

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan

Masalah anak jalanan adalah salah satu permasalahan yang selalu muncul di kota-kota besar. Salah satu kota besar dengan permasalahan anak jalanan tersebut adalah Bandung. Renstra (Rencana Strategi) Dinas Sosial Kota Bandung 2013-2018 menyebutkan berbagai permasalahan anak jalanan yang berkembang di Kota Bandung masih relative tinggi, hal ini terlihat pada masih tingginya jumlah anak jalanan di Kota Bandung sebagai berikut :

**Data Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial (PMKS)
Di Kota Bandung pada Tahun 2012**

No	Jenis PMKS	Jumlah
1	Anak Balita Terlantar	354 org
2	Anak Terlantar	5.848 org
3	Anak Berhadapan dengan Hukum	57 org
4	Anak Jalanan	2.162 orang
5	Penyandang Disabilitas Anak	1.060 org
6	Anak yang Memerlukan Perlindungan Khusus	151 org
7	Lanjut Usia Terlantar	2.108 org
8	Penyandang Disabilitas	5.069 org
9	Tuna Susila	319 org
10	Gelandangan	618 org
11	Pengemis	766 org
12	Pemulung	388 org
13	Kelompok Minoritas	153 org
14	Bekas warga binaan lembaga pemasyarakatan	153 org
15	Orang dengan HIV/Aids	2.690 org
16	Korban penyalahgunaan Napza	103 org
17	Pekerja migran bermasalah sosial	17 org
18	Korban bencana alam	111 org
19	Korban bencana sosial	-
20	Perempuan rawan sosial ekonomi	3.487 org
21	Keluarga Miskin	78.751 KK

Tabel 1.1. Data PMKS Bandung 2012

Sumber: Dinas sosial kota Bandung

Data dari Dinas Sosial Bandung di atas menyebutkan bahwa jumlah total jumlah penyandang masalah kesejahteraan sosial pada tahun 2012 adalah 31.442 orang dan 84.960 KK. Salah satunya adalah anak jalanan dengan jumlah 2.162. orang.

Permasalahan anak jalanan (anak turun ke jalan) menjadi masalah sosial yang dapat mengganggu lingkungan sosial sekitar. Salah satu penyebab anak jalanan tinggal di jalanan adalah latar belakang keluarga, ekonomi dan tingkat pendidikan yang rendah. Hal-hal tersebut menyebabkan anak jalanan menjadi pengemis, preman, dan gelandangan. Anak jalanan yang sebagian besar adalah anak-anak dengan usia produktif tidak seharusnya berada di jalan. Anak-anak dengan usia tersebut umumnya melaksanakan kegiatan pendidikan dan melakukan hal positif yang bermanfaat bagi dirinya dan orang lain. Salah satu penyebab lainnya adalah lingkungan sosial. Lingkungan sosial membentuk karakteristik anak jalanan yang identik dengan sifat keras dan kasar, sensitive terhadap lingkungan dan masyarakat baru.

Permasalahan anak jalanan menjadi permasalahan penting yang harus diperhatikan karena dapat mempengaruhi lingkungan sekitar. Anak jalanan dengan tingkat kemampuan rendah namun memiliki kebutuhan yang pendidikan dan pangan yang harus terpenuhi menjadi tanggung jawab pemerintah. Tanggung jawab pemerintah terhadap kondisi anak jalanan harus berjalan sesuai dengan peraturan dalam undang-undang. Namun meningkatnya jumlah anak jalanan tidak sebanding dengan wadah untuk menampung anak jalanan. Oleh karena itu perlu adanya perancangan tempat untuk memfasilitasi anak jalanan dalam aspek pendidikan, pembinaan personal dan program pendampingan untuk memperbaiki karakter anak jalanan, dan juga program pengembangan diri.

Rumah Singgah adalah salah satu wadah yang menampung anak jalanan untuk melakukan kegiatan yang positif. Di dalam rumah singgah tersebut anak jalanan dapat singgah, belajar, bermain, mengembangkan bakat, mendapatkan pembinaan karakter, dan mendapatkan perlindungan. Semua kegiatan yang dilakukan di rumah singgah tersebut menjadi bekal positif untuk kepentingan

meraka. Permasalahan yang timbul adalah rumah singgah di Bandung tidak memiliki fasilitas yang dibutuhkan anak jalanan. Besaran ruang yang tidak memadai menjadi masalah utama rumah singgah anak di Bandung.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang ada adalah sarana pendidikan dan pengembangan diri bagi anak jalanan yang tidak memadai disertai dengan fasilitas ruang yang kurang dan kebutuhan ruang yang tidak sesuai dengan kebutuhan aktivitas. Perancangan rumah singgah ini diharapkan dapat menyadarkan anak jalanan akan masa depan dengan menjadi anak jalanan dengan karakter yang lebih positif untuk melakukan kegiatan yang lebih positif dan berguna bagi dirinya sendiri maupun masyarakat sekitar.

1.3 Ide/Gagasan Konsep

Rumah singgah yang dirancang untuk anak jalanan ini bertujuan untuk memberikan wadah bagi anak jalanan untuk berkumpul, bermain, belajar tentang segala hal terutama untuk mendorong anak jalanan berperilaku positif, dan mengembangkan kemampuan melalui kegiatan keterampilan keramik. Secara visual, perancangan rumah singgah ditujukan untuk mendorong anak jalanan berperilaku bersih, bersahabat, mandiri dan berpendidikan. Perancangan rumah singgah dibuat dengan sirkulasi besar untuk menunjang kegiatan dan jumlah anak jalanan yang besar. Hal ini juga merupakan bentuk penyesuaian perancangan dengan kebiasaan anak jalanan bermain di jalan. Rumah singgah juga dirancang dengan penggunaan warna hangat sebagai aksent. Untuk menunjang seluruh aktivitas tersebut maka rumah singgah dirancang dengan konsep *Up-titude*. *Up-titude* merupakan gabungan dari kata *Upcycle*, *attitude*, dan *aptitude*. *Up-titude* dirancang dengan memanfaatkan barang-barang bekas yang sudah ada yang diperbaharui kembali menjadi furniture.

1.4 Rumusan Masalah

Dalam merancang sebuah Pusat Pendidikan Anak Jalanan, ada beberapa masalah yang perlu diperhatikan, yaitu:

1. Bagaimana merancang interior rumah singgah dapat mendorong perilaku bersih, ramah, mandiri, dan berpendidikan untuk anak jalanan di Bandung?
2. Bagaimana merancang program ruang untuk fasilitas penunjang yang dibutuhkan untuk anak jalanan di Bandung?
3. Bagaimana menerapkan konsep Uptitude pada perancangan interior rumah singgah anak jalanan di Bandung?

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan Perancangan Interior Rumah Singgah Anak Jalanan :

1. Merancang interior rumah singgah yang dapat mendorong perilaku bersih, ramah, mandiri, dan berpendidikan untuk anak jalanan di Bandung.
2. Merancang program ruang untuk fasilitas penunjang yang dibutuhkan untuk anak jalanan di Bandung.
3. Menerapkan konsep Up-titude pada perancangan interior rumah singgah anak jalanan di Bandung.

1.6 Manfaat Perancangan

Berikut ini manfaat dari perancangan rumah singgah anak jalanan di kota Bandung, yaitu:

1. Mewadahi aktivitas positif anak jalanan
2. Meningkatkan kualitas hidup anak jalanan
3. Meningkatkan kepedulian kepada anak jalanan

1.7 Ruang Lingkup Perancangan

Adapun lingkup perancangan dalam proyek ini adalah:

Membuat perancangan desain interior rumah singgah anak jalanan di Bandung dengan fasilitas sebagai berikut:

1. Fasilitas Pendidikan
 - a. Ruang Belajar
2. Fasilitas Hiburan
 - a. Ruang TV
3. Fasilitas Hunian

- a. Ruang Tamu
 - b. Ruang Tidur
 - c. Ruang Tidur Pembina
 - d. Ruang Makan
 - e. Ruang Ibadah
 - f. Kamar Mandi
 - g. Ruang Jemur Pakaian
4. Fasilitas Informasi
- a. Ruang Kantor
 - b. *Mini Library*
 - c. Ruang konseling
5. Fasilitas Tambahan
- a. Fasilitas kesehatan
 - b. Fasilitas keterampilan
 - c. Fasilitas jual beli

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan sebagai kerangka Perancangan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang Perancangan, identifikasi masalah, ide/gagasan perancangan, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat perancangan, ruang lingkup perancangan, sistematika penulisan. Secara garis besar bab ini merangkum seluruh isi dari Perancangan yang dilakukan sehingga pembaca dapat memahami dengan mudah secara garis besar.

BAB II ANAK JALANAN DAN RUMAH SINGGAH

Membahas tentang teori dasar dan definisi anak jalanan, rumah singgah. Terdapat pula data studi banding rumah singgah sanggar waringin, HDCI-Robbani, Bina Anak Pertiwi

BAB III DESKRIPSI DAN PROGRAM PERANCANGAN RUMAH SINGGAH ANAK JALANAN

Menjelaskan analisa lokasi bangunan, data-data dan deskripsi proyek yang akan dibuat, analisa user, fungsi ruang, kebutuhan ruang, dan konsep.

BAB IV KONSEP UPTITUDE

Menjelaskan konsep Uptitude dan penerapannya dalam desain interior. Menjelaskan konsep bentuk, pola, warna, material, tekstur, dan pencahayaan pada desain interior.

BAB V KESIMPULAN

Menjelaskan kesimpulan dari semua keputusan desain dengan menggunakan konsep Uptitude yang menjawab rumusan masalah.

