

# **BAGIAN 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Persoalan Perancangan**

Karakteristik kawasan permukiman kumuh di Kota Yogyakarta adalah kawasan permukiman dengan tingkat kepadatan bangunan yang tinggi dan terletak di bantaran sungai, salah satunya adalah Sungai Winongo. Dinas Pekerjaan Umum, Perumahan, dan Energi Sumber Daya Mineral DIY telah memberi arahan menjadikan sungai sebagai halaman rumah. Orientasi bangunan yang tadinya membelakangi sungai diubah orientasinya menghadap sungai. Jika bangunan di bantaran sungai masih membelakangi sungai, daerah aliran sungai akan selalu kotor, tidak sehat, dan tidak rapi. Sebaliknya, jika bangunan berorientasi kesungai, warga akan merawat sungai yang menjadi halaman rumah karena terkait kenyamanan mereka sendiri.

Kawasan bantaran sungai biasanya menjadi pilihan tempat tinggal bagi para kaum urban yang bermigrasi ke wilayah kota Yogyakarta. Hal ini menyebabkan jumlah kepadatan penduduk semakin meningkat sehingga ruang publik di kawasan bantaran sungai berkurang setiap tahunnya. Ruang publik yang berkurang dapat membatasi gerak anak untuk bermain, karena ruang publik yang digunakan untuk berinteraksi sosial digunakan sebagai lahan tempat tinggal.

Perilaku bermain anak di kampung berkepadatan tinggi lebih banyak menempati daerah sekitar sungai sebagai area tempat bermainnya dengan cara berenang di sungai atau bermain di pinggir sungai. Pada anak usia 4-6 tahun melakukan permainan random ataupun mengamati anak yang usianya lebih tua dari mereka. Sedangkan anak yang usianya lebih tua telah melakukan variasi permainan dengan cara bekerjasama satu sama lain dan cenderung bersifat formal. Tipe Associative play dominan digunakan saat anak bermain, namun jarang ditemui perilaku cooperative play. Cooperative play yaitu perilaku bermain anak sama seperti associative play namun ada tambahan aturan dalam

permainannya. Contoh perilaku ini adalah bermain sepak bola, basket, voli, dan lain-lain. Hal ini dikarenakan tidak adanya lahan yang luas seperti lapangan olah raga untuk anak-anak di kedua bermain sehingga perilaku cooperative play jarang ditemui muncul. Maka tak jarang anak-anak yang tinggal di bantaran sungai lebih memilih bermain di gang-gang sempit atau bermain di sungai yang kotor karena hal tersebut. Hal ini menyebabkan perlu adanya penanganan mengenai kepadatan penduduk yang tiap tahun bertambah.

Pada umumnya masalah permukiman yang padat dapat ditanggulangi dengan cara meminimalisir penggunaan lahan seperti membangun kampung vertikal untuk warga yang berfungsi sebagai hunian vertikal sekaligus tempat berinteraksi sosial. Hal ini membuat ruang publik pada kampung padat penduduk bertambah sehingga ruang gerak anak bermain tidak lagi terbatas. Kampung vertikal yang berorientasi ke sungai juga dapat meminimalisir pencemaran sungai karena sungai dianggap sebagai teras rumah yang harus sirawat dan dijaga kenyamanannya karena sungai merupakan salah satu elemen utama lingkungan, maka anak-anak yang bermain di sungai dapat nyaman bermain.

## **1.2 Pernyataan Persoalan Perancangan Dan Batasannya**

### **1.2.1 Rumusan Masalah**

#### **1. Masalah Umum**

- Bagaimana merancang kampung vertikal di kampung Notoprajan dengan pendekatan perilaku bermain anak pada ruang luar kampung di bantaran Sungai Winongo.

#### **2. Masalah Khusus**

- Bagaimana merancang gubahan massa pada kampung vertikal untuk anak bermain yang cenderung berada didekat bantaran sungai dengan tetap mempertimbangkan perilaku bermain *unoccupied play*, *associative play*, dan *cooperative play*.

### 1.2.2 Batasan

#### 1. Kampung vertikal

- Kampung vertikal adalah kampung yang disusun secara vertikal meliputi kelompok hunian yang didominasi kelompok masyarakat berpenghasilan rendah pada wilayah tertentu.

#### 2. Perilaku bermain anak

- Perilaku bermain anak meliputi *unoccupied play* (mengamati), *associative play* (berdiskusi), dan *cooperative play* (bekerjasama).

#### 3. Ruang Luar

- Ruang luar berarti ruang-ruang yang berada diluar hunian, yaitu koridor dan jalur sirkulasi seperti tangga, dan ramp. serta ruang terbuka hijau.

### 1.2.2 Tujuan

Tujuan dari kampung vertikal di kampung Notoprajan dengan pendekatan perilaku bermain anak pada ruang luar di bantaran sungai Winongo adalah sebagai berikut :

1. Menata permukiman padat penduduk di kampung Notoprajan menggunakan kampung vertikal untuk meminimalisir lahan hunian agar ruang gerak anak bermain tidak dibatasi dengan cara membangun ruang publik untuk tempat bermain dan berinteraksi sosial.
2. Merancang gubahan pada kampung vertikal untuk anak bermain yang cenderung berada didekat bantaran sungai dengan tetap mempertimbangkan perilaku bermain *unoccupied play*, *associative play*, dan *cooperative play*.

### 1.2.3 Sasaran

Untuk mencapai tujuan diatas, maka sasaran yang perlu dicapai adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan konsep hunian vertikal pada permukiman kampung Notoprajan agar meminimalisir penggunaan lahan hunian dan menambah ruang publik untuk berinteraksi sosial

2. Menerapkan pendekatan perilaku bermain anak pada ruang luar sehingga terwujud tuntutan perilaku bermain anak dengan cara menata organisasi ruang dan konfigurasi jalur bermain anak.

### **1.3 Metoda Pemecahan Persoalan Perancangan yang Diajukan**

#### 1.3.1 Metode Pengumpulan Data

##### 1. Studi Literatur

Studi literatur yang dilakukan adalah mencari dan mengkaji data sekunder yaitu tinjauan umum tentang profil kampung Notoprajan kampung berupa elemen fisik maupun elemen nonfisik, tahapan perkembangan perilaku bermain anak, ciri-ciri perilaku bermain anak, tipologi bermain anak, karakteristik perilaku bermain anak, serta kajian penelitian mengenai perilaku bermain anak pada ruang bermain anak pada ruang luar di kampung padat penduduk maupun kampung tidak padat penduduk di bantaran sungai. Studi literatur ini diambil dari arsip kampung, jurnal, buku-buku arsitektur mengenai permukiman, dan buku pengantar psikologi tentang teori bermain anak.

##### 2. Survei Lapangan

###### a. Observasi Lapangan

Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap kondisi langsung sekitar Kampung Notoprajan mengenai kondisi fisik serta kegiatan masyarakatnya yang digunakan sebagai dasar perancangan. Data primer yang didapatkan berupa kondisi permukiman di kampung Notoprajan, baik bentuk dan perletakan bangunan, ketersediaan ruang publik sebagai fasilitas pendukung bermain anak, serta kegiatan sosial di masyarakat yang menunjang kegiatan bermain anak.

###### b. Pengambilan Gambar

Gambar yang diambil merupakan gambar yang terkait dengan kondisi permukiman kampung Notoprajan seperti kondisi rumah penduduk, kegiatan bermain anak, kegiatan sosial di masyarakat, dan kondisi fasilitas penunjang bermain anak. Gambar-gambar tersebut digunakan untuk menganalisis kondisi

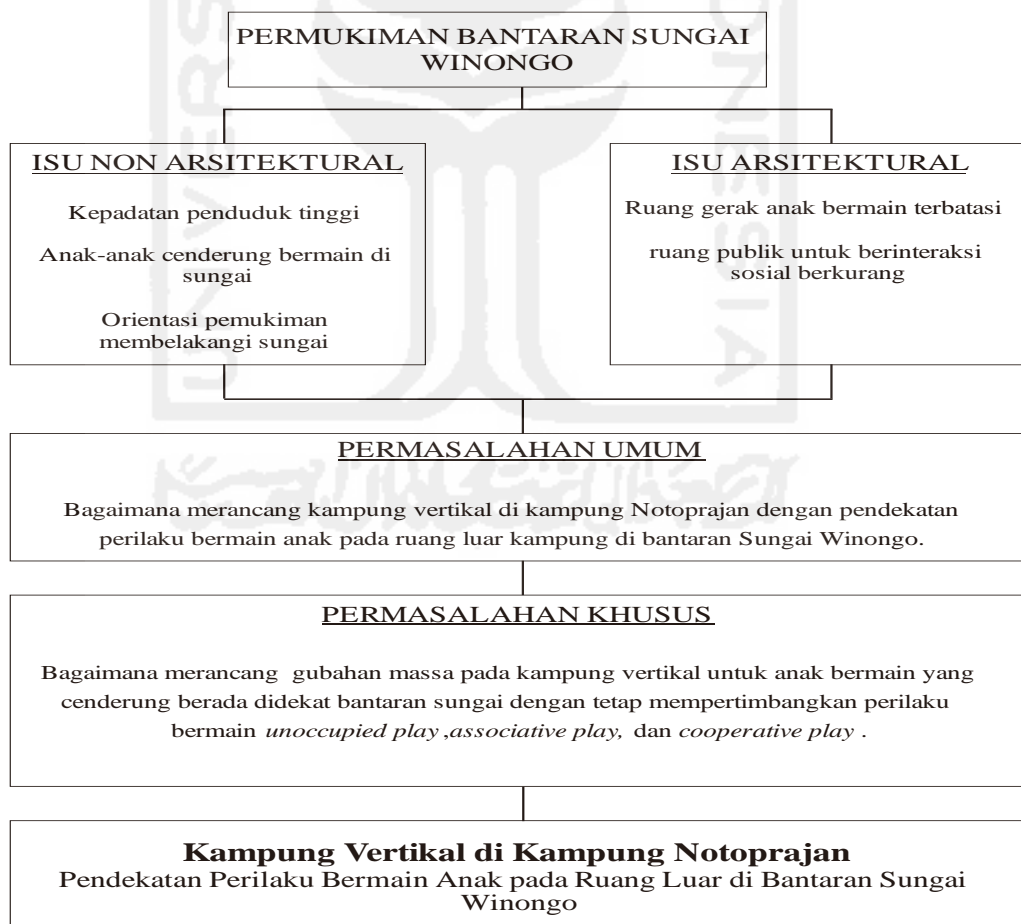
eksisting di kampung Notoprajan maupun kegiatan eksisting di kampung tersebut.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan hasil berupa data primer yang berkaitan dengan kegiatan sosial di masyarakat dan kondisi permukiman padat di kampung Notoprajan. Selain itu, metode wawancara ini digunakan untuk memperoleh informasi yang akurat setelah mendapatkan hasil observasi observasi sesuai dengan apa yang akan dikembangkan pada rancangan.

1.3.2 Metode Penelusuran Masalah

Metoda ini melakukan analisis berdasarkan isu-isu non-arsitekural dan arsitekural pada tapak yang menjadi latar belakang permasalahan sehingga muncul permasalahan umum dan khusus. Berikut skema penelusuran masalah :



Skema 1.1 Penelusuran Masalah  
Sumber : Analisa Penulis (2016)

### 1.3.3 Metode Pemecahan Masalah

Metoda pemecahan masalah dilakukan dengan mencari literatur yang berkaitan dengan perilaku bermain anak pada permukiman berkepadatan tinggi dan berkepadatan sungai di bantaran sungai kemudian mengkomparasikannya. Beberapa permukiman padat penduduk di bantaran sungai pada penelitian sebelumnya ditinjau lebih dulu dan dibandingkan satu sama lain mengenai perilaku bermain anak yang dominan muncul kemudian di terapkan pada perancangan kampung vertikal dengan menyesuaikan dengan hasil observasi di permukiman pada kampung Notoprajan.

### 1.3.4 Metode Perumusan Konsep

Berdasarkan data hasil observasi di permukiman Kampung Notoprajan dimana kondisi sekitar tapak merupakan bantaran sungai yaitu sungai winongo yang dapat dimanfaatkan sebagai orientasi sungai sehingga permukiman yang awalnya membelakangi sungai dapat menjadikan sungai sebagai fasad permukiman. Hal ini agar menanamkan persepsi bahwa sungai yang menjadi fasad atau teras merupakan bagian dari permukiman yang harus di jaga dan dirawat.

Permukiman Kampung Notoprajan merupakan kategori permukiman berkepadatan tinggi, sehingga setiap tahun penduduk akan makin bertambah maka menata permukiman tersebut menjadi kampung vertikal merupakan solusi yang tepat untuk mengurangi penggunaan lahan yang digunakan sebagai hunian. Kampung vertikal tidak hanya hunian vertikal namun aspek perilaku juga ditinjau dalam melakukan perancangan sehingga gaya hidup penduduk yang awalnya tinggal di kampung (horizontal) tidak berubah saat tinggal di kampung vertikal. Pada perancangan ini ditekankan pada perilaku bermain anak usia 4-14 tahun pada permukiman padat penduduk karena ruang gerak mereka untuk bermain dan berinteraksi sosial terbatas dengan adanya ruang terbuka yang digunakan sebagai lahan hunian.

### 1.3.5 Metode Perancangan

Metode pemecahan persoalan perancangan yang diajukan adalah dengan cara menentukan penekanan elemen-elemen arsitektural yang diperlukan dengan menilai perilaku bermain anak. Hal ini bertujuan untuk mencapai sasaran desain yang diselesaikan sesuai konteks lingkungan permukiman yaitu permukiman berkepadatan tinggi di bantaran sungai.

Tabel 1.2 Metoda Perancangan

Variabel	Tolak Ukur		
	Unoccupied Play	Associative Play	Cooperative Play
Pola organisasi ruang	Pola ruang menyebar untuk dapat melihat dan mengamati aktivitas bermain	Pola ruang tidak harus terpusat namun tetap harus terhubung dengan ruang lain	Pola ruang yang digunakan terpusat untuk dijadikan area komunal
Konfigurasi jalur	Titik temu dapat menyebar atau berklaster sesuai dengan titik amat yang diinginkan	Titik temu tidak harus berklaster atau berpusat namun dapat linier	Titik temu harus bertumpu ke pusat

Sumber : Analisa Penulis (2016)

### 1.3.6 Metode Pengujian Desain

Metoda pengujian desain ini berfungsi untuk mengetahui sejauh rancangan dapat menyelesaikan persoalan desain sesuai dengan penekanan dan kajian-kajian yang diperoleh. Pengujian desain menggunakan Simulasi Eksperimental, yaitu menggunakan maket studi dan gambar-gambar gambar arsitektural untuk mengetahui konsep rancangan telah memenuhi tujuan yang akan dicapai atau tidak.

## 1.4 Prediksi Pemecahan Persoalan Perancangan (*Design-Hypothesis*)

Perilaku bermain anak yang diterapkan sebagai pendekatan perancangan kampung vertikal adalah perilaku yang dominan terjadi pada anak yang bermain di bantaran sungai yaitu *Unoccupied Play*, *Associative Play*, dan *Cooperative Play*. Perancangan *Split Level* antar hunian didesain agar anak dapat mengamati dan bermain dalam hunian meskipun vertikal. Hal ini dilakukan dengan cara

menata gubahan massa dengan mempertimbangkan perilaku bermain anak (mengamati, berdiskusi, bekerjasama) menentukan penekanan elemen arsitektural (pola organisasi ruang, konfigurasi jalur, dan skala) mempertimbangkan perilaku bermain anak (mengamati, berdiskusi, bekerjasama) sehingga mencapai sasaran desain.

## 1.5 Peta Pemecahan Persoalan (Kerangka Berfikir)



Skema 1.4 Kerangka Berpikir  
Sumber : Analisa Penulis (2016)



## **1.6 KeaslianPenulisan**

### **a. Kampung masa depan, pendekatan perilaku interaksi sosial-ekonomi masyarakat kampung Cokrodingratan, Yogyakarta**

Penyusun : Wuri Nika Nugraheni

Dosen Pembimbing : Ir. Hastuti Saptorini, M.A

Tahun : 2012

Tugas Akhir ini merancang kampung dengan konsep pengolahan open space pada permukiman, penyediaan ruang hunian yang layak, dan penyediaan fasilitas pendukung kegiatan interaksi sosial-ekonomi penghuni. Open space diolah sesuai dengan kebutuhan interaksi sosial penghuni yaitu dengan penyediaan play ground dan taman yang menyediakan hunian layak huni dengan bentuk vertikal dan staller.

### **b. Rumah susun Gemawang dengan konsep low maintenance dan infill system**

Penyusun : Muhammad indra fatmoko

Jurusan : S1 Arsitektur UGM

Tahun : 2014

Tugas Akhir ini merancang rumah susun untuk menanggulangi kepadatan penduduk di kota kota besar yang kualitas ruang kotanya berkurang. Tujuan membuat rusun untuk menghemat ruang kota, dan memperbanyak ruang public dan ruang hijau dengan cara menggunakan konsep low maintenance dan infill system. Low maintenance dapat menjaga nilai rumah susun tanpa perlu banyak mengeluarkan uang bagi penghuninya. Infill system membagi ruang rumah susun menjadi modul, sehingga lebih fleksibel dalam pengelolaan fungsi ruang.

### **b. Rancangan ruang publik di Kampung Jogoyudan dengan metode *Insertion***

Penyusun : Rezky Indra Kusuma

Dosen Pembimbing : Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch., PhD

Tahun : 2012

Tugas Akhir ini merancang ruang publik dengan metode insertion dengan cara menambahkan ruang publik diruang permukiman yang sudah terbangun tanpa harus merombak bangunan yang sudah ada sehingga kehidupan masyarakat bias tetap berjalan bersamaan dengan perbaikan yang ada, dan diharapkan tanggap akan kebutuhan ketika terbatasnya lahan.

