

RUMAH SINGGAH ANAK MARGINAL BERBASIS KESENIAN DI GUNUNGKIDUL YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU

**Adilla Neta Shalihah; Nur Rahmawati Syamsiyah
Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas
Muhammadiyah Surakarta**

Abstrak

Permasalahan kelompok marginal di Indonesia masih dalam upaya penyelesaian setiap tahunnya, contoh kelompok marginal diantaranya adalah anak terlantar dan anak jalanan. Anak marginal berupa anak terlantar dan anak jalanan. hidup dalam kondisi sosial, ekonomi, dan lingkungan yang tidak memenuhi hak-hak dasar mereka. Anak marginal sampai saat ini masih menjadi permasalahan yang serius di Indonesia, tidak terkecuali di Kabupaten Gunungkidul. Berdasarkan BAPPEDA D.I Yogyakarta, pada tahun 2023 Kabupaten Gunungkidul menduduki peringkat teratas dengan jumlah anak jalanan dan anak terlantar tertinggi seprovinsi D.I Yogyakarta, jumlah anak jalanan 34 orang dan anak terlantar 2.162 orang. Tujuan perancangan ini adalah untuk merancang rumah singgah yang dapat memberikan hak-hak dasar anak berupa perlindungan, pendidikan, dan pelatihan berbasis kesenian. Metode yang digunakan adalah studi literatur, observasi, wawancara dan studi kasus. Hasil perancangan berupa rumah singgah untuk anak marginal yang dilengkapi dengan fasilitas hunian, pendidikan, pelatihan kesenian, dan pelayanan kesehatan. Adanya rumah singgah berbasis kesenian diharapkan dapat menjadi wadah anak untuk mengembangkan bakat dan potensi sekaligus dapat melestarikan kesenian yang ada di Gunungkidul. Pendekatan arsitektur perilaku diterapkan dalam konsep bangunan sehingga dapat menghasilkan rancangan yang sesuai dengan karakter dan mendukung seluruh kegiatan mereka.

Kata Kunci: anak marginal, rumah singgah, arsitektur perilaku

Abstract

The problems of marginalized groups in Indonesia are still being resolved every year, examples of marginalized groups include abandoned children and street children. Marginalized children in the form of neglected children and street children live in social, economic and environmental conditions that do not fulfill their basic rights. Marginalized children are still a serious problem in Indonesia, and Gunungkidul Regency is no exception. Based on BAPPEDA D.I Yogyakarta, in 2023 Gunungkidul Regency was ranked as having the highest number of street children and abandoned children in the province of D.I Yogyakarta, with 34 street children and 2,162 abandoned children. The purpose of this design is to design a halfway house that can provide children's basic rights in the form of protection, education, and arts-based training. The methods used are literature studies, observations, interviews and case studies. The result of the design is a halfway house for marginalized children, which is equipped with residential facilities, education, arts training, and health services. The existence of an arts-based halfway house is expected to be a place for children to develop their talents and potentials while preserving the

arts in Gunungkidul. The behavioral architecture approach is applied in the building concept so that it can produce a design that fits the character and supports all their activities.

Keyword: *marginalized children, halfway house, behavioral architecture*

1. PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Permasalahan kelompok marginal di Indonesia saat ini belum dapat terselesaikan dan masih dalam upaya penyelesaian. Contoh kelompok marginal diantaranya adalah anak terlantar dan anak jalanan. Sudah dilakukan upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, antara lain dengan mendirikan panti asuhan atau sejenisnya dan dengan melakukan adopsi anak (Sarifudin, Musthofa, & Shodiq, 2023). Akan tetapi, jumlah anak terlantar dan anak jalanan di Indonesia masih tergolong tinggi. Menurut informasi dari Kementerian Sosial yang diperoleh melalui *Dashboard Data Terpadu Kesejahteraan Sosial (DTKS) SIKS-NG* per-15 Desember 2020 terdapat sekitar 67.368 anak terlantar dan pada tahun 2021 terdapat 9.133 anak jalanan.

Permasalahan sosial seperti anak terlantar dan anak jalanan selalu menjadi isu kompleks termasuk di Kabupaten Gunungkidul. Berdasarkan keterangan dari Kepala Seksi Rehabilitasi Anak dan Tuna Sosial Bidang Rehabilitasi Sosial Kabupaten Gunungkidul, menyatakan bahwa pada tahun 2023 jumlah anak marginal meningkat dari tahun sebelumnya. Anak jalanan berjumlah 34 orang dan anak terlantar berjumlah 2.162 orang. Pada tahun 2023 Kabupaten Gunungkidul menduduki peringkat teratas dengan jumlah anak jalanan dan anak terlantar tertinggi seprovinsi D.I Yogyakarta.

Tabel 1 Jumlah Anak Jalanan dan Anak Terlantar
Provinsi D.I Yogyakarta

NO	WILAYAH	ANAK JALANAN (AJ)		AJ Total	ANAK TERLANTAR (AT)		AT Total
		L	P		L	P	
1	BANTUL	0	0	0	282	284	566
2	GUNUNGKIDUL	25	9	34	1168	994	2162
3	KOTA YOGYAKARTA	15	5	20	74	42	116
4	KULON PROGO	2	1	3	326	310	636
5	SLEMAN	4	5	9	850	798	1648
	Grand Total	46	20	66	2700	2428	5128

(Sumber: BAPPEDA Daerah Istimewa Yogyakarta, 2023)

Salah satu cara mengatasi permasalahan anak marginal adalah dengan melakukan pemberdayaan, contohnya dengan pengadaan rumah singgah (Sari & Sumarti, 2017). Rumah singgah sudah menjadi program unggulan Kementerian Sosial karena anak

tetap akan kembali ke orang tua (Oktaviani, Riva'ie, & Salim, 2014). Berdasarkan data dari BAPPEDA DIY, tercatat hanya terdapat 1 rumah singgah di Kabupaten Gunungkidul dan belum ada rumah singgah yang dikhususkan untuk anak marginal.

Pemberdayaan berbasis kesenian bertujuan untuk membentuk perilaku anak agar memiliki daya kepekaan dan karakter yang lembut (Kadeli, Mauliani, & Nur'aini, 2018). Adanya pemberdayaan dalam bidang kesenian diharapkan dapat menjadi wadah untuk mengembangkan bakat dan potensi sekaligus melestarikan kesenian yang ada di Gunungkidul. Seni dapat digunakan sebagai media untuk mengungkapkan perasaan, selain itu seni juga dapat digunakan sebagai terapi. Menurut studi dari Eaton et al., (2007) dalam Aiyuda (2019) terapi seni terbukti efektif sebagai cara untuk menyembuhkan anak-anak yang mengalami trauma akibat kekerasan fisik, pelecehan seksual, atau kesedihan. Melalui terapi seni, individu yang kesulitan mengkomunikasikan masalah mereka dapat mengungkapkan masalah dan mengekspresikan diri mereka dengan jujur (Rahmah, Arifah, & Widyastuti, 2021).

Arsitektur perilaku diterapkan dalam perancangan Rumah Singgah agar dapat mengakomodasi kebutuhan anak marginal sebagai penggunaanya. Dengan memahami perilaku anak marginal diharapkan dapat menghasilkan rancangan yang sesuai dengan karakter dan mendukung seluruh kegiatan mereka.

1.2.Rumusan Masalah

- 1.1.1 Bagaimana menentukan lokasi yang tepat sesuai dengan fungsi rumah singgah berbasis kesenian di Gunungkidul?
- 1.2.1 Bagaimana merancang sarana pemberdayaan anak marginal berupa rumah singgah berbasis kesenian?
- 1.3.1 Bagaimana penerapan konsep arsitektur perilaku dalam rumah singgah sehingga dapat mewadahi seluruh kegiatan anak marginal?

1.3.Tujuan

- 1.3.1 Mengidentifikasi lokasi yang sesuai untuk rumah singgah anak marginal.
- 1.3.2 Merancang sarana pemberdayaan anak marginal (anak terlantar dan anak jalanan) berupa rumah singgah yang dapat memberikan perlindungan, pendidikan, dan pelatihan berbasis kesenian.
- 1.3.3 Menerapkan konsep arsitektur perilaku ke dalam perancangan rumah singgah.

2. METODE PEMBAHASAN

2.1 Studi Literatur

Mencari data sekunder yang dapat mendukung penulisan laporan melalui artikel, jurnal, buku, dan internet.

2.2 Observasi

Mencari data primer yang didapatkan melalui pengamatan langsung terkait dengan lokasi perancangan.

2.3 Wawancara

Mencari data primer yang didapatkan melalui wawancara dengan pihak yang berhubungan dengan objek perancangan.

2.4 Studi Kasus

Meninjau objek lain yang berkaitan dengan topik *Rumah Singgah Anak Marginal Berbasis Kesenian di Gunungkidul Yogyakarta dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku* sebagai rujukan perencanaan dan perancangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Gagasan Perencanaan dan Perancangan

3.1.1 Perencanaan

- Rumah singgah dikelola oleh pemerintah yang berfungsi sebagai tempat sementara bagi anak marginal, dengan fasilitas hunian, pendidikan, dan pelatihan non-formal.
- Rumah singgah ini khusus untuk anak jalanan dan anak terlantar usia 6-18 tahun di Kabupaten Gunungkidul.
- Menampung sekitar 300 anak marginal.
- Perancangan ditunjukkan untuk anak marginal menetap dan tidak menetap
- Lokasi di Kecamatan Wonosari karena jumlah anak-anak terbanyak dan kawasan anak marginal terbanyak.
- Pendekatan yang digunakan adalah kombinasi center based dan community based.

3.1.2 Perancangan

Tabel 2 Perancangan Rumah Singgah

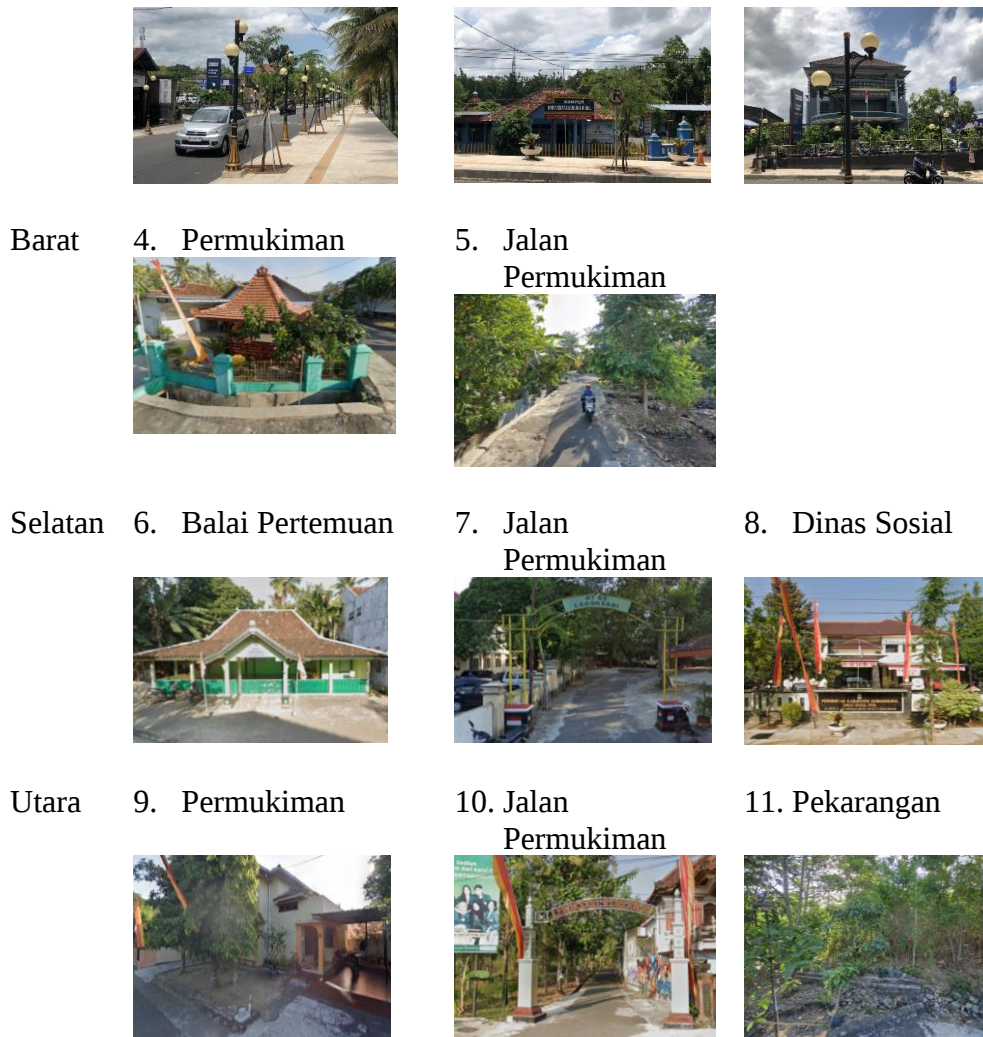
Fasilitas	Gambaran Desain
Bangunan hunian	1. Rumah singgah dirancang dengan pemisahan hunian laki-laki dan perempuan untuk mencegah perilaku menyimpang

	- Menyediakan tiga jenis kamar berdasarkan usia anak, semakin dewasa semakin sedikit penghuni untuk meningkatkan privasi Tersedia kamar tidur untuk pengasuh sehingga dapat memudahkan pengawasan anak di dalam hunian. - Ada kamar tidur untuk pengasuh untuk memudahkan pengawasan
Bangunan pendidikan	- Bangunan terdiri dari tiga lantai dan mewadahi kegiatan pendidikan setara SD, SMP, dan SMA, dengan ruang kelas berwarna cerah - Terdapat fasilitas pendukung seperti perpustakaan, laboratorium, dan ruang keterampilan
Bangunan kesenian	- Tersedia ruang kelas seni tari, ruang seni musik, ruang seni teater, ruang seni sastra, ruang pertunjukan dan ruang pameran. - Ruangan luas dengan sedikit sekat untuk memberikan kebebasan anak marginal untuk berekspresi.
Bangunan pengelola	- Tersedia ruangan yang menunjang pekerjaan administrasi dan manajemen rumah singgah. - Warna ruangan didesain dengan kombinasi warna pastel dan warna putih.
Bangunan pelayanan kesehatan	Terdapat ruang seni untuk tari, musik, teater, sastra, pertunjukan, dan pameran dengan desain bangunan yang luas dan minim sekat untuk memberikan kebebasan terhadap anak.
Ruang Komunal	Ruang komunal <i>indoor</i> berupa aula sedangkan <i>outdoor</i> berupa <i>playgorund</i> dan taman.

3.2 Lokasi Tapak



Timur	1. Jalan Jl. KH Agus Salim No.170	2. Universitas Gunungkidul	3. Kantor Pelayanan Pajak
-------	-----------------------------------	----------------------------	---------------------------



Gambar 1 Kondisi Eksisting Tapak
(Sumber: Analisis Pribadi, 2024)

Lokasi tapak terpilih berada di Jl. KH Agus Salim No.170, Ledoksari Kepek, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Gunungkidul. Tapak ini milik PT. Petrokimia Gresik dengan status dikerjasamakan. Tapak memiliki topografi relatif datar dengan luas lahan 15.740 m². Regulasi yang ada di Kecamatan Wonosari antara lain: GSB jalan depan 10 m, GSB samping 4 m, KDB 70%, KDH 30%, KLB 1,2, dan KB 8 m.

3.3 Analisa dan Konsep Penanganan Anak Marginal

Rumah singgah ini menggabungkan pendekatan center based dan community based. Pendekatan center based menyediakan layanan tempat tinggal, makanan, kesehatan, pendidikan, dan keterampilan melalui fasilitas hunian, kesehatan, pendidikan, dan pelatihan. Pendekatan community based berfokus pada pencegahan dan menjauhkan anak-anak dari kehidupan jalanan dengan melibatkan masyarakat dan keluarga, melalui konseling pengasuhan dan peningkatan taraf hidup. Kegiatan ini

difasilitasi oleh layanan kesehatan, pendidikan formal dan informal, serta kegiatan bermanfaat lainnya di rumah singgah.

3.4 Analisa dan Konsep Mikro

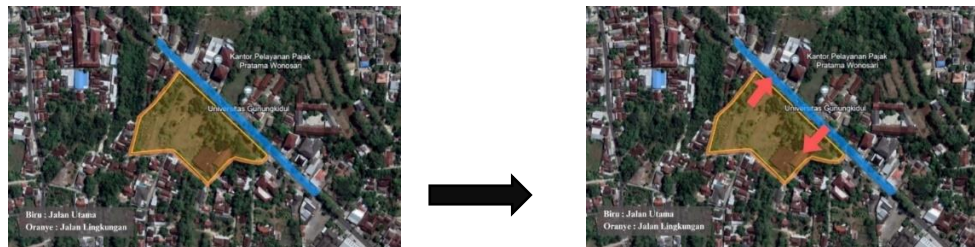
3.4.1 Analisa dan Konsep Matahari



Gambar 2 Analisa dan Konsep Matahari

Bangunan diorientasikan menghadap ke timur atau jalan utama, dengan tambahan secondary skin di sisi timur dan barat untuk mengurangi paparan sinar matahari langsung. Vegetasi juga ditanam di sisi timur dan barat untuk mengurangi panas yang masuk, serta digunakan material kaca yang dapat menahan panas dan sinar UV.

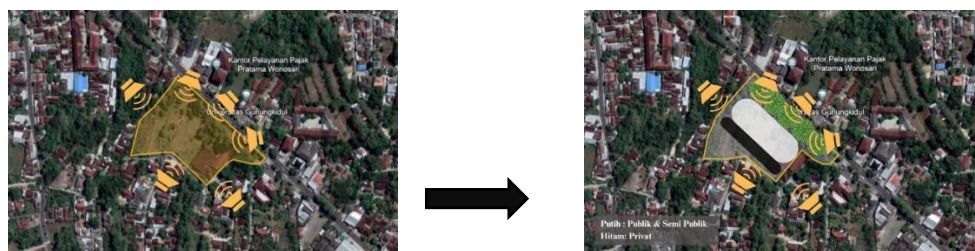
3.4.2 Analisa dan Konsep Aksesibilitas



Gambar 3 Analisa dan Konsep Aksesibilitas

Akses masuk dan keluar site melalui jalan di sebelah timur yaitu Jl. KH Agus Salim. Akses masuk dan keluar akan diberi jarak agar tidak mengganggu sirkulasi kendaraan.

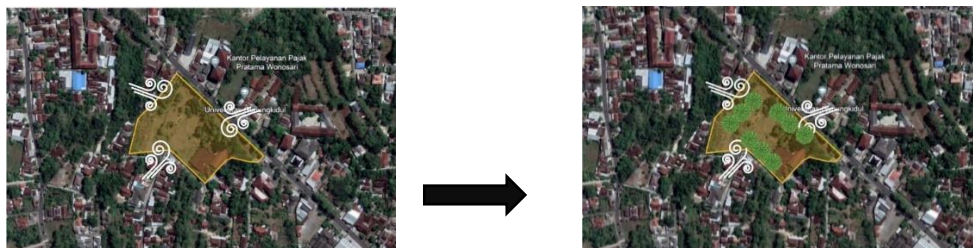
3.4.3 Analisa dan Konsep Kebisingan



Gambar 4 Analisa dan Konsep Kebisingan

Bangunan ditempatkan lebih ke barat untuk menjauh dari sumber kebisingan di timur. Vegetasi digunakan untuk meredam kebisingan, terutama di dekat jalan utama. Area dengan kebisingan tinggi diatur sebagai area publik dan semi publik (putih), sementara area dengan kebisingan sedang diatur sebagai area privat (hitam).

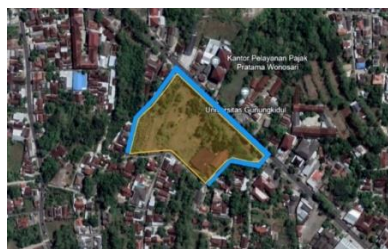
3.4.4 Analisa dan Konsep Angin



Gambar 5 Analisa dan Konsep Angin

Vegetasi di sekitar bangunan digunakan untuk mengendalikan arah dan mengurangi kecepatan angin yang masuk, terutama jika bukaan bangunan terlalu lebar. Selain itu, terdapat bukaan pada fasad untuk mengatur aliran angin masuk dan keluar.

3.4.5 Analisa dan Konsep Hujan



Gambar 6 Analisa dan Konsep Hujan

Saluran air dibuat di dalam tapak dan dialirkan ke saluran di utara dan selatan. Dibuat kolam penampungan untuk menampung air yang akan digunakan untuk kegiatan non-konsumsi seperti menyiram tanaman dan mencuci. Pemberian vegetasi sebagai daerah resapan untuk air hujan dan penggunaan paving block pada pedestrian agar air dapat terserap ke tanah.

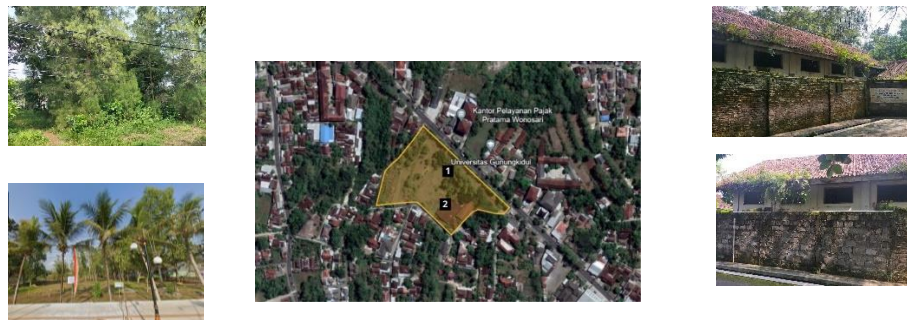
3.4.6 Analisa dan Konsep View



Gambar 7 Analisa dan Konsep View

Orientasi bangunan menghadap ke sebelah timur dengan view koridor dan jalan raya. Di dalam site diberi taman yang akan mempercantik view tapak jika dilihat dari dalam bangunan maupun dari luar tapak.

3.4.7 Analisa dan Konsep Potensi Tapak



Gambar 8 Analisa dan Konsep Potensi Tapak

Orientasi bangunan menghadap ke sebelah timur dengan view koridor dan jalan raya. Di dalam site diberi taman yang akan mempercantik view tapak jika dilihat dari dalam bangunan maupun dari luar tapak.

3.5 Analisa dan Konsep Ruang

Tabel 3 Total Jumlah Besaran Ruang Indoor

No	Fungsi Bangunan	Luas
1	Hunian	1.122,15 m ²
2	Pendidikan	2.264,2 m ²
3	Kesenian	1.296,16 m ²
4	Pengelola	150,25 m ²
5	Pelayanan Kesehatan	200,9 m
6	Komunal	724,5 m ²
7	Servis	132,6 m ²
Jumlah		5.890,76 m ²

(Sumber: Analisa Pribadi, 2024)

Tabel 4 Total Jumlah Besaran Ruang Outdoor

No	Fungsi Bangunan	Luas
1	Parkir	873 m ²
	Jumlah	873 m ²

(Sumber: Analisa Pribadi, 2024)

Berdasarkan peraturan yang telah ditetapkan, maka didapatkan perhitungan sebagai berikut :

a. KDB = 70%

$$\text{KDB} = \text{Luas lahan} \times 70\%$$

$$\text{KDB} = 15.740 \times 70\%$$

$$\text{Luas terbangun di atas tapak} = 11.018 \text{ m}^2$$

b. KDH = 30%

$$\text{KDH} = \text{Luas lahan} \times 30\%$$

$$\text{KDH} = 15.740 \times 30\%$$

$$\text{Luas ruang terbuka hijau} = 4.722 \text{ m}^2$$

c. KLB = 1,2

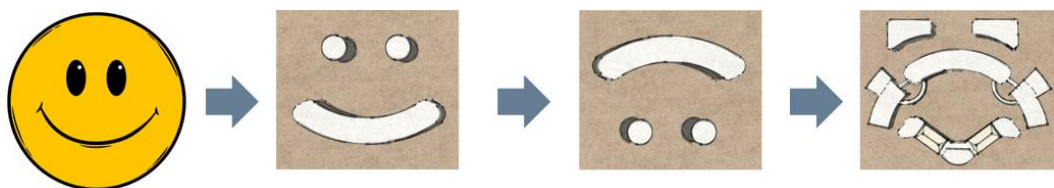
$$\text{Luas lantai bangunan} : \text{Luas lahan} = 1,2$$

$$\text{Luas lantai} : 15.740 = 1,2$$

$$\text{Luas lantai} = 18.888 \text{ m}^2 \text{ (total luas lantai } 18.888 \text{ m}^2 > 11.018 \text{ m}^2)$$

3.6 Analisa dan Konsep Bentuk Bangunan

3.6.1 Gubahan Massa



Gambar 9 Gubahan Massa

(Sumber: Sketsa Pribadi, 2024)

Bentuk bangunan terinspirasi dari emoji senyum. Emoji senyum dapat menggambarkan kebahagiaan. Adanya rumah singgah ini diharapkan dapat memberikan kebahagiaan dan keceriaan bagi penggunanya. Emoji senyum diaplikasikan ke dalam bentuk bangunan lalu dirotasi 180 derajat. Bentuk bangunan lalu dimodifikasi dengan penambahan dan pengurangan bentuk.

3.6.2 Zonasi



Gambar 10 Zonasi

(Sumber: Analisa Pribadi, 2024)

Tabel 5 Zonasi Tapak

No	Keterangan	Sifat
1	Ruang komunal, Pengelola, Pelayanan Kesehatan	Publik, Semi Publik
2	Kesenian	Semi Publik
3	Pendidikan	Semi Publik
4	Hunian	Privat

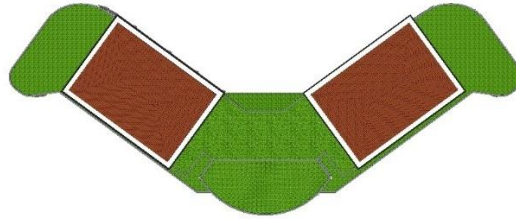
(Sumber: Analisa Pribadi, 2024)

3.7 Pendekatan Arsitektur Perilaku

3.7.1 Konsep Hubungan Ruang Dengan Manusia dan Lingkungan

a. Bentuk Bangunan

Fungsi rumah singgah tercermin dalam desain bangunannya yang menyatu dengan lingkungan sekitar. Di lingkungan sekitarnya, atap bangunan dominan menggunakan atap pelana dan limasan. Atap rumah singgah dirancang dengan model limasan/perisai yang khas dengan budaya Jawa dan identik dengan bangunan rumah. Desain ini mencerminkan kesederhanaan, sesuai dengan karakter anak marginal yang sederhana.



Gambar 11 Tampak Atas Atap Limasan Bangunan Pengelola
(Sumber: Sketsa Pribadi, 2024)

b. Skala dan Proporsi Pembentuk Ruang

Perabotan di ruangan disesuaikan dengan antropometri anak untuk memastikan ketepatan skala dan proporsi. Penerapan skala dan proporsi juga diperhatikan pada lantai dan langit-langit bangunan. Ketinggian lantai dirancang seragam untuk keamanan, merespons perilaku anak marginal yang aktif. Ketinggian ruangan dirancang fleksibel dan tidak selalu sama antara satu ruangan dengan lainnya, mengikuti karakter anak marginal yang bebas.

c. Bahan dan Struktur

Tabel 6 Hardscape, Aquscape, dan Softscape

Hardscape	
	Pagar mengelilingi bangunan rumah singgah berfungsi untuk melindungi anak marginal dan membatasi pergerakan mereka yang cenderung bebas
	Sitting group untuk mewadahi perilaku anak marginal yang berkelompok, dapat digunakan sebagai tempat beristirahat dan berinteraksi satu sama lain.
	Playground sebagai sarana bermain anak marginal. Adanya playground ini sebagai upaya agar dapat mengurangi perilaku anak marginal yang murung.

Aquascape dan Softscape

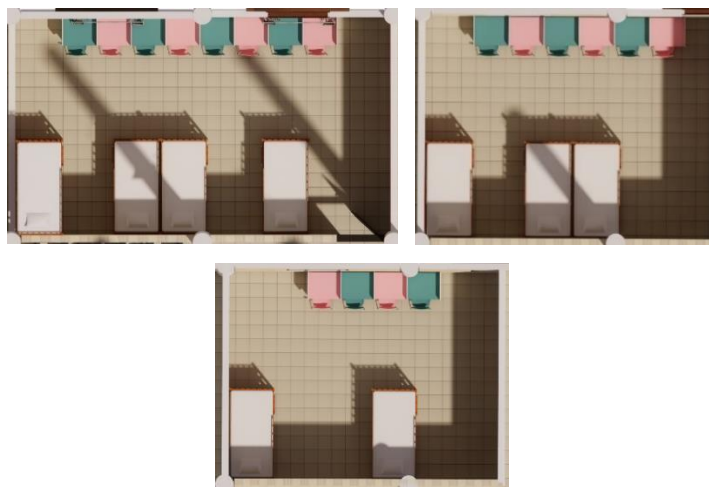


Ruangan kesenian yang dapat menimbulkan kebisingan di dalam site akan diatasi dengan menggunakan percikan air mancur dan vegetasi peredam kebisingan. Suara dari air mancur memberikan suasana santai dan tenang, membantu mengurangi kekhawatiran anak marginal

3.7.2 Konsep Ruang Mewadahi Aktivitas Anak dengan Nyaman

a. Kapasitas Ruang

Beberapa ruangan didesain dengan kapasitas besar dan luas serta pengaturan ruang yang fleksibel dengan minim sekat, khususnya pada bangunan pendidikan. Ruang kelas dirancang fleksibel dengan kapasitas luas, memungkinkan digunakan untuk belajar dan bermain anak. Pada bangunan hunian, terdapat tiga jenis kamar dengan kapasitas berbeda: kamar untuk usia 6-12 tahun menampung 8 orang, usia 13-15 tahun menampung 6 orang, dan usia 16-18 tahun menampung 4 orang. Kapasitas kamar menurun seiring dengan bertambahnya usia anak untuk memenuhi kebutuhan privasi mereka.



Gambar 12 Perbedaan Kapasitas Kamar

(Sumber : Sketsa Pribadi, 2024)

b. Warna

Perancangan rumah singgah menggunakan warna yang dapat memberikan suasana aman, hangat, nyaman, bebas, dan dapat merangsang kreativitas anak marginal. Warna yang dipilih adalah warna pastel dan warna hangat. Warna pastel dapat memberikan rasa aman Beberapa contoh warna pastel antara lain hijau muda, coklat muda, biru langit, pink pastel, cream, dan lilac. Warna hangat dengan intensitas rendah dapat memberikan rasa nyaman dan hangat, warna hangat dengan komposisi warna kontras dan terang dapat merangsang kreativitas anak. Beberapa contoh warna hangat antara lain merah, coklat, kuning, dan oranye.



Gambar 13 Contoh Warna Pastel dan Warna Hangat

c. Pencahayaan dan Penghawaan

Untuk menciptakan kenyamanan di rumah singgah, pencahayaan dan penghawaan alami dimaksimalkan, dengan tambahan pencahayaan dan penghawaan buatan.

3.7.3 Konsep Ruang Berdasarkan Perilaku Anak Marginal

a. Ruang Komunal dan Ruang Personal

Ruang komunal dapat digunakan sebagai tempat berkumpul, berinteraksi, bersantai, dan bermain anak. Ruang komunal bersifat terbuka agar tidak terkesan membatasi aktivitas anak marginal, hal ini sesuai dengan karakter anak marginal yang bebas. Ruang komunal yang direncanakan adalah taman dan area bermain.



Gambar 14 Seating Group pada Area Komunal
(Sumber: Sketsa Pribadi, 2024)

Penerapan ruang personal dapat diaplikasikan pada desain furniture dan layout ruang. Ruang personal yang direncanakan adalah ruang belajar anak.



Gambar 15 Ruang Belajar
(Sumber: Sketsa Pribadi, 2024)

b. Ruang Keterampilan

Perilaku anak yang kreatif dan terampil diwadahi dengan penyediaan ruang keterampilan dan kesenian.

c. Keamanan

Zona kegiatan di rumah singgah dibagi menjadi tujuh kategori: hunian, pendidikan, pelatihan kesenian, pengelola, pelayanan kesehatan, komunal, dan servis.

- Zona hunian: Tempat tidur dibagi menjadi tiga jenis berdasarkan usia anak 6-12 tahun (setara SD), 13-15 tahun (setara SMP), dan 16-18 tahun (setara SMA). Hal tersebut untuk merespons perbedaan karakteristik

- dan memberikan rasa aman serta nyaman. Zona ini juga memisahkan hunian laki-laki dan perempuan untuk mencegah perilaku menyimpang.
- Zona pendidikan: Memisahkan lantai berdasarkan jenjang pendidikan (SD, SMP, SMA). Hal tersebut merupakan sebuah respon terhadap perbedaan karakteristik pada anak sesuai dengan usia mereka serta mencegah perilaku senioritas. Pemisahan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang aman, nyaman, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak marginal.

3.8 Analisa dan Konsep Tampilan Arsitektur

3.8.1 Interior

- a. Warna ruangan dan perabot dalam rumah singgah didesain dengan kombinasi warna pastel dan warna hangat.
- b. Koridor yang ada di dalam bangunan tidak hanya digunakan sebagai sirkulasi namun dapat digunakan untuk berkumpul dalam skala kecil dengan penambahan kursi.



Gambar 16 Koridor Bangunan Hunian
(Sumber: Sketsa Pribadi, 2024)

- c. Disediakan dinding yang penuh dengan tempelan kertas. Pada dinding ini anak marginal dapat mengungkapkan perasaannya lewat tulisan.



Gambar 17 Dinding Tempelan Kertas
(Sumber: Sumber: Sketsa Pribadi, 2024)

- d. Dinding pada beberapa ruang dilapisi dengan *wall pad* untuk memberikan suasana yang lebih menarik.



Gambar 18 Wall Pad
(Sumber: Sketsa Pribadi, 2024)

3.8.2 Eksterior

Penggunaan warna pastel dan warna cerah pada *secondary skin facade* bangunan rumah singgah. Dengan penggunaan warna pada *fasade* yang bervariasi, anak-anak akan tertarik untuk memasuki rumah singgah.



Gambar 19 Fasade Bangunan Pendidikan
(Sumber: Sketsa Pribadi, 2024)

3.9 Analisa dan Konsep Struktur & Utilitas

3.9.1 Konsep Struktur Bangunan

a. Sub Struktur

Pondasi yang akan dipakai untuk bangunan rumah singgah adalah pondasi tiang pancang. Selain menggunakan pondasi tiang pancang, rumah singgah juga menggunakan kombinasi pondasi batu kali dan footplat.

b. Super Struktur

Pada rumah singgah struktur bagian tengah yang dipakai adalah sistem struktur rangka. Struktur rangka terdiri dari balok, kolom, dan pelat

c. Upper Struktur

Rumah Singgah berada di Kabupaten Gunungkidul yang memiliki iklim tropis, maka dari itu diperlukan atap yang memiliki ketahanan saat musim kemarau dan hujan. Atap yang dipilih dalam perancangan rumah singgah adalah atap perisai/ limasan. Rumah singgah ini juga menggunakan atap dengan material *green roof* atau atap hijau

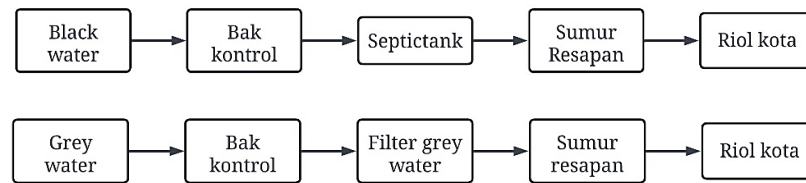
3.9.2 Konsep Utilitas Bangunan

a. Air Bersih



Gambar 20 Skema Sistem Air Bersih
(Sumber: Analisis Pribadi, 2024)

b. Air Kotor



Gambar 21 Skema Sistem Black Water dan Grey Water
(Sumber: Analisis Pribadi, 2024)

c. Air Hujan

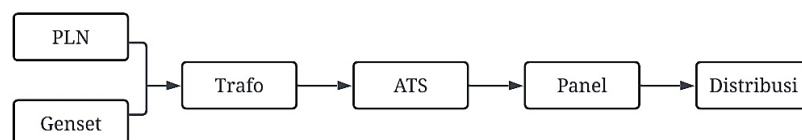


Gambar 22 Skema Sistem Air Hujan
(Sumber: Analisis Pribadi, 2024)

d. Proteksi Kebakaran

Alat proteksi kebakaran yang akan digunakan pada rumah singgah adalah *smoke detector*, sprinkler, hydran, dan APAR. Selain itu di luar bangunan juga diletakkan hydran halaman dan hydran siamese.

e. Jaringan Listrik



Gambar 23 Skema Sistem Jaringan Listrik
(Sumber: Analisis Pribadi, 2024)

4. PENUTUP

Proyek perancangan Rumah Singgah Anak Marginal Berbasis Kesenian di Gunungkidul Yogyakarta dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku ini bertujuan untuk menciptakan sebuah tempat yang tidak hanya memberikan perlindungan fisik tetapi juga mendukung perkembangan emosional dan kognitif anak marginal. Berdasarkan analisis yang dilakukan, perancangan rumah singgah ini mencakup berbagai fasilitas yang

mendukung hak-hak dasar anak, seperti hunian, pendidikan, pelatihan kesenian, dan pelayanan kesehatan.

Melalui pendekatan arsitektur perilaku, desain bangunan dirancang untuk mendukung aktivitas anak marginal dan menciptakan lingkungan yang nyaman, aman, dan inspiratif. Bentuk bangunan, penggunaan warna, pengaturan pencahayaan, dan penghawaan dipilih dengan mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan khusus anak-anak ini. Adanya fasilitas seni diharapkan dapat menjadi media terapi dan ekspresi diri bagi anak-anak yang mengalami trauma atau kesulitan dalam mengomunikasikan perasaan mereka.

Secara keseluruhan, diharapkan rumah singgah ini dapat menjadi tempat yang membina, mengasah, dan mengembangkan potensi anak-anak marginal, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi individu yang lebih baik dan memiliki masa depan yang lebih cerah. Dengan penerapan konsep arsitektur perilaku, rumah singgah ini juga diharapkan dapat menjadi model bagi perancangan fasilitas serupa di daerah lain, yang bertujuan untuk memberikan perlindungan dan pemberdayaan bagi kelompok marginal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aiyuda, N. (2019). ART THERAPY. *Nathiqiyah-Jurnal Psikologi Islam Vol 2 No 1*.
- Kadeli, Mauliani, L., & Nur'aini, R. D. (2018). Penerapan Konsep Arsitektur Perilaku Pada Pusat Komunitas Anak Jalanan Berbasis Kewirausahaan dan Kesenian di Jakarta. *Jurnal Arsitektur PURWARUPA Volume 2 No 2*.
- Oktaviani, S., Riva'ie, W., & Salim, I. (2014). PENANGANAN ANAK JALANAN OLEH RUMAH SINGGAH RUMAH KASIH SERAMBI SALOMO. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK) Vol 3, No 11 (2014): Nopember 2014*.
- Rahmah, V. M., Arifah, I. M., & Widyastuti, C. (2021). Penanganan Kondisi Traumatik Anak Korban Kekerasan Seksual Menggunakan Art Theraphy: Sebuah Kajian Literatur. *Acta Islamica Counsesnia: Counselling Research and Applications Vol. 1, No. 1(2021), pp. 1-12*.
- Sari, D. P., & Sumarti, T. (2017). ANALISIS EFEKTIVITAS PROGRAM PEMBERDAYAAN ANAK JALANAN DI RUMAH SINGGAH TABAYUNKECAMATAN CIBINONG, KABUPATEN BOGOR. *Jurnal Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat [JSKPM], Vol. 1 (1): 29-42*.

Sarifudin, M. M., Musthofa, A. M., & Shodiq, J. (2023). Kewajiban Ḥaḍānah pada Anak Terlantar di Indonesia Perspektif Hukum Islam. *The Indonesian Journal of Islamic Law and Civil Law* Vol. 4, No. 2, Oktober, 2023, ISSN. 2809-3402.