

### BAB III

## ANALISIS PENYEDIAAN RUANG SEBAGAI WADAH INTERAKSI DAN AREA KULINER PADA RUMAH SUSUN COROKUSUMAN

Rumah Susun Cokrokusuman merupakan bangunan hunian vertikal yang menampung pemukim Cokrokusuman dengan latar belakang penghuni yaitu masyarakat berpenghasilan rendah (MBR) yang terbagi atas beberapa aktivitas penghuni berkuliner dan tidak berkuliner.

### 3.1 Analisis Aktivitas Penghuni Rumah Susun Cokrokusuman yang Berkuliner

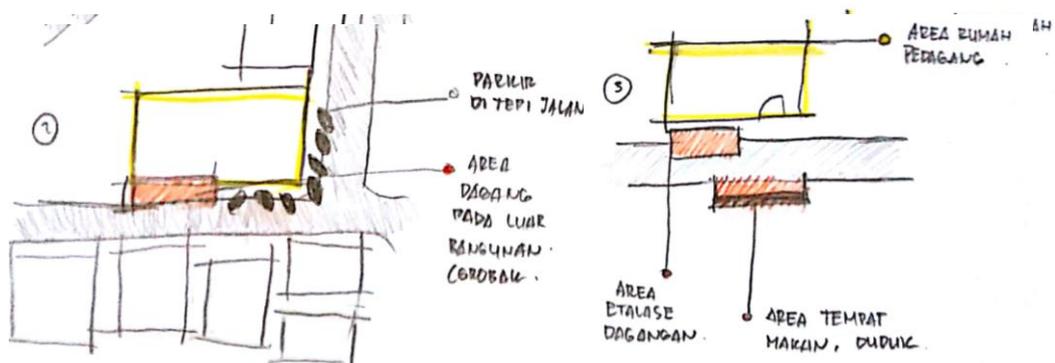
Rumah Susun Cokrokusuman merupakan bangunan hunian vertikal yang menampung pemukim Cokrokusuman dengan latar belakang penghuni yaitu masyarakat berpenghasilan rendah (MBR) dengan pekerjaan utama merupakan buruh, pegawai dan ibu rumah tangga. Terdapatnya aktivitas pemukim yang dilakukan RT.43, RT.44, dan RT.45 dengan jumlah pemukim 129KK adalah berdagang dalam sector informal untuk menambah pemasukan dan peningkatan ekonomi. Aktivitas berdagang tersebut berupa makanan olahan rumahan yang dimasak terlebih dahulu (kuliner) yang diperuntukan bagi pemukim dan pembeli sekitar kawasan Cokrokusuman untuk kebutuhan makan sehari hari. Berikut merupakan jenis aktivitas pedagang makanan olahan dari 129KK di RT.43, RT.44, RT.45.

Aktivitas Berjualan	Jenis Makanan	Persyaratan Ruang	Lokasi
- Berjualan dilakukan pagi hari menuju siang. - Membuka warung didalam rumah.	Gudeg	Adanya area untuk tempat makan dan etalase makanan. (Indoor)	RT. 44

- Berjualan dilakukan pagi hari menuju sore. - Membuka warung didalam rumah.	Pempek	Adanya area untuk tempat makan dan penempatan grobak dagang. (Indoor)	RT. 44
- Berjualan dilakukan pagi hari menuju siang. - Membuka warung didalam rumah.	Aneka Sayur	Area etalase makanan yang hanya untuk dibungkus saja, tidak adanya area makan. (Indoor)	RT.44
- Berjualan dilakukan pagi hari menuju sore. - Membuka warung didalam rumah.	Pecel Lele	Adanya area untuk tempat makan dan penempatan grobak dagang. (Outdoor)	RT.44
- Berjualan dilakukan pagi hari menuju siang. - Membuka warung didalam rumah.	Remesan	Adanya area untuk tempat makan, dan penempatan grobak dagang. (Outdoor)	RT.45
- Berjualan dilakukan malam hari. - Membuka grobak dan tenda dilahan terbuka.	Angkringan	Penggunaan grobak menjadi area untuk tempat makan dan penempatan makanan. (Outdoor)	RT.45 dan RT.44
- Berjualan dilakukan pagi hari. - Membuka grobak dan tenda dilahan terbuka.	Bubur Ayam	Penggunaan tenda menjadi area untuk tempat makan dan grobak sebagai penempatan makanan. (Outdoor)	RT.43
- Berjualan dilakukan pagi hari hingga sore. - Membuka grobak dan tenda dilahan terbuka.	Mie Ayam	Penggunaan tenda menjadi area untuk tempat makan dan grobak sebagai penempatan	RT.44

		makanan. (Outdoor)	
- Berjualan dilakukan pagi hari hingga siang. - Membuka grobak dan tenda dilahan terbuka.	Lontong Opor	Penggunaan grobak menjadi area untuk tempat makan dan penempatan makanan. (Outdoor)	RT.44
- Berjualan dilakukan sore hingga malam. - Berkeliling menggunakan grobak.	Sate	Penggunaan bangku tanpa meja menjadi area untuk tempat makan dan grobak sebagai penempatan makanan. (Outdoor)	RT.45

Tabel 3.1 Jenis dan Aktivitas Berjualan Makanan  
Sumber : Penulis (2018)

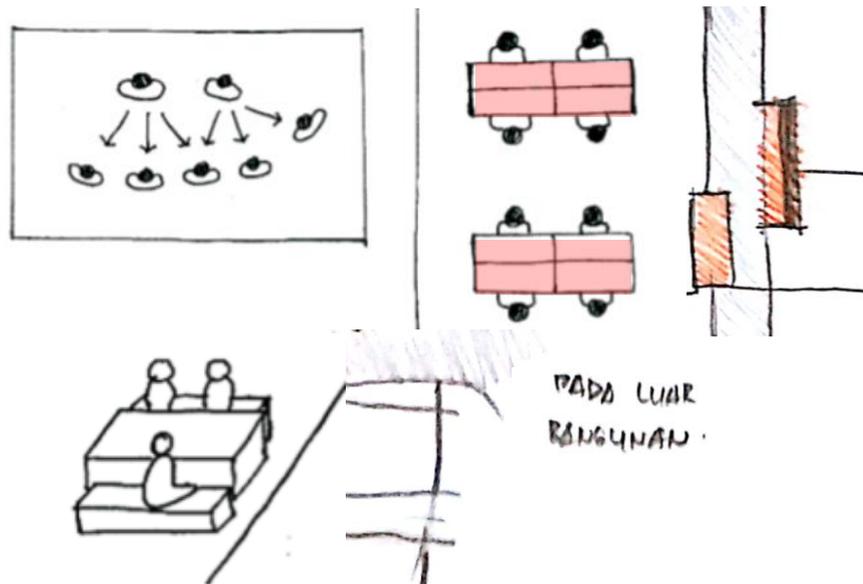


Berdasarkan analisis aktivitas kuliner tersebut maka dilakukan penambahan fasilitas dengan menambah ruang berupa retail dan area kuliner untuk dijadikan salah satu area interaksi. Dari beberapa jenis makanan dan tempat makan di Cokrokusuman, didapatkan kriteria area tempat makan (*outdoor*) dan berdagang (*indoor*) yang akan diakomodasi yaitu pada area kuliner rumah susun Cokrokusuman. Jumlah pedagang makanan yang membutuhkan tempat berdagang dan diakomodasi pada area kuliner sebanyak 12KK yang terdapat pada RT.44 dan RT.45, dari 12KK tersebut untuk jumlah yang membutuhkan retailing penjualan sebanyak 8KK, dan sisanya menggunakan grobak dagang.

### 3.2 Analisis Aktivitas Penghuni Rumah Susun Cokrokusuman yang Tidak Berkuliner

Selain dari aktivitas berdagang, aktivitas yang dilakukan warga Cokrokusuman secara aktif terus mengembangkan produktifitas perekonomiannya dengan mencari peluang usaha semaksimal mungkin. Hal tersebut dilakukan karena penghuni Cokrokusuman rata rata adalah kaum squatter yang memiliki tingkat pendidikan yang rendah, sehingga tidak memiliki kemampuan untuk mencari jenis pekerjaan formal dan terpaksa bekerja pada sektor informal untuk tetap menopang kehidupan ekonomi mereka. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya aktivitas yang dilakukan warga bersama sama untuk menjual bahan baku mentah (sate) yang kemudian didistribusikan kepada penjual angkringan dan penjual sate keliling.

Aktivitas	Jenis	Persyaratan Ruang	Lokasi
- Aktivitas mempersiapkan bahan baku mentah untuk angkringan dan sate. - Dilakukan pagi – siang hari	Bahan Baku Dagangan ankringan	Penggunaan selasar antar bangunan rumah, ruang semi terbuka.	RT. 43 
- Aktivitas mempersiapkan bahan baku mentah untuk angkringan dan sate. - Aktivitas dilakukan pagi hari	Bahan Baku Dagangan ankringan	Penggunaan area depan hunian rumah memakai area jalan perkampungan pada ruangan terbuka.	RT. 44 
- Aktivitas mempersiapkan bahan baku mentah untuk angkringan dan sate. - Aktivitas dilakukan pagi hari.	Bahan Baku Dagangan ankringan	Penggunaan area ruang tamu rumah dengan kondisi area ruang tamu semi terbuka.	RT.45 



Berdasarkan analisis aktivitas tersebut, dilakukan penambahan fasilitas pada rumah susun cokrokusuman dengan menambah ruang workspace indoor dan semi outdoor yang dapat mewadahi aktivitas yang dilakukan bersama sama yang dapat menciptakan salah satu ruang interaksi antar penghuni.

Jenis aktivitas lainnya yang terdapat pada beberapa hunian adalah memelihara tanaman yang dijadikan usaha, dikembangkan secara sederhana yang memanfaatkan halaman depan atau samping rumah sebagai lahan untuk merawatnya. Hal tersebut bersifat individu yang dilakukan beberapa hunian dengan kriteria rumah tempat tinggal murni.

Aktivitas lain yang terbentuk adalah aktivitas yang dilakukan di sungai. Karena letak sebagian permukiman Cokrokusuman yang berada dekat dengan area sungai maka aktivitas seperti MCK masih terjadi karena tidak memenuhinya fasilitas kamar mandi pada hunian. Serta belum diterapkannya konsep M3K (Mundur, Munggah, Madep) sungai masih menjadi bagian belakang dari hunian, karena masih menciptakan aktivitas seperti MCK mandi, buang air besar, dst.

### 3.3 Analisis Kebutuhan Ruang Bersama Ciri Khas Kampung

Ruang bersama eksisting yang terdapat dan identik dengan ciri khas kampung Cokrokusuman adalah ruang yang menciptakan interaksi sosial yang dapat terjadi dimanapun. Untuk menampung kegiatan kehidupan interaksi sosialnya pada kompleks hunian rumah susun maka dibutuhkan ruang yang berfungsi sebagai area bersama.

Aktivitas	Karakter Ruang	Kebutuhan
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penghuni datang menuju ruang pertama kali sebelum masuk ke dalam hunian.</li> <li>- Penghuni mengobrol santai dengan pengunjung atau sesama penghuni</li> </ul>	Ruang yang secara visual memiliki keterbukaan dan dapat di akses oleh semua pengguna bangunan.	Lobby
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penghuni keluar dan masuk unit hunian.</li> <li>- Megobrol di teras rumah, tepian jalan kampung.</li> <li>- Penghuni melakukan perjalanan dan akses menuju ruang ruang yang ada dalam bangunan.</li> </ul>	Ruang yang terhubung dengan semua ruang, massa. Sebagai ruang sirkulasi yang memungkinkan penghuni bertemu	Selasar
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penghuni melakukan diskusi terkait suatu acara, rapat antar penghuni.</li> </ul>	Ruang dengan layout untuk berdiskusi dan untuk pertemuan.	Balai warga
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Persiapan bahan mentah sate. Persiapan untuk bahan baku angkringan sate.</li> <li>- Melakukan kegiatan bebas bersama.</li> </ul>	Ruang dengan layout open plan yang memungkinkan penghuni untuk duduk bersama atau lesehan dalam melakukan persiapan bahan mentah makanan.	Workspace
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penghuni mengobrol santai dengan masyarakat sekitar ataupun sesama penghuni.</li> <li>- Berjualan dan Menikmati masakan.</li> </ul>	Ruang yang memiliki keterbukaan dan akses langsung keluar, dan terhadap lingkungan sekitar.	Area Kuliner

Tabel 3.3 Kebutuhan Ruang Bersama Sebagai Ciri Kampung

Sumber : Penulis (2018)

Elemen pembentuk ruang bersama tersebut harus memiliki karakter ruang yang memiliki keterbukaan secara visual dan keleluasaan akses, Dimana kedua karakter tersebut dapat memicu adanya kontak antar pengguna untuk berinteraksi. Beberapa elemen pada rumah susun Cokrokusuman yang dapat berfungsi sebagai ruang bersama adalah sebagai berikut:

a. Area masuk (entrance)

Area yang menjadi gerbang utama untuk masuk kedalam bangunan area yang terintegrasi dengan lobi dan area yang berada pada lantai dasar.

b. Ruang luar terbuka

Ruang luar terbuka yang dilengkapi dengan vegetasi akan menimbulkan rasa nyaman untuk melakukan kegiatan santai bagi penghuni. Ruang yang terintegrasi dengan area masuk, area berdagang.

c. Selasar unit

Selasar dan teras memungkinkan penghuni untuk berlalu lalang dan melakukan perjalanan antar ruang untuk saling berpapasan, area ini mengupayakan penghuni agar saling bertemu baik sengaja ataupun tidak. Selasar terintegrasi dengan unit hunian dan ruang ruang lainnya dalam bangunan.

d. Lobi dan ruang bersama

Ruang lobi bersifat publik dekat area unit yang digunakan untuk bertegur sapa, dan ruang bersama dapat digunakan untuk menerima tamu, untuk mengobrol sesama penghuni, dan bersantai bersama.

e. Area berdagang

Ruang yang menjadi sarana untuk berkumpul warga melakukan kegiatan social ekonomi. Dengan adanya kegiatan tersebut dapat mengakrabkan dan menuntut warga sekitar maupun sesama penghuni untuk berinteraksi.

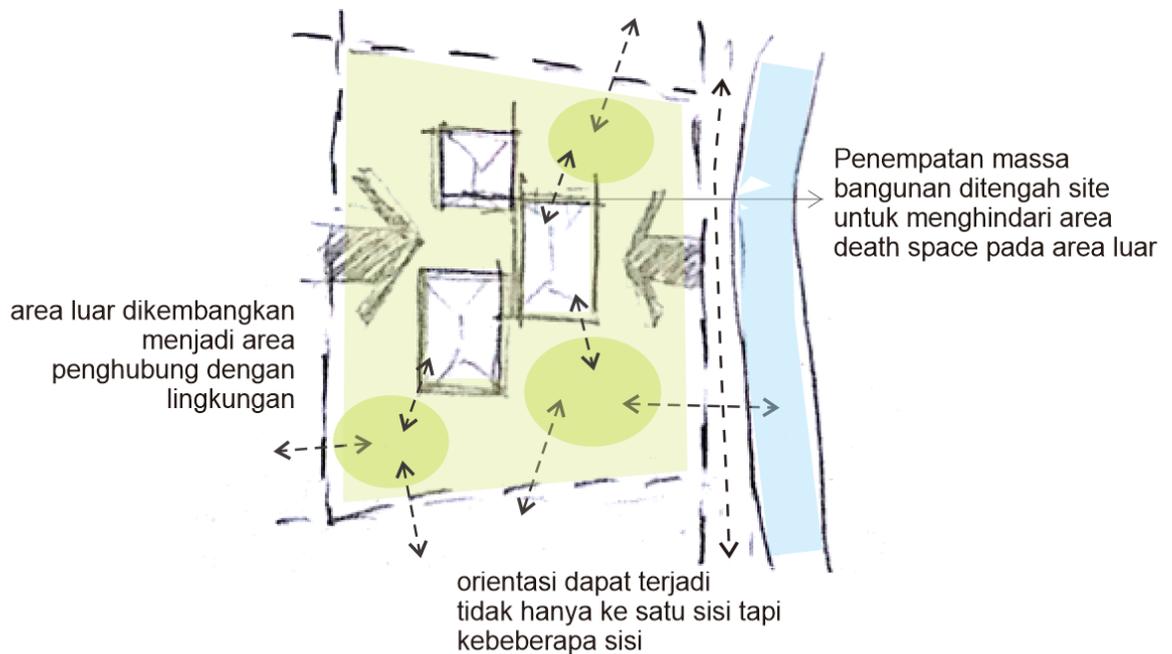
### 3.4 Analisis Kajian Perancangan

No	Indikator	Variable	Tolak Ukur
1.	Ruang Komunal (Arsitektural)	<b>Ruang Dalam :</b> - Tata Ruang & Sirkulasi	Ruang Dalam : Merancang tata ruang dan sirkulasi yang dapat menimbulkan interaksi antar penghuni Rumah Susun, serta menciptakan wadah interaksi berupa ruang komunal/lantai.
		- Pelingkup Ruang	Ruang lingkup dengan menggunakan dinding tidak full untuk beberapa ruang lingkup dinding selasar, ruang komunal tiap lantai, working area, dan ruang serbaguna. Ruang bersama menggunakan roaster dan curtain wall.
		- Furniture	Merancang area selasar dan ruang bersama tiap lantai dengan tatanan perabot (kursi) dengan jarak tertentu sebagai sarana interaksi.
		<b>Ruang Luar :</b> - Ruang Terbuka	Merancang ruang terbuka berupa ruang hidup yang dapat mewadahi kegiatan sosial. Dapat berupa ruang terbuka taman, lapangan, dan plaza.
		- Sirkulasi	Perancangan rute/alur sirkulasi ruang dalam dan ruang luar yang

			dapat memicu terjadinya interaksi yang menghubungkan dengan lingkungan dan beberapa ruang.
2.	Permukiman (Non-Arsitektural)	- Usia	- Berdasarkan data kk
		- Pekerjaan	- Berdasarkan data kk, wawancara, dan pengamatan.
		- Aktivitas	- Berdasarkan data kk, wawancara, dan pengamatan.
		- Unit Keluarga	- Berdasarkan data kk, dan wawancara.

**Tabel 3.4 Analisis Kajian Perancangan**

*Sumber : Penulis (2018)*



**Gambar 3.1 Analisis Kajian Ruang Luar**

*Sumber : Penulis (2018)*

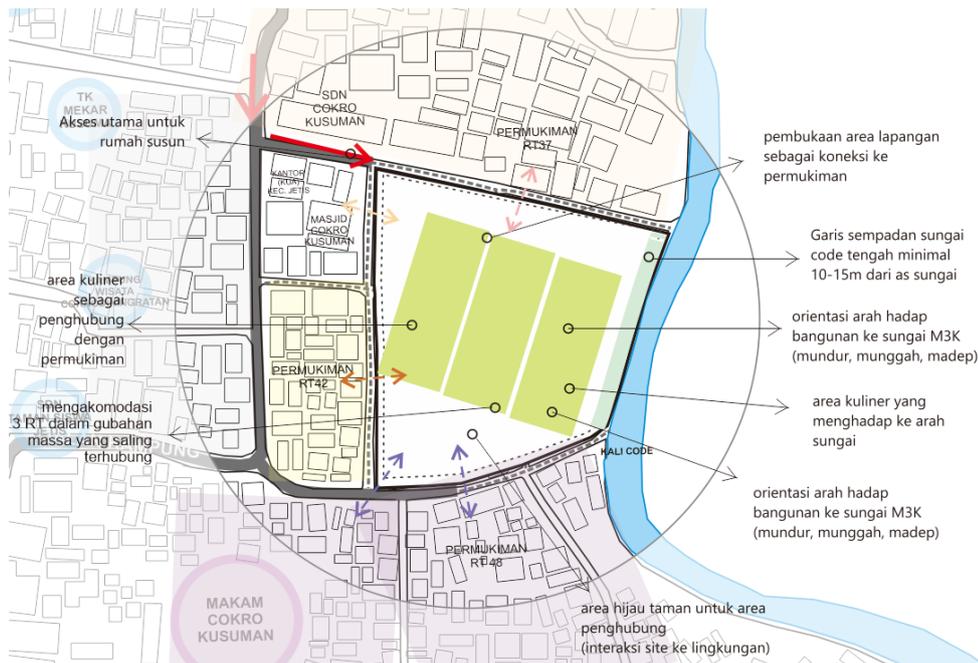
### 3.5 Analisis Penerapan Interaksi Pada Bangunan

Melalui pendekatan interaksi yang diterapkan pada perancangan Rumah Susun Cokrokusuman bertujuan untuk menghasilkan ruang yang dapat meningkatkan hubungan antar pengguna terhadap keberlanjutan sosial maupun ekonomi secara fisik dan non fisik dengan memberikan area sociopetal yang cukup pada lingkungan, area hunian dan area kuliner.

Berdasarkan teori interaksi yang dilihat dari subjek dan objeknya dapat dibentuk menjadi tiga yaitu interaksi antara manusia dengan lingkungan yang dibangun, manusia dengan lingkungan luar dan manusia dengan manusia. Penerapan pada perancangan sebagai berikut:

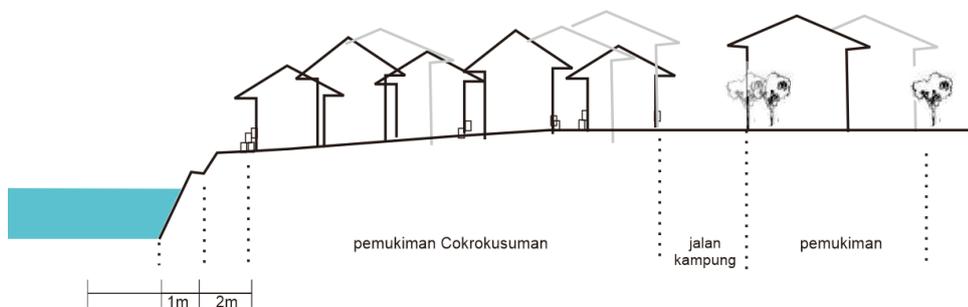
Element Interaksi	Lingkup Hunian	Lingkup Kompleks	Lingkup Area Kuliner
Interaksi Sosial	- Penerapan ruang komunal sebagai ruang sociopetal. - Penerapan Sirkulasi langsung ke setiap unit.	- Penerapan sirkulasi tidak langsung pada ruang terbuka atau plaza.	- Pembentukan jarak (space) personal dan sosial antar penyaji dan pembeli.
Interaksi Manusia dengan Lingkungan	- Penerapan sirkulasi langsung yang terhubung dengan ruang ruang bersama	- Menanam tanaman tanaman (perdu) farming untuk menambah area hijau	- Pembuatan ruang kuliner terbuka di lingkungan sekitar sungai dan lingkungan luar rumah susun
Interaksi Bangunan dengan Lingkungan	- Orientasi massa dan tata bangunan. - Penggunaan building envelope	- Merespon terhadap fungsi bangunan yang lain dan site. - Pembuatan lapangan antar permukiman dalam site.	- Area kuliner sebagai penghubung antar gubahan massa rumah susun dengan permukiman

**Tabel 3.5 Penerapan Interaksi pada Bangunan**  
Sumber : Penulis (2018)

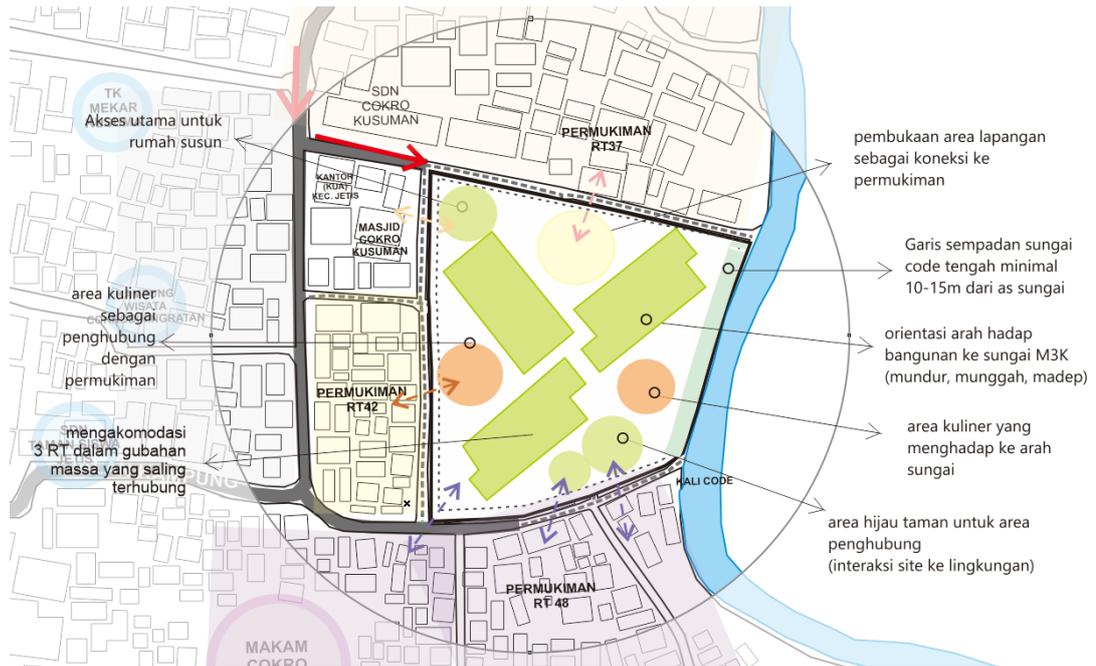


**Gambar 3.2 Analisis Penerapan Interaksi pada site**  
*Sumber : Penulis (2018)*

Untuk pencapaian dan memaksimalkan interaksi, diterapkan dengan memberikan ruang yang cukup kepada lingkungan dan hunian. Pada setiap bagian bangunan tidak hanya memberikan efek terhadap penghuni di dalam saja tetapi pada lingkungan luar bangunan, dengan penciptaan sirkulasi yang mengkoneksikan permukiman yang ada disekitar bangunan. Selain itu interaksi bangunan dengan lingkungan bisa didapatkan dari perancangan bangunan yang merespon iklim, dan keadaan yang ada pada site. Termasuk dalam pemilihan orientasi arah hadap bangunan dengan konsep M3K (Mundur, Munggah, Madep) dan pembukaan sempadan sebagai pedestrian dan pemanfaatan area hijau.

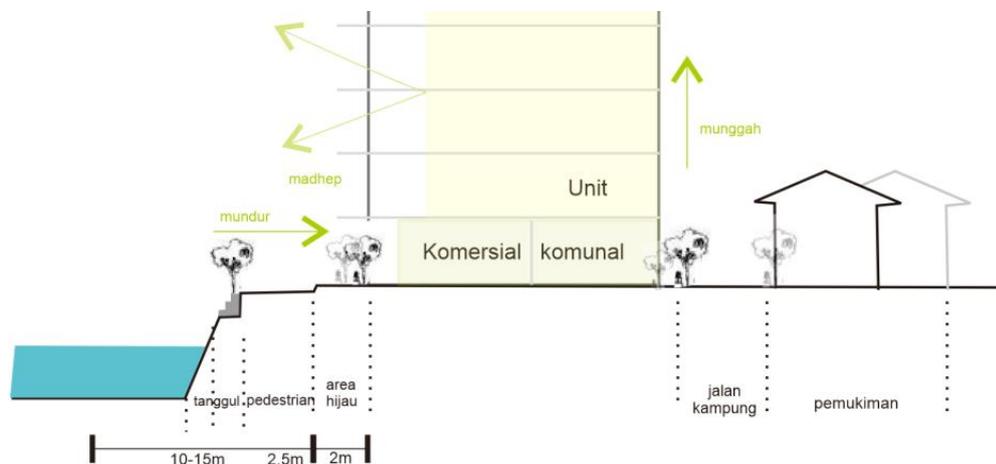


**Gambar 3.3 Analisis Eksisting Permukiman**  
*Sumber : Penulis (2018)*



**Gambar 3.4** Respond dari Analisis pada site  
*Sumber : Penulis (2018)*

Respon dari analisis penarapan interaksi dalam lingkup kompleks lingkungan Rumah Susun Cokrokusuman yaitu dengan membuat area publik sebagai penghubung antara permukiman yang ada dengan kompleks lingkungan rumah susun. Area publik itu dapat ruang fungsional maupun ekologis berupa lapangan, area hijau, taman, area kuliner yang memungkinkan untuk adanya interaksi dan partisipasi dari beberapa arah. Area sempadan yang dibebaskan dari bangunan dimanfaatkan sebagai area pedestrian dan area hijau yang membentuk ruang ekologis terhadap sungai dan sebagai respon interaksi terhadap sungai.



**Gambar 3.5** Analisis Penerapan M3K  
*Sumber : Penulis (2018)*

### 3.6 Analisis Penerapan Ruang Interaksi dalam Rumah Susun

Rumah Susun yang akan dirancang sebagai wadah akomodasi bagi penghuni dengan interaksi antar pemukim dan aktivitas yang dilakukan sehari-hari yaitu berdagang makanan (kuliner). Aktivitas tersebut memiliki fungsi yang dapat menambah nilai ekonomi dan interaksi sosial pemukim. Penekanan untuk meningkatkan interaksi yaitu dengan menghubungkan macam-macam interaksi yang terjadi dengan kebutuhan ruang yang sesuai. Berikut aktivitas dan ruang interaksi pada perancangan:



Gambar 3.6 Aktivitas dan Ruang Interaksi

Sumber : Penulis (2018)

Ruang ruang tersebut mendukung peningkatan interaksi antara penghuni maupun dengan non penghuni rumah susun. Ruang tersebut meliputi ruang personal space yaitu hall, lobi, selasar, balai warga, workspace, foodcourt area kuliner, lapangan, dan taman. Berdasarkan aspek sosialitas yang dijelaskan dalam atribut ruang bersama oleh J.Wiesman bahwa untuk menciptakan interaksi dapat dilakukan dengan peletakan furniture dan pembentukan suatu ruang dengan batasan batasan tertentu. Penerapan tersebut sebagai berikut:

1. Lobi, merupakan ruang tamu yang dapat berfungsi menjaga privasi unit hunian. Lobi terletak di area yang mudah terlihat oleh sirkulasi vertikal, sehingga memungkinkan terjadinya tegur sapa antar penghuni yang sedang di lobi dan penghuni yang datang atau menuju sirkulasi vertikal.
2. Selasar, merupakan ruang yang memungkinkan penghuni bertegur sapa karena tidak sengaja bertemu. Selasar yang memudahkan penghuni saling bertemu adalah selasar yang diapit oleh kedua unit atau center corridor. Selasar dirancang lebih lebar dari standar desain selasar dengan arah bukaan pintu ke dalam, agar tidak sesak dan dapat menampung kegiatan sosial yang memungkinkan terjadi.
3. Hall Ruang Bersama, merupakan ruang untuk penghuni berdiskusi mengobrol dan bersantai dengan sesama penghuni tiap lantai maupun dengan tamu.
4. Balai Warga, berdasarkan analisis kegiatan dan kebutuhan ruang, merupakan salah satu area yang dapat menjalin interaksi sosial para penghuni untuk kegiatan berdiskusi. Pola ruang bersama didesain saling berhadapan sehingga dapat membuat penghuni saling berinteraksi.
5. Workspace, merupakan salah satu area yang dapat menjalin interaksi sosial para penghuni melalui kegiatan bersama membuat

bahan baku mentah untuk didistribusikan ke retail dan angkringan. Pola duduk ruang bersama didesain saling berhadapan sehingga dapat membuat penghuni saling berinteraksi.

6. Area Kuliner atau foodcourt, merupakan media yang memungkinkan penghuni bertegur sapa ketika sedang duduk-duduk santai atau sedang menikmati makanan. Foodcourt dirancang pada ruang terbuka, agar tidak sesak dan dapat menampung kegiatan sosial dari permukiman yang memungkinkan terjadi.

### **3.7 Analisis Fungsi Bangunan**

Fungsi rancangan merupakan bangunan rumah susun bagi calon penghuni untuk kalangan berpenghasilan menengah kebawah dan memberikan wadah sebagai fungsi ruang kegiatan sosial ekonomi yang ada sebelumnya. Tipe unit hunian yang dirancang disesuaikan dengan jumlah kk yang ada pada RT.43, 44 dan 45. Selain penambahan kebutuhan penghuni berdasarkan karakter dan aktivitas penghuni, dengan pembagian kebutuhannya sebagai berikut :

1. Kebutuhan primer :  
Kebutuhan pokok akan tempat tinggal, berupa unit hunian.
2. Kebutuhan sekunder :
  - Kebutuhan akan wadah untuk bersosialisasi (ruang ruang komunal) seperti : workspace area, ruang serbaguna, ruang bersama, taman, area komunal tiap lantai yang disesuaikan dengan jumlah unit tiap lantai.
  - Kebutuhan akan tempat berdagang makanan (kuliner) dengan klasifikasi ruang berdasarkan aktivitas berdagang yang dilakukan sebelumnya.

### 3.8 Analisis Site dan Sirkulasi

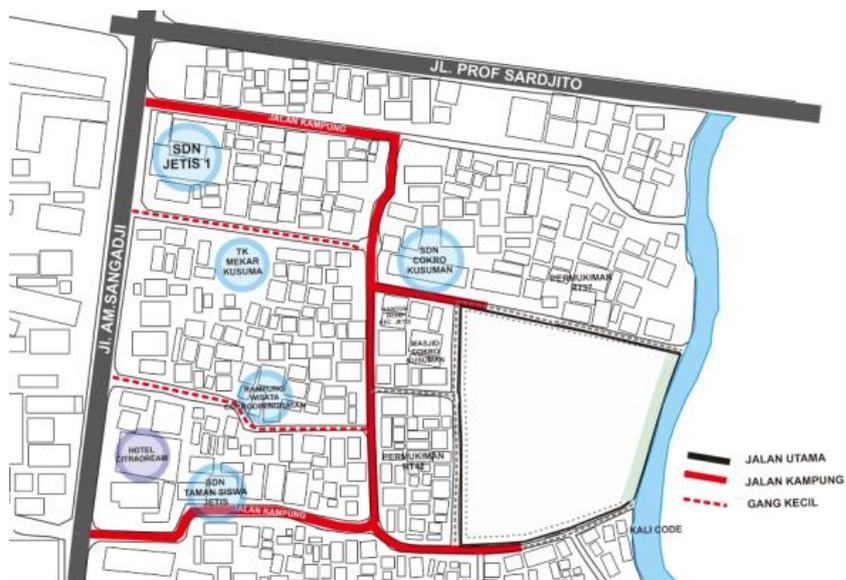
#### 3.8.1 Analisis Kondisi Site



Gambar 3.7 Peta Lokasi Perancangan  
Sumber : Penulis (2018)

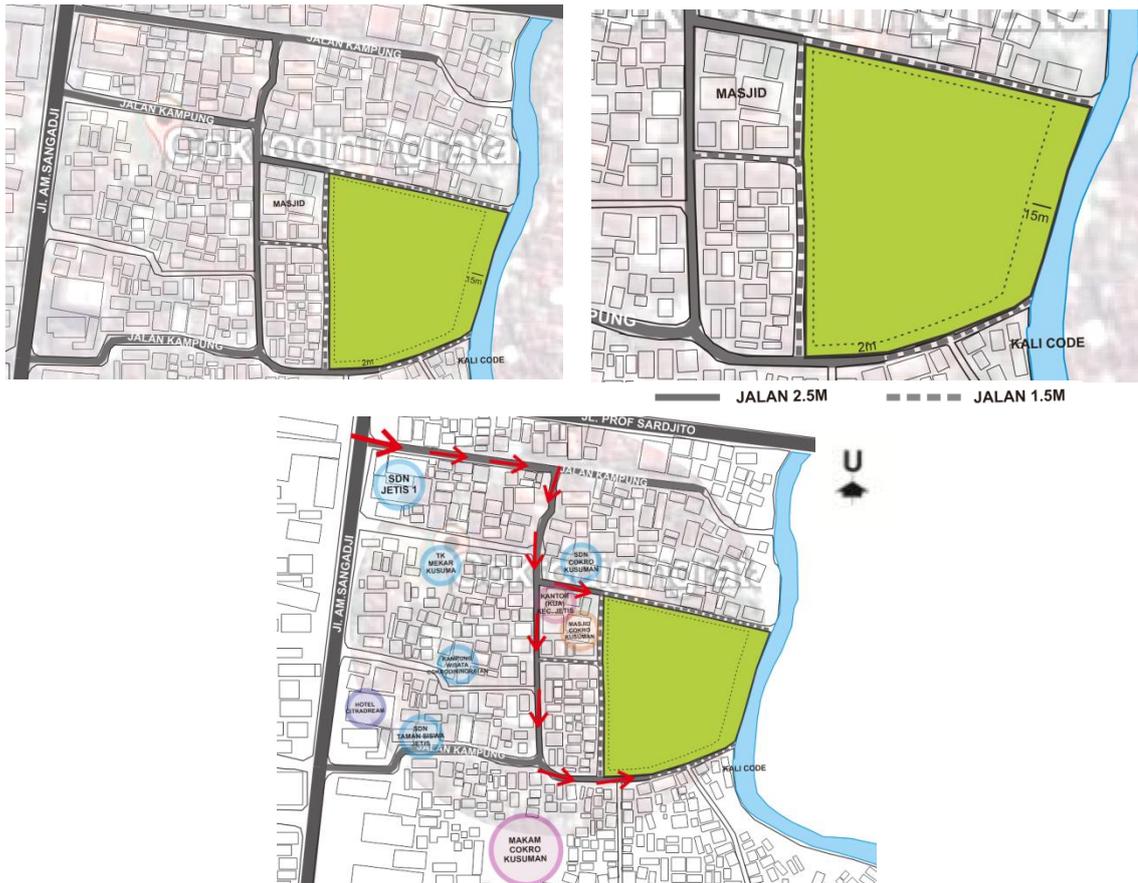
Gambar diatas merupakan site yang akan digunakan dalam perancangan rumah susun berdasarkan kajian pada Bab II yang berada pada RW.09 Cokrokusuman, Kec Cokrodiningrata, Jetis Yogyakarta. Luasan site adalah 10.243 m<sup>2</sup>, dengan KDB maksimal adalah 80% sehingga luasan maksimal perancangan menjadi 8.194,4 m<sup>2</sup>.

#### A. Akses



Akses site terletak diantara jalan kampung dengan jalan utama yaitu jalan A.m. Sangadji dan sebagai batas kawasan. Site dapat di akses melalui dua jalan utama yaitu Jl. Prof sardjito dan A.m Sangadji kemudian masuk ke jalan kampung.

### 3.8.2 Analisis Sirkulasi Site



Gambar 3.8 Sirkulasi dan Entrance pada Site

Sumber : Penulis (2018)

Berdasarkan gambar berikut site dikelilingi dengan jalan yang dapat diakses dengan sepeda motor, akan tetapi pada bagian berwarna merah adalah akses site masih dapat dilalui oleh kendaraan mobil.

Maka dari itu perancangan area masuk site berada pada area barat daya dan barat laut. Area masuk site merupakan sirkulasi yang dapat mudah diakses oleh beberapa bangunan yang ada pada sekitar site. Selain itu adanya respon dari keberadaan sungai terhadap site dengan menerapkan peraturan sempadan 15m juga sebagai pedestrian sungai.

### 3.9 Analisis Tata Ruang Unit Hunian

#### 3.9.1 Kebutuhan Unit Hunian

Penentuan kebutuhan unit hunian berdasarkan data persentase unit keluarga dalam 129KK Cokrokusuman. Berdasarkan data persentase unit keluarga yang telah dicantumkan pada data pengguna di bab sebelumnya dengan rincian sebagai berikut :

No	Data Unit Keluarga	RT.43	RT.44	RT.45	Jumlah
1.	Keluarga Kecil (2 orang) dan Non- produktif (lansia)	11 KK	12 KK	16 KK	39 KK
2.	Keluarga Produktif 1 (suami-istri dan 2 anak)	20 KK	25 KK	16 KK	61 KK
3.	Keluarga Produktif 2 (suami-istri, 2 anak dan orang tua)	10 KK	5 KK	14 KK	29 KK
Jumlah Kepala Keluarga		41 KK	42 KK	46 KK	<b>129 KK</b>
Proyeksi Pengembangan (20% x Jumlah KK)		8 KK	9 KK	9 KK	<b>26 KK</b>
Total Kebutuhan Hunian		49 Unit	51 Unit	55 Unit	<b>155 Unit</b>

Tabel 3.6 Kebutuhan Rumah Berdasarkan Data Unit Keluarga

Sumber : Penulis (2018)

Dari data di atas menunjukkan terdapat 2 kelompok keluarga produktif (*family*) dan keluarga kecil (*couple/small family*). Kategori keluarga produktif 1 memiliki prosentase terbanyak yaitu 47% dari jumlah keseluruhan, sehingga unit hunian akan didominasi dengan tipe yang mengakomodasi  $\pm$  4 orang. Pembagian tipe unit hunian terbagi sebagai berikut:

- b. Unit Tipe A (Keluarga Kecil), tipe untuk keluarga dengan komposisi: 1) pasangan suami istri; 2) orang tua.
- c. Unit Tipe B (Keluarga Produktif 1), Tipe untuk keluarga maksimal 4 orang dengan komposisi pasangan suami istri dan 2 anak.

- d. Unit Tipe C (Keluarga Produktif 2), Tipe untuk keluarga dengan kapasitas minimal 4 orang dengan komposisi: 1) pasangan suami istri, 2 anak dan orang tua; 2) pasangan suami istri dan maks 3 anak; 3) pasangan suami istri dan orang tua.

### 3.9.2 Jenis Hunian

Jenis hunian terbagi menjadi beberapa tipe yaitu rumah hunian murni dan rumah dengan ruang usaha bagi penghuninya sebagai berikut:

Jenis Hunian	Mata Pencaharian	Jenis Ruang Tambahan
Hunian Murni	- Pegawai swasta, pegawai negeri, buruh harian	Kamar Tidur, Dapur, Kamar Mandi, Ruang Tamu
Hunian Murni	- Pedagang Makanan keliling	Ruang Penyimpanan, dapur, kamar tidur, kamar mandi
Hunian dan Ruang berdagang Makanan	- Pedagang Makanan yang berjualan di Rumah) - Pedagang Makanan yang menggunakan Tenda dan Warung diluar Rumah)	Ruang berdagang (Retail), dapur, ruang tamu, kamar tidur

**Tabel 3.7 Jenis Hunian**  
Sumber : Penulis (2018)

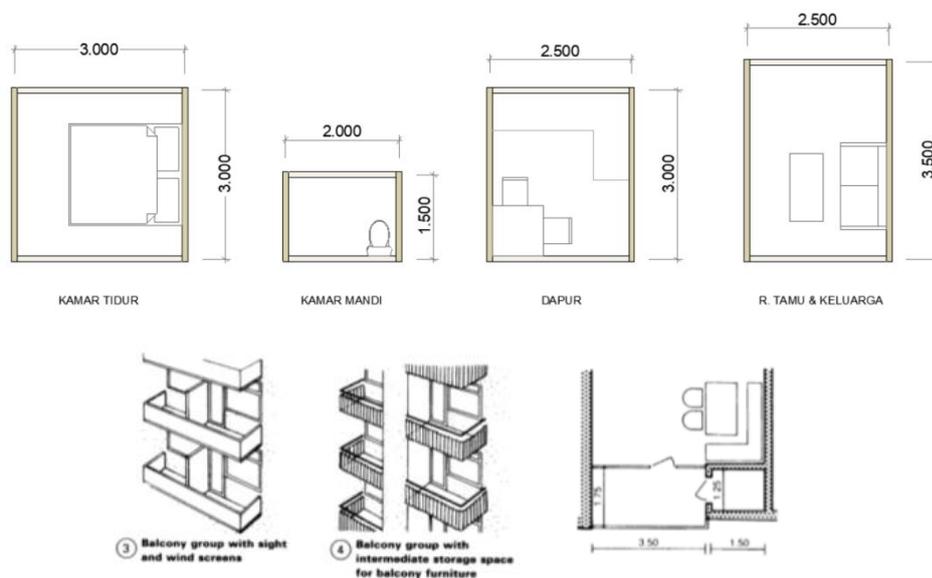
Dari pengelompokan jenis hunian yang telah dikaji tersebut dan pembagian kebutuhan unit hunian yang dihitung berdasarkan data jumlah jenis keluarga yang sudah ditambah dengan proyeksi pendatang pada table 3.5 maka didapatkan rincian jumlah jenis tipe unit hunian secara keseluruhan sebagai berikut:

No	Jenis Hunian	Tipe Unit	Jumlah Unit
1.	Hunian Murni	Unit Tipe A	39 Unit
		Unit Tipe B	49 Unit
		Unit Tipe C	29 Unit
2.	Hunian Murni + ruang Penyimpanan	Unit Tipe B	4 Unit
3.	Hunian + ruang berdagang makanan	Unit tipe B + Retail	8 Unit + 8 Retail
Proyeksi pengembangan 20%			26 Unit
Jumlah			<b>155 Unit</b>

**Tabel 3.8 Jumlah jenis hunian**  
Sumber : Penulis (2018)

### 3.9.3 Kebutuhan Ruang Hunian

Dari jumlah kebutuhan unit hunian pada table 3.7 maka selanjutnya digunakan untuk menghitung kebutuhan besaran ruang dan luas pada setiap tipe hunian.



**Gambar 3.9 Standar Ruang Hunian**

Sumber : Analisis Penulis dari acuan Data Neufeuert, 2018

Analisis luas ruang yang dibutuhkan dalam unit hunian diperoleh berdasarkan acuan standar ruang, untuk mendapatkan besaran ruang tipe hunian sebagai berikut:

Type Unit	Kebutuhan Ruang	Besaran Ruang	Total Luas
Tipe A (Kapasitas 2 Orang)	1 Kamar tidur	Luas = 9 m <sup>2</sup>	24 m <sup>2</sup>
	Ruang tamu, dan ruang keluarga	Luas = 6 m <sup>2</sup>	
	Kamar mandi	Luas = 2,5 m <sup>2</sup>	
	Dapur	Luas = 2,8 m <sup>2</sup>	
	Balkon/Teras	Luas = 3,5 m <sup>2</sup>	
Sub Total Tipe A		39 unit	936 m <sup>2</sup>
Tipe B (Kapasitas 4 Orang)	2 Kamar Tidur	Luas = 9 m <sup>2</sup> x 2 = 18 m <sup>2</sup>	36 m <sup>2</sup>
	Ruang tamu, dan ruang keluarga	Luas = 8 m <sup>2</sup>	
	Kamar mandi	Luas = 2,5 m <sup>2</sup>	
	Ruang makan dan dapur	Luas = 4,5 m <sup>2</sup>	
	Balkon/Teras	Luas = 3,5 m <sup>2</sup>	
Sub Total Tipe B		49 unit + (26) unit	2.700 m <sup>2</sup>

Tipe C (Kapasitas 4-6 Orang)	2 Kamar utama dan 1 Kamar anak	Luas = $9 \text{ m}^2 \times 2 = 18 \text{ m}^2$ Luas = $7,5 \text{ m}^2$	48 $\text{m}^2$
	Ruang tamu, dan ruang keluarga	Luas = $9 \text{ m}^2$	
	Kamar mandi	Luas = $3 \text{ m}^2$	
	Ruang makan dan dapur	Luas = $7 \text{ m}^2$	
	Balkon/Teras	Luas = $3,5 \text{ m}^2$	
Sub Total Tipe C		29 unit	1.392 $\text{m}^2$
Tipe B (+ Ruang Penyimpanan Berdagang)	2 Kamar Tidur	Luas = $9 \text{ m}^2 \times 2 = 18 \text{ m}^2$	36 $\text{m}^2$
	Ruang tamu dan ruang keluarga	Luas = $6 \text{ m}^2$	
	Kamar mandi	Luas = $2,5 \text{ m}^2$	
	Dapur + R. Penyimpanan	Luas = $8 \text{ m}^2$	
	Balkon/Teras	Luas = $3,5 \text{ m}^2$	
Sub Total Tipe B		12 unit	432 $\text{m}^2$
Sub Total Tipe Unit		155 Unit	5.460 $\text{m}^2$
Sirkulasi 30%			1.638 $\text{m}^2$
Total Luas			7.098 $\text{m}^2$

**Tabel 3.9 Besaran Ruang Unit Hunian**  
Sumber : Penulis (2018)

## B. Layout Ruang Hunian

Layout pada ruang unit hunian dikategorikan berdasarkan jenis penghuninya berdasarkan standar kebutuhan unit hunian keluarga yang terdiri dari 1) ruang tamu dan keluarga; 2) kamar tidur; 3) ruang makan dan dapur; 4) kamar mandi; dan 5) balok atau teras.

### a. Tipe A

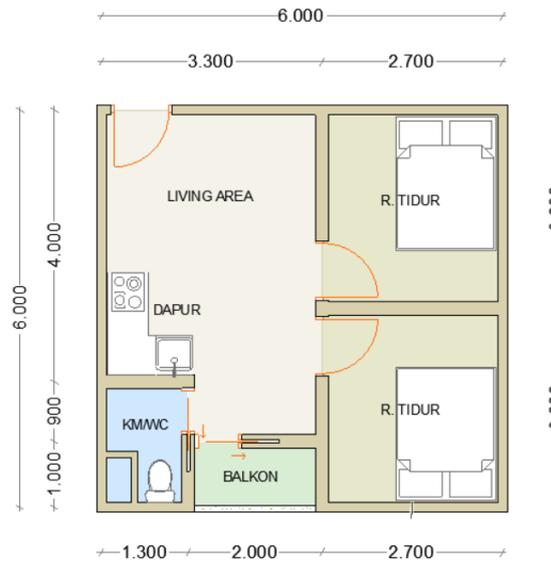
Komposisi ruang unit terdiri dari 1 kamar tidur, ruang tamu dan keluarga, kamar mandi, ruang dapur, dan balkon/teras.



**Gambar 3.10 Layout Tipe Unit A**  
Sumber : Penulis berdasarkan acuan Data  
Neufeurt (2018)

b. Tipe B

Komposisi ruang unit terdiri dari 2 kamar tidur, ruang tamu dan keluarga, kamar mandi, ruang dapur, dan balkon/teras.

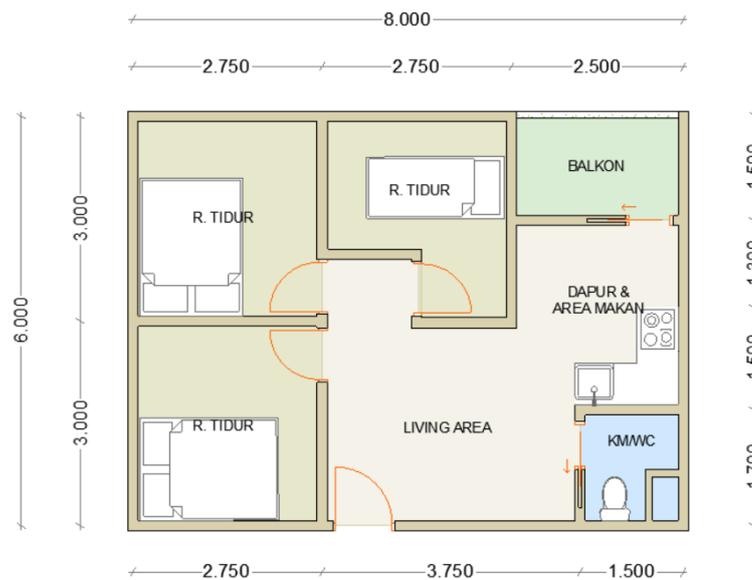


**Gambar 3.11 Layout Tipe Unit B**

Sumber : Penulis berdasarkan acuan Data Neufeuert (2018)

c. Tipe C

Komposisi ruang unit terdiri dari 2 kamar tidur, 1 kamar anak ruang tamu dan keluarga, kamar mandi, ruang dapur, dan balkon/teras.



**Gambar 3.12 Layout Tipe Unit C**

Sumber : Penulis berdasarkan acuan Data Neufeuert (2018)

### 3.9.4 Kebutuhan Ruang Fungsi Interaksi Sosial

Elemen	Kebutuhan ruang	Kegiatan	Fungsi Ruang
Interaksi Sesama Penghuni	Ruang bersama yang mampu memenuhi kegiatan bersama untuk interaksi sosial	- Arisan - Diskusi Bebas	R. Bersama
	Kegiatan untuk berkumpul bersama tamu diluar hunian	- Penerimaan Tamu - Mengobrol antar penghuni	Lobby
	Terkoneksi antar penghuni dengan mudah	- Keluar masuk unit hunian	Selasar
	Kegiatan untuk berkumpul bersama dalam ruangan	- Melakukan diskusi untuk suatu program	R. Komunal (Balai Warga)
	Kegiatan untuk mengerjakan sesuatu bersama	- Menyiapkan bahan baku mentah untuk retail	Workspace
Interaksi Penghuni dan Lingkungan Luar	Terkoneksi antar gubahan massa	- Keluar masuk bangunan	Plaza
	Ruang bersama yang mampu memenuhi kegiatan outdoor	- Berinteraksi dengan masyarakat luar bangunan	Angkringan R. Makan (Food Court)
	Ruang diluar bangunan	- Olahraga	Lapangan
	Ruang Penghijauan Lingkungan	- Menanam tanaman	Taman

Table 3.10 Analisis Kebutuhan Ruang Fungsi Interaksi Sosial

Sumber : Penulis (2018)

### 3.9.5 Luasan Ruang Untuk Fungsi Pendukung, Utilitas.

No	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Analisis Besaran	Standar	Luas
Fungsi Ruang Bersama dan Pendukung					
1.	Balai Warga				
	Aula Serbaguna	80 orang	0,75 m <sup>2</sup> /orang	Data Arsitek Edisi 2	60 m <sup>2</sup>
	Gudang	1 unit	15m <sup>2</sup> /unit	Data Arsitek Edisi 2	15 m <sup>2</sup>
2.	Toilet	1 WC	1,8 m <sup>2</sup> /orang	Data Arsitek Edisi 2	4,15 m <sup>2</sup>
		1 Urinoir	0,75 m <sup>2</sup> /orang		
		1 Wastafel	1,6 m <sup>2</sup> /orang		
		1 WC	1,8 m <sup>2</sup> /orang	Data Arsitek Edisi 2	3,4 m <sup>2</sup>
		1 Wastafel	1,6 m <sup>2</sup> /orang		
3.	Workspace	20 orang/unit	2m <sup>2</sup> /orang	Asumsi dari Datek	40 m <sup>2</sup>
4.	R. Pengelola	2 orang	2,5 m <sup>2</sup> /orang	Data Arsitek Edisi 2	5 m <sup>2</sup>
	R. Tunggu	5 orang	2,5 m <sup>2</sup> /orang	Data Arsitek Edisi 2	12,5 m <sup>2</sup>
	Pantry		7,5 m <sup>2</sup> /unit	Data Arsitek Edisi 1	7,5 m <sup>2</sup>
	Toilet	2 WC	1,8 m <sup>2</sup> /orang	Data Arsitek Edisi 2	3,6 m <sup>2</sup>
5.	Lobbi	40 orang	2 m <sup>2</sup> /orang	Data Arsitek	80 m <sup>2</sup>
Fungsi Ruang Utilitas					
1.	Laundry	1 unit	35 m <sup>2</sup> /unit	Data Arsitek Edisi 1	35 m <sup>2</sup>
2.	Musholla	20 orang	0,9 m <sup>2</sup> /orang	Data Arsitek Edisi 2	18 m <sup>2</sup>
3.	Gudang	1 unit	15m <sup>2</sup> /unit		15 m <sup>2</sup>
	Ruang Trafo	1 unit	24 m <sup>2</sup>	Asumsi Data Pakar MEE	24 m <sup>2</sup>
	Ruang Genset	1 unit	36 m <sup>2</sup>		36 m <sup>2</sup>
	Ruang Pompa	1 unit	36 m <sup>2</sup>		36 m <sup>2</sup>
	Ruang Shaft		1 m <sup>2</sup> /unit		1 m <sup>2</sup>
5.	Parkir Motor	80 motor	2 m <sup>2</sup> /motor	Data Arsitek	160 m <sup>2</sup>
Sub Total					562,65 m <sup>2</sup>
Sirkulasi 20%					112,53 m <sup>2</sup>
Total Luasan					675,18 m <sup>2</sup>

### 3.9.6 Kebutuhan Ruang Untuk Fungsi Berdagang (Kuliner)

Kebutuhan Ruang	Kegiatan	Fungsi Ruang
Outdoor, view menarik, dapat diakses untuk pengunjung, akses mudah	- Tempat Makan - Tempat Memesan	Ruang Makan dan Food Court
Sistem utilitas baik, mudah diakses Pedagang	- Memasak - Menyiapkan Pesanan	Dapur
Mudah diakses pengunjung	- Membayar - Menyimpan uang	Kasir
Dekat dengan dapur, mudah diakses penjual makanan, tertutup tidak bisa diakses langsung dari jalan utama, ruang bersama	- Menyiapkan bahan mentah - Memproduksi bahan untuk didistribusikan ke ritail, penjual makanan	Tempat Bahan Baku Makanan
Dekat dengan dapur, mudah diakses penjual makanan	- Menyimpan barang barang untuk dagangan	Gudang / Ruang penyimpanan
Bersih, Kering, mudah diakses pengunjung, dekat dengan area makan	- Buang air - Cuci Tangan	Toilet dan Area cuci tangan
Bersih, bisa terlihat jelas, berada dekat dengan area makan	- Memesan Makanan - Memilih Makanan	Retail Makanan
Bersih, Bisa terlihat jelas, berada dekat dengan area makan	- Memesan Makanan - Memilih makanan - Meletakkan makanan - Menyiapkan makanan - Area Makan	Gerobak Pedagang
Dekat dengan entrance, bisa terlihat jelas, berada dekat area parkir dengan pembatas vegetasi	- Parkir kendaraan pengunjung	Lahan Parkir

**Table 3.11 Analisis Kebutuhan Ruang Fungsi Pedagang Makanan (kuliner)**  
*Sumber : Penulis (2018)*

### 3.9.7 Luasan Ruang Untuk Fungsi Berdagang (Kuliner)

No	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Analisis Besaran	Data	Luas
Fungsi Ruang Berdagang (Kuliner)					
1.	Area Makan (Foodcourt)	60 orang 15 meja kursi	0,9 m <sup>2</sup> /orang 2,25 m <sup>2</sup> /orang	Data Arsitek Edisi 2	54 m <sup>2</sup> 33,75 m <sup>2</sup>
2.	Retail Makanan	8 Retail	2m <sup>2</sup> /unit	Data Arsitek Edisi 2	16 m <sup>2</sup>
3.	Angkringan				
	Grobak Jualan	8 unit	2m <sup>2</sup> /unit	Data Arsitek Edisi 2	16 m <sup>2</sup>
	Meja Jualan	2 meja	2m <sup>2</sup> /meja	Data Arsitek Edisi 2	4 m <sup>2</sup>
4.	Toilet	1 WC	1,8 m <sup>2</sup> /orang	Data Arsitek Edisi 2	4,15 m <sup>2</sup>
		1 Urinoir	0,75 m <sup>2</sup> /orang		
		1 Wastafel	1,6 m <sup>2</sup> /orang		
		1 WC	1,8 m <sup>2</sup> /orang		3,4 m <sup>2</sup>
		1 Wastafel	1,6 m <sup>2</sup> /orang		
5.	Area Cuci Tangan	2 unit	6,4m <sup>2</sup> /orang	Asumsi dari Datek	16 m <sup>2</sup>
6.	Dapur Bersama	2 unit	12m <sup>2</sup> /unit	Asumsi dari Datek	24 m <sup>2</sup>
7.	Tempat Pengerjaan Bahan Baku Mentah	2 unit	15m <sup>2</sup> /unit	Asumsi dari Datek	30 m <sup>2</sup>
8.	Gudang dan Penyimpanan	2 unit	15m <sup>2</sup> /unit	Asumsi dari Datek	30 m <sup>2</sup>
9.	Parkir Motor	50 motor	2 m <sup>2</sup> /motor	Data Arsitek Edisi 2	100 m <sup>2</sup>
Sub Total					331,3 m <sup>2</sup>
Sirkulasi 20%					66,2 m <sup>2</sup>
Total Luasan					397,56 m <sup>2</sup>

#### Jumlah Kebutuhan Total Ruang

No	Fungsi Ruang	Luas (m <sup>2</sup> )
1.	Fungsi Ruang Hunian	7.098 m <sup>2</sup>
2.	Fungsi Ruang Pendukung dan Utilitas	675,18 m <sup>2</sup>
3.	Fungsi Ruang Berdagang (Kuliner)	397,56 m <sup>2</sup>
Total Luasan		8.170 m <sup>2</sup>

### 3.10 Analisis Pengguna

#### 3.10.1 Analisis Pelaku Kegiatan dan Aktivitas

Berikut ini merupakan rincian pelaku kegiatan dan aktivitas yang ada di dalam rumah susun Cokrokusuman antara lain:

Pelaku kegiatan pada area hunian antara lain :

- Penghuni → masyarakat menengah ke bawah Cokrokusuman
- Pengelola → pihak yang mengurus kegiatan administrasi pengelolaan, tata tertib lingkungan bangunan dari penghuni
- Pengunjung → tamu yang datang pihak penghuni dan pengelola

Pelaku kegiatan pada area dagang antara lain :

- Penjual → pihak yang sama dengan penghuni rumah susun
- Pengelola → pihak yang mengurus kegiatan administrasi rumah susun berasal dari penghuni
- Pembeli → penghuni, masyarakat dari permukiman, masyarakat dari luar permukiman.

	Pengguna	Jenis Kegiatan	Kebutuhan Ruang
AREA HUNIAN	Penghuni	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bersantai</li> <li>▪ Memasak</li> <li>▪ Nonton TV</li> <li>▪ Berkumpul</li> <li>▪ Tidur</li> <li>▪ Mandi</li> <li>▪ Ibadah</li> <li>▪ Mencuci dan menjemur</li> <li>▪ Bersosialisasi</li> <li>▪ Menerima tamu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ruang keluarga</li> <li>▪ Dapur/Tempat Makan</li> <li>▪ Ruang Keluarga</li> <li>▪ Teras/ Ruang Komunal</li> <li>▪ Kamar Tidur</li> <li>▪ Kamar Mandi</li> <li>▪ Tempat Ibadah</li> <li>▪ Area komunal</li> <li>▪ Hall</li> </ul>
	Pengelola	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengelola Rumah Susun</li> <li>▪ Mengelola Keamanan</li> <li>▪ Makan</li> <li>▪ Bersantai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ R. Pengelola</li> <li>▪ Pos Jaga</li> </ul>

AREA DAGANG	Pedagang	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Datang/Pergi</li> <li>▪ Makan/Minum</li> <li>▪ Berjualan</li> <li>▪ Menata Barang</li> <li>▪ Mengecek Barang</li> <li>▪ Memasak</li> <li>▪ Istirahat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tempat Parkir</li> <li>▪ Retail/Toko</li> <li>▪ Warung</li> <li>▪ Retail</li> <li>▪ Area Kuliner</li> <li>▪ Tempat Ibadah</li> <li>▪ Toilet</li> </ul>
	Pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Datang/Pergi</li> <li>▪ Rekreasi</li> <li>▪ Makan/Minum</li> <li>▪ Kamar Mandi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tempat Parkir</li> <li>▪ Retail Dagangan</li> <li>▪ Tempat Makan</li> <li>▪ Ruang Bersama</li> <li>▪ Toilet</li> </ul>

**Table 3.12 Pelaku Aktivitas dan Kegiatan**

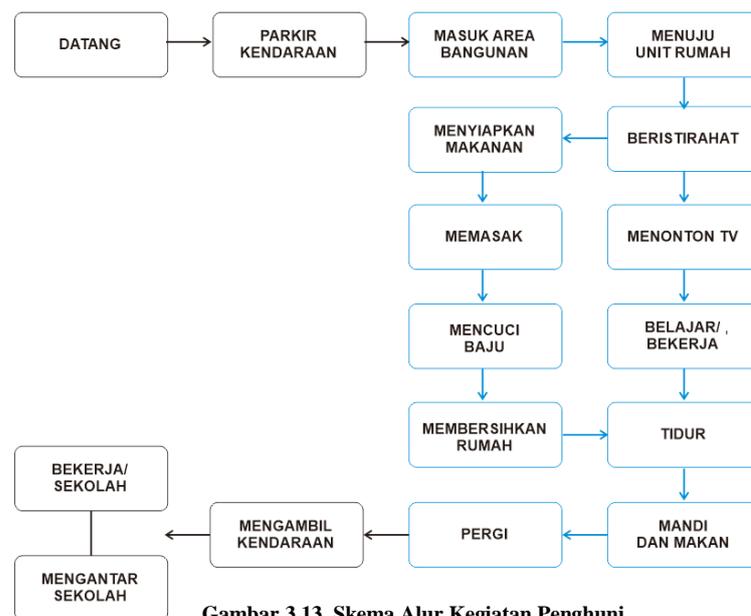
*Sumber : Penulis (2018)*

### 3.10.2 Analisis Alur Kegiatan Pengguna dalam Site

Alur kegiatan pengguna terbagi menjadi beberapa alur kegiatan yang meliputi alur kegiatan penghuni, pengelola, pedagang, dan pengunjung.

#### 1. Alur Kegiatan Penghuni

Alur kegiatan penghuni digambarkan mulai kegiatan berawal dari hunian karena penghuni bertempat tinggal ditempat yang sama. Alur kegiatan penghuni lebih menyeluruh pada fungsi ruang.

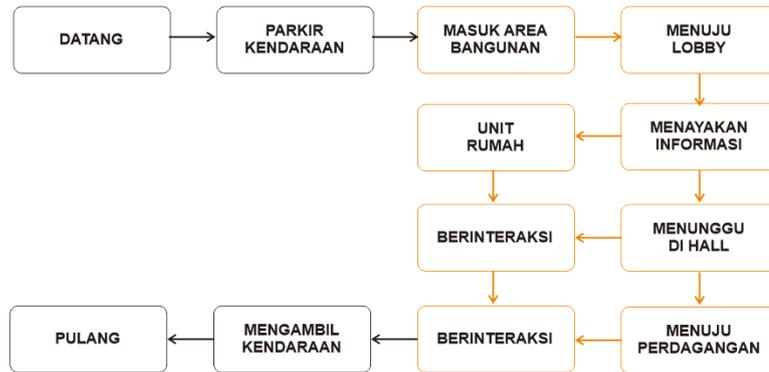


**Gambar 3.13 Skema Alur Kegiatan Penghuni**

*Sumber : Penulis (2018)*

## 2. Alur Kegiatan Tamu

Alur kegiatan tamu adalah seseorang yang menemui seorang penghuni digambarkan mulai dari lobi utama untuk menanyakan informasi hunian, kemudian menuju hunian jika mendapatkan izin penghuni, mengobrol di hall, maupun di area perdagangan.

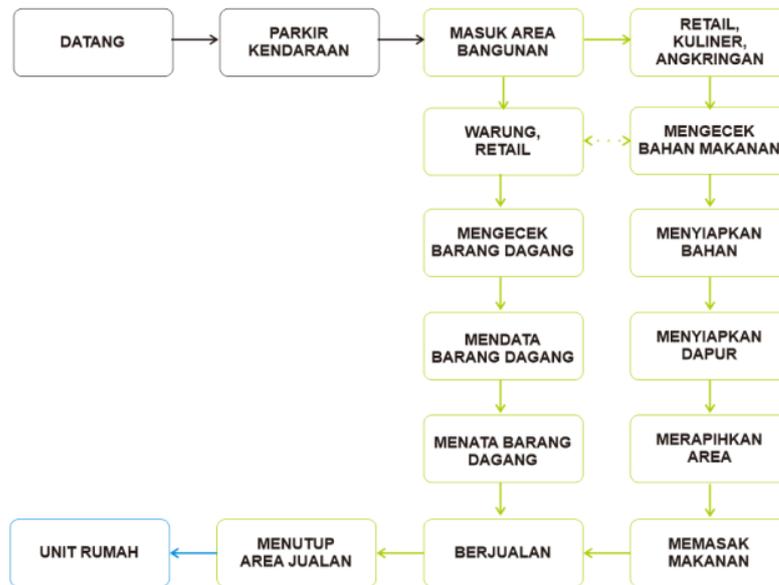


Gambar 3.14 Skema Alur Kegiatan Tamu

Sumber : Penulis (2018)

## 3. Alur Kegiatan Pedagang

Alur kegiatan pedagang adalah penghuni yang memiliki keterampilan mengolah makanan, angkringan dan memiliki warung makanan. Pelaku kegiatan ini adalah ibu-ibu rumah tangga (yang memiliki waktu luang disamping mengurus rumah, suami dan anak) dan para remaja yang sudah tidak bersekolah namun belum memiliki pekerjaan).



Gambar 3.15 Skema Alur Kegiatan Pedagang

Sumber : Penulis (2018)