

ABSTRAK

Perancangan karya tugas akhir merupakan persyaratan wajib untuk mahasiswa tingkat akhir Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha, Bandung. Karya tugas akhir diharapkan mampu menjadi solusi dari permasalahan yang terjadi di masyarakat. Salah satu permasalahan tersebut adalah masih banyaknya jumlah anak jalanan yang terlantar di jalanan. Oleh karena itu dibutuhkan fasilitas rumah singgah yang layak untuk merawat anak-anak jalanan. Rumah singgah bukan sekedar tempat tinggal sementara melainkan tempat anak jalanan meningkatkan perilaku yang identik dengan image anak jalanan itu sendiri menjadi lebih baik.

Perilaku merupakan aktivitas atau tindakan yang menunjukkan karakteristik atau identitas seseorang maupun kelompok tertentu. Kelompok anak jalanan merupakan kelompok sosial yang memiliki perilaku khas, yang dijadikan identitas oleh masyarakat sekitarnya. Perilaku khas anak jalanan tersebut juga dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya.

Solusi desain pada perancangan Rumah Singgah Anak Jalanan di Bandung menerapkan konsep “Uptittute”. Konsep tersebut digambarkan melalui pemilihan warna, bentuk, dan tekstur ke dalam perancangan interior untuk mendorong anak jalanan berperilaku lebih baik. Penerapan konsep didominasi oleh warna dingin dan material yang berkesan unfinished untuk menciptakan suasana disiplin namun tetap tenang dan nyaman bagi anak jalanan.

Berdasarkan uraian di atas maka perancangan dibuat untuk mendukung peningkatan perilaku anak jalanan. Dari perancangan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa aspek perilaku berperan penting bagi anak jalanan untuk mengurangi jumlah anak terlantar di jalanan.

Kata kunci: anak jalanan, tempat pembinaan, perilaku

ABSTRACT

The design work is a mandatory requirement for their final year of Interior Design Faculty of Art and Design Maranatha Christian University, Bandung. The final project work is expected to be the solution of the problems that occur in social life. One of the problems is the large number of street children abandoned on the streets. Therefore, it needs proper shelter facilities for caring the street children. This shelter is not just a temporary shelter but a place where the street children can improve their attitudes which identically be the image of street children themselves become well.

The behavior of an activity or action that shows the characteristics or identity of a person or particular group. Group of street children is a social group that has the typical behavior, which is used as the identity by the surrounding community. The typical attitudes of the street children is also affected by the surrounding environment.

The design solutions in the design of The Street Children Shelter in Bandung apply the "Uptittute" concept. The concept is illustrated by the selection of colors, shapes, and textures into the interior design to encourage street children to behave better. The application of the concept is dominated by cold colors and unfinished look material to create a discipline atmosphere but still calm and comfortable for the street children.

Based on the description above, the design is made to support the better behavior for the street children. That behavioral aspects play an important role for the street children to reduce the number of abandoned children in the streets.

Keywords: street children, development, attitude

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
 BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Perancangan	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Ide/ Gagasan Perancangan	3
1.4 Rumausan Masalah	3
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.7 Ruang Lingkup Perancangan	4
1.8 Sistematika Perancangan	5

BAB 2 TEORI ANAK JALANAN DAN RUMAH SINGGAH

2.1	Pendahuluan	7
2.2	Anak Jalanan	7
2.2.1	Kategori Anak Jalanan	8
2.3	Rumah Singgah	10
2.3.1	Fungsi Rumah Singgah.....	11
2.3.2	Tujuan Rumah Singgah	12
2.3.3	Prinsip-Prinsip Rumah Singgah.....	12
2.3.4	Alur Pelayanan.....	16
2.4	<i>Upcycle</i>	17
2.4.1	Sejarah <i>Upcycle</i>	17
2.4.2	Perbedaan <i>Upcycle</i> dan <i>Recycle</i>	18
2.5	Attitude.....	19
2.6	Standar Ergonomi Ruang	19
2.6.1	Ruang Makan	20
2.6.2	<i>Art-Craft Shop</i>	20
2.6.3	Kantor.....	21
2.6.4	<i>Mini Library</i>	21
2.6.5	Area Berkumpul	22
2.6.6	<i>Workshop</i>	23
2.7	Studi Banding	6
2.7.1	Pangarap <i>Foundation</i>	23
2.7.2	Rumah Singgah Sanggar Waringin	31
2.7.3	Rumah Singgah Bina Anak Pertiwi	36

BAB 3 DESKRIPSI DAN PROGRAMMING PERANCANGAN INTERIOR

3.1	Deskripsi Objek	39
3.2	Deskripsi <i>Site</i> dan Bangunan	39
3.2.1	Analisa Tapak	39
3.2.2	Analisa bangunan	41
3.3	Analisa Pengguna (<i>User</i>)	43
3.3.1	Identifikasi <i>User</i>	44
3.3.2	Struktur Organisasi	46
3.3.3	Job Desk	46
3.3.4	Tabel Kebutuhan Ruang	48
3.3.5	Flow Activity	51
3.4	Analisa Fungsi	52
3.5	Fasilitas/ fungsi ruang	53
3.5.1	Fasilitas/fungsi Ruang	53
3.5.2	Jam Operasional	56
3.6	Konsep	58
3.6.1	Konsep Utama	58
3.6.2	Matriks Kedekatan Ruang	69
3.6.3	Zoning/ Blocking	70
3.7	Sketsa Ruang	72

BAB 4 KONSEP UPTITUDE

4.1	Penerapan dalam Desain Interior	73
4.2	Konsep Desain	79

4.3	Konsep Ruang dan Bentuk.....	87
4.4	Konsep Furnitur	91
4.5	Gambar Perspektif Denah Khusus	92

BAB 5 KESIMPULAN	99
-------------------------------	----

DAFTAR PUSTAKA	xviii
-----------------------------	-------



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Lambang Upcycle	18
Gambar 2.3. Standar Ergonomi Area Makan.....	20
Gambar 2.4. Standar Ergonomi Area Kerja Kerajinan Tangan	21
Gambar 2.5. Standar Ergonomi Kantor.....	21
Gambar 2.6. Standar Ergonomi Area Duduk.....	22
Gambar 2.7. Pangarap Foundation.....	25
Gambar 2.8. Program Komunitas Pangarap Foundation	27
Gambar 2.9. Program Livelihood Pangarap Foundation	28
Gambar 2.10. Program Pendidikan Pangarap Foundation	29
Gambar 2.11. Program Kepemudaan Pangarap Foundation.....	30
Gambar 2.12. Caring Services Pangarap Foundation	30
Gambar 2.13. Healing Services Pangarap Foundation.....	31
Gambar 2.14. Teaching Services Pangarap Foundation	31
Gambar 2.15. Fasad Sanggar Waringin	32
Gambar 2.16. Bapak Ana Sumarna.....	32
Gambar 2.17. Lantai Atas Sanggar Waringin	34
Gambar 2.18. Ruang Membaca Sanggar Waringin	35
Gambar 2.19. Pemakaian Bahan Bekas	35
Gambar 2.20. Rumah Singgah Bina Anak Pertiwi	36
Gambar 2.21. Anak-anak Rumah Singgah Bina Anak Pertiwi	37
Gambar 2.22. Ruang Berkumpul Rumah Singgah Bina Anak Pertiwi	38

Gambar 3.1. Anak Jalanan	44
Gambar 3.2. Anak-anak bermain	60
Gambar 3.4. Bentuk Lingkaran dan Persegi	61
Gambar 3.5. Ritme	62
Gambar 3.6. Warna Komplementer	63
Gambar 3.7. Warna Biru Pada Interior	63
Gambar 3.8. Warna Orange Pada Interior	64
Gambar 3.9. Warna Putih Pada Interior	65
Gambar 3.10. Konsep Material	66
Gambar 3.11. Konsep Furniture	67
Gambar 3.12. Cahaya	67
Gambar 3.13. Jenis-jenis Cahaya	68
Gambar 3.14. Zoning/Blocking Lantai Dasar	71
Gambar 3.15. Zoning/Blocking Lantai 2	36
Gambar 3.16. Sketsa Ide Ruang <i>Workshop</i>	72
Gambar 3.17. Sketsa Ide Ruang Kantor	72
Gambar 4.1. Lokasi Bangunan	73
Gambar 4.2. Lokasi Bangunan	73
Gambar 4.3. Denah General Lantai Dasar	75
Gambar 4.4. Denah General Lantai 2	75
Gambar 4.5. Denah Khusus 1	76
Gambar 4.6. Denah Khusus 2	76
Gambar 4.8. Potongan Khusus 1	78
Gambar 4.9. Potongan Khusus 2	79

Gambar 4.10. Potongan Ruang Tamu	81
Gambar 4.11. Potongan <i>Mini Library</i>	82
Gambar 4.12. Denah Ruang Kesehatan	83
Gambar 4.13. Denah Ruang Makan	84
Gambar 4.14. Titik Lampu Ruang <i>Workshop</i>	85
Gambar 4.15. Denah dan Potongan Shop	86
Gambar 4.16. Denah Pola lantai dan Potongan Ruang TV	86
Gambar 4.17. Denah Pola lantai dan Potongan Ruang Kantor	87
Gambar 4.18. Bentuk Ruang TV	88
Gambar 4.19. Bentuk <i>Mini Library</i>	88
Gambar 4.20. Bentuk Ruang Kesehatan	89
Gambar 4.21. Bentuk Ruang <i>Workshop</i>	90
Gambar 4.22. Bentuk Ruang <i>Shop</i>	90
Gambar 4.23. Bentuk Ruang TV	91
Gambar 4.24. Bentuk Ruang Kantor	91
Gambar 4.25. Konsep Furniture	92
Gambar 4.26. Perspektif Ruang Kesehatan	92
Gambar 4.27. Perspektif Ruang TV	93
Gambar 4.28. Perspektif Drop Ceiling	93
Gambar 4.29. Bentuk Ruang TV	93
Gambar 4.30. Warna Hangat Pada Ceiling dan Furniture	94
Gambar 4.31. Ritme Pada Ruang Makan	95
Gambar 4.32. Ritme Pada Ruang Kesehatan	95
Gambar 4.33. Ritme Pada Ruang Tamu	96

Gambar 4.34. *Indirect Lamp* Pada Ruang Makan..... 97

Gambar 4.35. *Indirect Lamp* Pada *Mini Library*..... 98



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1. Alur Pelayanan Rumah Singgah	17
Bagan 2.2. Struktur Organisasi Pangarap Foundation	26
Bagan 3.1. Struktur Organisasi Rumah Singgah.....	47
Bagan 3.2. Konsep	59
Bagan 3.3. Matriks Kedekatan Ruang	60



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Data PMKS Bandung 2012.....	1
Tabel 2.1. Ciri Fisik dan Psikis Anak Jalanan	9
Tabel 3.1. Analisa Tapak	40
Tabel 3.2. Analisa Bangunan	41
Tabel 3.3. Tabel Kebutuhan Ruang	49
Tabel 3.4. Jadwal Kegiatan Rumah Singgah	56
Tabel 3.5. Jadwal Kegiatan Rumah Singgah	57
Tabel 3.6. Jadwal Kegiatan Rumah Singgah	57



