

TUGAS AKHIR

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

ARSITEKTUR

RUMAH SINGGAH SEBAGAI TEMPAT

PENDIDIKAN ANAK JALANAN DI SURAKARTA



Diajukan sebagai Perlengkapan dan Syarat
guna Mencapai Gelar Sarjana Teknik Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Disusun oleh:

Marendra Adhitya Bastian

D 300 020 049

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2010

BAB I

PENDAHULUAN

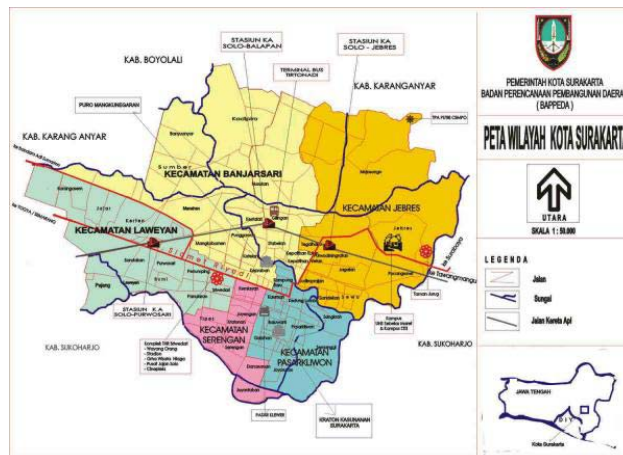
1.1. Pengertian Judul

Rumah Singgah : Tempat beristirahat sementara yang bersifat non formal, dimana anak-anak bertemu memperoleh informasi dan pembinaan awal sebelum dirujuk kedalam proses lebih lanjut (Konferensi Nasional II Masalah Pekerja Anak, 1996)

Pendidikan : Perbuatan atau cara untuk mendidik, proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewaskan seseorang melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Kamus Bahasa Indonesia, 2005).

Anak Jalanan : Anak dibawah 18 tahun yang menghabiskan sebagian besar waktunya untuk mencari nafkah, berkeliaran dijalanan atau ditempat-tempat umum (Dep. Sos R. I. 1997)

Di Surakarta : Suatu tempat atau wilayah Kota, Kota Madya di Propingsi Jawa Tengah yang luasnya 43,97 km², dahulu merupakan Ibu Kota Kesunanan Surakarta pecahan dari Kerajaan Mataram, jumlah penduduk 510.480 jiwa (2004) terkenal dengan industri batik dan rokok (Kamus Bahasa Indonesia, 2005).



Gambar 1. Peta Kota Surakarta

Sumber: map.google.co.id. 2009

Jadi pengertian judul “ Rumah Singgah Sebagai Tempat Pendidikan Anak Jalanan Di Surakarta “ adalah tempat beristirahat sementara untuk anak dibawah usia 18 tahun yang mencari nafkah dijalanan untuk dibina dan memperoleh pendidikan umum, pendidikan kepribadian dan pendidikan ketrampilan yang kelak menjadi bekal mereka memperoleh pekerjaan untuk hidup mandiri yang berada di Kota Surakarta.

1.2. Latar Belakang

Banyaknya anak jalanan yang memenuhi pemberhentian lampu merah untuk mengamen, mengemis, dan aktifitas lainnya untuk mendapatkan uang, berdampak bertambahnya tingkat kejahatan yang akan muncul dimasa yang akan datang dari kebiasaan anak jalanan sehari-hari, mereka terbiasa dengan kerasnya hidup dijalanan, karena mereka tidak mempunyai ketrampilan dan pendidikan yang cukup, sehingga pengetahuan yang mereka ketahui hanya bagaimana mendapatkan uang dengan mudah yang digunakan untuk kebutuhan makan dan merokok.

1.2.1. Faktor Pendorong Anak Jalanan

Faktor-faktor yang menyebabkan anak pergi ke jalanan berdasarkan alasan dan penuturan mereka adalah karena:

- 1) Kekerasan dalam keluarga.
- 2) Dorongan keluarga.
- 3) Ingin bebas.
- 4) Ingin memiliki uang sendiri, dan
- 5) Pengaruh teman.

Persoalan yang kemudian muncul adalah anak-anak pergi ke jalan untuk mencari ketenangan dan kesenangan, pada umumnya anak jalanan berada pada usia sekolah, usia produktif, yang mereka juga mempunyai kesempatan yang sama seperti anak-anak yang lain, mereka adalah warga negara yang berhak mendapatkan pelayanan pendidikan, tetapi disisi lain mereka tidak bisa meninggalkan kebiasaan mencari penghidupan di jalan.

1.2.2. Keberadaan Anak Jalanan Di Surakarta

Anak jalanan yang terdapat di Kota Surakarta banyak berada di perempatan lampu merah, halte bus, terminal, stasiun KA sebagai pedagang asongan dan pengamen. Beberapa permasalahan anak jalanan yang berada di Surakarta antara lain:

1. Anak-anak turun ke jalan karena adanya desakan ekonomi keluarga. Hal ini terjadi karena keluarga tidak mampu dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari.
2. Rumah tinggal yang kumuh membuat tidak nyaman anak berada di rumah, sehingga perumahan kumuh menjadi salah satu faktor pendorong untuk anak turun ke jalan.
3. Ketidak harmonisan dalam keluarga membuat anak tidak betah berada dirumahnya sendiri.
4. Orang tua yang tidak mengetahui fungsi dan perannya sebagai orang tua yang harus memenuhi hak anak.
5. Belum optimalnya kontrol sosial di dalam masyarakat.
6. Belum berperannya lembaga-lembaga dalam masyarakat, serta belum adanya penanganan berpusat pada satu tempat dalam penanganan anak jalanan

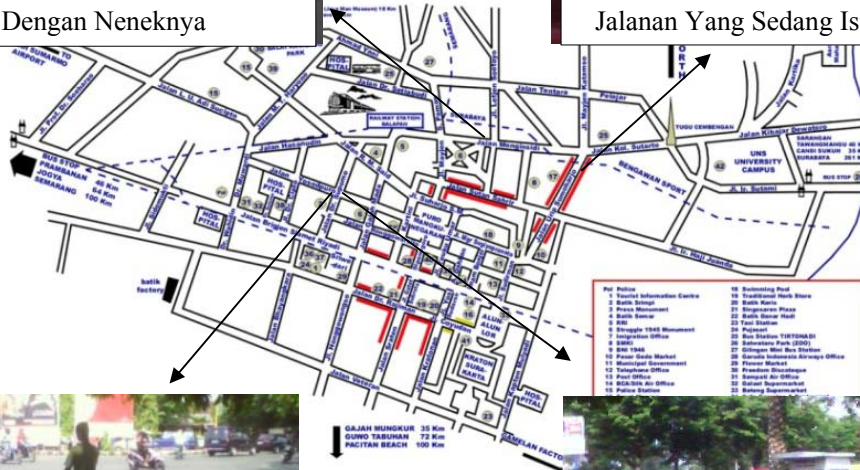
Beberapa tempat keberadaan anak jalanan di wilayah Surakarta:



Gambar 2. Anak Jalanan Bersama Dengan Neneknya



Gambar 3. Beberapa Anak Jalanan Yang Sedang Istirahat



Gambar 4. Anak Jalanan Yang Habis Mengamen



Gambar 5. Anak Jalanan Yang Menikmati Permainannya.

Gambar 6.

Lokasi Dan Peta Anak Jalanan

Sumber: Dokumen Penulis, 2009

1.3. Rumusan Permasalahan

1.3.1. Umum

Anak jalanan keberadaannya semakin lama semakin banyak, karena pengetahuan dan pendidikan mereka yang minimum, dan penaruh dari lingkungan bahkan dorongan dari keluarga, sehingga perlu adanya perencanaan dan perancangan rumah singgah dimana fungsinya sebagai tempat tinggal sementara yang didalamnya memberikan pengarahannya, pendidikan, pengembangan bakat, tempat bermain dan tempat berkarya, agar mereka dapat bekerja mandiri tanpa harus mencari uang di jalanan. Perencanaan dan perancangan rumah singgah harus dapat membuat nyaman penghuninya, sehingga anak jalanan merasa nyaman, dihargai, dipedulikan, dilindungi, mendapat pendidikan dan menjadikan

rumah singgah sebagai tempat bermain dan belajar. Upaya pembinaan terhadap anak jalanan pernah dilakukan Pemda Surakarta akan tetapi, pendekatan yang cenderung *represif* dan tidak *integrative* serta ditunjang dengan watak dasar anak jalanan yang tidak efektif, sehingga mendorong anak jalanan tidak betah tinggal di rumah singgah.

1.3.2. Khusus

Keberadaan anak jalanan harus ada penyelesaian dan solusinya, permasalahan ini kemudian dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk perencanaan dan perancangan rumah singgah, permasalahan-permasalahan yang ada antara lain :

1. Mencari *site* dan menganalisa lokasi yang tepat dengan mempertimbangkan keberadaan instansi-instansi pendidikan yang ada disekitarnya guna membantu tenaga dalam pengajaran serta buku-buku bacaan yang ada serta mempertimbangkan keberadaan anak jalan yang ada disekitar lingkungan *site*, sehingga rumah singgah yang nantinya dirancang mudah untuk pencapaiannya serta layak menjadi tempat pendidikan.
2. Menganalisa program ruang yang dapat menjadikan rumah singgah sebagai tempat pendidikan yang layak dan dapat memenuhi kebutuhan anak jalanan, sehingga mereka mudah pengawasannya dan mendapatkan perhatian, perlindungan serta ketrampilan. Kebutuhan ruang ketrampilan disesuaikan dengan pertimbangan bakat dan kemampuan yang dimiliki anak jalanan.
3. Menciptakan konsep pada rumah singgah sebagai tempat pendidikan anak jalanan sesuai dengan program ruang dan *site*
4. Mendesain bentuk bangunan rumah singgah dengan gaya arsitektur modern klasik dengan tujuan menambah daya tarik dan minat anak jalanan untuk mendapatkan pendidikan serta ketrampilan dan menyelesaikan permasalahannya. Dikarenakan anak jalanan pada umumnya menginginkan tempat yang mewah dan bersih sehingga penulis

menggambil desain dengan gaya arsitektur modern, sedangkan gaya arsitektur klasik memberi kesan nyaman dan tenang terhadap penghuninya.

1.4. Tujuan

Rumah singgah merupakan proses informal yang memberikan suasana pusat realisasi anak jalanan terhadap sistem nilai dan norma di masyarakat. Secara umum tujuan dibentuknya rumah singgah adalah membantu anak jalanan mengatasi masalah-masalahnya dan menemukan alternatif untuk pemenuhan kebutuhan hidupnya. Sedang secara khusus tujuan rumah singgah adalah (Retno LSM Seroja, 2009):

1. Membentuk kembali sikap dan perilaku anak yang sesuai dengan nilai-nilai dan norma yang berlaku di masyarakat.
2. Mengupayakan anak-anak kembali kerumah jika memungkinkan atau ke panti dan lembaga pengganti lainnya jika diperlukan.
3. Memberikan berbagai alternatif pelayanan untuk pemenuhan kebutuhan anak dan menyiapkan masa depannya sehingga menjadi masyarakat yang produktif.

1.5. Sasaran

Dapat menghasilkan rumah singgah yang dapat menampung anak jalanan dan segala aktifitas yang mereka kerjakan dengan bimbingan belajar baik formil maupun non-formil serta pengarahan-pengarahan ketrampilan sebagai peningkatan bakat dan bekal untuk bekerja nantinya. Dapat menghasilkan konsep perencanaan dan perancangan fisik yang mencerminkan suatu kegiatan pendidikan untuk anak jalanan yang selama ini mereka tinggalkan mulai dari pendidikan SD, SMP, dan SMU, sesuai dengan pendidikan yang pernah mereka lakukan.

1.6. Manfaat

Perencanaan dan perancangan rumah singgah yang berada di Kota Surakarta ini akan bermanfaat bagi anak jalanan dan Pemerintah Kota, dikarenakan pembangunan rumah singgah ini bisa membina anak jalanan untuk dapat mandiri dan berkarya, sehingga tidak ada lagi pengamen, pedagang asongan, pengemis, dan sebagainya berada di jalan untuk mencari nafkah, adapun perancangan rumah singgah untuk anak jalanan juga memberikan manfaat antara lain bagi:

1. Penulis :
 - a. Perancangan ini menambah pengetahuan penulis dari apa yang telah diajarkan selama dibangku kuliah yang dituangkan kedalam laporan TA (tugas akhir) mengenai bagaimana merancang sebuah bangunan untuk anak jalanan yang memiliki beberapa fasilitas yaitu bimbingan moral, bimbingan belajar, serta bimbingan ketrampilan.
 - b. Menambah pengetahuan tentang kehidupan anak jalanan dan permasalahan yang dihadapinya.
2. Masyarakat:
 - a. Memberikan pemikiran baru bagi masyarakat yang peduli dengan keberadaan dan penanganan masalah anak jalanan, dengan system pendidikan dan ketrampilan yang akan diterapkan
 - b. Menambah kepedulian masyarakat terhadap masa depan anak jalanan sebagai penerus generasi Bangsa bukan pengertian yang mencibir dan menganggap mereka sebagai sampah masyarakat.
3. Umum :
 - a. Perancangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan Arsitektur di UMS dan mahasiswa yang membaca laporan DP3A ini untuk dapat mengerti dan memperhatikan masalah yang ada disekitarnya terutama terhadap anak jalanan.
 - b. Dapat membantu mencerdaskan generasi Bangsa, sebagai donator ataupun sebagai pengajar.

1.7.

Lingkup Pembahasan

Pembahasan ditekankan pada bentuk bangunan dengan konsep arsitektur modern klasik yang dapat menjadi tempat yang nyaman dan membuat kerasan penghuninya, sehingga anak jalan dapat melupakan kehidupan sebelumnya dengan mencari nafkah di jalan.

1.7.1. Luasan pembahasan pada perancangan

Denah pembuatan rumah singgah untuk anak jalanan ini merupakan denah fiktif yang terletak di Surakarta. Perancangan arsitektural fiktif tersebut berupa perancangan rumah singgah yang terdiri dari beberapa fasilitas utama dan fasilitas penunjang, dalam setiap fasilitas dibagi menjadi beberapa bangunan dan ruangan-ruangan yang dipisah satu dengan yang lainnya menurut kebutuhan dan fungsinya masing-masing, adapun bangunan dan ruangan tersebut adalah area penerima tamu, kantor, gedung pameran, gedung pelatihan, asrama, dan kantin, sehingga penghuni dan karyawan dapat menjalankan tugasnya masing-masing untuk bekerja semaksimal mungkin. Bentuk Bimbingan Yang Ada Pada Rumah Singgah menggunakan sistem seperti belajar disekolah-sekolah pada umumnya, dan menambahnya dengan ketrampilan-ketrampilan seperti:

1. Bimbingan belajar

Fasilitas yang menyediakan untuk pembelajar pada tingkat pendidikan SD, SMP, SMA.

2. Bimbingan ketrampilan dan kesenian

Fasilitas ketrampilan dan kesenian merupakan bentuk bimbingan ketrampilan dan keahlian tertentu yang dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki anak jalanan sehingga dapat menjadikan keahlian anak jalanan tersebut. Ketrampilan tersebut seperti sablon, daur ulang, memasak, menjahit, tata rambur dan rias, seni musik, seni drama, dan seni melukis. Setiap ketrampilan disediakan ruang khusus dalam setiap bidang untuk mewedahi ketrampilan dan keahlian sehingga bakat dan kemampuan dapat terfokus dengan satu bidang saja.

3. Bimbingan moral dan etika

Rumah singgah ini juga memberikan fasilitas berupa bimbingan pelajaran moral dan beretika dalam bertingkah laku. Kebanyakan anak jalanan tidak mengenal etika moral dikarenakan tidak adanya kasih sayang dan bimbingan dari Orang tua sehingga anak cenderung bertingkah tanpa moral.

4. Bimbingan kewirausahaan

Bimbingan kewirausahaan juga diberikan pada gedung pelatihan ini agar anak jalanan dapat bekerja secara mandiri.

1.7.2. Perencanaan

Fasilitas-fasilitas penunjang dan sarana yang akan diterapkan dalam perancangan rumah singgah adalah (Dwi Astuti, 2005):

Fasilitas Pembinaan

1. Untuk anak usia 6-11 tahun:
 - a) Studio tariStudio lukis
 - b) Ruang kelas ketrampilan
 - c) Ruang kelas tata busana
2. Untuk anak usia 12-18 tahun:
 - a) Ruang praktek tata busana
 - b) Ruang praktek tata rias
 - c) Ruang praktek tata boga
 - d) Ruang-ruang kelas teori

Fasilitas Hunian atau Asrama

Sebagai tempat pendopo untuk berkumpul, tempat makan, tempat tidur, bertukar pengalaman dan bertukar pikiran.

1. Untuk anak usia 6-11 tahun:
 - a) Ruang Pembina
 - b) Ruang santai
 - c) Ruang servis
 - d) Bangsal tidur

- e) Kamar mandi
- 2. Untuk anak usia 12-18 tahun:
 - a) Ruang Pembina
 - b) Ruang santai
 - c) Ruang servis
 - d) Kamar-kamar tidur
 - e) Kamar mandi

Fasilitas Untuk Ruang Pagelaran

Yaitu ruangan yang digunakan sebagai pagelaran atau sebagai pameran semua hasil karya dari kreatifitas anak jalanan, yang terdiri dari:

- a) Ruang pameran
- b) Ruang penjualan souvenir
- c) Ruang pengelola koleksi
- d) Gudang
- e) Cafe didalam ruangan dan luar ruangan
- f) Aula pertunjukan
- g) Lobby
- h) Toilet

Fasilitas Pengelola

- a) Lobby (ruang tamu dan informasi)
- b) Ruang absensi karyawan dan staf
- c) Kantor pengelola
- d) Ruang rapat
- e) Ruang istirahat dan pantry
- f) Gudang
- g) Toilet

Fasilitas Servis

- a) Gudang umum
- b) Ruang genset
- c) Ruang trafo
- d) Ruang panel

- e) Pos jaga

Fasilitas Penunjang Lainnya

- a) Fasilitas parkir mobil, motor, dan sepeda
- b) Fasilitas area terbuka sebagai tempat serba guna
- c) Fasilitas taman bermain
- d) Fasilitas taman belajar

1.8. Metodologi Pembahasan

1.8.1. Tahap Perumusan Masalah

Mengidentifikasi masalah melalui studi literature dan observasi berdasarkan kenyataan yang ada, data-data yang diperlukan untuk menunjang proses perencanaan dan pembangunan adalah (Nazir, Moch. Metode Penelitian, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1999):

a. Data Lapangan

Data lapangan adalah data yang diperoleh dari hasil survey dilapangan dengan metode pengamatan dan wawancara, data yang diperlukan adalah data fisik bangunan yaitu data yang meliputi kondisi sekitar tapak dan dalam tapak, dan data non fisik bangunan yaitu data yang berhubungan dengan kebiasaan atau tingkah laku masyarakat sekitar tapak.

b. Data Literatur

Data literatur yaitu data yang mencakup teori-teori, pendapat para ahli dan pengamat di bidangnya yang di dapat dari literatur acuan dan tinjauan pustaka. Data-data literatur yang diperlukan antara lain:

- a) Data-data tentang masalah anak jalanan dan penanganannya
- b) Data-data tentang tempat pelatihan termasuk konsep arsitektur
- c) Data-data tentang prilaku atau karakter anak jalanan
- d) Data-data tentang standarisasi rumah singgah

c. Data pembanding

Data pembanding adalah data yang membahas tentang perbandingan produk yang sudah ada dengan produk yang akan direncanakan, data-data tersebut meliputi data struktur organisasi, usia pengguna, kebiasaan

prilaku pengguna ruangan, waktu operasional, pelayanan yang akan diberikan, dan tata ruang. Diharapkan dari perbandingan data tersebut dapat diambil kelebihan dan kekurangan sebagai pertimbangan atau referensi dalam perancangan.

1.8.2. Metode Pengumpulan Data (*Google.net*, 2009)

Metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data adalah:

- a. Studi pustaka, yaitu dengan melakukan studi data-data pustaka untuk mendapatkan data sebagai landasan teori melalui artikel, jurnal ilmiah, buku dan media internet.
- b. Studi lapangan, yaitu dengan mengadakan mengadakan survey pada beberapa rumah singgah yang ada di Surakarta untuk mendapatkan data lapangan melalui pengamatan dan wawancara dengan pihak LSM yang mengelola rumah singgah ataupun pada anak jalanan itu sendiri, metode yang digunakan dalam studi lapangan yaitu:
 - a) Wawancara dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pengelola, anak didik, anak jalanan, dan Departemen Sosial Kota
 - b) Observasi, dengan melakukan pengamatan terhadap ruang untuk melihat permasalahan umum yang menyangkut kegiatan pengguna rumah singgah itu sendiri
 - c) Dokumentasi, yaitu dengan gambar dengan media foto
 - d) Survey, dengan meninjau aktifitas rumah singgah secara langsung (Singarimbun, Masri, Metode Penelitian Survei, LP3ES, Jakarta, 1995)

1.8.3. Metode Pengolahan Data

Data-data yang sudah didapat dan terkumpul akan diolah sebagaimana data yang diperlukan dicantumkan pada laporan dan data yang tidak diperlukan sebagai pelengkap dan wawasan bagi penulis, sehingga laporan dapat dibuat sesempurna mungkin sesuai kemampuan penulis. Kemudian data yang diambil akan dibagi menjadi beberapa bagian menjadi sub-sub pembahasan berdasarkan

judul, perencanaan, utilitas, serta elemen penunjang (Aswar, Saifudin, Rehabilitas dan Validitas, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 1997).

1.8.4. Metode Analisa Data

Data yang sudah didapat akan diolah yang kemudian akan menjadi alternative pemecahan dalam desain bangunan, sehingga desain akan dapat diperbandingkan dengan keadaan yang sebenarnya dan dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhannya.

1.9. Sitematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Menyajikan tentang : Deskripsi, Judul, Pengertian Judul, Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan dan Sasaran, Lingkup dan Batasan Pembahasan, Metode dan Sitematika Pembahasan.

BAB II TIJAUAN PUSTAKA

Tinjauan tentang subtansi materi, metode perancangan yang digunakan, desain, sarana pendukung lainnya untuk menentukan aktifitas yang akan diwadahi dan studi komparasi

BAB III GAMBARAN UMUM WILAYAH PERANCANGAN (DATA)

Gambaran pada peta tapak atau lokasi site yang akan menjadi tempat perencanaan dan pembangunan serta aspek lingkungan sekitar dan kesimpulan dari semua tujuan perencanaan dan pembangunan

BAB IV ANALISIS PENDEKATAN DAN KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Menganalisa konsep makro dan konsep mikro untuk mendapatkan hasil perancangan yang bisa dipertanggung jawabkan, dengan penekanan pada konsep arsitek serta mengemukakan gagasan-gagasan yang akan diwujudkan dalam gambar teknis. Mengadakan analisa berdasarkan permasalahan dan persoalan guna merumuskan perencanaan bangunan, dengan fungsi sesuai target, serta

mengembangkan gambar teknis dari konsep perancangan menjadi gambar dengan sistim stuktur dan utilitas