dan pencahayaan alami secara pasif untuk kenyamanan termal tanpa bergantung pada AC**.

Ruang musik dirancang dengan peredaman suara dari material daur ulang seperti **busa telur dan panel soundproofing,** demi menjaga akustik dan menciptakan ruang ekspresi yang aman tanpa mengganggu zona lain, sekaligus mendukung kenyamanan, keberlanjutan, dan keberdayaan pengguna.



6 TINGKAT KEPUASAN

Responden

Responden uji desain adalah pembimbing dari rumah singgah yang berada di Yogyakarta, sebanyak 5 orang.

Kriteria Responden:

- Aktif sebagai pembimbing atau pengelola di rumah singgah, minimal selama 1 tahun.
- Terlibat langsung dalam kegiatan harian, termasuk pengawasan, pembinaan, dan pendampingan penghuni (anak jalanan atau anak rentan).
- Memiliki pemahaman terhadap kebutuhan ruang, perilaku penghuni, dan tantangan dalam operasional rumah singgah.

Apakah desain rumah singgah ini menciptakan suasana yang ramah dan nyaman bagi anak-anak?



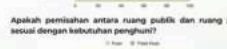
Apakah tata ruang dalam desain ini sudah sesuai dengan kebutuhan aktivitas harian anak dan pembimbing?



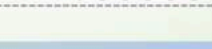
Apakah akses antar ruang mudah dipahami dan memudahkan pergerakan, termasuk bagi anak-anak jalanan?



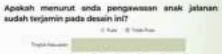
Apakah tata ruang untuk ruang belajar, ruang bermain, dan area istirahat sudah saling terintegrasi dengan baik?



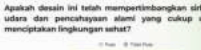
Apakah pemisahan antara ruang publik dan ruang privat sudah sesuai dengan kebutuhan penghuni?



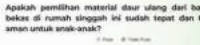
Apakah menurut anda pengawasan anak jalanan sudah terjamin pada desain ini?



Apakah desain ini telah mempertimbangkan sirkulasi udara dan pencahayaan alami yang cukup untuk menciptakan lingkungan sehat?



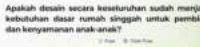
Apakah pemilihan material daur ulang dari barang bekas di rumah singgah ini sudah tepat dan tetap aman untuk anak-anak?



Apakah tata ruang binaan (workshop) sudah sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembinaan anak-anak?



Apakah desain secara keseluruhan sudah menjaweb kebutuhan dasar rumah singgah untuk pembinaan dan kenyamanan anak-anak?



TINGKAT KEBERHASILAN DESAIN

- Total pertanyaan: 10
- Tingkat kepuasan 100%: 9 aspek
- Tingkat kepuasan 80%: 1 aspek

Sehingga, presentase keberhasilan desain ialah 98%.

M. GALIEH GUNAGAMA, ST, M. SC
Dosen Pembimbing

HASTUTI SAPTORINI, IR., M.A.
HANIF BUDIMAN, IR., M.T., PH.D.
Dosen Penguji

NADILLA FEBRIANI ANISTASYA
21512132

08

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: 2719850064/Perpus./10/Dir.Perpus/VII/2025

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama	: Nadilla Febriani Anistasya
Nomor Mahasiswa	: 21512132
Pembimbing	: M. GALIEH GUNAGAMA, ST, M. SC
Fakultas / Prodi	: Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah	: Perancangan Rumah Singgah Anak Jalanan di Kota Karawang dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **9 (Sembilan) %.**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

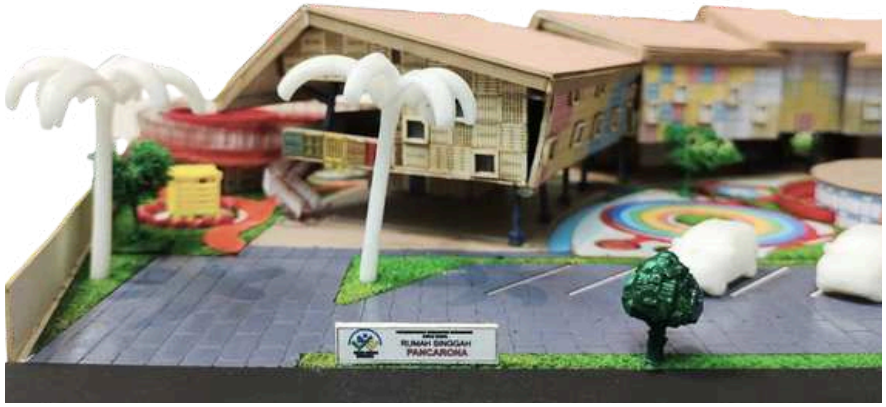
Yogyakarta, 7/24/2025
Direktur

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
DIREKTORAT PERPUSTAKAAN
YOGYAKARTA

Muhammad Jamil, SIP.


JL. RAYA CIKAMPEK PARAKAN
RUMAH SINGGAH
PANCARONA




RUMAH SINGGAH
PANCARONA









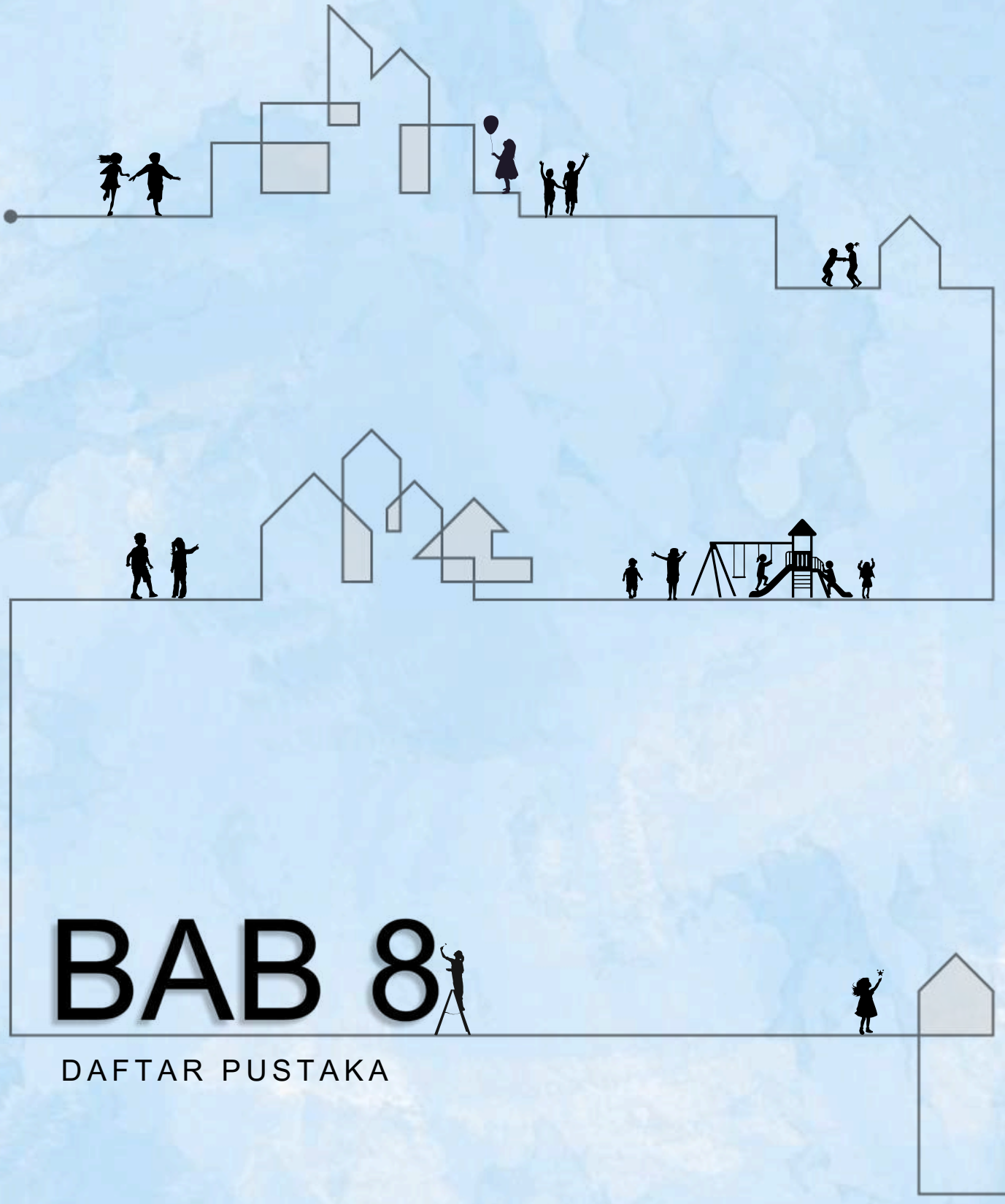


DINAS SOSIAL
KARAWANG

Rumah Singgah

PANCARONA

Scan here to access more of the final project content.



BAB 8

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

Adi Putra, Z., Maulana, M., & Zulhimi, M. (2024). Strategi pemerintah Aceh dalam mereduksi tingkat kemiskinan: Kajian dari perspektif maqashid syariah. Jurnal Ekonomi Manajemen dan Sekretari.

Eggy Satriani, Ilhamsyah, & Renny Puspita Sari. (2019). Sistem pendukung keputusan kelompok penerima zakat program pendidikan dengan metode SAW dan BORDA. Coding: Jurnal Komputer dan Aplikasi.

Kumaerah, R. (2023). Sanitasi TTU pada bangunan di Kantor Kesehatan Pelabuhan (KKP) Kelas 1 Surabaya. Media Husada: Journal of Environmental Health Science.

Rachmawati, V., & Faedlulloh, D. (2021). Dinamika pelaksanaan kebijakan program pelayanan penyandang masalah kesejahteraan sosial anak jalanan. Journal of Political Issues.

Sajira, S., Samsinas, & Zuhra. (2023). Pembinaan anak jalanan di rumah singgah Dinas Sosial Kota Palu. Nosipakabelo: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam.

Afifah, N. (2020). Ruang edukatif pada rumah singgah anak jalanan di Kota Semarang. Skripsi. Universitas Diponegoro.
Daimatul Mawaddah. (2022). Rumah singgah anak jalanan dengan pendekatan perilaku di Surabaya. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Haryadi, A. A. (2020). Penerapan konsep arsitektur perilaku pada rumah singgah anak jalanan di Kota Serang. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Kementerian Sosial Republik Indonesia. (2017). Standar pelayanan sosial anak jalanan. Jakarta: Direktorat Rehabilitasi Sosial Anak.

Laurens, J. (2004). Arsitektur sebagai wacana. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Marcella, F. (2016). Rumah singgah anak jalanan dengan pendekatan arsitektur perilaku di Jakarta. Skripsi. Universitas Mercu Buana.

Rahmat Hidayat. (2019). Rumah singgah anak jalanan di Kota Palu dengan pendekatan healing architecture. Skripsi. Universitas Tadulako.

Suyatna, A. (2008). Arsitektur perilaku: Suatu pengantar. Jakarta: Erlangga.

Syahril, A. (2019). Desain rumah singgah untuk anak jalanan dengan pendekatan psikologi lingkungan di Makassar. Skripsi. Universitas Muslim Indonesia.

Adi Putra, Z., Maulana, M., & Zulhimi, M. (2024). Strategi pemerintah Aceh dalam mereduksi tingkat kemiskinan: Kajian dari perspektif maqashid syariah. Jurnal Ekonomi Manajemen dan Sekretari.

Eggy Satriani, Ilhamsyah, & Renny Puspita Sari. (2019). Sistem pendukung keputusan kelompok penerima zakat program pendidikan dengan metode SAW dan BORDA. Coding: Jurnal Komputer dan Aplikasi.

Kumaerah, R. (2023). Sanitasi TTU pada bangunan di Kantor Kesehatan Pelabuhan (KKP) Kelas 1 Surabaya. Media Husada: Journal of Environmental Health Science.

Rachmawati, V., & Faedlulloh, D. (2021). Dinamika pelaksanaan kebijakan program pelayanan penyandang masalah kesejahteraan sosial anak jalanan. Journal of Political Issues.

Sajira, S., Samsinas, & Zuhra. (2023). Pembinaan anak jalanan di rumah singgah Dinas Sosial Kota Palu. Nosipakabelo: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, N. (2020). Ruang edukatif pada rumah singgah anak jalanan di Kota Semarang. Skripsi. Universitas Diponegoro.

Daimatul Mawaddah. (2022). Rumah singgah anak jalanan dengan pendekatan perilaku di Surabaya. Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Haryadi, A. A. (2020). Penerapan konsep arsitektur perilaku pada rumah singgah anak jalanan di Kota Serang. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

Kementerian Sosial Republik Indonesia. (2017). Standar pelayanan sosial anak jalanan. Jakarta: Direktorat Rehabilitasi Sosial Anak.

Laurens, J. (2004). Arsitektur sebagai wacana. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Marcella, F. (2016). Rumah singgah anak jalanan dengan pendekatan arsitektur perilaku di Jakarta. Skripsi. Universitas Mercu Buana.

Rahmat Hidayat. (2019). Rumah singgah anak jalanan di Kota Palu dengan pendekatan healing architecture. Skripsi. Universitas Tadulako.

Suyatna, A. (2008). Arsitektur perilaku: Suatu pengantar. Jakarta: Erlangga.

Syahril, A. (2019). Desain rumah singgah untuk anak jalanan dengan pendekatan psikologi lingkungan di Makassar. Skripsi. Universitas Muslim Indonesia.