

PERANCANGAN RUMAH KREATIF ANAK JALANAN DI KOTA SEMARANG DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU

LAPORAN PENGEMBANGAN KONSEP TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam



Disusun Oleh:

Fadlilah Syarifatul Maghfiroh

2004056043

PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM

FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fadlilah Syarifatul Maghfiroh

NIM : 2004056043

Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Menyatakan bahwa Laporan Pengembangan Konsep Tugas Akhir dengan Judul : **“Perancangan Rumah Kreatif Anak Jalanan Di Kota Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku”** adalah hasil penulisan saya sendiri, sejauh yang saya ketahui tidak terdapat karya maupun pendapat yang pernah ditulis kecuali yang disebutkan pada daftar pustaka.

Semarang, 13 Desember 2024



Fadlilah Syarifatul M

NIM. 2004056043

LEMBAR PENGESAHAN

Naskah tugas akhir ini :

Judul : Perancangan Rumah Kreatif Anak Jalanan Di Kota Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku
Penulis : Fadlilah Syarifatul Maghfiroh
NIM : 2004056043
Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam
Fakultas : Ushuluddin dan Humaniora

Telah diujikan dalam sidang tugas akhir oleh Dewan Penguji Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam bidang keilmuan Ilmu Seni dan Arsitektur Islam.

Semarang, 24 Desember 2024

DEWAN PENGUJI


Ketua Sidang
Dr. Zainul Adzfar, M.Ag
NIP. 197308262002121002

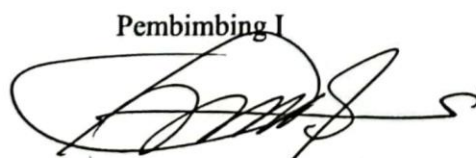

Sekretaris Sidang
Miftahul Khairi, M.Sn
NIP. 199105282018011002

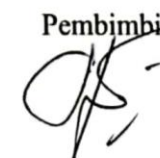
Penguji I

Alifiano Rezka Adi, M.Sc
NIP. 199109192019031016

Penguji II

Didung Putra Pamungkas, M.Sn
NIP. 199006122019031011

Pembimbing I

Abdullah Ibnu Thalhah, M.Pd
NIP. -

Pembimbing II

Shofiyah Nurmasari, M.T
NIP. 198406282019032006

NOTA PEMBIMBING

Lampiran : -

Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Yth. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
UIN Walisongo Semarang
Di Semarang

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara :

Nama : Fadlilah Syarifatul Maghfiroh

NIM : 2004056043

Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Judul Skripsi : Perancangan Rumah Kreatif Anak Jalanan Di Kota Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku

Dengan ini saya mohon dengan hormat agar skripsi tersebut dapat segera di munaqosahkan.

Demikian yang dapat saya sampaikan. Atas perhatiannya saya sampaikan terimakasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pembimbing I

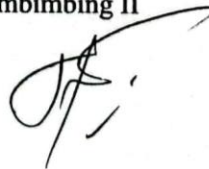


Abdullah Ibnu Thalbah, M.Pd

NIP. -

Semarang, 13 Desember 2024

Pembimbing II



Shofiyah Nurmasari, M.T

NIP. 198406282019032006

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk orang-orang yang penulis sayangi dan cintai, yang telah memberikan penulis dukungan dan doa. Orang-orang yang selalu menemani, mendoakan, dan mendukung penuh perjuangan penulis, antara lain:

1. Teruntuk diri sendiri yang selalu membersamai, terus ingin belajar dan bertahan hingga sekarang ini.
2. Kedua orang tua tersayang Bapak Sumarno dan Ibu Farida Kurniawati yang selalu memberikan doa, cinta, dukungan dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan oleh apapun dan siapapun, kedua saudara yang senantiasa memberikan canda tawa dan cinta serta keluarga di rumah yang selalu menjadi penyemangat penulis.
3. Almamater UIN Walisongo Semarang Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam Fakultas Ushuluddin dan Humaniora.

MOTTO

“setiap kita adalah pelaut bagi samudranya masing-masing, jangan berhenti jadi baik”

ABSTRAK

Kota Semarang merupakan salah satu kota yang berupaya mengintegrasikan prinsip pembangunan berkelanjutan (SDGs) sebagai indikator dalam pembangunan. Namun, layaknya kota-kota besar kota Semarang tidak terlepas dari masalah sosial terutama masalah anak, salah satu masalahnya adalah anak jalanan. Pemerintah kota Semarang melakukan perlindungan anak jalanan di rumah singgah RPSA serta turut melibatkan organisasi sosial untuk penanganan. Namun kenyataannya kondisi tersebut belum optimal dalam penanganan anak jalanan, belum optimalnya implementasi program dan singkatnya masa pembinaan (kontinuitas program), program-program yang diberikan seringkali membuat jenuh, serta belum adanya wadah untuk kegiatan lanjutan seperti bimbingan, pelatihan ketrampilan, kewirausahaan. Rumah Kreatif Anak Jalanan dengan Konsep Pendekatan Arsitektur Perilaku bertujuan sebagai wadah bagi anak jalanan belajar, mengembangkan kreativitas, mengasah skill keterampilan, dan bermain serta tempat berkolaborasi komunitas sosial dengan menciptakan lingkungan binaan yang disesuaikan dengan perilaku penggunanya, dan memberikan kenyamanan fisik dan psikologis melalui desain arsitektur, ruang dalam, ruang luar, dan sirkulasi. Metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini menggunakan metode kualitatif dengan mengkaji beberapa studi literatur, studi preseden, dan dokumentasi. Pengolahan data atau analisis menggunakan analisis dalam ilmu arsitektur yakni analisis tapak, analisis pengguna, analisis ruang, analisis bentuk, analisis struktur, dan analisis utilitas. Dari analisis-analisis tersebut akan menghasilkan sintesis atau konsep berupa konsep dasar, konsep tapak, konsep bentuk, konsep ruang, konsep struktur, dan konsep utilitas.

Kata Kunci : Kota Semarang, Anak Jalanan, Rumah Kreatif, Arsitektur Perilaku

ABSTRACT

Semarang City is one of the cities that seeks to integrate the principles of sustainable development (SDGs) as an indicator in development. However, like big cities, Semarang City is not free from social problems, especially children's problems, one of which is street children. The Semarang City Government protects street children in the RPSA shelter and also involves social organizations for handling. However, in reality, these conditions are not optimal in handling street children, the implementation of the program is not optimal and the short coaching period (program continuity), the programs provided are often boring, and there is no forum for follow-up activities such as guidance, skills training, entrepreneurship. The Creative House for Street Children with the Behavioral Architecture Approach Concept aims to be a place for street children to learn, develop creativity, hone skills, and play as well as a place for social community collaboration by creating a built environment that is adjusted to the behavior of its users, and provides physical and psychological comfort through architectural design, interior space, exterior space, and circulation. The method used in compiling this report is to review several literatures, precedent studies, and documentation. Data processing or analysis using analysis in architectural science, namely site analysis, user analysis, space analysis, form analysis, structure analysis, and utility analysis. From these analyses will produce synthesis or concepts in the form of basic concepts, site concepts, form concepts, space concepts, structure concepts, and utility concepts.

Keywords: Semarang City, Street Children, Creative Houses, Behavior Architecture

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim, segala puji dan syukur bagi tuhan yang Maha Esa Allah SWT yang telah memberikan nikmat rezeki, kesehatan, waktu untuk bisa menyelesaikan penyusunan laporan pengembangan konsep tugas akhir yang berjudul "Perancangan Rumah Kreatif Anak Jalanan Di Kota Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku". Tuntasnya penyusunan laporan ini juga tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menghaturkan hormat dan rasa terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang Prof. Dr. Nizar, M.Ag.
2. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang Dr. H. Mokh. Sya'roni, M.Ag.
3. Ketua program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam, Dr. Zainul Adzfar, M.Ag yang telah memberikan pengarahan semasa perkuliahan.
4. Seluruh Dosen Ilmu seni dan Arsitektur Islam UIN Walisongo, yang telah memberikan ilmu dan tidak lelah mengajar serta mendidik semasa perkuliahan.
5. Dosen Pembimbing, Bapak Abdullah Ibnu Thalhah dan Ibu Shofiyah Nurmasari yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam proses penyusunan laporan pengembangan konsep tugas akhir.
6. Kedua orang tua tersayang Bapak Sumarno dan Ibu Farida Kurniawati yang selalu memberikan doa, cinta, dukungan dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan oleh apapun dan siapapun, kedua saudara yang senantiasa memberikan canda tawa dan cinta serta keluarga di rumah yang selalu menjadi penyemangat penulis.
7. Seseorang yang telah hadir, menemani, memberikan semangat, dukungan dan mendengarkan cerita penulis selama proses penulisan.
8. Teman-teman, kakak-kakak dan semua yang kebersamaian.
9. Teman-teman archaskara, anniswa girls, kos al-asna, knn 45 posko bojonggede dan organisasi yang telah kebersamaian penulis selama perkuliahan dan memberikan pengalaman yang tidak terlupakan.

Penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga saran dan kritik yang konstruktif pembaca sangat diharapkan oleh penulis. Dalam penulisan kali ini penulis berharap tugas akhir ini dapat memberi pengetahuan dalam membacanya dan dapat mengambil sedikit banyaknya dalam penulisan.

Semarang, 9 Desember 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Fadlilah Syarifatul M', written over a light gray rectangular background.

Fadlilah Syarifatul M
NIM. 2004056043

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ivi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Pengertian Judul	1
1.2 Latar Belakang	1
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Sasaran	4
1.4.1 Tujuan	4
1.4.2 Sasaran	4
1.5 Lingkup Pembahasan	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
1.7 Keaslian Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Pengertian Objek Bangunan.....	8
2.1.1 Anak Jalanan.....	8
2.1.2 Rumah Kreatif.....	13
2.2 Tinjauan Standar Ruang	16
2.3 Tinjauan Pendekatan	20
2.3.1 Pengertian arsitektur perilaku	20
2.3.2 Teori dan faktor.....	20
2.3.3 Prinsip perancangan arsitektur.....	22
2.4 Studi Preseden	23
BAB III METODE PERANCANGAN.....	33
3.1 Ide Perancangan	33

3.1.1	Identifikasi Masalah.....	33
3.1.2	Tujuan Perancangan.....	35
3.2	Lokasi Perancangan.....	35
3.3	Pengumpulan Data	35
3.2.1	Data Primer	35
3.2.2	Data Sekunder.....	35
3.4	Analisis Data Perancangan.....	35
3.5	Sintesis / Konsep	36
3.6	Alur Pikir.....	38
BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN		39
4.1	Lokasi Eksisting Site.....	39
4.2	Pemilihan Site	39
4.3	Analisis Site.....	41
4.4	Analisis Program Ruang.....	48
4.5	Analisis Tema	55
BAB V DRAF KONSEP PERANCANGAN		62
5.1	Tahap Awal Pengembangan.....	62
5.2	Zonning	62
5.3	Gubahan massa.....	63
5.4	Kesimpulan.....	63
DAFTAR PUSTAKA		65

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 1.1 Keaslian Penulisan.....</i>	<i>5</i>
<i>Tabel 2.1 Ciri fisik dan psikis anak jalanan</i>	<i>10</i>
<i>Tabel 2.2 Kesimpulan studi preseden</i>	<i>30</i>
<i>Tabel 3.1 Data Anak Jalanan.....</i>	<i>33</i>
<i>Tabel 4.1 Pemilihan site.....</i>	<i>39</i>
<i>Tabel 4.2 Besaran ruang dalam.....</i>	<i>50</i>
<i>Tabel 4.3 Besaran ruang luar</i>	<i>53</i>
<i>Tabel 4.4 Zona hubungan ruang</i>	<i>54</i>

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.1 Sifat anak jalanan dan sifat ruangan yang dibutuhkan.....</i>	<i>16</i>
<i>Gambar 2.2 Meja perorangan dengan minimal jarak antar meja</i>	<i>16</i>
<i>Gambar 2.3 Jarak antar meja untuk sirkulasi pengguna</i>	<i>17</i>
<i>Gambar 2.4 Rak buku dengan beberapa tingkatan untuk beberapa pengguna</i>	<i>17</i>
<i>Gambar 2.5 Ruang kelas untuk pelajaran umum</i>	<i>17</i>
<i>Gambar 2.6 Ruang menggambar.....</i>	<i>18</i>
<i>Gambar 2.7 Ruang pengelola</i>	<i>18</i>
<i>Gambar 2.8 Sudut pandang dengan ruang pandang.....</i>	<i>19</i>
<i>Gambar 2.9 Ruang bermain</i>	<i>19</i>
<i>Gambar 2.10 Binus School</i>	<i>23</i>
<i>Gambar 2.11 Eksterior Binus School.....</i>	<i>24</i>
<i>Gambar 2.12 Interior Binus School.....</i>	<i>24</i>
<i>Gambar 2.13 Masterplan Binus School.....</i>	<i>24</i>
<i>Gambar 2.14 Siteplan Binus School</i>	<i>25</i>
<i>Gambar 2.15 JNM Bloc</i>	<i>26</i>
<i>Gambar 2.16 Open Space JNM Bloc</i>	<i>26</i>
<i>Gambar 2.17 Interior lokakarya.....</i>	<i>26</i>
<i>Gambar 2.18 ARTCOR Creative Center.....</i>	<i>27</i>
<i>Gambar 2.19 Interior ruang meeting.....</i>	<i>27</i>
<i>Gambar 2.20 Interior conference hall</i>	<i>28</i>
<i>Gambar 2.21 Interior exhibition hall.....</i>	<i>28</i>
<i>Gambar 2.22 Tampak depan ARTCOR.....</i>	<i>29</i>
<i>Gambar 2.23 Potongan ARTCOR.....</i>	<i>29</i>
<i>Gambar 2.24 Siteplan ARTCOR.....</i>	<i>29</i>
<i>Gambar 3.1 Alur Pikir</i>	<i>38</i>
<i>Gambar 4.1 Analisis site.....</i>	<i>41</i>
<i>Gambar 4.2 Analisis view masuk site</i>	<i>42</i>
<i>Gambar 4.3 Analisis view keluar site</i>	<i>42</i>
<i>Gambar 4.4 Analisis bangunan sekitar</i>	<i>43</i>
<i>Gambar 4.5 Analisis kontur site</i>	<i>44</i>
<i>Gambar 4.6 Analisis aksesibilitas.....</i>	<i>45</i>
<i>Gambar 4.7 Analisis orientasi matahari</i>	<i>46</i>

<i>Gambar 4.8 Analisis arah angin.....</i>	<i>46</i>
<i>Gambar 4.9 Analisis kebisingan</i>	<i>47</i>
<i>Gambar 4.10 Analisis vegetasi</i>	<i>48</i>
<i>Gambar 4.11 Sirkulasi aktivitas anak-anak.....</i>	<i>49</i>
<i>Gambar 4.12 Sirkulasi aktivitas pengelola.....</i>	<i>49</i>
<i>Gambar 4.13 Sirkulasi aktivitas mentor</i>	<i>49</i>
<i>Gambar 4.14 Sirkulasi aktivitas pengunjung.....</i>	<i>49</i>
<i>Gambar 4.15 Sirkulasi aktivitas komunitas</i>	<i>50</i>
<i>Gambar 4.16 Sirkulasi aktivitas petugas kebersihan dan keamanan</i>	<i>50</i>
<i>Gambar 4.17 Sirkulasi pedagang/penjual</i>	<i>50</i>
<i>Gambar 4.18 Pola hubungan zona</i>	<i>54</i>
<i>Gambar 4.19 : East China Normal University Affiliated Bilingual Kindergarten.....</i>	<i>56</i>
<i>Gambar 4.20 : The Eaves Commercial Center.....</i>	<i>57</i>
<i>Gambar 4.21 Galerry of Expansion of the American School of the Hague</i>	<i>57</i>
<i>Gambar 4.22 Inspirasi perpustakaan</i>	<i>57</i>
<i>Gambar 4.23 Jenis Tanaman</i>	<i>58</i>
<i>Gambar 4.24 Inspirasi landmark dan amphiteater</i>	<i>58</i>
<i>Gambar 4.25 Pengerjaan pondasi footplat</i>	<i>59</i>
<i>Gambar 4.26 sistem instalasi air bersih.....</i>	<i>60</i>
<i>Gambar 4.27 sistem instalasi air kotor.....</i>	<i>60</i>
<i>Gambar 4.28 diagram instalasi listrik bangunan bertingkat</i>	<i>60</i>
<i>Gambar 4.29 Alat Pemadam Api Ringan (APAR).....</i>	<i>61</i>
<i>Gambar 4.30 sistem keamanan CCTV.....</i>	<i>61</i>
<i>Gambar 5.1 zonning</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 5.2 gubahan massa</i>	<i>63</i>

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pengertian Judul

Laporan Pengembangan Konsep Tugas Akhir berjudul **“Perancangan Rumah Kreatif Anak Jalanan di Kota Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku.”** Penulis merasa perlunya wadah bagi anak jalanan belajar, mengembangkan kreatifitas, mengasah skill keterampilan, dan bermain serta tempat berkolaborasi komunitas sosial dengan memperhatikan hubungan perilaku pengguna sebagai pertimbangan dalam proses perancangan.

1.2 Latar Belakang

Pembangunan berkelanjutan atau biasa disebut Sustainable Development Goals (SDGs) adalah serangkaian tujuan yang ditetapkan oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) untuk mencapai kehidupan yang lebih baik dan berkelanjutan bagi semua orang. Terdapat 17 tujuan SDGs yang saling terkait dan saling mendukung untuk mengatasi berbagai tantangan global yang sedang dihadapi, dimana aksi di satu bidang akan mempengaruhi bidang yang lain, dan pembangunan antara sosial, ekonomi dan lingkungan harus seimbang sehingga berkelanjutan. Perlunya implementasi yang dilaksanakan secara terpadu untuk mencapai tujuan dan target SDGs.¹

Indonesia merupakan salah satu negara yang menyepakati terbentuknya SDGs. Oleh karena itu, tanggungjawab dalam mencapai tujuan SDGs pada tahun 2030 juga menjadi tanggungjawab Indonesia baik pemerintahan pusat maupun daerah. Kota Semarang merupakan salah satu kota yang berupaya mengintegrasikan prinsip pembangunan berkelanjutan sebagai indikator dalam pembangunan kota. Kota Semarang sebagai Ibu Kota Provinsi Jawa Tengah yang dapat digolongkan sebagai kota metropolitan dan dijadikan sebagai parameter kemajuan kota lain di provinsi Jawa Tengah. Namun, pada kenyataannya layaknya kota-kota besar, kota Semarang tidak terlepas dari masalah sosial terutama masalah anak, salah satu masalahnya adalah anak jalanan. Keberadaan anak jalanan tidak lepas dari pengaruh sosial budaya, pendidikan, ekonomi, dan psikologis. Keberadaan anak jalanan tidak lepas dari pengaruh sosial budaya, pendidikan, ekonomi, dan psikologis. kota Semarang.

¹ santoso tri & Ishartono Raharjo, ‘Sustainable Development Goals (SDGs) Dan Pengentasan Kemiskinan’, *Social Work Jurnal*, 6, 154–272.

Pemerintah kota Semarang merespon permasalahan anak jalanan melalui Perda Kota Semarang Nomor 5 tahun 2014 Tentang Penanganan Anak Jalanan, Gelandangan, dan Pengemis di kota Semarang. Dalam Pasal 5 ayat 1 menegaskan bahwa kebijakan penanganan anak jalanan oleh Pemerintah Kota Semarang akan dilaksanakan dalam bentuk penanganan pencegahan, rehabilitasi sosial, dan penanganan lanjut pasca rehabilitasi sosial. Tiga bentuk tindakan ini menunjukkan keseriusan Pemerintah Kota Semarang dalam mengatasi permasalahan anak jalanan.² Dinas sosial Pemuda dan olah raga kota Semarang melakukan perlindungan terhadap anak jalanan dengan menempatkan di rumah singgah RPSA (Rumah Perlindungan Sosial Anak). Namun, dalam pelaksanaan perlindungan terdapat kendala yang menyebabkan terganggunya proses perlindungan yaitu ketika anak-anak tersebut berada di penampungan sementara di tempat perlindungan anak atau RPSA merasa tidak betah dan ingin kembali ke jalanan.

Pemerintah Kota Semarang juga turut serta melibatkan organisasi sosial dan lembaga sosial untuk menangani permasalahan anak jalanan. Beberapa organisasi sosial dan lembaga sosial yang bekerjasama dengan Dinas Sosial kota Semarang sebagai disposisi pemerintah kota, antara lain adalah Rumah Pintar Bangjo, Yayasan Setara, Yayasan Pelangi, Yayasan Anantaka, dan organisasi lainnya.³ Meskipun banyak organisasi yang turut serta dalam upaya pemerintah kota Semarang dalam penanganan anak jalanan, namun pada kenyataannya kondisi tersebut belum optimal dalam penanganan anak jalanan di Kota Semarang. Belum optimalnya implementasi program dan singkatnya masa pembinaan (kontinuitas program), program-program yang diberikan seringkali membuat jenuh serta belum terdapat wadah untuk kegiatan lanjutan seperti bimbingan, pelatihan ketrampilan, kewirausahaan. Hal ini diperkuat dengan pernyataan Manager Pelaksana Yayasan Setara, Bapak Yuli. Beliau menegaskan bahwa pelaksanaan penanganan anak jalanan masih belum efektif karena pemerintah selalu cenderung untuk menyamaratakan penanganan diatas berbagai penyebab atau latar belakang permasalahan yang berbeda. Direktur Pendidikan Yayasan Anantaka Ibu Ika juga menegaskan bahwa jumlah sumber daya manusia (SDM) yang menangani anak jalanan tidak sebanding dengan jumlah anak jalanan yang ada di kota Semarang dan

² ilham khatami, 'IMPLEMENTASI PERDA KOTA SEMARANG NOMOR 5 TAHUN 2014 DALAM PENANGANAN ANAK JALANAN PERSPEKTIF TEORI MASLAHAH (Studi Di Dinas Sosial Kota Semarang)' (Universitas Islam Negeri Salatiga, 2024).

³ dewi fadoli, irsyad dan rostyarningsih, 'IMPLEMENTASI PROGRAM PENANGANAN ANAK JALANAN DI KOTA SEMARANG'.

menyebabkan efektifitas pelaksanaan razia sangat rendah bahkan cenderung tidak efektif.

Permasalahan anak jalanan menjadi salah satu tugas yang harus dipecahkan melalui program SDGs 2030. Permasalahan anak jalanan identik dengan kemiskinan dan tertinggalnya pendidikan dimana kedua hal tersebut termasuk dalam tujuan program SDGs yaitu untuk mengentas kemiskinan dan memaksimalkan pendidikan untuk semua orang. Tidak dapat dipungkiri bahwa pembangunan berkelanjutan sangat tergantung pada kualitas generasi mudanya. Anak menjadi agen perubahan untuk masa depan yang lebih baik dan mempromosikan pembangunan berkelanjutan, menjaga lingkungan, memerangi ketidaksetaraan, kemudian memastikan kehidupan yang layak bagi semua orang. Mulai dari tindakan kecil dalam kehidupan sehari-hari hingga kebijakan global, anak bisa berkontribusi dalam menciptakan perubahan positif. Penanganan masalah terkhusus anak jalanan penting untuk dilakukan dan diperhatikan, disamping hak anak mendapat perlindungan dan hak mendapatkan pendidikan yang telah dilindungi oleh Undang-Undang. Pemberdayaan anak jalanan menjadi strategis penanganan karena diharapkan mampu memenuhi kebutuhan atau hak anak jalanan yang terampas karena berkeliaran di jalan, dengan menanamkan penguasaan hak dan memberi peluang agar potensi setiap anak teridentifikasi kemudian dikembangkan.

Dalam implementasi lingkungan pemberdayaan, bekal pengetahuan dan keterampilan sangat diperlukan oleh anak jalanan guna meningkatkan potensi serta menjadikan anak jalanan untuk berdaya. Perancangan rumah kreatif bagi anak jalanan dirancang untuk meminimalisir masalah anak jalanan. Rumah kreatif memberikan kontribusi berupa pendidikan dan pengembangan kreatifitas serta nantinya akan menghasilkan karya jual melalui rumah kreatif sehingga dapat menjadi alternatif pengembangan potensi bagi anak jalanan.

Dengan menggunakan pendekatan arsitektur perilaku, rumah kreatif dirancang mengikuti pola aktifitas pengguna, menyesuaikan karakter, serta merancang ruang dengan pertimbangan unsur yang dapat mempengaruhi perilaku sehingga kebutuhan ruang dapat terpenuhi sesuai dengan perilaku pengguna.

1.3 Rumusan Masalah

- 1.3.1 Bagaimana konsep perancangan rumah kreatif anak jalanan di kota Semarang dengan memperhatikan hubungan perilaku pengguna?
- 1.3.2 Bagaimana bentuk desain rumah kreatif anak jalanan di kota Semarang dengan pendekatan arsitektur perilaku?

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

Menciptakan suatu rancangan rumah kreatif yang mampu mewadahi anak jalanan untuk belajar dan mengembangkan kreatifitas.

1.4.2 Sasaran

Menciptakan desain yang dapat menciptakan kenyamanan interaksi bagi anak jalanan untuk mengembangkan kreatifitas dengan mengimplementasikan arsitektur perilaku.

1.5 Lingkup Pembahasan

1.5.1 Lingkup pembahasan arsitektural pada perancangan rumah kreatif berkaitan pada objek bangunan dan pendekatan perancangan yang ditinjau dari disiplin ilmu arsitektur berdasarkan aspek – aspek perencanaan dan perancangan arsitektur meliputi aspek kontekstual, fungsional dan arsitektural. Sedangkan hal-hal yang berada diluar lingkup arsitektur akan dibahas secara umum.

1.5.2 Lingkup pembahasan non-arsitektural berkaitan dengan aspek-aspek yang mendukung bahasan utama terbatas pada perilaku dan karakteristik anak jalanan sebagai pengguna yang menjadi acuan dalam perancangan yang disesuaikan dengan standar dan aturan ilmu arsitektur khususnya arsitektur perilaku.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam menyusun penulisan Laporan Pengembangan Konsep Tugas Akhir ini, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan berisi tentang uraian dan penjelasan secara umum isi keseluruhan yakni latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, sistematika penulisan, serta keaslian penulisan. Terdapat juga pengertian atau penjelasan judul yang menjelaskan secara singkat tentang konsep perancangan ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab Tinjauan Pustaka berisi dasar atau teori yang relevan dengan objek dan permasalahan perancangan. Teori- teori yang diuraikan meliputi pengertian objek bangunan, standar bangunan, tinjauan dari pendekatan judul, dan studi kasus terkait fungsi bangunan atau tema yang sama.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab Metode Perancangan berisi uraian pola pikir dan langkah kerja yang ditempuh dalam menyusun konsep tugas akhir meliputi dasar pemikiran atau alasan pemilihan tema/pendekatan, alur perancangan, alur pola pikir hingga cara memsintesanya.

BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN

Bab Analisa dan Pembahasan berisi Analisa data dan sintesa untuk menemukan konsep. Pada bagian ini diuraikan lokasi eksisting site, pemilihan site, analisa program ruang, dan analisa tema.

BAB V DRAF KONSEP PERANCANGAN

Bab Draf Konsep Perancangan berisi uraian tahap awal pengembangan sebagai hasil akhir dari bab analisa dan pembahasan berupa gubahan massa, organisasi ruang makro dan mikro, penentuan konsep atau penekanan perancangan, serta dilengkapi dengan kesimpulan dan saran.

1.7 Keaslian Penulisan

Dalam menjamin keaslian penelitian baik dari segi tema, objek, wilayah, studi ataupun aspek-aspek lain yang terkandung dalam penelitian perlu adanya komparasi keaslian hal ini dilakukan untuk mengetahui korelasi pembahasan dalam perancangan sehingga tidak terjadi pengulangan pembahasan atau kesamaan perancangan.

No	Judul	Subtansi	Perbedaan
1.	Pusat Pembinaan Kreatifitas dan Ketrampilan Anak Jalanan di Kota Malang (Tema: Behaviour Architecture) Penulis : Muammar Qaddafi (2010)	1. Perancangan pusat pembinaan kreatifitas dan ketrampilan anak jalanan yang menitik beratkan pada fungsi, bentuk/tatanan massa, fasad, dan sirkulasi serta dapat menumbuhkan stimulasi semangat belajar, berlatih, dan bekerja 2. Menggunakan prinsip pada tema integrasi	1. Lokasi perancangan 2. Tema perancangan (Pusat pembinaan kreatifitas dan ketrampilan anak jalanan) 3. Prinsip pendekatan perancangan

		arsitektur perilaku dan nilai-nilai keislaman	
2.	Rumah Singgah Anak Jalanan Membentuk Perilaku Anak Jalanan Dengan Menerapkan Program Ruang yang Terintegrasi pada Rumah Singgah Penulis : Ratna Tiara Kurnia Astari (2019)	1. Menggunakan arsitektur perilaku sebagai pendekatan desain 2. Perancangan kompleks rumah singgah anak jalanan yang dapat dijadikan tempat persinggahan, pendidikan, pelatihan dan juga pembentukan kondisi sosial dari anak jalanan 3. Penekanan pada rumah singgah yang mampu menarik anak jalanan untuk singgah dan datang tanpa merasa ada kekangan dari sistem di rumah singgah 4. Dirancang sebagai fasilitas yang dapat menampung anak jalanan dan segala aktifitas yang mereka kerjakan dengan bimbingan belajar baik <i>formil</i> maupun <i>non-formil</i>.	1. Lokasi perancangan 2. Tema perancangan (Rumah Singgah Anak Jalanan) 3. Fungsi Bangunan

3.	Pusat Seni Anak Jalanan dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku di Yogyakarta Penulis : Aldorio Oktamusyaffa Yelatria (2023)	1. Perancangan pusat seni sebagai wadah anak jalanan yang dapat memenuhi kebutuhan primer dan hak bermain belajar 2. Pemanfaatan potensi kesenian Yogyakarta 3. Penekanan pada bangunan yang mendukung fungsi dan aktivitas pusat seni 4. Menggunakan pendekatan arsitektur perilaku	1. Lokasi perancangan 2. Fungsi bangunan 3. Tema perancangan (Pusat seni anak jalanan)
----	---	---	--

Tabel 1.1 Keaslian Penulisan

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Objek Bangunan

2.1.1 Anak Jalanan

A. Pengertian

Anak jalanan identik dengan anak-anak yang menghabiskan sebagian besar waktunya berada di jalanan. Menurut Rano Karno (dalam Suyanto, 2019: 114) anak jalanan merupakan anak-anak yang tersisih, termarginalisasi, serta teralienasi dari afeksi atau kasih sayang karena keadaan yang memaksanya untuk melakukan aktivitas tertentu, seperti melakukan aktivitas ekonomi dan aktivitas keseharian⁴. Menurut Departemen Sosial RI (2001: 30), anak jalanan adalah anak yang sebagian besar menghabiskan waktunya untuk mencari nafkah atau berkeliaran di jalanan atau tempat-tempat umum lainnya⁵. Pemberian definisi terhadap anak jalanan terjadi tidak hanya di kalangan individu tetapi juga di kalangan aktivis lembaga swadaya masyarakat, mereka sering disebut sebagai pengamen, pemulung, pedagang asongan, pengemis, penjual koran, pengojek payung, penyemir sepatu, tukang parkir, pembersih mobil, dan lain sebagainya.

Ditinjau dari pengertian anak jalanan diatas menurut Departemen Sosial RI, beberapa indikator anak jalanan antara lain:

1. Usia berkisar antara 6 sampai dengan 18 tahun
2. Waktu yang dihabiskan di jalanan lebih dari 4 jam setiap hari
3. Tempat anak jalanan sering dijumpai di pasar, terminal bus, stasiun kereta api, taman-taman kota, daerah lokalisasi PSK, perempatan jalan raya, pusat perbelanjaan atau mall, kendaraan umum (pengamen), dan tempat pembuangan sampah
4. Aktifitas anak jalanan yaitu menyemir sepatu, mengasong, menjadi calo, menjajakan koran atau majalah, mengelap mobil, mencuci

⁴ Andi Putri, 'Permasalahan Anak Jalanan Di Surabaya (Studi Eksploratif Eksploitasi Anak Jalanan Di Surabaya)', *Antroposen: Journal of Social Studies and Humaniora*, 1.1 (2022), 28–37 <<https://doi.org/10.33830/antroposen.v>>.

⁵ Harpani Matnuh M. Ramadhani, Sarbaini, 'Peran Dinas Sosial Dalam Penanggulangan Anak Jalanan Di Kota Banjarmasin', *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6.11 (2016), 947–54 <<https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/article/download/744/648>>.

kendaraan, menjadi pemulung, pengamen, menjadi kuli angkut, menyewakan payung, menjadi penghubung atau penjual jasa

5. Permasalahan anak jalanan antara lain: korban eksploitasi seks, rawan kecelakaan lalu lintas, ditangkap petugas, konflik dengan anak lain, terlibat tindakan kriminal, ditolak masyarakat lingkungannya
6. Kebutuhan anak jalanan meliputi aman dalam keluarga, kasih sayang, bantuan usaha, pendidikan bimbingan ketrampilan, gizi dan kesehatan, hubungan harmonis dengan orangtua, keluarga dan masyarakat.

Terdapat beberapa faktor penyebab munculnya anak jalanan, Andriyani Mustika (2012:211)⁶ mengungkapkan ada tiga tingkat faktor meliputi tingkat mikro, mezzo, dan makro.

1. Tingkat mikro (*immediate causes*), yaitu faktor yang berhubungan dengan anak dan keluarganya seperti lari dari keluarga, dipaksa bekerja, berpetualang, diajak teman, kemiskinan keluarga, ditolak atau kekerasan atau terpisah dari orang tua.
2. Tingkat mezzo (*underlying causes*), yaitu faktor di masyarakat seperti kebiasaan mengajarkan untuk bekerja sehingga suatu saat menjadi keharusan dan kemudian meninggalkan sekolah, kebiasaan pergi ke kota untuk mencari pekerjaan karena keterbatasan kemampuan di daerahnya.
3. Tingkat makro (*basic causes*), yaitu faktor yang berhubungan dengan struktur makro, seperti peluang pekerjaan pada sektor informal yang tidak terlalu membutuhkan modal dan keahlian yang besar, urbanisasi, biaya pendidikan yang tinggi dan perilaku guru yang diskriminatif, belum adanya kesamaan persepsi instansi pemerintah terhadap anak jalanan.

B. Perilaku dan Karakteristik

Setiap individu memiliki karakteristik beragam yang membedakan mereka dari orang lain. Karakteristik dapat mempengaruhi hal-hal di sekitar merujuk pada berbagai hal, mulai dari karakteristik fisik hingga karakteristik

⁶ Andriyani Mustika Nurwijayanti, 'Eksplorasi Anak: Perlindungan Hukum Anak Jalanan Dalam Perspektif Hukum Pidana Di Daerah Yogyakarta', *Jurisprudence*, 1.1 (2012), 208–18.

kepribadian. Karakteristik anak jalanan menurut Departemen Sosial (dalam Dwi Astutik, 2005: 21-22)⁷ meliputi ciri-ciri fisik dan psikis.

Ciri-ciri fisik	Ciri-ciri psikis
1. Warna kulit kusam 2. Rambut kemerah-merahan 3. Kebanyakan berbadan kurus 4. Pakaian tidak terurus.	1. Mobilitas tinggi 2. Acuh tak acuh 3. Penuh curiga 4. Sangat sensitive 5. Berwatak keras 6. Kreatif 7. Semangat hidup tinggi 8. Berani menanggung resiko 9. Mandiri

Tabel 2.1 Ciri fisik dan psikis anak jalanan

Sumber : Dwi Astutik (2005)

C. Strategi Pemberdayaan

Pemberdayaan menurut kamus Bahasa Indonesia (2011:182) secara etimologis berasal dari kata “daya” yang berarti kemampuan untuk melakukan sesuatu atau bertindak. Mendapat awalan *ber-* menjadi “berdaya” berarti berkekuatan, berkemampuan, bertenaga, berkuasa. Sedang mendapat awalan dan akhiran *pe-an* sehingga menjadi pemberdayaan yang dapat dipahami sebagai upaya memberikan atau meningkatkan kekuasaan yang menjadikan untuk mampu, dapat bertindak atau melakukan sesuatu⁸. Oleh karena itu pemberdayaan anak jalanan dilakukan sebagai upaya pengembangan potensi yang dimiliki oleh anak jalanan serta guna meningkatkan kualitas hidup dan alternatif untuk pemenuhan kebutuhan.

Anak jalanan memiliki pengalaman yang berasal dari budaya keras dan tidak semuanya diterima oleh masyarakat. Oleh karena itu diperlukan pendekatan dan penanganan dalam membantu mengembangkan proses berfikir mereka, mengajarkan bagaimana membangun hubungan antara masa lalu, masa sekarang, dan masa depan dengan mengarahkan mereka kepada

⁷ Departemen Sosial RI, *Petunjuk Teknis Pelayanan Sosial Anak Jalanan*, 2005, h.21-22.

⁸ Annisa Pratiwi Rosjayani, Dindin Solahudin, and Muh Idham Kurniawan, ‘Pemberdayaan Perempuan Korban Kekerasan Seksual’, *Tamkin: Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, 7.3 (2023), 317–34 <<https://doi.org/10.15575/tamkin.v7i3.18981>>.

pola-pola perilaku yang diterima masyarakat. Menurut Surbakti dkk. (1997: 59) ada tiga klasifikasi anak jalanan diantaranya⁹ :

1. *children on the street*, yaitu anak-anak yang mempunyai kegiatan ekonomi di jalanan yang masih memiliki hubungan dengan keluarga. Sebagian penghasilan mereka di jalan diberikan kepada orang tuanya.
2. *children of the street*, yaitu anak-anak yang menghabiskan seluruh atau sebagian besar waktunya di jalanan, baik secara sosial maupun ekonomi dan ia memutuskan hubungan dengan orangtua atau keluarganya. Ada beberapa di antara mereka masih mempunyai hubungan dengan orang tuanya, tetapi frekuensi pertemuan mereka tidak menentu.
3. *children from families of the street*, yaitu anak yang keluarganya memang di jalanan yang menghabiskan seluruh waktunya di jalanan yang berasal dari keluarga yang hidup atau tinggalnya juga di jalanan.

Dalam mengintervensi anak jalanan ada empat pendekatan atau strategi yang dikemukakan oleh Lusk dalam bukunya Novrizal (2009:21-23)¹⁰

1. Pendekatan koreksional (*corectional*)

Fenomena anak jalanan dalam pandangan ini didominasi oleh pemikiran sebagian besar aparat pemerintahan dan pengadilan anak yang berurusan dengan anak-anak jalanan. Pemikiran inilah yang mempengaruhi pandangan masyarakat untuk melihat anak jalanan sebagai perilaku kenakalan. Sebab itu intervensi yang cocok adalah dengan memindahkan anak dari jalanan dan memperbaiki perilaku mereka. Pendekatan ini menempatkan pentingnya mendidik kembali agar sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat. Kelemahan pendekatan ini adalah adanya kenyataan bahwa petugas dipandang oleh anak sebagai musuh ketimbang mitra, juga tindak kekerasan terhadap anak kerap terjadi. Penanganan yang dilaksanakan yang berpijak pada pendekatan ini adalah melaksanakan razia atau garukan oleh Satpol PP.

2. Pendekatan rehabilitasi (*rehabilitatif*)

⁹ Choir Rizqi Amala and Poerwanti Hadi Pratiwi, 'Strategi Pendampingan Anak Jalanan Dan Anak Berisiko Di Yayasan Rumah Impian', *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 2019, 1–15 <<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/societas/article/download/15729/15217>>.

¹⁰ Muhammad Novrizal, 2009. Peranan Rumah Perlindungan Sosial Anak (RPSA) Dalam Penanganan Anak Jalanan Di Kota Semarang. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Para pembela anak jalanan bukanlah perilaku menyimpang karena banyak dari mereka justru merupakan korban penganiayaan dan penelantaran, dampak kemiskinan, dan kondisi rumah yang tidak tetap. Anak jalanan dilihat sebagai anak yang dirugikan oleh lingkungan sehingga mengakibatkan banyak program-program untuk mereka muncul. Pendekatan rehabilitatif memandang anak jalanan sebagai anak yang berada dalam kondisi tidak mampu, membutuhkan, ditelantarkan, dirugikan, sehingga intervensi yang dilakukan adalah dengan melindungi dan merehabilitasi. Pada saat ini kegiatan dari pendekatan rehabilitatif ini lebih dikenal dengan *centre based* program. Penanganan yang berpijak pada pendekatan ini antara lain adalah penanganan melalui model panti atau RS atau sekarang dinamakan RPSA.

3. Pendidikan yang dilakukan di jalan (*street education*)

Pendekatan ini mengasumsikan bahwa cara terbaik menanggulangi masalah anak jalanan adalah dengan mendidik dan memberdayakan anak. Para pendidik jalanan yakin kesenjangan struktur sosial merupakan penyebab dari masalah ini. Pandangan ini menganggap anak merupakan individu normal yang didorong oleh kesenjangan kondisi masyarakat yang hidup dibawah keadaan yang sulit. Dengan melibatkan partisipasi anak, maka dapat dipelajari tentang situasi mereka dan mengikutsertakan dalam aksi bersama. Bentuk kegiatan dari pandangan pendidikan jalanan saat ini lebih dikenal dengan nama program yang berpusat di jalanan atau *street based* program. Model yang mengacu pada pendekatan ini adalah dengan adanya para pekerja sosial yang terjun dan memberikan pelatihan di kantong-kantong di jalanan tempat anak jalanan biasa beraktifitas.

4. Pencegahan (*preventif*)

Pendekatan ini memandang penyebab dari masalah anak jalanan adalah dorongan dari masyarakat. Strategi pencegahan berusaha memberikan pendidikan dan pembekalan serta mencoba menemukan penyelesaian dari apa yang diperkirakan menjadi penyebab permasalahan, yaitu dengan cara berusaha menghentikan kemunculan anak jalanan. mengatasi masalah anak jalanan, bukan hanya anak di jalanan yang dijadikan fokus untuk dapat menyesuaikan diri dalam masyarakat,

mengingat masyarakat sendiri terus mengalami perubahan sesuai dengan pembanguanyang berlangsung. Bentuk kegiatan dari pandangan preventif dikenal dengan *community based* program. Berdasarkan metode ini, dilaksanakan penyuluhan kepada masyarakat, dan pernah pula diupayakan program pemberian modal kepada keluarga anak jalanan.

Disamping pemberdayaan yang menjadi strategis penanganan anak jalanan. Anak jalanan memiliki potensi untuk berkembang baik sebagai kelompok maupun individu berdasarkan konsep BKS¹¹ (2000: 111-112), yaitu :

1. Anak jalanan mampu mengembangkan komunitas atau kelompoknya sendiri dalam bermasyarakat yang dikenal secara umum sebagai unit masyarakat.
2. Dapat menjalankan roda ekonomi di sektor informal karena kemampuan berpikir yang luas dan kreatif khususnya jika digunakan dalam pemasaran produk dan jasa.
3. Keinginan untuk tetap mendapat pendidikan serta sifat mandiri anak jalanan merupakan potensi yang cukup besar.
4. Potensi menumbuhkan sikap sosial perkotaan karena karakter mereka yang cenderung rasional dan mandiri.

2.1.2 Rumah Kreatif

A. Pengertian

Berdasarkan aspek psikologis, pengertian rumah merupakan sebuah tempat untuk tinggal dan melakukan aktivitas dari segi fisik dengan suasana nyaman, damai, tentram, dan menyenangkan bagi penghuni¹². Rumah sebagai tempat untuk mendapatkan perlindungan dan melakukan kegiatan sosial dalam keluarga maupun masyarakat. Dalam pengertian (Turner & Fichter, 1972)¹³ rumah merupakan sebuah bangunan arsitektur yang

¹¹ Badan Kesejahteraan Sosial Nasional (BKS¹¹), *Modul Pelatihan Pimpinan Rumah Singgah* (Jakarta: Direktorat Kesejahteraan Anak, Keluarga dan Lanjut Usia Deputi Bidang Peningkatan Kesejahteraan Sosial, 2000), h.111-112.

¹² Maranatha Yohanes Sinaga and others, 'Kajian Pengembangan Ruang Terbuka Hijau Pada Kawasan Perumahan Di Kabupaten Kubu Raya, Kecamatan Sungai Raya', *Jurnal TEKNIK-SIPIL*, 15.1 (2015) <<https://doi.org/10.26418/jtsft.v15i1.25443>>.

¹³ Galuh Marta Dhaniswara, Gregorius Prasetyo Adhitama, and Ruly Darmawan, 'Literature Review: Kontekstualisasi Pendekatan Kebutuhan Maslow Dalam Studi Interior Hunian', *Jurnal Desain Interior*, 8.1 (2023), 1 <<https://doi.org/10.12962/j12345678.v8i1.16449>>.

dibentuk sebagai ekspresi perwujudan dari makna, fungsi, perilaku dan struktur ide penghuninya. Melalui hakekatnya, rumah juga merupakan suatu proses yang terus berkembang dan terikat dengan mobilitas sosial ekonomi penghuninya dalam suatu kurun waktu. Sedangkan kata "kreatif", adopsi dari bahasa Inggris "*creative*", sebuah kata sifat. Kata dasarnya adalah "*create*" (menciptakan). Jika diposisikan sebagai subyek aktif, menjadi "*creator*" (pencipta atau pembuat). Menurut kamus besar Bahasa Indonesia kreatif mengandung arti kemampuan untuk menciptakan sesuatu; daya cipta¹⁴. Pada frasa "rumah kreatif" mengacu kepada pengertian "tempat atau wadah bagi segala apapun atau siapapun yang bersifat memiliki daya cipta" dimana menghadirkan kegiatan belajar dan program pengembangan kreativitas¹⁵.

Salah satu penyelesaian dari permasalahan anak jalanan melalui pendekatan berbasis *street based* program dengan fungsi intervensi perlindungan dan pekerja sosial yang terjun memberikan pelatihan, pendekatan yang mengarah pada program:¹⁶

- a. Edukatif, dengan memberikan pendidikan baik secara formal dan informal terhadap anak jalanan
- b. Pelatihan dan pembinaan, dengan memberikan pembinaan agar anak jalanan menjadi pribadi yang berdaya
- c. Rehabilitasi dan adaptasi, dengan memberikan pengarahan agar anak jalanan tidak kembali ke jalan dan dapat bersosialisasi dengan masyarakat sekitar.

Anak jalanan memiliki bakat dan minat yang berbeda-beda dan keberagaman kreativitas. Berbagai bentuk kreativitas penting untuk meninjau kreativitas anak jalanan, hal ini bertujuan untuk membentuk perilaku anak jalanan agar lebih memiliki daya peka, rasa, dan karakter yang luwes serta lembut¹⁷.

¹⁴ Pusat Bahasa DPN, *Kamus Bahasa Indonesia, Statewide Agricultural Land Use Baseline 2015*, 2008, I.

¹⁵ Anita Yunia and Janette Maria Pinariya, 'Rumah Kreatif Dan Inovasi Sebagai Program Pemberdayaan Masyarakat Kampung Muara Bahari', *Journal of Servite*, 1.1 (2019), 25 <<https://doi.org/10.37535/102001120193>>.

¹⁶ Ilham nur Alfian, 'ADLN Perpustakaan Universitas Airlangga Tesis Program Strategi Pelepasan (Terminasi) Anak Jalanan Yang . . . Ilham Nur Alfian' (Universitas Airlangga Surabaya, 2004).

¹⁷ Syahril, 2016. Kreativitas Anak Jalanan Dalam Meningkatkan Fungsi Sosial Sanggar Kreativitas Anak Pusat Kajian Perlindungan Anak (PKPA) Pinang Baris Medan. *Skripsi*. Medan : Universitas MUhammadiah Sumatera Utara.

B. Fungsi

Dari segi sosial, anak jalanan seringkali membentuk kelompok-kelompok (Ennew, 1994) dan membangun relasi dengan sebaya untuk memenuhi kebutuhan yang berbeda misalnya kebutuhan emosional dan kerja sama usaha. Keberfungsian rumah kreatif meliputi rasa memiliki (sense of belonging) berkontribusi terhadap pembentukan identitas dan meminimalisir perasaan terisolasi sekaligus memberi fondasi bagi relasi di mana kasih sayang diperluas dan didapatkan. Relasi yang aman di mana anak-anak yakin adanya stabilitas, komitmen dan hubungan yang bersifat jangka panjang, memberinya rasa aman yang menjadi dasar rasa percaya terhadap diri sendiri maupun orang lain. Emosi yang meliputi rasa marah, takut, harapan dan hasrat dapat diekspresikan dengan aman tanpa rasa takut akan adanya penolakan, ditinggalkan, diskriminasi atau isolasi (Shah, Graidage, dan Valencia, 2005)¹⁸.

C. Fasilitas

Pengelompokan ruang dikelompokkan sesuai jenis aktivitas dan fungsi ruang sehingga terciptanya rasa aman dan nyaman bagi pengguna. Begitupun kebutuhan setiap bangunan beragam tergantung pengguna dan apa saja kegiatan yang ditawarkan. Berikut sifat anak jalanan dan sifat ruangan yang dibutuhkan menurut Tobias Kea Suksmalana (2012)¹⁹

¹⁸ Ulva Hasdiana, 'KAJIAN SINTESIS HASIL PENELITIAN SELEKTIF TENTANG DIMENSI SOSIO PSIKOLOGIS ANAK JALANAN', *Analytical Biochemistry*, 11.1 (2018), 1–5 <<http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>>.

¹⁹ Astari, Ratna Tiara Kurnia, 2019. RUMAH SINGGAH ANAK JALANAN Membentuk Perilaku Anak Jalanan Dengan Menerapkan Program Ruang Yang Terintegrasi Pada Rumah Singgah. *Skripsi*. Surabaya : Institut Teknologi Sepuluh Nopember.



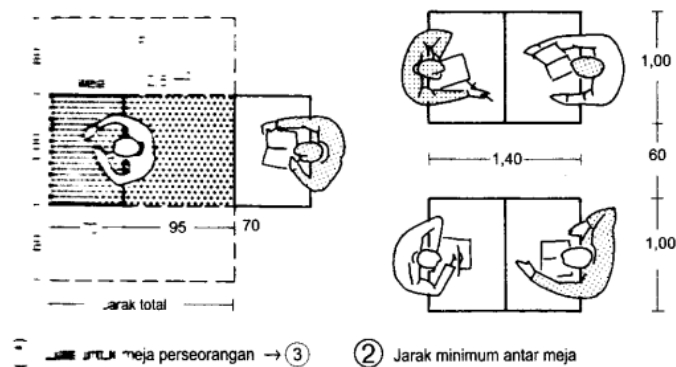
Gambar 2.1 Sifat anak jalanan dan sifat ruangan yang dibutuhkan

Sumber : Tobias Kea Suksmalana (2012)

2.2 Tinjauan Standar Ruang

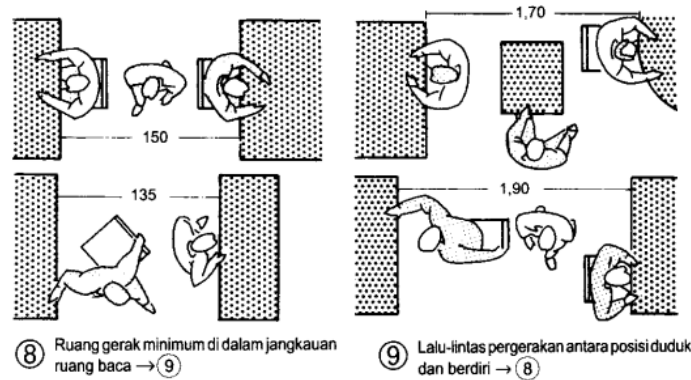
1. Perpustakaan

Standar ruang baca perpustakaan pada data arsitek untuk meja baca perorangan berukuran 70 cm × 90 cm dan memiliki ruang gerak sebesar 75 cm. Hal ini mengacu pada proporsi manusia saat melakukan kegiatan membaca. Untuk standar luasan meja baca yang digunakan untuk kelompok atau diskusi berukuran 140 cm × 100 cm yang digunakan untuk dua orang sedangkan ukuran yang digunakan untuk diskusi empat orang memiliki ukuran 380 cm × 370 cm. Selain itu, ruang gerak minimum untuk ruang baca antar meja ialah 135 cm sampai 150 cm.



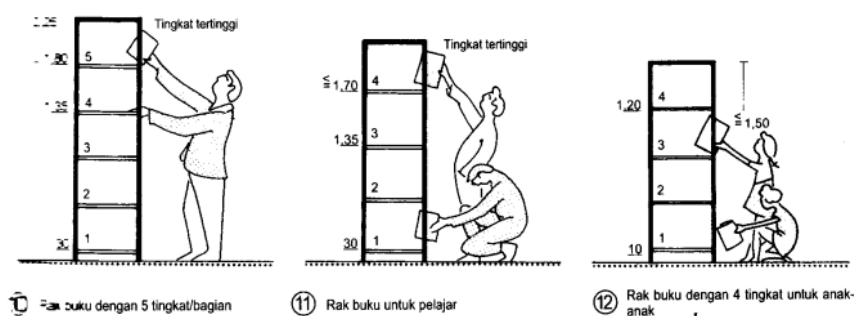
Gambar 2.2 Meja perorangan dengan minimal jarak antar meja

Sumber : Ernest Neufert, Data Arsitek Jilid 2 (2002)



Gambar 2.3 Jarak antar meja untuk sirkulasi pengguna

Sumber : Ernest Neufert, Data Arsitek Jilid 2 (2002)

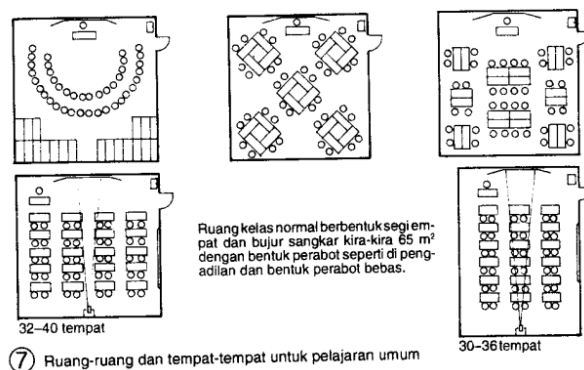


Gambar 2.4 Rak buku dengan beberapa tingkatan untuk beberapa pengguna

Sumber : Ernest Neufert, Data Arsitek Jilid 2 (2002)

2. Ruang kelas

Tempat belajar pada umumnya meliputi kelas berdiri dan pinggiran kelas, kelas yang sangat besar, ruang kursus, ruang untuk bicara dan ruang rekreasi bersama, laboratorium bahasa, ruang peralatan guru, ruang peta dan lainnya. Berdasar pada standar data arsitek ruang kelas normal berbentuk segiempat dan bujur sangkar luasan kira-kira 65 m² dengan 1,80 – 2,00 m²/tempat murid.

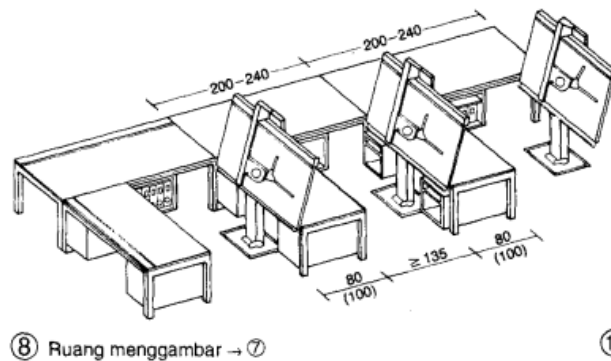


Gambar 2.5 Ruang kelas untuk pelajaran umum

Sumber : Ernest Neufert, Data Arsitek Jilid 1 (2002)

3. Ruang Gambar

Ruang besar untuk penggambaran, melukis, seni rupa. Penempatan ruang yang menghadap ke utara untuk menyesuaikan cahaya siang hari. Bagian lemari yang dapat ditutup setiap bekerja. Dengan standar data arsitek alat gambar yang dapat digerakkan, dengan papan gambar yang berdiri, dapat diangkat diturunkan, ukuran 80 x 100 – 114 cm.



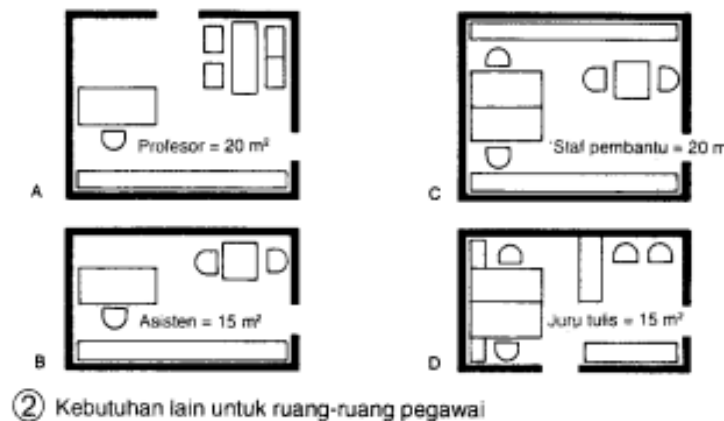
⑧ Ruang menggambar → ⑦

Gambar 2.6 Ruang menggambar

Sumber : Ernest Neufert, Data Arsitek Jilid 1 (2002)

4. Ruang pengelola

Ruang pengelola dirancang untuk memenuhi kebutuhan sebagai fasilitas pendukung kegiatan operasional. Ruang pengelola berdasarkan standar data arsitek memiliki luasan kira-kira 15- 20 m².



② Kebutuhan lain untuk ruang-ruang pegawai

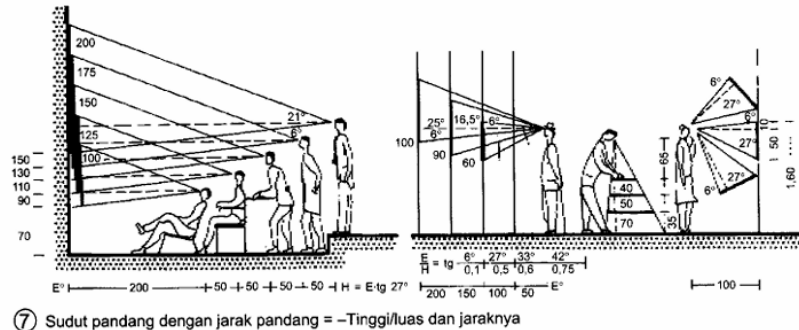
Gambar 2.7 Ruang pengelola

Sumber : Ernest Neufert, Data Arsitek Jilid 1 (2002)

5. Ruang pameran

Ruang pameran untuk karya seni dan ilmu pengetahuan umum. Penyusunan ruangan dibatasi perubahan dan kecocokan dengan bentuk ruangan. Bagian dinding dalam perbandingan bidang dasar sebagai ukuran besar merupakan hal penting

terutama untuk lukisan-lukisan karena besarnya ruang tergantung dari besarnya lukisan. Pada standar data arsitek sudut pandang normal adalah $54'$ atau $27''$ terdapat pada sisi bagian dinding lukisan yang diberikan cahaya yang cukup dari $10\text{ m} = 4,9\text{ m}$ di atas mata kira-kira 70 cm lukisan yang kecil tergantung di titik beban.

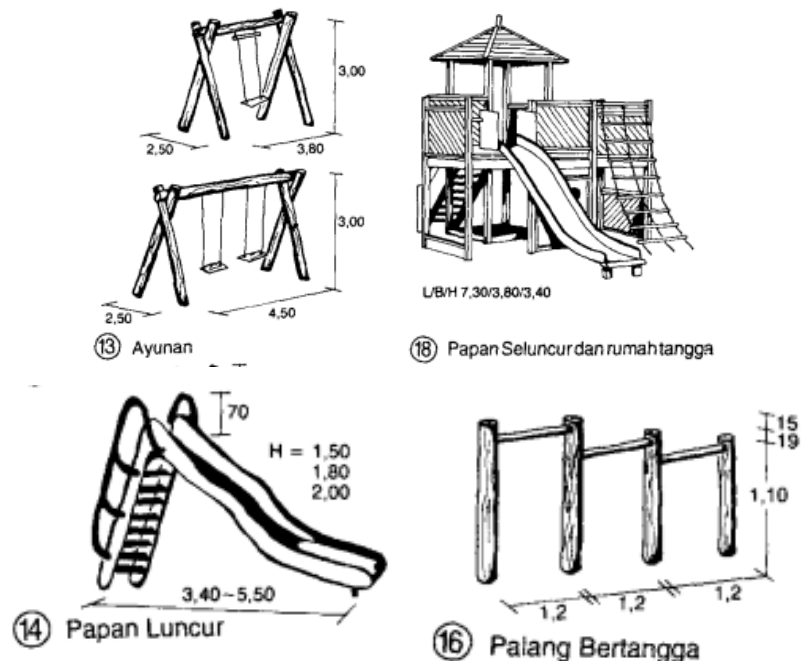


Gambar 2.8 Sudut pandang dengan ruang pandang

Sumber : Ernest Neufert, Data Arsitek Jilid 2 (2002)

6. Ruang bermain

Pengalaman bermain sangat berpengaruh untuk perkembangan kepribadian anak. Bidang bermain haruslah berkembang, beragam, dapat berubah. Ia harus mengungkapkan kemampuan yang bersifat anak-anak. Dalam data arsitek beberapa diantaranya macam alat bermain anak-anak.



Gambar 2.9 Ruang bermain

Sumber : Ernest Neufert, Data Arsitek Jilid 1 (2002)

2.3 Tinjauan Pendekatan

2.3.1 Pengertian arsitektur perilaku

Manusia sebagai makhluk sosial tidak pernah lepas dari lingkungan yang membentuk diri mereka. Diantara sosial dan arsitektur dimana bangunan yang didesain manusia, secara sadar atau tidak sadar, mempengaruhi pola perilaku manusia yang hidup didalam arsitektur dan lingkungannya tersebut. Sebuah arsitektur dibangun untuk memenuhi kebutuhan manusia. dan sebaliknya, dari arsitektur itulah muncul kebutuhan manusia yang baru kembali (Tandal dan Egam, 2011)²⁰

2.3.2 Teori dan faktor

Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam prinsip-prinsip perilaku pengguna bangunan (Snyder, James C, 1989)²¹ , antara lain :

1. Faktor Manusia

a. Kebutuhan dasar

Manusia mempunyai kebutuhan dasar antara lain:

- *Phsyscologicsl need*, kebutuhan dasar bersifat fisik: makan, minum, pakaian
- *Safety Needs*, kebutuhan akan rasa aman terhadap diri dan lingkungan, secara fisik seperti rasa aman dari panas, hujan dan secara psikis seperti aman dari rasa malu, aman dari rasa takut
- *Affilition need*, kebutuhan untuk bersosialisasi, berinteraksi dan berhubungan dengan sesama
- *Cognitive/aesthetic need*, kebutuhan untuk berkreasi, berkembang, berfikir dan menambah pengetahuan dalam menentukan keindahan yang membentuk pola perilaku manusia

b. Usia

Tahapan usia cukup berpengaruh terhadap rancangan :

- Balita, belum mampu mengerti kondisi keberadaan diri sendiri, masih belajar mengenal perilaku-perilaku sosial disekitarnya
- Anak-anak, memiliki rasa ingin tahu dan kreatifitas tinggi
- Remaja, rasa keingintahuan yang besar, memiliki mental labil
- Dewasa, memiliki kepribadian yang stabil dan mantap

²⁰ I. P Tandal, A. N., & Egam, 'Arsitektur Berwawasan Perilaku', *Media Matrasain*, 8.1 (2011), 53–67.

²¹ James & Anthony J. Catanese C. Snyder, *Pengantar Arsitektur* (Jakarta: Erlangga, 1989).

- Manula, kemampuan fisik yang berkurang
 - c. Jenis kelamin
Perbedaan jenis kelamin akan dapat mempengaruhi perilaku manusia dan mempengaruhi dalam proses perancangan.
 - d. Kelompok pengguna
Perbedaan kelompok pengguna dapat dijadikan pertimbangan dalam perancangan atau desain, karena tiap bangunan memiliki fungsi dan pola yang berbeda karena faktor pengguna tersebut.
 - e. Kemampuan fisik
Setiap individu memiliki kemampuan fisik yang berbeda-beda, dipengaruhi oleh usia dan jenis kelamin. Umumnya kemampuan fisik berkaitan dengan kondisi dan kesehatan tubuh manusia.
 - f. Antropometerik
Proporsi dan dimensi tubuh manusia dan karakteristik-karakteristik fisiologis lainnya dan kesanggupan kesanggupan relatif terhadap kegiatan manusia yang berbeda-beda dan mikro lingkungan.
2. Faktor Psikologis
- a. Privasi, suatu mekanisme pengendalian antar pribadi yang mengukur dan mengatur interaksi dengan orang lain dalam menyajikan diri
 - b. Ruang Pribadi, suatu area dengan batas maya yang mengelilingi diri seseorang dan dengan orang lain
 - c. Teritorialitas, sesuatu yang berkaitan dengan ruang fisik, tanda, kepemilikan, pertahanan, personalisasi dan identitas
 - d. Proksemik, teori yang berhubungan dengan faktor ruang dalam interaksi berhadapan-hadapan.
3. Faktor Fisiologis
- a. Kenyamanan
 - *Heat Control*, kapasitas termal/suhu dari bangunan
 - *Light Control*, pencahayaan artifisial dan natural
 - *Sound Control*, berkaitan pada penempatan bangunan agar tidak mengganggu kawasan sekitar bangunan
 - b. Kesehatan, menyangkut aspek-aspek dan temperatur udara setempat, adanya ventilasi udara dan cahaya yang berpengaruh terhadap kesehatan penggunaan.

2.3.3 Prinsip perancangan arsitektur

Prinsip-prinsip penerapan arsitektur perilaku menurut Carol Simon Weisten dan Thomas G David (1987)²²

1. Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan

Dalam perancangan hendaknya dapat dimengerti oleh pengguna melalui penginderaan ataupun pengimajinasian, Umumnya bentuk menjadi media komunikasi yang mudah ditangkap dan dimengerti oleh manusia. Syarat-syarat yang harus dipenuhi dari bangunan yang diamati:

- a. Pencerminkan fungsi bangunan. Simbol menggambarkan tentang rupa bangunan yang mencerminkan pengalaman ruang yang ada
- b. Menunjukkan skala dan proporsi yang tepat serta dapat dinikmati
- c. Menunjukkan bahan dan struktur yang akan digunakan

2. Mewadahi aktivitas penghuni dengan nyaman dan menyenangkan

- a. Nyaman berarti nyaman secara fisik dan psikis. Nyaman secara fisik berpengaruh pada keadaan tubuh manusia secara langsung seperti kenyamanan termal. Nyaman secara psikis pada dasarnya sulit dicapai karena masing-masing individu memiliki standart yang berbeda-beda.
- b. Menyenangkan secara fisik bisa timbul dengan adanya pengolahan pada bentuk atau ruangan yang ada di sekitar. Menyenangkan secara fisiologis bisa timbul dengan adanya pemenuhan kebutuhan berkaitan dengan jiwa manusia seperti adanya ruang terbuka yang merupakan tuntutan atau keinginan manusia untuk bisa bersosialisasi. Menyenangkan secara kultural timbul dengan adanya penciptaan karya arsitektur dengan gaya yang sudah dikenal oleh masyarakat yang berada di tempat itu.

3. Memenuhi nilai estetika, komposisi dan estetika bentuk

- a. Keterpaduan (*unity*), yang berarti tersusunnya beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi.
- b. Keseimbangan (*balance*), yaitu suatu nilai yang ada pada setiap obyek yang daya tarik visualnya haruslah seimbang.
- c. Proporsi, yaitu hubungan tertentu antara ukuran bagian terkecil dengan ukuran keseluruhan.

²² T. G Carol Simon Weistein, *Spaces for Children: The Built Environment and Child Development* (New York: Plenum Press, 1987).

- d. Skala, kesan yang ditimbulkan bangunan itu mengenai ukuran besarnya. Skala biasanya diperoleh dengan besarnya bangunan dibandingkan dengan unsur-unsur manusiawi disekitarnya.
 - e. Irama, yaitu pengulangan unsur-unsur dalam perancangan bangunan. Seperti pengulangan garis-garis lurus, lengkung, bentuk masif, perbedaan warna yang akan sangat mempengaruhi kesan yang ditimbulkan dari perilaku pengguna bangunan.
4. Memperhatikan kondisi dan perilaku pemakai
- Pendekatan arsitektur perilaku bertujuan untuk menciptakan lingkungan binaan yang disesuaikan dengan perilaku penggunanya.

2.4 Studi Preseden

1. Binus School Semarang

Lokasi : Jl. Marina Raya, Kota Semarang, Jawa Tengah

Luas : 15000 m²

Tahun proyek : 2021

Arsitek utama : Denton Corker Marshall

Binus School dirancang dengan rangkaian berbentuk seperti kerang. Bangunan berbentuk cangkang linier yang melengkung memungkinkan angin laut bergerak di antara ruang kelas secara efisien tanpa turbulensi.



Gambar 2.10 Binus School

Sumber : *archdaily.com* (publikasi 2023)

Ventilasi alami melalui kulit sekunder balok angin roster terakota merah dan atap yang sebagian ditanami vegetasi pantai. Jendela yang dapat dibuka dan kulit penghalang angin sekunder memberikan suasana yang sejuk dan berangin, sehingga dapat meminimalisir penggunaan AC sepanjang waktu.



Gambar 2.11 Eksterior Binus School

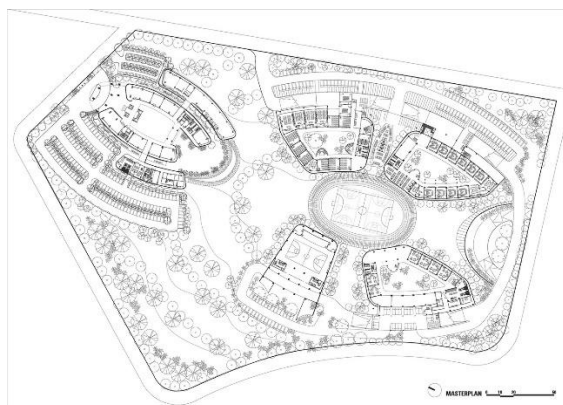
Sumber : dokumentasi pribadi (2024)

Taman bermain yang berada di tengah bangunan memberikan rasa playfull untuk anak-anak, meningkatkan motorik kasar dan halus, dan meningkatkan interaksi sosial. Penggunaan vegetasi di sekitar dan atap terbuka memberikan suasana bangunan yang lebih terang dan terbuka yang juga berfungsi sebagai sumber pencahayaan alami yang menyegarkan.



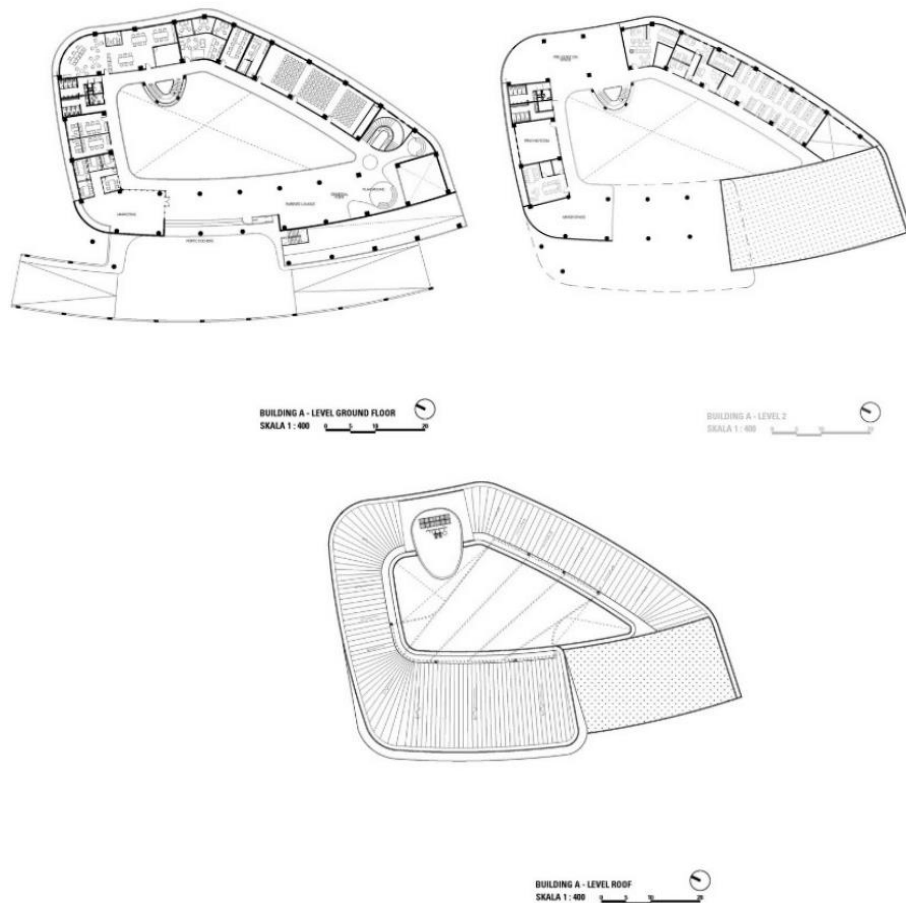
Gambar 2.12 Interior Binus School

Sumber : dokumentasi pribadi (2024)



Gambar 2.13 Masterplan Binus School

Sumber : [archdaily.com](https://www.archdaily.com) (publikasi 2023)



Gambar 2.14 Siteplan Binus School

Sumber : *archdaily.com* (publikasi 2023)

2. JNM Bloc Yogyakarta

Lokasi : Jl. Prof. DR. Ki Amri Yahya No. 1, Pakuncen, Wirobrajan,
Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta

Biro Arsitektur : ARCADIA Architect

Tim Arsitek : Hari Gunawan, Fauzi Rusli & Gandung Mulyadi

Luas Lahan : 2.900 m²

Luas Bangunan : 950 m²

JNM Bloc sering digunakan sebagai ruang bermain bagi semua kalangan. Dari anak-anak muda yang hanya ingin sekadar nongkrong hingga para pekerja seni dilengkapi beberapa spot-spot publik dengan warna yang playfull.



Gambar 2.15 JNM Bloc

Sumber : dokumentasi pribadi (2024)

Konsep open space dengan rancangan open stage dan area yellow stairs untuk kegiatan pertunjukan dan dilengkapi area tenant kuliner disekitar. Terdapat ruang dengan fungsi fleksibel yang bisa digunakan untuk berbagai kegiatan diantaranya adalah pameran lukisan, foto, instalasi seni, lokakarya, pemutaran film, peragaan busana, pertunjukan tari, musikalisasi puisi, teater, sulap, pantomim, stand up comedy, hingga konser musik. Sehingga area ini juga sebagai melting pot komunitas/pekerja kreatif dan tempat berkembangnya UKM dan UMKM.



Gambar 2.16 Open Space JNM Bloc

Sumber : dokumentasi pribadi (2024)



Gambar 2.17 interior lokakarya

Sumber : dokumentasi pribadi (2024)

3. ARTCOR Creative Center

Lokasi : Moldova

Luas : 850 m²

Tahun proyek : 2017

Arsitek utama : Maxim Calujac

ARTCOR merupakan pusat Industri Kreatif yang terletak di pusat bersejarah Chisinau di halaman Akademi Seni (AMTAP), dengan visi menjadi pusat pengembangan industri kreatif di Moldova, ARTCOR dirancang untuk menyelenggarakan pameran, pertunjukan, dan lokakarya, dengan teras hijau di atapnya yang dapat diakses melalui tangga auditorium terbuka.



Gambar 2.18 ARTCOR Creative Center

Sumber : *archdaily.com* (publikasi 2019)

Bagian gedung mencakup ruang lokakarya, perpustakaan media, dan ruang pertemuan, dan lainnya. Tujuan utama dari desain ini adalah untuk menciptakan pusat komunitas kreatif tanpa mengubah latar belakang sejarah yang ada, sekaligus mengubah halaman menjadi tempat perkotaan yang aktif di mana pengunjung dapat menjelajahi semua peluang yang ditawarkan.



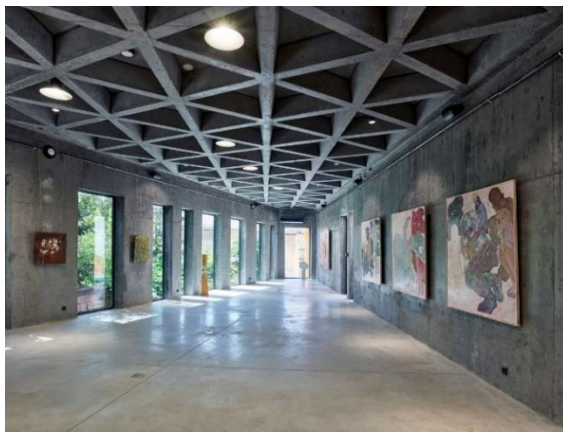
Gambar 2.19 interior ruang meeting

Sumber : *archdaily.com* (publikasi 2019)



Gambar 2.20 interior conference hall

Sumber : *archdaily.com* (publikasi 2019)



Gambar 2.21 interior exhibition hall

Sumber : *archdaily.com* (publikasi 2019)

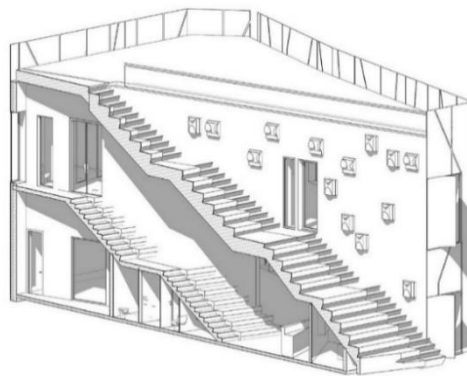
Desain struktur dipengaruhi oleh elemen dan sudut pandang sekitarnya. Saat pengunjung mendekat, bangunan secara bertahap terbuka, meluas dan menyusut untuk menciptakan efek perspektif yang lebih baik, baik dari dalam maupun luar. Di sepanjang dinding tangga terdapat relief yang menggambarkan perasaan dan emosi laki-laki dan perempuan, yang berfungsi sebagai alat kreativitas dan inspirasi.



Gambar 2.22 tampak depan ARTCOR

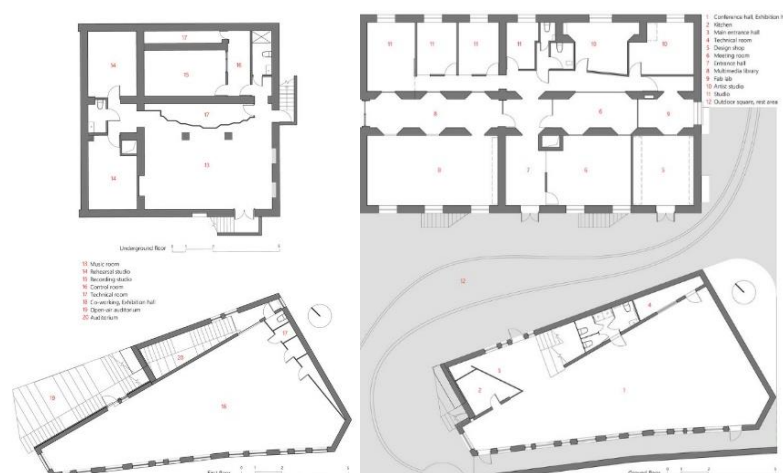
Sumber : *archdaily.com* (publikasi 2019)

Tangga beton luar tidak hanya berfungsi sebagai jalan menuju atap hijau, tetapi juga sebagai amfiteater dan ruang interaksi dan komunikasi. Garis halus pada pagar baja Corten mematahkan prediktabilitas geometri, memperhalus komposisi lugas, menambah emosi dan juga berfungsi sebagai pagar.



Gambar 2.23 potongan ARTCOR

Sumber : *archdaily.com* (publikasi 2019)



Gambar 2.24 siteplan ARTCOR

Sumber : *archdaily.com* (publikasi 2019)

Ide rancangan dan konsep dari penelitian studi preseden, ditabelkan sebagai berikut :

Aspek	Studi preseden		
	Binus School	JNM Bloc	Artcor Moldova
Lokasi	Jl. Marina Raya, Kota Semarang, Jawa Tengah	Jl. Prof. DR. Ki Amri Yahya No. 1, Pakuncen, Wirobrajan Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta	Moldova
Luas lahan	15.000 m ²	2.900 m ²	850 m ²
Fungsi bangunan	Pusat pendidikan yang dibangun dengan desain modern yang dilengkapi fasilitas pendidikan guna mendukung aktivitas pembelajaran.	Sebuah ruang kreatif untuk berbagai kegiatan seni, budaya, hiburan, pertemuan komunitas kreatif, serta pemberdayaan UKM dan UMKM.	Pusat Industri Kreatif Pusat pengembangan industri kreatif yang bertujuan untuk mendorong pertumbuhan industri kreatif di Moldova.
Fasilitas	Lobby, ruang pengelola, ruang staf, ruang guru, ruang kelas, studio seni pertunjukan, ruang musik, studio seni visual, perpustakaan, lapangan sepak bola, taman bermain indoor, kafetaria, ruang terbuka hijau.	Panggung Seni, ruang retail, coffe shop, lokakarya, kantin, tersedia ruang fleksibel yang digunakan untuk berbagai kegiatan pameran lukisan, foto, instalasi seni, lokakarya, pemutaran film, peragaan busana, pertunjukan tari, musikalisasi puisi, teater, sulap,	Aula, ruang pameran, dapur, auditorium, ruang meeting, ruang kerja, ruang teknik, toko buku dan desain, ruang pertemuan, perpustakaan multimedia, lab fabrikasi, audio artis, studio, area istirahat, ruang musik, studio latihan, studio rekaman, ruang kontrol.

		pantomim dan juga <i>melting pot</i> komunitas/pekerja kreatif dan tempat berkembangnya UKM dan UMKM	
Konsep	Dibangun dengan konsep desain modern	Dirancang dengan pendekatan <i>adaptive re-use</i> , konsep open space dengan rancangan open stage	Dibangun menggunakan konsep arsitektur modern
Penerapan desain	- ventilasi alami jendela yang dapat dibuka dan kulit sekunder (Secondary skin). - Tata kelola ruang yang interaktif membuat anak-anak bebas mengekspresikan diri dengan lingkungan - Taman bermain yang memberikan rasa playful untuk anak-anak, meningkatkan motorik kasar dan halus, dan meningkatkan interaksi sosial. - Atap terbuka dan sebagian ditanami vegetasi memberikan suasana bangunan yang lebih terang dan	- konsep <i>open stage</i> untuk berbagai kegiatan pertunjukan dan kegiatan outdoor - Spot-spot publik dengan warna yang <i>playful</i> dan area <i>yellow stairs</i> memberikan kesan nyaman dan menyenangkan. - Outdoor area yang cukup luas untuk tempat bersantai dan relaks. - Hiasan variatif “mural” membantu menumbuhkan kreativitas dan imajinasi anak.	- Atap teras hijau berfungsi mengurangi efek panas perkotaan - Menampilkan lanskap tanaman hijau dan instalasi seni. - Menggunakan desain interior moderat yang memungkinkan untuk memfokuskan perhatian pada karya seni yang dipamerkan.

	juga berfungsi sebagai sumber pencahayaan alami.		
--	--	--	--

Tabel 2.2 Kesimpulan studi preseden

Sumber : Analisis pribadi (2024)

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Ide Perancangan

3.1.1 Identifikasi Masalah

Kota Semarang merupakan salah satu kota yang berupaya mengintegrasikan prinsip pembangunan berkelanjutan (SDGs) sebagai indikator dalam pembangunan kota. Namun, pada kenyataannya layaknya kota-kota besar, kota Semarang tidak terlepas dari masalah sosial terutama masalah anak, salah satu masalahnya adalah anak terlantar dan anak jalanan. Pemerintah kota Semarang merespon permasalahan anak jalanan melalui Perda Kota Semarang Nomor 5 tahun 2014 Tentang Penanganan Anak Jalanan, Gelandangan, dan Pengemis di kota Semarang. Melalui Dinas sosial Pemuda dan olah raga kota Semarang melakukan perlindungan terhadap anak jalanan dengan menempatkan di rumah singgah RPSA. Namun, dalam pelaksanaan perlindungan terdapat kendala yang menyebabkan terganggunya proses perlindungan yaitu ketika anak-anak tersebut berada di penampungan sementara di tempat perlindungan anak atau RPSA merasa tidak betah dan ingin kembali ke jalanan.

Menurut Bambang Sumedi S.H.,M.M sebagai Subkoordinator Rehabilitasi Sosial Tuna Sosial dan Perdagangan Orang, total jumlah anak jalanan dan terlantar di Kota Semarang pada periode 1 Januari 2023 - 1 Juli tahun 2023 sebanyak 204 anak²³.

Data Jumlah anak jalanan di kota semarang periode 1 juli 2023

Data Anak Jalanan (ANJAL)	2023
dan Terlantar	
Kecamatan	Total
Banyumanik	10
Candisari	23
Gayamsari	29
Gunung Pati	3
Mijen	2

²³ Assyifa Mahend Zaradiva and Wenny Megawati, 'Perlindungan Hukum Terhadap Eksploitasi Anak Jalanan (Studi Kasus Di Dinas Sosial Kota Semarang)', *Unes Journal of Swara Justisia*, 7.3 (2023), 854–67 .

Ngaliyan	4
Semarang Barat	10
Semarang Selatan	50
Semarang Tengah	40
Semarang Timur	8
Semarang Utara	25
Grand total	204

Tabel 3.1 Data Anak Jalanan

Sumber : Data Dinas Sosial Kota Semarang

Berdasarkan data diatas, jumlah anak jalanan di kota Semarang dari yang paling tinggi ada di wilayah semarang selatan dan semarang tengah. Hal ini perlu mendapatkan perhatian khusus pemerintah kota semarang.

Pemerintah Kota Semarang juga turut serta melibatkan organisasi sosial dan lembaga sosial untuk menangani permasalahan anak jalanan, namun pada kenyataannya kondisi tersebut belum optimal dalam penanganan anak jalanan di Kota Semarang. Belum optimalnya implementasi program dan singkatnya masa pembinaan (kontinuitas program), program-program yang diberikan seringkali membuat jenuh serta belum terdapat wadah untuk kegiatan lanjutan seperti bimbingan, pelatihan ketrampilan, kewirausahaan.

Permasalahan anak jalanan menjadi salah satu tugas yang harus dipecahkan melalui program SDGs yaitu mengentas kemiskinan dan memaksimalkan pendidikan untuk semua orang. Penanganan masalah terkhusus anak jalanan penting untuk dilakukan dan diperhatikan. Pemberdayaan anak jalanan menjadi strategis penanganan karena diharapkan mampu memenuhi kebutuhan atau hak anak jalanan yang terampas karena berkeliaran dijalan, dengan menanamkan penguasaan hak dan memberi peluang agar potensi setiap anak teridentifikasi kemudian dikembangkan. Dalam implementasi lingkungan pemberdayaan, bekal pengetahuan dan keterampilan sangat diperlukan oleh anak jalanan guna meningkatkan potensi serta menjadikan anak jalanan lebih berdaya. Kontribusi berupa pendidikan dan pengembangan kreatifitas dapat menjadi salah satu alternatif penanganan permasalahan anak jalanan.

3.1.2 Tujuan Perancangan

Dari identifikasi dan rumusan masalah yang ada, sehingga dapat ditunjukkan pada perancangan rumah kreatif. Terdapat tujuan yang dapat diperankan rumah kreatif yaitu sebagai wadah bagi anak jalanan belajar, mengembangkan kreatifitas, mengasah skill keterampilan, dan bermain serta tempat kolaborasi komunitas sosial. Dengan menggunakan pendekatan arsitektur perilaku, rumah kreatif dirancang mengikuti pola aktifitas pengguna, menyesuaikan karakter, serta merancang ruang dengan pertimbangan unsur yang dapat mempengaruhi perilaku sehingga kebutuhan ruang dapat terpenuhi sesuai dengan perilaku pengguna.

3.2 Lokasi Perancangan

Dalam perancangan menentukan lokasi merupakan hal yang penting untuk dipertimbangkan karena setiap lokasi mempunyai fungsi peruntukan yang berbeda. Lokasi yang dipilih pada perancangan rumah kreatif ialah lahan yang terdapat di pusat kota Semarang dengan pertimbangan dari data anak jalanan dan permasalahan yang menjadi tolak ukur perancangan, sehingga diharapkan dapat menjadi strategis penanganan anak jalanan.

3.3 Pengumpulan Data

Teknik pengolahan dan pengumpulan data dibagi menjadi dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder

3.2.1 Data Primer

Pengambilan data yang dilakukan dengan cara langsung yang berupa observasi secara langsung studi preseden, dan dokumentasi.

3.2.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang telah ada sebelumnya yang menjadi acuan referensi dari sumber yang terpercaya. Untuk studi literatur dilakukan dengan cara menggunakan akses situs-situs internet, buku, maupun dari jurnal-jurnal yang berkaitan dengan perancangan.

3.4 Analisis Data Perancangan

Analisis data merupakan salah satu proses pengolahan data yang digunakan untuk perancangan sehingga menghasilkan alternatif atau solusi yang spesifik. Terdapat beberapa analisis antara lain:

1. Analisis tapak

Berisi tentang permasalahan dalam tapak baik kelebihan dan kekurangan yang ada di tapak yang kemudian dianalisis dan menghasilkan berbagai alternatif desain. Analisis ini meliputi peraturan site, batasan, orientasi view, kebisingan, arah kiblat, aksesibilitas, budaya, pencahayaan, penghawaan, vegetasi, dan sirkulasi.

2. Analisis pengguna

Meliputi siapa saja yang akan menjadi pengguna dan aktivitas atau kegiatan apa saja yang dilakukan dalam bangunan oleh penggunanya.

3. Analisis ruang

Analisis ini berkaitan dengan ruangan apa saja yang dibutuhkan setelah mengetahui siapa saja pengguna kawasan tersebut dan bagaimana alur kegiatan pengguna bangunan. Analisis meliputi kebutuhan ruang, karakteristik ruang, besaran ruang, serta sirkulasi cahaya dan udara dalam ruang.

4. Analisis bentuk

Analisis ini berisi tentang bentuk bangunan, fasad bangunan, orientasi bangunan, bukaan, dan lain-lain. Ide bentuk bisa timbul yang berasal beberapa referensi dokumentasi yang telah dilakukan. Selain itu juga menyesuaikan kondisi tapak dan juga lingkungan sekitarnya.

5. Analisis struktur

Berisi uraian mengenai alternatif-alternatif struktur yang sesuai dan dapat diterapkan dalam bangunan, serta sesuai dengan fungsi bangunan, bentuk, dan tema yang telah dipilih.

6. Analisis utilitas

Berisi pembahasan tentang kelengkapan penting pada setiap bangunan di kawasan ini yang akan mempermudah pengguna untuk mencapai kenyamanan, keselamatan, kesehatan, kemudahan komunikasi, dan mobilitas antar ruang.

3.5 Sintesis / Konsep

Konsep merupakan suatu kesatuan pengertian tentang suatu hal atau persoalan yang dirumuskan. Adanya konsep menjadi penting dalam suatu proses perancangan sebuah bangunan/kawasan. beberapa sumber yang digunakan guna memperoleh konsep yaitu mempelajari bangunan serupa atau studi banding, literatur, serta membuat rincian permasalahan atau analisis. Guna memperkaya wawasan mengenai konsep yang akan diterapkan terdapat beberapa langkah yang dapat dilakukan agar memperoleh hasil yang optimal.

1. Konsep dasar

Pada perancangan ini konsep pendekatan menggunakan arsitektur perilaku dimana rancangan mengikuti pola aktifitas pengguna, menyesuaikan karakter, serta merancang ruang dengan pertimbangan unsur yang dapat mempengaruhi perilaku sehingga kebutuhan ruang dapat terpenuhi sesuai dengan perilaku pengguna.

2. Konsep tapak

Membahas mengenai tata kelola area, ruang terbuka, potensi view dari suatu site sehingga dapat memaksimalkan nilai dari bangunan yang akan dirancang.

3. Konsep bentuk

Karakter budaya dan masyarakat akan dieksplor sehingga dapat menghasilkan ciri khas yang ada dalam perancangan.

4. Konsep ruang

Aktifitas dan kenyamanan pengguna menjadi pertimbangan guna menciptakan ruang yang efektif. Konsep ruang terbagi menjadi konsep hubungan antar ruang, sirkulasi dalam bangunan, suasana ruang dan material.

5. Konsep struktur

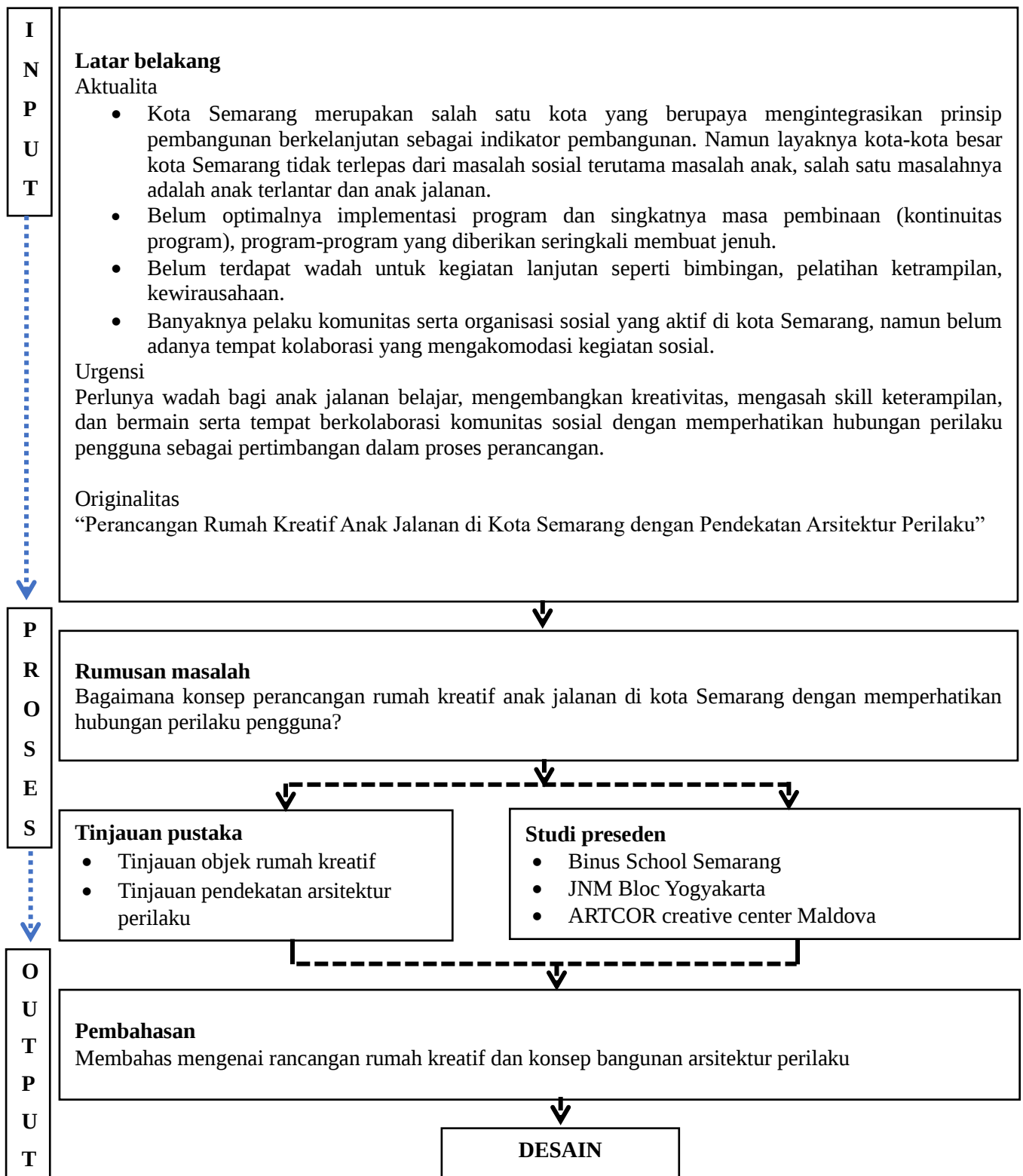
Pembahasan mengenai material yang dipilih dalam struktur dinding, kolom, pondasi, serta struktur atap.

6. Konsep utilitas

Pembahasan meliputi konsep sistem elektrikal, sistem pembuangan air kotor, sistem penyediaan air bersih, serta sistem penanggulangan dan pencegahan kebakaran.

namun pada kenyataannya kondisi tersebut belum optimal dalam penanganan anak jalanan di Kota Semarang. Belum optimalnya implementasi program dan singkatnya masa pembinaan (kontinuitas program), pola keterampilan yang tidak memperhatikan karakteristik anak jalanan, program-program yang diberikan acapkali membuat jenuh serta belum terdapat wadah untuk kegiatan lanjutan seperti bimbingan, pelatihan ketrampilan, kewirausahaan

3.6 Alur Pikir



Gambar 3.1 Alur Pikir

Sumber : Analisis pribadi (2024)

BAB IV

ANALISA DAN PEMBAHASAN

4.1 Lokasi Eksisting Site

Lokasi yang dipilih berdasar proses pertimbangan melalui karakteristik dan gambaran umum yang dapat menunjang kegiatan rumah kreatif. Beberapa karakteristik pertimbangan dalam pemilihan site untuk perancangan rumah kreatif, antara lain:

1. Luasan site berkisar 2.000 m² – 20.000 m²
2. Kemudahan akses menuju site
3. Dekat dengan fasilitas umum
4. Visibilitas objek dari jalan utama

4.2 Pemilihan Site

Berdasarkan karakteristik yang dipertimbangkan terdapat dua alternatif site untuk diberikan analisis berdasarkan skorsing dan analisis SWOT (*Strengths, weaknesses, opportunities, threats*).

Skorsing dan Analisis	Alternatif 1	Alternatif 2
Site		
Lokasi	Lahan kosong di Jl. Imam bonjol, kecamatan Semarang Tengah, Kota Semarang.	Lahan kosong (ex. wonderia) di Jl. Sriwijaya kecamatan Candisari, Kota Semarang.
Luas site	2.400 m ²	4.512 m ²
Batas dan View	Utara : Jl. Imam Bonjol Barat : Jl. Imam Bonjol dan KAI servis Timur : Ruko dan hotel	Utara : Jl. Sriwijaya dan taman Barat : Dibatasi dengan pepohonan dan lahan kosong (ex. Wonderia) Timur : Jl. Sriwijaya dan taman budaya raden shaleh

	Selatan : Dibatasi dengan pepohonan dan batas belakang bangunan.	Selatan : Dibatasi dengan pepohonan dan area belakang lahan kosong.
Strengths	- Berada di jalan raya arteri sekunder - Mudah diakses untuk transportasi umum seperti halte brt - Dekat dengan fasilitas umum seperti masjid, alun-alun, pasar, restoran, penginapan	- Berada di jalan kolektor sekunder - Mudah di akses untuk transportasi umum - Dekat dengan fasilitas umum seperti perpustakaan daerah, taman budaya, masjid, toko, restoran
Weaknesses	- Kebisingan cukup tinggi - Lalu lintas padat	- Kebisingan cukup tinggi - Lalu lintas padat
Opportunities	- Dekat dengan alon alon masjid agung kota Semarang dan kota lama sebagai kawasan wisata dan pusat perdagangan	- Dekat dengan taman budaya yang menjadi tempat kumpul seniman, workshop dan berkarya. - Jarak tempuh dekat dengan kawasan komersil simpang lima
Threats	- Terkena dampak banjir yang dapat mengganggu aktivitas - Berada di kawasan CBD	- Lalu lintas padat pada tingkat keramaiannya jam-jam tertentu, yaitu pada saat jam berangkat dan jam pulang kerja
Skorsing	- Luasan site (5) - Aksesibilitas (4) - Fasilitas umum (4) - Visibilitas (3)	- Luasan site (5) - Aksesibilitas (4) - Fasilitas umum (4) - Visibilitas (4)
Total Skorsing	16 poin	17 poin

Tabel 4.1 Pemilihan site

Sumber : Analisis pribadi (2024)

4.3 Analisis Site

1. Analisis peraturan site

Lokasi site berada di jalan sriwijaya yang merupakan jalan kolektor sekunder. Menurut Perda Nomor 5 Tahun 2021 tentang Rencana Detail Tata Ruang Kota (RDTRK) kota Semarang bagian wilayah kota II meliputi kecamatan Gajah Mungkur dan kecamatan Candisari memiliki peruntukan wilayah sebagai pusat pelayanan pemerintah kota, kegiatan perdagangan dan jasa serta peruntukan fungsi kawasan wisata dan pendidikan, pengembangan dan peningkatan wisata mainan anak. Site memiliki beberapa peraturan diantaranya:

KDB (Koefisien Dasar Bangunan): 60%

KLB (Koefisien Lantai Bangunan): 1,8 dengan ketinggian max 3 lantai

GSB (Garis Sempadan Bangunan): 23 meter

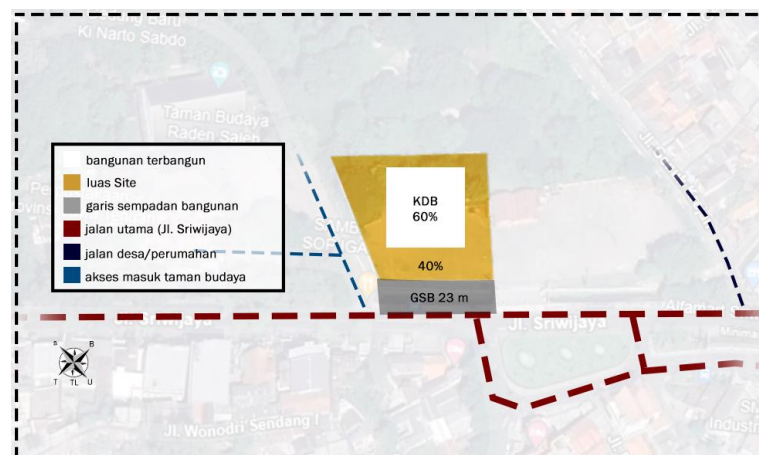
Berdasarkan peraturan site, didapatkan perhitungan data batasan perancangan:

Luas Site = 4.512 m^2

Maksimal luas lantai dasar = luas lahan x KDB
= $4.512 \times 60\%$
= 2.707 m^2

Maksimal luas lantai bangunan = luas lahan x KLB
= $4.512 \times 1,8$
= 8.121 m^2

Respon :



Gambar 4.1 Analisis site

Sumber : Analisis pribadi (2024)

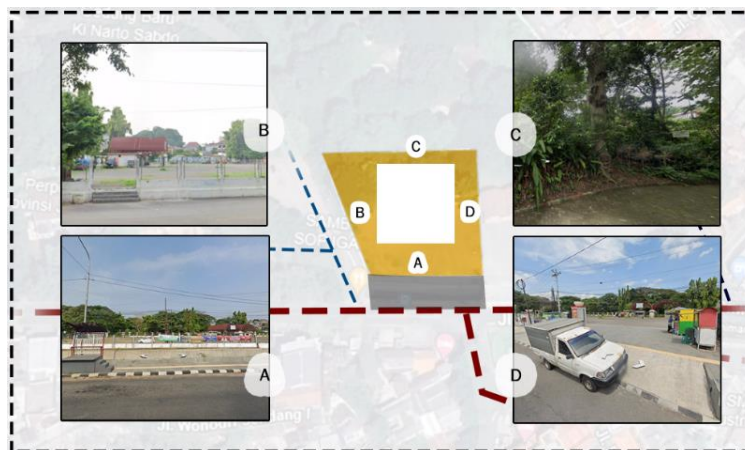
Penerapan dan penyesuaian bangunan berdasarkan peraturan site termuat dalam RDTRK Kota Semarang. Batasan site terhadap lingkungan sekitar di sebelah

utara terdapat taman dan jalan utama (Jl. Sriwijaya), sebelah timur terdapat taman budaya raden saleh dan jalan utama (Jl. Sriwijaya), sedangkan sebelah selatan dan barat terdapat pepohonan dan lahan kosong (ex. Wonderia). Massa dari gubahan dasar menghadap utara sebagai visibilitas bangunan, dengan sirkulasi memusat sebagai bentuk pengoptimalan keseluruhan ruang dan berfungsi sebagai pelindung terhadap aktivitas outdoor anak-anak di dalam sebagai perwujudan prinsip respect for user serta penambahan pagar di setiap sisi lahan yang berfungsi sebagai defensible space.

2. Analisis view

Analisis view berfungsi untuk mempertimbangkan posisi view pada bangunan baik jika dilihat dari luar maupun dari dalam bangunan dengan mengacu pada kondisi view yang ada di sekitar site dan memaksimalkan posisi site.

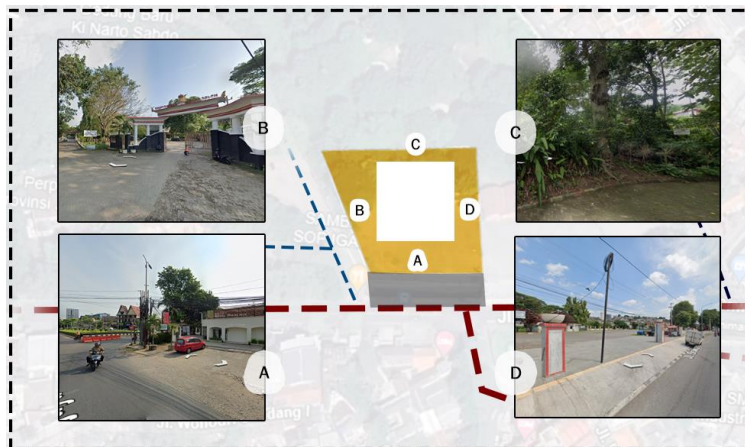
View masuk



Gambar 4.2 Analisis view masuk site

Sumber : Analisis pribadi (2024)

View keluar



Gambar 4.3 Analisis view keluar site

Sumber : Analisis pribadi (2024)

Repon :

Disebelah utara site terdapat taman dan jalan utama (jl. Sriwijaya) dan di arah timur terdapat view taman budaya Raden Saleh, perpustakaan provinsi Jawa Tengah, dan jalan utama (jl. Sriwijaya). View dimaksimalkan dari arah Utara dan timur dengan adanya view jalan utama. Membuat orientasi bangunan menghadap ke utara dan timur mendukung agar bangunan tersebut terlihat dari jalan utama sehingga diharapkan nilai ekspos bangunan dapat terlihat. Pada bagian selatan dan barat site diberi pagar pembatas antara site bangunan dan site lahan kosong.

3. Analisis bangunan sekitar



Gambar 4.4 Analisis bangunan sekitar

Sumber : Analisis pribadi (2024)

Respon :

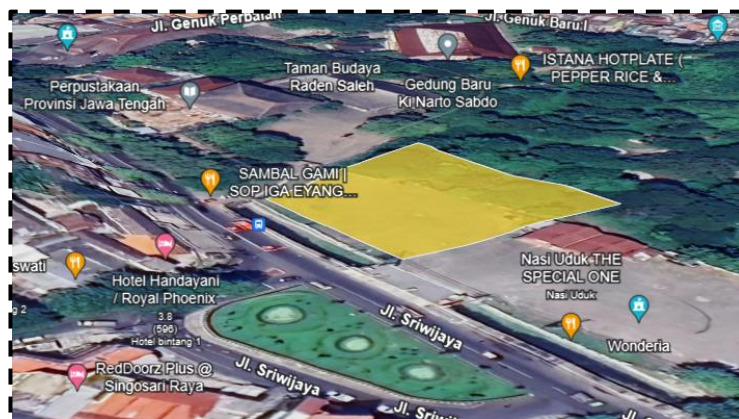
Lokasi tapak dikelilingi oleh fungsi bangunan yang cukup beragam dan dominan diantaranya, fasilitas publik, perkantoran, dan komersial. Fungsi dominan ini dapat dimanfaatkan dalam menentukan tata letak dan fungsi ruang dalam bangunan yang dapat disesuaikan dengan fungsi bangunan disekitarnya. Fungsi fasilitas publik dan komersial seperti taman budaya raden saleh, perpustakaan provinsi Jawa Tengah, pertokoan disekitar tapak menjadi titik berkumpul orang banyak yang dapat dimanfaatkan untuk menarik minat pengunjung dan juga turut memfasilitasi aktivitas dengan menambahkan fungsi penunjang seperti area outdoor dan fungsi komersial. Bangunan di sekitar tapak didominasi oleh gaya arsitektur modern, tropis, dan jawa.

4. Analisis budaya sekitar

Site berada di Jl. Sriwijaya No. 29, Kel. Tegalsari, Kec. Candisari, Kota Semarang. Lokasi terletak di Semarang bawah, dekat dengan kawasan komersial CBD Simpang 5 yang memiliki keuntungan serta ancaman tersendiri. Keuntungan dapat menarik pengunjung dari kawasan CBD SLCC karena jarak yang ditempuh tidak sampai 3-5 km, sedangkan ancaman menambah kepadatan lalu lintas di sekitar site.

Aktivitas yang dilakukan di area Jl. Sriwijaya ini terbilang cukup tinggi tingkat keramaiannya pada jam-jam tertentu, yaitu pada saat jam berangkat kerja, jam pulang kerja, dan saat ada acara tertentu. Terdapat prasarana yang lengkap untuk angkutan umum seperti angkot, trans semarang, bis bumel, ojek, dan lain-lain sehingga intensitas masyarakat dalam menggunakan transportasi terbilang tinggi. Pada aspek mata pencaharian, masyarakat banyak yang berjualan di sepanjang jalan Jl. Sriwijaya. Dari aspek perilaku, di samping tapak terdapat Taman Budaya Raden Saleh yang menjadi tempat untuk para seniman berkumpul, mengadakan workshop, dan berkarya sehingga menjadi daya tarik bagi para komunitas ataupun masyarakat yang memiliki daya tarik yang sama untuk datang. Intensitas pengguna transportasi umum serta kepadatan penduduk yang bermukim di sekitar tapak dapat menjadi nilai tambah untuk keberadaan rumah kreatif sebagai pengunjung dan memudahkan pengunjung menuju ke lokasi.

5. Analisis kontur site



Gambar 4.5 Analisis kontur site

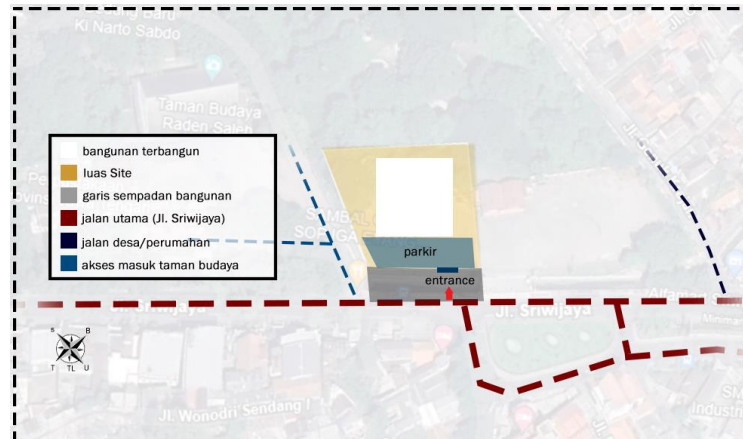
Sumber : Analisis pribadi (2024)

Site memiliki kontur permukaan tanah relatif mendatar atau merata dan dipenuhi oleh vegetasi pepohonan pada eksisting bagian selatan dan barat. Terdapat kemiringan pada akses masuk area depan berbatasan dengan aliran air (selokan)

dan jalan utama. Permukaan kontur yang rata dapat memudahkan dalam setting ruangan dan sirkulasi.

6. Analisis aksesibilitas

Lokasi site berada di dekat jalan raya utama dua arah dan dekat dengan halte sehingga mudah di akses untuk transportasi umum maupun pribadi.



Gambar 4.6 Analisis aksesibilitas

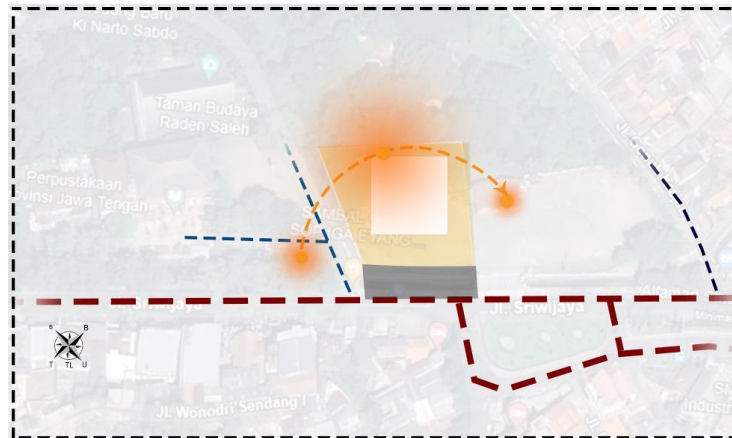
Sumber : Analisis pribadi (2024)

Respon :

Sisi utara difungsikan sebagai main entrance bangunan, akses masuk berada di sisi kanan site dikarenakan disisi timur site terdapat halte brt sehingga memerlukan jarak untuk brt berhenti dan terdapat perbedaan kontur yang berbatasan dengan aliran air (selokan) dan jalan utama. Akses pejalan kaki memiliki jalur khusus dimana terdapat pedestrian, sedangkan akses kendaraan pada site masuk melalui main entrance ke arah timur.

7. Analisis orientasi matahari

Cahaya matahari pagi berasal dari arah timur site dan tenggelam diarah barat site. Bangunan yang terletak di sisi timur dan barat akan mendapat cahaya alami lebih dan terjadi peningkatan suhu panas saat siang hari.



Gambar 4.7 Analisis orientasi matahari

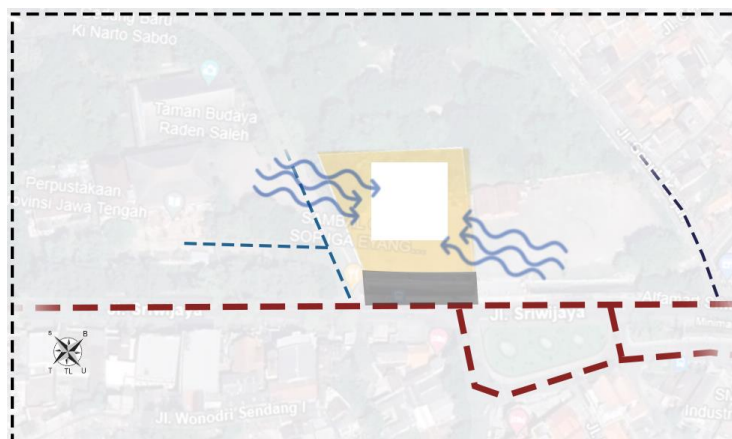
Sumber : Analisis pribadi (2024)

Respon :

Membuat orientasi massa bangunan dihadapkan pada arah utara yang mana tingkat intensitas matahari tidak setinggi pada arah barat dan timur. Bangunan memaksimalkan view di arah utara dan timur, sedangkan arah barat memaksimalkan area eksternal sunset view namun tetap menghindari bukaan berlebih. Arah kiblat menghadap ke barat dengan penempatan ruang mengikuti massa bangunan.

8. Analisis arah angin

Analisis angin diperlukan untuk menentukan peletakan bukaan maupun ventilasi pada suatu bangunan. Rata-rata kecepatan angin per jam di Kota Semarang mengalami variasi musiman signifikan sepanjang tahun. Pada musim kemarau, arah angin dominan berasal dari Selatan Selatan Timur, sedangkan pada musim hujan arah angin dominan dari Utara Utara Barat. Arah angin berasal dari sisi timur, selatan, dan barat site. Angin yang berasal dari jalan raya (sisi timur dan utara) akan membawa debu dan kotoran yang berasal dari asap kendaraan.



Gambar 4.8 Analisis arah angin

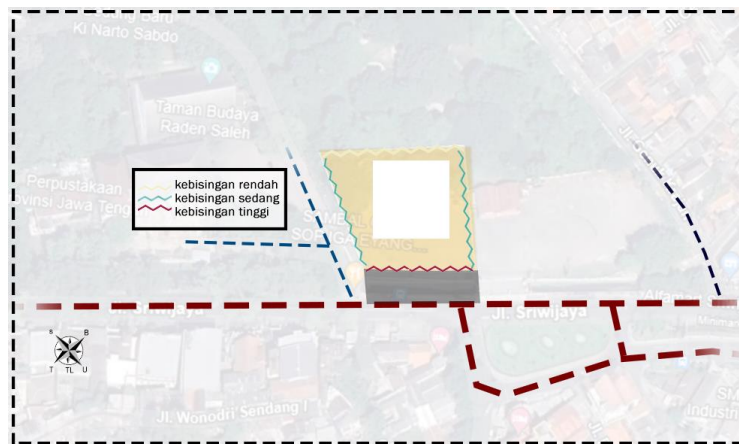
Sumber : Analisis pribadi (2024)

Respon :

Massa bangunan terdapat bukaan pada sisi arah angin datang (utara-selatan), agar angin dapat menyebar dan masuk ke dalam massa bangunan, dan menambahkan vegetasi di area depan, sisi barat dan utara bangunan agar dapat memecah angin dan sebagai penyaring debu kotoran alami.

9. Analisis kebisingan

Tingkat kebisingan cukup tinggi disisi utara dan timur karena akses langsung jalan raya dan dilalui oleh kendaraan, sedangkan sisi selatan dan barat kebisingan rendah karena berbatasan dengan vegetasi dan lahan kosong eksisting.



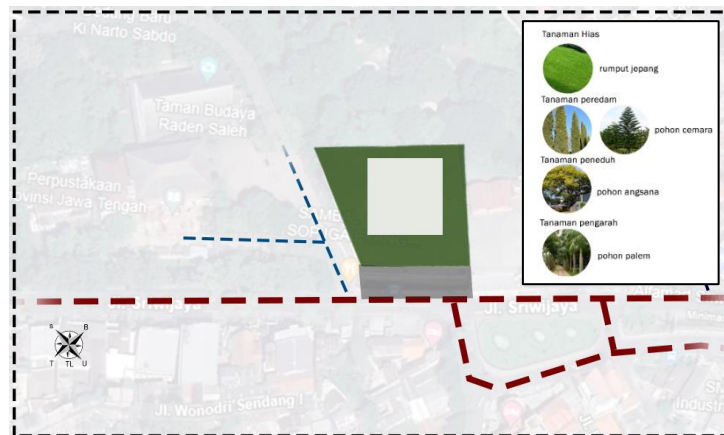
Gambar 4.9 Analisis kebisingan

Sumber : Analisis pribadi (2024)

Repon :

Menambahkan pepohonan dan pagar pembatas yang berfungsi sebagai peredam kebisingan di area sekitar sumber suara. Menempatkan ruangan privasi dan ruangan yang lebih membutuhkan ketenangan agar jauh dari site bagian utara maupun timur.

10. Analisis vegetasi



Gambar 4.10 Analisis vegetasi

Sumber : Analisis pribadi (2024)

Respon :

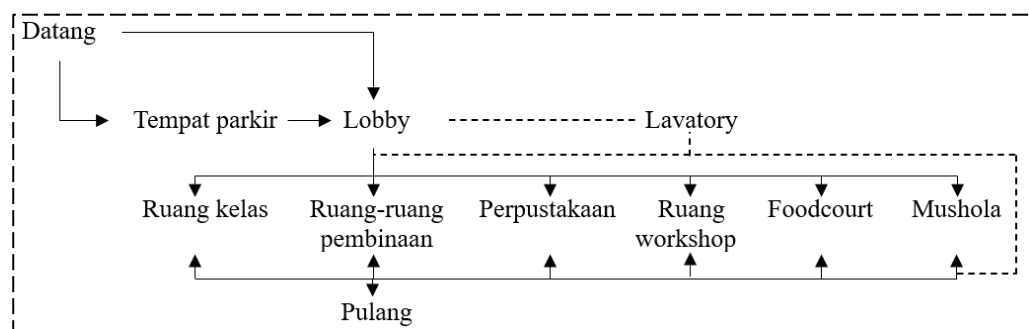
Pada eksisting site terdapat vegetasi yang rimbun di sisi selatan dan barat. rindangnya pepohonan yang berjumlah cukup banyak berpotensi menjadi peneduh pada bangunan sehingga perencanaan dapat memanfaatkan pepohonan selain sebagai vegetasi, juga dimaksimalkan sebagai area outdoor bermain anak-anak. Vegetasi juga menciptakan suhu yang nyaman pada pengguna saat beraktivitas. Penambahan vegetasi di sisi timur dan utara difungsikan untuk mengurangi suhu panas pada siang hari, memecah angin dan menyaring debu kotoran alami. Bagian depan bangunan terdapat vegetasi dengan penempatan pohon peneduh dan pengarah.

4.4 Analisis Program Ruang

1. Analisis sirkulasi aktivitas pengguna

Pengguna rumah kreatif diantaranya yaitu anak-anak, pengelola, mentor, pengunjung/pelaku komunitas , petugas kebersihan dan keamanan, pedagang/penjual

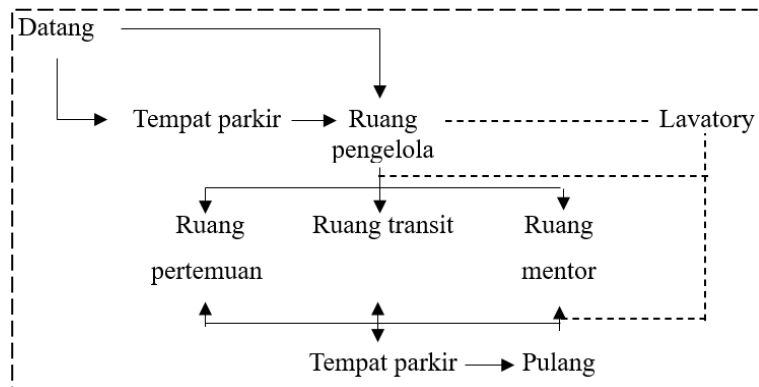
a. Anak-anak



Gambar 4.11 sirkulasi aktivitas anak-anak

Sumber : Analisis pribadi (2024)

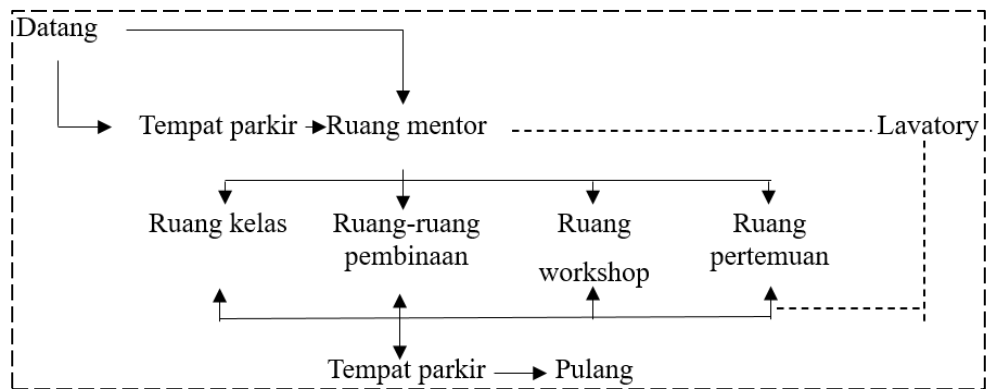
b. Pengelola



Gambar 4.12 sirkulasi aktivitas pengelola

Sumber : Analisis pribadi (2024)

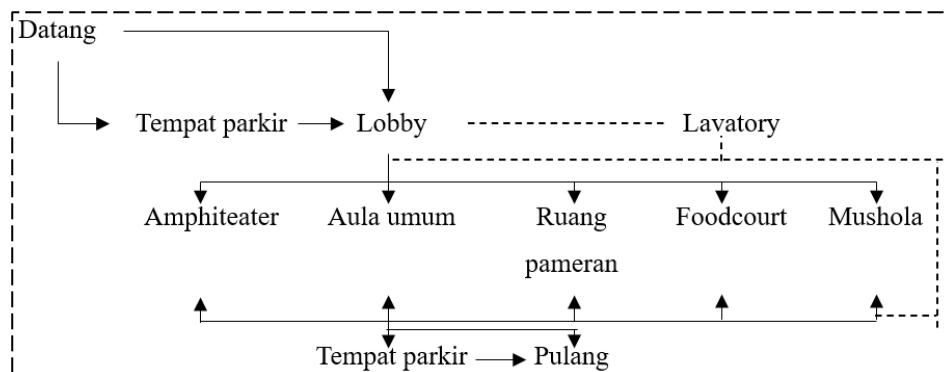
c. Mentor



Gambar 4.13 sirkulasi aktivitas mentor

Sumber : Analisis pribadi (2024)

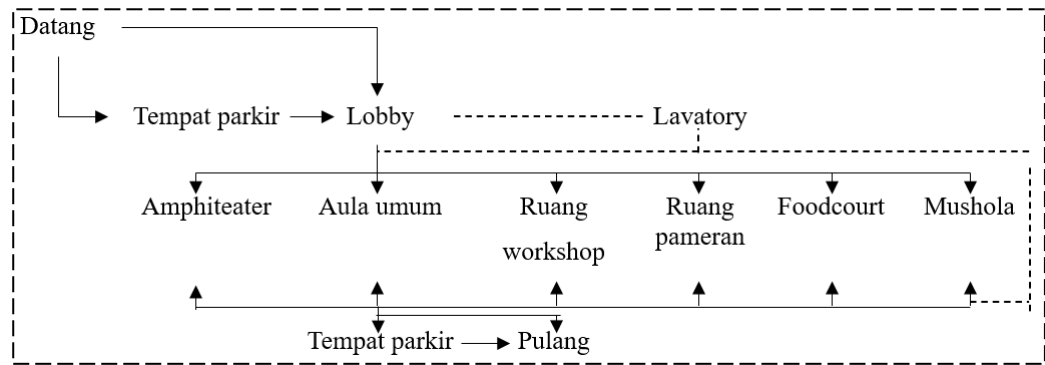
d. Pengunjung



Gambar 4.14 sirkulasi aktivitas pengunjung

Sumber : Analisis pribadi (2024)

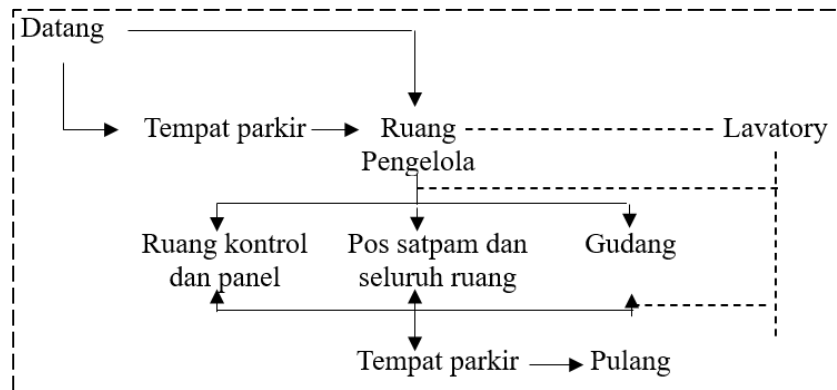
e. Pelaku komunitas



Gambar 4.15 sirkulasi aktivitas komunitas

Sumber : Analisis pribadi (2024)

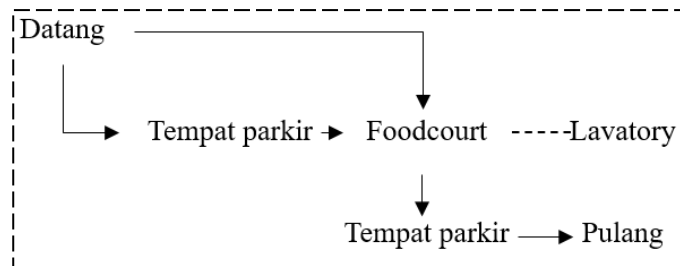
f. Petugas kebersihan dan keamanan



Gambar 4.16 sirkulasi aktivitas petugas kebersihan dan keamanan

Sumber : Analisis pribadi (2024)

g. Pedagang



Gambar 4.17 sirkulasi pedagang/penjual

Sumber : Analisis pribadi (2024)

2. Analisis besaran ruang

a. Besaran ruang dalam

Kebutuhan Ruang	Sifat ruang	Standar Ruang	Sumber	Luas Ruang	Unit	kapasitas	Total Luas
Lobby	Publik	1,6 m2/	Data	64 m2	1	1 x 40 org	64 m2

		org	Arsitek				
Luasan area penerimaan							64 m2
Ruang kelas A (tingkat SD)	Privat	2 m2/ tempat	Data Arsitek	60 m2	1	1 x 18 org	60 m2
Ruang kelas B (tingkat SMP)	Privat	2 m2/ tempat	Data Arsitek	60 m2	1	1 x 18 org	60 m2
Ruang kelas C (tingkat SMA)	Privat	2 m2/ tempat	Data Arsitek	60 m2	1	1 x 18 org	60 m2
Ruang konseling	Privat	2 m2/ tempat	Data Arsitek	24 m2	1	1 x 4 org	24 m2
Ruang kesehatan	Privat	2 m2/ tempat	Data Arsitek	24 m2	1	1 x 8 org	24 m2
Luasan area pembinaan							228 m2
Ruang gambar	Publik	3,5 m2/ tempat	Data Arsitek	60 m2	1	1 x 15 org	60 m2
Ruang lukis	Publik	3,5 m2/ tempat	Data Arsitek	60 m2	1	1 x 15 org	60 m2
Ruang kerajinan (manik-manik)	Publik	2 m2/ tempat	Data Arsitek	60 m2	1	1 x 15 org	60 m2
Ruang membatik (ikat celup)	Publik	3,5 m2/ tempat	Data Arsitek	60 m2	1	1 x 15 org	60 m2
Ruang pottery (keramik)	Publik	3,5 m2/ tempat	Data Arsitek	60 m2	1	1 x 15 org	60 m2
Ruang workshop	Publik	2 m2/ tempat	Data Arsitek	90 m2	1	1 x 45 org	90 m2
Luasan area ketrampilan							390 m2
Ruang pengelola	Privat	3 m2 / org	Data Arsitek	60 m2	1	1 x 20 org	60 m2
Ruang mentor	Privat	3 m2 / org	Data Arsitek	60 m2	1	1 x 20 org	60 m2
Ruang	Privat	2 m2 /	Data	60 m2	1	1 x 30 org	60 m2

pertemuan		org	Arsitek				
Ruang transit	Privat	2 m2 / org	Data Arsitek	32 m2	1	1 x 12 org	32 m2
Pantry	Privat	3 m2 / org	Data Arsitek	24 m2	1	1 x 8 org	24 m2
Luasan area pengelola							220 m2
Perpustakaan	Publik	16 m2/ ruang	Data Arsitek	180 m2	1	1 x 100 org	180 m2
Ruang pameran	Publik	60 m2/ ruang	Data Arsitek	210 m2	1	1 x 120 org	210 m2
Aula umum	Publik	0,95 m2/ tempat	Data Arsitek	64 m2	1	1 x 70 org	64 m2
Tempat Souvenir	Publik	1,6 m2/ org	Asumsi	64 m2	1	1 x 40 org	64 m2
Foodcourt	Publik	1,5 m2 / org	Data Arsitek	60 m2	3	3 x 40 org	180 m2
Mushola	Publik	1 m2 / org	Data Arsitek	60 m2	1	1 x 50 org	60 m2
Luasan area penunjang							758 m2
Ruang kontrol dan panel	Servis	4 m2 / org	Data Arsitek	16 m2	1	1 x 4 org	16 m2
Gudang	Servis	5 m2/ org	Data Arsitek	16 m2	1	1 x 4 org	16 m2
lavatory	Servis	wastafel 0,9 m2 / org, toilet 2,5 m2 / org	Data Arsitek	10 m2	6	6 x 4 org	60 m2
Luasan area servis							92 m2
Luas							1.752 m2
Sirkulasi 30%							526 m2

Luas Total	2.278 m2
------------	-------------

Tabel 4.2 besaran ruang dalam

Sumber : Analisis pribadi (2024)

b. Besaran ruang luar

Kebutuhan Ruang	Sifat ruang	Standar Ruang	Sumber	Luas Ruang	Unit	kapasitas	Total Luas
Tempat parkir	Publik	Mobil 15 m2/ mobil, sepeda motor 1,5 m2 / motor Sepeda 1 m2/ sepeda	Data Arsitek	210 m2 99 m2 20 m2	1	1 x 14 mobil 1 x 66 sepeda motor 1 x 20 sepeda	329 m2
Pos satpam	Semi publik	1,5 m2/ org	Data Arsitek	3 m2	1	1 x 2 org	3 m2
Lapangan Bermain dan Amphiteater	Publik	1 m2/ org	Data Arsitek	200 m2	1	1 x 200 org	200 m2
Luas							532 m2
Sirkulasi 30%							160 m2
Luas total							692 m2

Tabel 4.3 besaran ruang luar

Sumber : Analisis pribadi (2024)

3. Analisis hubungan zona

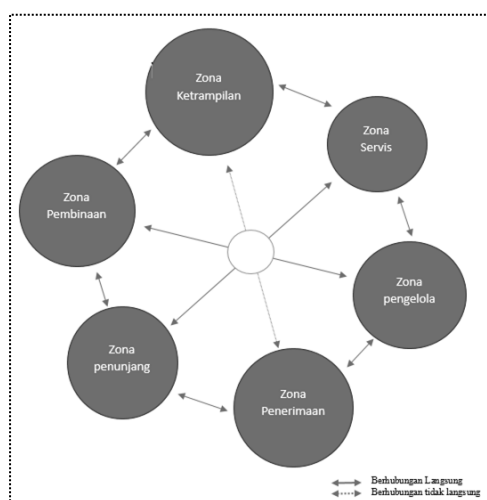
Pendekatan hubungan antar ruang menunjukkan kedekatan dari setiap ruang pada kelompok kegiatan di suatu bangunan. Hubungan dan organisasi ruang dibutuhkan agar aktivitas dalam bangunan bisa lancar, efektif dan efisien.

Kedekatan hubungan antar ruang terbagi menjadi tiga, yaitu berhubungan langsung, berhubungan tidak langsung, dan tidak berhubungan.

Zona penerimaan	Zona pembinaan	Zona keterampilan	Zona pengelola	Zona penunjang	Zona servis
Lapangan badminton Ruang tenis meja	Ruang kelas A (tingkat SD)	Ruang gambar	Ruang pengelola	Perpustakaan	Ruang kontrol dan panel
	Ruang kelas B (tingkat SMP)	Ruang lukis	Ruang mentor	Ruang pameran	Gudang
	Ruang kelas C (tingkat SMA)	Ruang kerajinan (manik-manik)	Ruang pertemuan	Aula umum	lavatory
	Ruang konseling	Ruang membuat (ikat celup)	Ruang transit	Tempat Souvenir	
	Ruang kesehatan	Ruang pottery (keramik)	Pantry	Foodcourt	
	Lavatory	Ruang workshop		Mushola	

Tabel 4. 4 Zona hubungan ruang

Sumber : Analisis pribadi (2024)



Gambar 4.18 Pola hubungan zona

4.5 Analisis Tema

1. Analisis konsep tema

Perancangan rumah kreatif menggunakan pendekatan arsitektur perilaku, secara konseptual pendekatan ini menekankan bahwa pengguna adalah makhluk berpikir yang mempresepsikan dan mengambil keputusan interaksinya dengan lingkungan. Dengan demikian untuk menyesuaikan perilaku pengguna dengan desain yang akan dirancang, Terdapat tiga konsep terapan desain arsitektur perilaku yaitu : behavioral setting, spatial cognition, dan environment perception.

a. Konsep Behavior Setting

Penerapan konsep desain behavior setting yaitu pada peruangan bangunan. Untuk itu ruang direkayasa dengan membatasi gerak perilakunya berdasarkan alternatif sifat ruang sehingga dapat mengarahkan kebiasaan perilaku sesuai kebutuhan aktivitasnya. Dalam studi arsitektur perilaku penggunaan sifat ruang berupa :

- ruang terbatas tetap (fixedfeature space), yaitu pembatas yang solid dan tidak mudah digeser seperti dinding massif. Seperti penggunaan dinding bata maupun beton ekspos.
- ruang terbatas semi tetap (semifixed-feature space), yaitu ruang yang pembatasnya dapat dipindahkan, digeser atau di bongkar pasang menyesuaikan kebutuhan dan waktu penggunaan. Seperti penggunaan partisi yang memisahkan satu ruang dengan ruang yang lain.
- ruang informal, yaitu ruang yang terbentuk dalam waktu yang singkat. Diaplikasikan pada ruang-ruang komunal dengan pengadaan ruang tanpa batas sehingga kebutuhan ruang gerak yang bebas dan fleksibel

b. Konsep Spatial Cognition

Penerapan konsep desain behavior setting yaitu pada sirkulasi bangunan. Konsep Spatial Cognition yaitu kumpulan pengalaman seseorang yang sudah tersetting didalam pola pikir. Oleh karena itu, sirkulasi dirancang dengan memperkenalkan tanda atau model tanda berdasarkan elemen desain peta yang sudah terekam dalam pikiran manusia di arsitektur perilaku. Tanda/pola tanda dalam tinjauan arsitektur perilaku berupa:

- jalur yang kontinue (continuity path) sebagai jalur penghubung. konsep desain yang digunakan kontinuitas jalur menguatkan akses koridor atau selasar pada bangunan.
- titik pemberhentian (node) merupakan tempat pemberhentian sementara yang disediakan untuk pengguna ketika kelelahan berkeliling-keliling pasar akibat panjangnya sirkulasi, node dapat disebar pada sepanjang jalur sirkulasi bangunan yang mengalami persimpangan atau belokan.
- tanda batas (edges), diterapkan dengan perbedaan tekstur atau warna material lantai.

c. Konsep Environment Perception

Konsep Environment Perception merujuk pada ragam kesamaan persepsi di sekitar lingkungan kemudian diarahkan secara visual sebagai pertimbangan bentuk fasad bangunan.

2. Analisis konsep fasad

Bentuk dan tampilan bangunan massa tunggal. Bentuk bebas dan dinamis yang ditampilkan berdasarkan karakter anak jalanan, didukung dengan penggunaan material dan pengolahan warna pada bangunan. Karakter bangunan yang ditampilkan, diantaranya :

- Keterbukaan, karena beberapa kegiatan dilakukan di ruang terbuka.
- Kesederhanaan, bentuk sederhana tetapi tetap memiliki bentuk yang dinamis dan informatif.
- Rekreatif, ruangan tidak monoton disesuaikan pada warna dan material bangunan.



Gambar 4.19 : East China Normal University Affiliated Bilingual Kindergarten

Sumber : *archdaily.com* (publikasi 2015)

Bentuk fasad bangunan berupa secondary skin disandingkan pada simbol-simbol atau identitas dari kota Semarang, Jawa Tengah. Bangunan diciptakan

dengan bentuk yang tidak monoton dan menampilkan bukaan - bukaan pada bangunan.



Gambar 4.20 : The Eaves Commercial Center

Sumber : *archdaily.com* (publikasi 2023)

3. Analisis konsep interior

Penerapan perencanaan interior pada rumah kreatif anak jalanan mengedepankan pada unsur pendekatan alami serta memiliki banyak bukaan, dimana pada beberapa bagian ruang untuk pencahayaan siang hari dan penghawaan ruang meminimalisir penggunaan energi listrik memanfaatkan keuntungan dari lingkungan.



Gambar 4.21 Gallery of Expansion of the American School of the Hague

Sumber : *archdaily.com* (publikasi 2014)



Gambar 4.22 Inspirasi perpustakaan

Sumber : *archdaily.com / Ananguang*

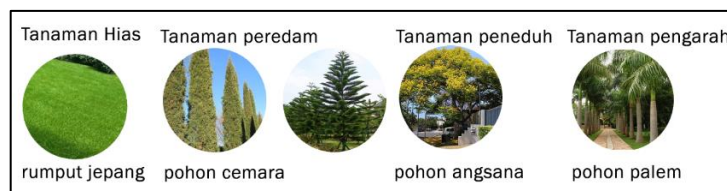
4. Analisis konsep landscape

Peletakkan vegetasi untuk mengisi ruang-ruang kosong pada bangunan dapat menimbulkan kesan intim. Keberadaan vegetasi sebagai pendukung dan memberikan fungsi kontrol sirkulasi kejelasan batas terhadap area sirkulasi serta sebagai pengarah dan mempertegas jalur sirkulasi.

Vegetasi sebagai Pengendali Fisik menciptakan buffer zone:

- a. Mengurangi polusi dan kebisingan (pohon cemara atau cedar merah)
- b. Penahan terik dan silau sinar matahari di siang hari (pohon angkana)

Vegetasi sebagai pengarah menggunakan tanaman berbatang tunggal seperti jenis palem. Vegetasi sebagai Aspek Estetika Visual. Open Space dan taman, menggunakan tanaman bunga seperti soka, dan rumput jepang.



Gambar 4.23 Jenis Tanaman

Sumber : Analisis pribadi (2024)

Penerapan konsep landscape pada bangunan diantaranya:

- a. Membuat landscape dengan beberapa transisi, diharapkan mampu membuat pengguna tidak mudah bosan.
- b. Memberikan pembatas ruang berupa vegetasi, tempat duduk, dan taman bermain



Gambar 4.24 Inspirasi landmark dan amphiteater

Sumber : *pinterest.com*

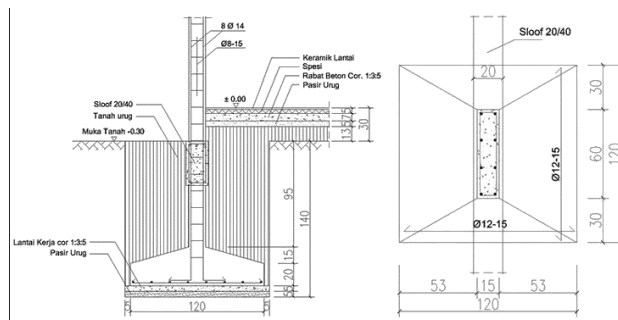
5. Analisis struktur

a. Atap

Struktur rangka atap menggunakan dak beton. Penggunaan dak beton memiliki daya tahan yang kuat dan mampu menghadapi berbagai macam cuaca serta terpaan angin yang tinggi, dak beton mampu menghalau panas yang berasal dari luar hal ini dapat membuat suhu udara di dalam bangunan tetap terjaga kesejukannya sehingga cocok dengan kondisi iklim lingkungan.

b. Pondasi

Pondasi yang digunakan adalah pondasi footplat, digunakan untuk bangunan lebih dari dua lantai. Pondasi footplat tidak memerlukan sistem drainase dan sambungan kembang kusut, karena seluruh pondasi footplat dibentuk oleh beton yang tidak memiliki daya serap yang rendah. Pondasi footplat langsung menembus ke dalam bagian tanah terdalam maka membuat bangunan di atasnya menjadi lebih kokoh meskipun berdiri di atas tanah yang tidak stabil.



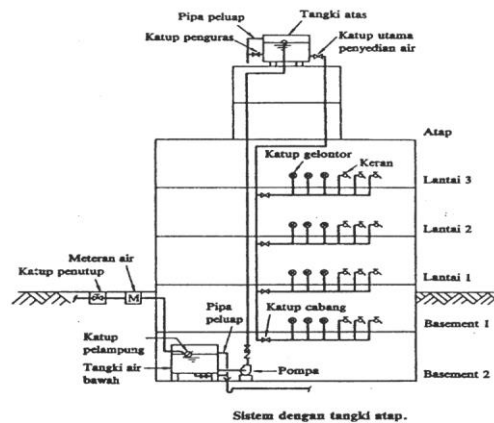
Gambar 4.25 Pengerjaan pondasi footplat

Sumber : mcmpropterti.id (publikasi 2022)

6. Analisis utilitas

a. Sistem instalasi air bersih

Pengolahan air bersih pada bangunan menggunakan sistem sambungan langsung dengan PDAM. Air dari PDAM melewati meteran air yang di tampung dahulu pada resevoir bawah, selanjutnya disedot dan di pompakan ke menara air atau tangki atas baru disalurkan ke seluruh bangunan.

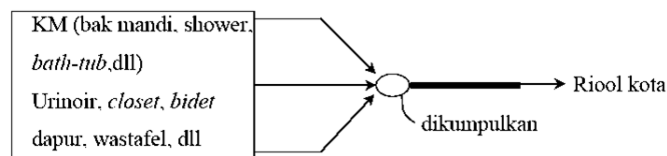


Gambar 4.26 sistem instalasi air bersih

Sumber : slideshare.net (publikasi 2022)

b. Sistem instalasi air kotor

Pengolahan air kotor pada bangunan menggunakan sewage system satu pipa. Pada sistem ini, limbah dari WC/closet, air mandi, cuci dan air lemak dapur disalurkan dalam satu pipa (pada ujung pipa bagian atas selalu terbuka dan disebut vent stack. Manfaat vent stack adalah untuk menghindari terjadinya cyclone effect (karena sifat pipa merupakan bejana berhubungan). Kemudian disalurkan ke unit penghancur WWTP (Waste Water Treatment Plant) selanjutnya disalurkan ke peresapan limbah atau ke saluran kota (Riol Kota)

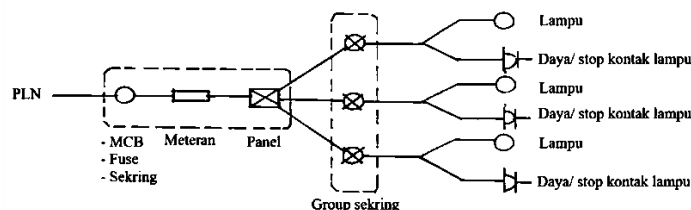


Gambar 4.27 sistem instalasi air kotor

Sumber : Analisis (2022)

c. Sitem elektrikal

Sumber listrik berasal dari PLN yang merupakan sumber pasokan listrik utama bagi bangunan. Bangunan memiliki beberapa fasilitas yang membutuhkan daya listrik seperti lampu, stop kontak serta pompa air.



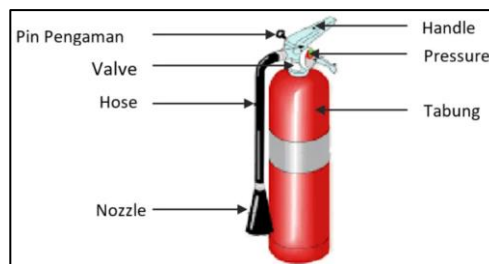
Gambar 4.28 diagram instalasi listrik bangunan bertingkat

Sumber : Analisis (2022)

d. Sistem proteksi kebakaran (APAR)

Sistem fire Fighting atau sistem pemadam kebakaran disediakan di gedung sebagai preventif (pencegah) terjadinya kebakaran. Pada bangunan ini menggunakan Tabung APAR (Tabung Alat Pemadam Api Ringan) yang diletakkan di titik akses tiap lantai. Dengan syarat pemasangan APAR sebagai berikut :

1. Mudah dilihat, diakses dan diambil serta dilengkapi dengan tanda pemasangan APAR / Tabung Pemadam.
2. Tinggi pemberian tanda pemasangan ialah 125 cm dari dasar lantai tepat di atas satu atau kelom pok APAR bersangkutan (jarak minimal APAR / Tabung Pemadam dengan lintai minimal 15 cm).
3. Jarak penempatan APAR / Tabung Pemadam satu dengan lainnya ialah 15 meter atau ditentukan lain oleh pegawai pengawas K3 atau Ahli K3
4. Semua Tabung Pemadam / APAR sebaiknya berwarna merah.

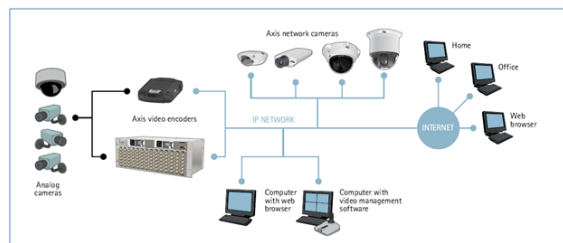


Gambar 4.29 Alat Pemadam Api Ringan (APAR)

Sumber : *endlessafe.com* (publikasi 2018)

e. Sistem keamanan

Closed Circuit Television atau CCTV merupakan sebuah sistem keamanan dimana dapat mengawasi suatu area melewati rekaman yang dilakukannya. fungsi CCTV adalah untuk meningkatkan kenyamanan bagi pengguna dalam suatu bangunan maupun kawasan.



Gambar 4.30 sistem keamanan CCTV

Sumber : *kiswara.co.id* (publikasi 2016)

BAB V

DRAF KONSEP PERANCANGAN

5.1 Tahap Awal Pengembangan

Awal dari perancangan rumah kreatif ini merupakan respon dari kebutuhan wadah pengembangan untuk kreatifitas anak terutama anak jalanan. Salah satu tujuan yang diperankan rumah kreatif yaitu sebagai wadah bagi anak jalanan belajar, mengembangkan kreativitas, mengasah skill keterampilan, dan bermain serta tempat kolaborasi komunitas sosial. Diharapkan adanya inovasi ini dapat mendorong semangat belajar dan mengembangkan kreativitas sebagai generasi unggul. Perancangan rumah kreatif dengan pendekatan arsitektur perilaku diharapkan dapat memenuhi kenyamanan anak-anak beraktivitas di dalamnya dan visual yang mendorong semangat anak-anak untuk terus berkembang.

5.2 Zonning

Zonning merupakan pemaparan ringkasan dari proses analisis yang memberikan masukan pada konsep desain.

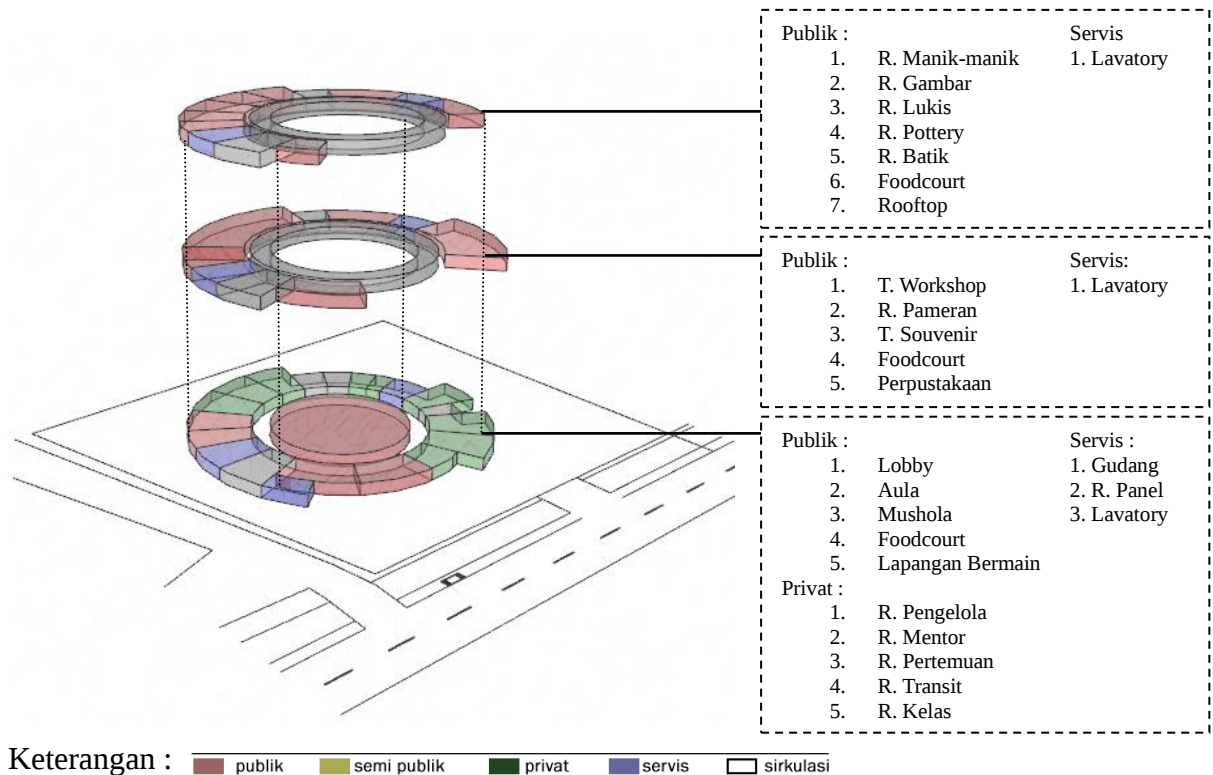
a. Zonning makro

Berdasar hasil analisis site terdapat 3 area dalam zonasi makro:

- Area Parkir : Lahan yang digunakan sebagai area parkir untuk jenis kendaraan beroda.
- Bangunan utama : Bagian utama sebagai area pusat kegiatan dan terbagi menjadi 4 bagian yaitu publik, semi publik, privat, dan servis
- Area komunal dan vegetasi : Bagian lahan yang memiliki multifungsi sebagai area penghijauan dan area komunal untuk pengguna.

b. Zonning mikro (bangunan)

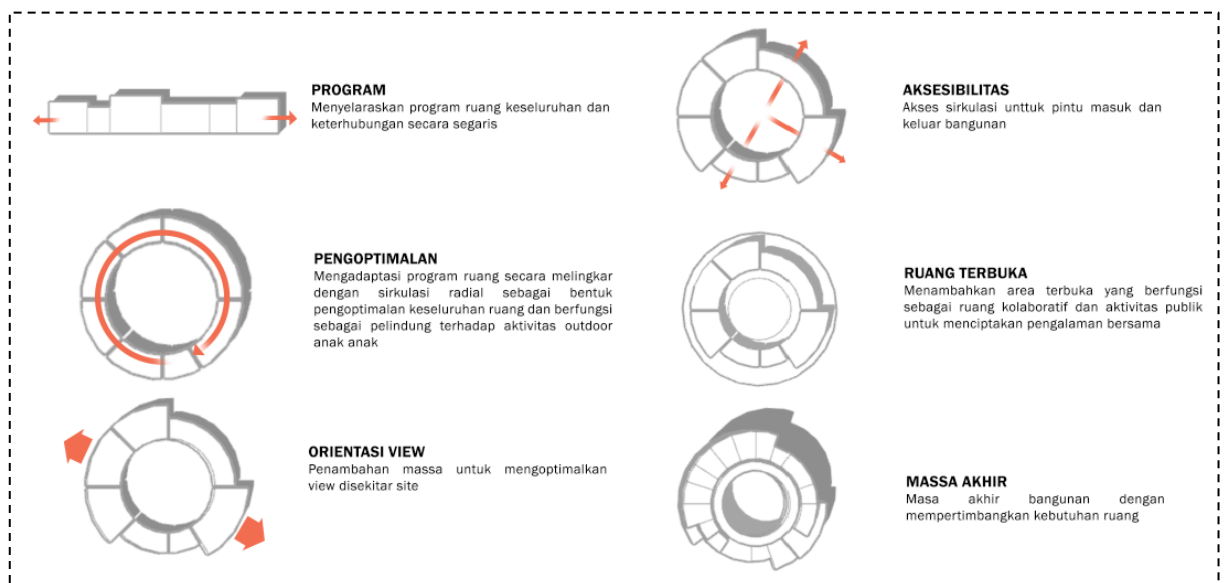
Zonasi bangunan digunakan untuk menggolongkan bagian ruang sesuai fungsi dan sasaran penggunaanya



Gambar 5.1 zoning

Sumber : Analisis pribadi (2024)

5.3 Gubahan massa



Gambar 5.2 gubahan massa

Sumber : Analisis pribadi (2024)

5.4 Kesimpulan

Dari perencanaan dan perancangan dari rumah kreatif dapat disimpulkan tujuan yang diperankan rumah kreatif yaitu sebagai wadah bagi anak jalanan belajar, mengembangkan kreatifitas, mengasah skill keterampilan, dan bermain serta tempat

kolaborasi komunitas sosial. Adapun yang menjadi pokok pembahasan dari laporan yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Site berada di Jl. Sriwijaya No. 29, Kota Semarang dengan luas 4.512 m². Lokasi terletak di dekat pusat kota dan kawasan komersial Simpang 5 Kota Semarang, fasilitas umum, aksesibilitas yang mudah serta dekat dengan aktivitas dari komunitas-komunitas sosial.
2. Pendekatan yang digunakan dalam perancangan adalah pendekatan perilaku diharapkan dapat menciptakan lingkungan binaan yang disesuaikan dengan perilaku penggunaannya.
3. Pengembangan konsep desain dengan menggunakan konsep desain *behavioral setting* pada peruangan bangunan, *spatial cognition* pada sirkulasi bangunan dan *environment perception* pada fasad bangunan.
4. Penciptaan bentukan dinamis mengenalkan anak pada bentuk atraktif yang akan menjadikan perkembangan kognitifnya lebih positif, pola sirkulasi yang tidak monoton mencerminkan kesan anak-anak yang lincah dan selalu bergerak, ekspresi garis dan gambar pada ruang maupun tampilan dapat mengembangkan pola pikir anak dan panca inderanya. Perwujudan dinamis pada bangunan diungkapkan melalui wujud fisik melalui garis, irama, komposisi. Bentukan ruang dinamis dihadirkan pada area komunal, taman bermain, ruang-ruang serta tampilan bangunan yang akan menimbulkan gerak berkesan dinamis.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, Ilham nur, 'ADLN Perpustakaan Universitas Airlangga Tesis Program Strategi Pelepasan (Terminasi) Anak Jalanan Yang . . . Ilham Nur Alfian' (Universitas Airlangga Surabaya, 2004)
- Astari, ratna tiara kurnia, 'RUMAH SINGGAH ANAK JALANAN Membentuk Perilaku Anak Jalanan Dengan Menerapkan Program Ruang Yang Terintegrasi Pada Rumah Singgah' (Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2019)
- Badan Kesejahteraan Sosial Nasional (BKSNN), *Modul Pelatihan Pimpinan Rumah Singgah* (Jakarta: Direktorat Kesejahteraan Anak, Keluarga dan Lanjut Usia Deputi Bidang Peningkatan Kesejahteraan Sosial, 2000)
- C. Snyder, James & Anthony J. Catanese, *Pengantar Arsitektur* (Jakarta: Erlangga, 1989)
- Carol Simon Weinstein, T. G., *Spaces for Children: The Built Environment and Child Development* (New York: Plenum Press, 1987)
- Departemen Sosial RI, *Petunjuk Teknis Pelayanan Sosial Anak Jalanan*, 2005
- Dhaniswara, Galuh Marta, Gregorius Prasetyo Adhitama, and Ruly Darmawan, 'Literature Review: Kontekstualisasi Pendekatan Kebutuhan Maslow Dalam Studi Interior Hunian', *Jurnal Desain Interior*, 8.1 (2023), 1 <<https://doi.org/10.12962/j12345678.v8i1.16449>>
- fadoli, irsyad dan rostyarningsih, dewi, 'IMPLEMENTASI PROGRAM PENANGANAN ANAK JALANAN DI KOTA SEMARANG'
- Hasdiana, Ulva, 'KAJIAN SINTESIS HASIL PENELITIAN SELEKTIF TENTANG DIMENSI SOSIO PSIKOLOGIS ANAK JALANAN', *Analytical Biochemistry*, 11.1 (2018), 1–5 <<http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024%0Ahttps://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103%0Ahttp://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>>
- khatami, ilham, 'IMPLEMENTASI PERDA KOTA SEMARANG NOMOR 5 TAHUN 2014 DALAM PENANGANAN ANAK JALANAN PERSPEKTIF TEORI MASLAHAH (Studi Di Dinas Sosial Kota Semarang)' (Universitas Islam Negeri Salatiga, 2024)
- M. Ramadhani, Sarbaini, Harpani Matnuh, 'Peran Dinas Sosial Dalam Penanggulangan Anak Jalanan Di Kota Banjarmasin', *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6.11 (2016), 947–54 <<https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/article/download/744/648>>
- Novrizal, Muhammad, 'Peranan Rumah Perlindungan Sosial Anak (RPSA) Dalam Penanganan Anak Jalanan Di Kota Semarang' (Universitas Negeri Semarang, 2009)

- Nurwijayanti, Andriyani Mustika, 'Eksplotasi Anak: Perlindungan Hukum Anak Jalanan Dalam Perspektif Hukum Pidana Di Daerah Yogyakarta', *Jurisprudence*, 1.1 (2012), 208–18
- Pratiwi, Choir Rizqi Amala and Poerwanti Hadi, 'Strategi Pendampingan Anak Jalanan Dan Anak Berisiko Di Yayasan Rumah Impian', *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 2019, 1–15 <<http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/societas/article/download/15729/15217>>
- Pusat Bahasa DPN, *Kamus Bahasa Indonesia, Statewide Agricultural Land Use Baseline 2015*, 2008, 1
- Putri, Andi, 'Permasalahan Anak Jalanan Di Surabaya (Studi Eksploratif Eksploitasi Anak Jalanan Di Surabaya)', *Antroposen : Journal of Social Studies and Humaniora*, 1.1 (2022), 28–37 <<https://doi.org/10.33830/antroposen.v>>
- Qaddafi, Muammar, 'Pusat Pembinaan Kreatifitas Dan Keterampilan Anak Jalanan Di Kota Malang (Tema: Behaviour Architecture)', 2010 <<http://etheses.uin-malang.ac.id/1567/2/05560014 skripsi.pdf>>
- Raharjo, santoso tri & Ishartono, 'Sustainable Development Goals (SDGs) Dan Pengentasan Kemiskinan', *Social Work Jurnal*, 6, 154–272
- Tiara, Ratna, and Kurnia Astari, 'Rumah Singgah Anak Jalanan', *Institut Teknologi Sepuluh Nopember* (Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2019)
- Rosjayani, Annisa Pratiwi, Dindin Solahudin, and Muh Idham Kurniawan, 'Pemberdayaan Perempuan Korban Kekerasan Seksual', *Tamkin: Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, 7.3 (2023), 317–34 <<https://doi.org/10.15575/tamkin.v7i3.18981>>
- Sinaga, Maranatha Yohanes, Dr. Ir Marsudi, MT, Dr.Ir.Gusti Zulkifli Mulki, DEA, and Ir. Elvira, M.T. ,Ph.D, 'Kajian Pengembangan Ruang Terbuka Hijau Pada Kawasan Perumahan Di Kabupaten Kubu Raya, Kecamatan Sungai Raya', *Jurnal TEKNIK-SIPIL*, 15.1 (2015) <<https://doi.org/10.26418/jtsft.v15i1.25443>>
- Syahrial, 'Kreativitas Anak Jalanan Dalam Meningkatkan Fungsi Sosial Sanggar Kreativitas Anak Pusat Kajian Perlindungan Anak (PKPA) Pinang Baris Medan' (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2016)
- Tandal, A. N., & Egam, I. P, 'Arsitektur Berwawasan Perilaku', *Media Matrasain*, 8.1 (2011), 53–67
- Yunia, Anita, and Janette Maria Pinariya, 'Rumah Kreatif Dan Inovasi Sebagai Program Pemberdayaan Masyarakat Kampung Muara Bahari', *Journal of Servite*, 1.1 (2019), 25 <<https://doi.org/10.37535/102001120193>>
- yelatria, altorio oktamusyaffa marlina, avi mustaqimah, ummul, 'Pusat Seni Anak Jalanan

Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku Di Yogyakarta', *Senthong*, 3.2 (2023), 627–36
Zaradiva, Assyifa Mahend, and Wenny Megawati, 'Perlindungan Hukum Terhadap
Eksploitasi Anak Jalanan (Studi Kasus Di Dinas Sosial Kota Semarang)', *Unes Journal
of Swara Justisia*, 7.3 (2023), 854–67 <<https://doi.org/10.31933/ujsj.v7i3.384>>

CURRICULUM VITAE



Data Pribadi

Nama Lengkap : Fadlilah Syarifatul Maghfiroh
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir : Ngawi, 26 Juli 2002
Fakultas : Ushuluddin dan Humaniora
Program Studi : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam
Alamat Rumah : Dsn. Gentong Kidul 10/03 Gentong, Paron, Ngawi
Alamat Domisili : Jalan Segaran IV, Tambakaji, Ngaliyan, Semarang
Agama : Islam
No. Hp/Whatsapp : 082258347629
E-Mail : Fadlilahsyarifatull@gmail.com
Instagram : Faadlilahsm_

Pendidikan Formal

Tahun	Institusi
2020 - 2024	S1- Ilmu Seni Dan Arsitektur Islam, Uin Walisongo Semarang
	Judul Tugas Akhir : Perancangan Rumah Kreatif Anak Jalanan di Kota Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku
2017 - 2020	MAN 2 Kota Madiun
2014 - 2017	MTsN 5 Ngawi
2008 - 2014	MI Muhammadiyah Gentong