



Sasangga Barakat

Perancangan Fasilitas Pembinaan Anak Jalanan
dengan Pendekatan Ramah Anak di Kota Banjarmasin,
Kalimantan Selatan

Auqayeta Nur Sifatillah
20512049

Dosen Pembimbing
Ar. Agus Setiawan, S.T., M.Arch., IAI., GP





Sasangga Barakat

Design of Street Children Development Facilities
with a Child-Friendly Approach in Banjarmasin City, South
Kalimantan

Auqayeta Nur Sifatillah
20512049

Supervisor
Ar. Agus Setiawan, S.T., M.Arch., IAI., GP





LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :

Final Architecture Design Studio Entitled:

**SASANGGA BARAKAT : PERANCANGAN FASILITAS PEMBINAAN ANAK JALANAN DENGAN
PENDEKATAN RAMAH ANAK DI KOTA BANJARMASIN, KALIMANTAN SELATAN**

***SASANGGA BARAKAT : DESIGN OF STREET CHILDREN DEVELOPMENT FACILITIES WITH A CHILD-
FRIENDLY APPROACH IN BANJARMASIN CITY, SOUTH KALIMANTAN***

Nama Lengkap Mahasiswa

Student's Full Name

: Auqayeta Nur Sifatillah

Nomor Mahasiswa

Student's Identification

: 20512049

Telah diuji dan disetujui pada

Has Been Evaluated and Agreed on

: Yogyakarta, 14 Agustus 2024

Pembimbing

Supervisor

**Ar. Agus Setiawan,
S.T., M.Arch., IAI., GP**

Penguji 1

Examiner 1

**Ar. Baritoadi Buldan Rayaganda Rito,
S.T., M.A., IAI., GP**

Penguji 2

Examiner 2

**Dr. Ar. Yulianto Purwono Prihatmaji,
S.T., M.T., IPM., IAI.**

Diketahui Oleh :

Acknowledge by

Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur

Head of Architecture Undergraduate Program



Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut ini adalah penilaian produk tulisan Studio Akhir Desain Arsitektur :

Nama Mahasiswa : Auqayeta Nur Sifatillah

Nomor Mahasiswa : 20512049

Judul Laporan :

SASANGGA BARAKAT : PERANCANGAN FASILITAS PEMBINAAN ANAK JALANAN DENGAN
PENDEKATAN RAMAH ANAK DI KOTA BANJARMASIN, KALIMANTAN SELATAN

*SASANGGA BARAKAT : DESIGN OF STREET CHILDREN DEVELOPMENT FACILITIES WITH A CHILD-
FRIENDLY APROACH IN BANJARMASIN CITY, SOUTH KALIMANTAN*

Kualitas dari produk tulisan Studio Akhir Desain Arsitektur adalah :

Sedang/Baik/Sangat Baik*)

Sehingga,

Direkomendasikan

 / Tidak Direkomendasikan*)

Untuk Menjadi Acuan Produk Tulisan Studio Akhir Desain Arsitektur

*) mohon lingkari salah satu

Yogyakarta, 14 Agustus 2024
Dosen Pembimbing



Ar. Agus Setiawan, S.T., M.Arch., IAI., GP

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian dari karya ini adalah hasil karya sendiri. Terkecuali pada bagian-bagian yang disebut referensinya, dan dalam pengusungan karya ini tidak ada campur tangan pihak lain.

Saya juga menyatakan bahwa tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indoneesia untuk digunakan sebagai kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 14 Agustus 2024



Auqayeta Nur Sifatillah



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya. Sholawat serta salam tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya yang telah memberi syafa'at kepada umatnya, sehingga penulis mampu menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) yang berjudul **"Sasangga Barakat : Perancangan Fasilitas Pembinaan Anak Jalanan dengan Pendekatan Ramah Anak di Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan"**

Banyak rintangan yang telah di lalui untuk menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur ini, namun atas kebesaran Allah SWT serta dukungan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan hingga akhir. Maka perancangan ini dibuat dengan bantuan dari banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat, penulis ingin berterimakasih kepada :

1. **Allah SWT** atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga diberikan kemudahan dan keberkahan dalam tiap proses penyusunan tugas akhir ini.
2. Kedua **Orang Tua** yang selalu mendukung secara moral maupun materi, memberi arahan, menemani disetiap keadaan baik saat senang dan terlebih disaat susah.
3. **Kakak drg. Akhmad Aufayed.M** yang telah mendukung secara moral.
4. Bapak **Ar. Agus Setiawan, S.T., M.Arch., IAI., GP** selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, ilmu, arahan, kritik, saran dan masukan selama proses berjalannya SADA.
5. Bapak **Ar. Baritoadi Buldan Rayaganda Rito, S.T., M.A., IAI., GP** selaku penguji 1 yang telah memberikan bimbingan, ilmu, arahan, kritik, saran dan masukan selama proses berjalannya SADA.
6. Bapak **Dr. Ar. Yulianto Purwono Prihatmaji, S.T., M.T., IPM., IAI.** selaku penguji 2 yang telah memberikan bimbingan, ilmu, arahan, kritik, saran dan masukan selama proses berjalannya SADA.
7. **Yayasan Al-Ajyb** selaku instansi yang telah memberikan izin wawancara dan pengambilan data lapangan terkait kajian anak jalanan yang dialami penulis untuk menunjang tugas akhir ini hingga selesai.
8. Para **sahabat** saya, Dina, Veni, Zahra yang turut membantu, mendukung, dan menjadi tempat bercerita saya ketika masa-masa sekolah hingga kuliah.
9. Adhel, Aisyah, Ilsa, Dini, Mila, Ghina, Anna, Lyzha, Masna, Ka Nina, Mba Salwa selaku **teman satu jurusan** yang telah menjadi teman seperjuangan penulis, memberikan dukungan, semangat juga ilmu selama masa kuliah di Jurusan Arsitektur.
10. **Teman seperbimbingan**, Iqbal dan **teman lintas bimbingan** Dita, Reza, Eca, Ulya yang telah sama-sama melalui tugas akhir ini dengan selalu bertukar informasi dan berbagi semangat satu sama lain, dan teman lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu kontribusinya.

Maka dari itu, atas segala dedikasi dan bantuan yang telah diberikan, semoga Allah SWT senantiasa memberikan keberkahan hidup dan mempermudah jalan kalian menuju kesuksesan dunia akhirat. Penulis berharap hasil karya Studio Akhir Desain (SADA) ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan bagi banyak orang. Demikian ucapan terima kasih penulis untuk semua pihak yang telah terlibat dalam pembuatan Tugas Studio Akhir Desain Arsitektur ini. Mohon maaf sebesar-besarnya apabila terdapat kekurangan dalam pembuatan Tugas Studio Akhir Desain Arsitektur ini. Penulis juga berharap rangkaian tulisan dari rancangan ini dapat bermanfaat dan dikembangkan sebagai pendekatan rancangan arsitektural dengan kasus atau konteks serupa kedepannya.

Terima kasih.

ABSTRAK

Konsep perancangan yang diajukan merupakan sebuah wadah pembinaan bagi anak-anak yang putus sekolah khususnya untuk anak-anak jalanan. Mayoritas anak-anak jalanan ini terpaksa menjalani kehidupan yang tidak sesuai dengan layaknya kehidupan sebagai seorang anak-anak karena memilih untuk membantu secara ekonomi, sehingga waktunya terbagi antara mencari nafkah, belajar dan bermain maka metode yang digunakan adalah upaya rehabilitasi yang mencantumkan beberapa model penanganan anak jalanan di dalam programnya dengan konsep pendekatan ramah anak, dimana metode tersebut bertujuan menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan optimal anak-anak untuk tumbuh menjadi individu yang sehat, bahagia, dan berpotensi. Adapun kesesuaian dengan Lab KBA ialah pada penyediaan sarana prasarana untuk menghasilkan sumber finansial untuk bangunan dan penggunaanya serta komunikasi yang tercipta antara penggunaanya dan desain yang dapat diterima oleh masyarakat sekitar.

Kata Kunci : Anak Jalanan, Fasilitas Pembinaan, Ramah Anak



ABSTRACT

The design concept presented is a training forum for children who have dropped out of school, especially street children. Many street children are forced to live a life that is not in accordance with life as a child because they choose to help economically, so that the scope includes earning a living, studying and playing, so the method used is a rehabilitation effort that includes several models of handling street children. in the program with the concept of a child-friendly approach, where the method aims to create an environment that supports the optimal development of children to grow into healthy, happy and potential individuals. The similarity with the KBA Lab is the provision of infrastructure to generate financial resources for the building and its users as well as the communication created between the users and a design that is acceptable to the surrounding community.

Keywords : Street Children, Development Facilities, Child Friendly





DAFTAR ISI

BAB 1 | PENDAHULUAN

1.1 JUDUL PERANCANGAN DAN PENGERTIANNYA

1.2 PREMIS PERANCANGAN

1.3 LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

- 1.3.1 Isu Perancangan
- 1.3.2 Pentingnya Pusat Kreatif Untuk Pembinaan Anak Jalanan

1.4 KAJIAN AWAL TEMA PERANCANGAN

- 1.4.1 Karakteristik Anak Jalanan
- 1.4.2 Identifikasi Kehidupan Anak Jalanan di Kota Banjarmasin
- 1.4.3 Latar Belakang Menjadi Anak Jalanan
- 1.4.4 Penanggulangan Anak Jalanan di Kota Banjarmasin
- 1.4.5 Tema Perancangan
- 1.4.6 Konsep Ramah Anak

1.5 PETA PERMASALAHAN

1.6 PETA PERSOALAN

1.7 PERNYATAAN PERSOALAN PERANCANGAN

- 1.7.1 Rumusan Masalah Umum
- 1.7.2 Rumusan Masalah Khusus
- 1.7.3 Tujuan Perancangan
- 1.7.4 Manfaat Perancangan
- 1.7.5 Sasaran Perancangan
- 1.7.6 Batasan Perancangan

1.8 METODE PEMECAHAN PERMASALAHAN PERANCANGAN

- 1.8.1 Metode Identifikasi Masalah
- 1.8.2 Metode Pengumpulan Data
- 1.8.3 Analisis Data
- 1.8.4 Batasan Masalah

1.9 PETA PEMECAHAN PERSOALAN

1.10 KEUNGGULAN, ORIGINALITAS PERANCANGAN

BAB 2 | PENELUSURAN PERSOALAN RANCANGAN

2.1 KAJIAN ANALISIS TAPAK DAN GAMBARAN LOKASI

- 2.1.1 Letak Geografis

- 2.1.2 Kepadatan Penduduk
- 2.1.3 Mata Pencaharian Masyarakat Sekitar
- 2.1.4 Keadaan Arsitektur Sekitar
- 2.1.5 Potensi Kesenian dan Kebudayaan Setempat
- 2.1.6 Hasil Studi Pencarian Data

2.2 KAJIAN ANALISIS TAPAK DAN LOKASI

- 2.2.1 Intensitas Penggunaan Lahan Kawasan Makro
- 2.2.2 Aksesibilitas Sirkulasi Menuju Site
- 2.2.3 Dasar Penentuan Lokasi Site
- 2.2.4 Pertimbangan Penentuan Lokasi Site
- 2.2.5 Kondisi Tipologi Sekitar
- 2.2.6 View & Vista
- 2.2.7 Data Ukuran Site dan Regulasi
- 2.2.8 Analisis Iklim Mikro Tapak

2.3 KAJIAN & ANALISIS PENDEKATAN RANCANGAN

- 2.3.1 Pengertian Anak Jalanan
- 2.3.2 Pengertian Fasilitas Pembinaan
- 2.3.3 Pengertian Pusat Kreatif
- 2.3.4 Pengertian Arsitektur Ramah Anak
- 2.3.5 Rentang Waktu Pembinaan
- 2.3.6 Ciri-ciri Anak Jalanan
- 2.3.7 Dampak Hidup Sebagai Anak Jalanan
- 2.3.8 Metode Penanganan Anak Jalanan
- 2.3.9 Tipologi Bangunan

2.4 KAJIAN & ANALISIS PENDEKATAN DAN RANCANGAN PERMASALAHAN DESAIN

2.5 KAJIAN & ANALISIS KEUNGGULAN RANCANGAN

2.6 KAJIAN PRESEDEN

2.7 RINGKASAN MASALAH DESAIN

BAB 3 | EKSPLORASI & RESPON RANCANGAN

3.1 RESPON RANCANGAN

3.1.1 Konsep Konteks Site	44
3.1.2 Konsep Program Pada Bangunan	44
3.1.3 Konsep Rancangan	48
3.1.4 Eksplorasi Konsep Zonasi	49
3.1.5 Aksesibilitas dan Konsep Tampilan	50
3.1.6 Konsep Tema Desain	50
3.1.7 Analisis Pengguna Aktivitas & Kebutuhan Ruang	51
3.1.8 Perhitungan Property Size	54
3.1.9 Hubungan Ruang	55

3.2 FUNGSI BANGUNAN PADA RANCANGAN

3.3 KONSEP ARSITEKTURAL

3.3.1 Konsep Utama	57
3.3.2 Konsep Selubung Bangunan	57
3.3.3 Konsep Material	58
3.3.4 Konsep Lanskap	59

3.4 RESPON KONSEP PERANCANGAN & TAPAK

3.4.1 Transformasi Gubahan Massa	59
3.4.2 Final Zoning & Tata Ruang	60

3.5 BUSINESS MODEL CANVAS (BMC)

3.6 RENCANA ANGGARAN BIAYA

3.6.1 RAB Arsitektural	60
3.6.2 BEP	61

3.7 EVALUASI KOMPREHENSIF

BAB 4 | HASIL RANCANGAN DAN PEMBUKTIANNYA

4.1 DESKRIPSI HASIL RANCANGAN

4.2 HASIL RANCANGAN GUBAHAN

SITUASI	62
SITEPLAN	63
DENAH	63
TAMPAK	65
POTONGAN	66
EXPLODED AXONOMETRI GUBAHAN	69

4.3 EKSTERIOR BANGUNAN

SELUBUNG BANGUNAN	70
DETAIL TANGGA & RAMP	71

4.4 INTERIOR BANGUNAN

DETAIL INTERIOR	72
-----------------	----

4.5 RANCANGAN STRUKTUR

AKSONOMETRI STRUKTUR	94
EXPLODED AKSONOMETRI STRUKTUR	95

4.6 SKEMA ALUR PENGGUNA

	96
--	----

4.7 KONSEP INFRASTRUKTUR

SKEMA AIR BERSIH	97
SKEMA AIR KOTOR	98
KESELAMATAN BANGUNAN	98
PENGHAWAAN & PENCAHAYAAN	99

BAB 5 | EVALUASI RANCANGAN

5.1 CATATAN & PERTANYAAN

	101
--	-----

BAB 6 | LAMPIRAN

6.1 SURAT CEK PLAGIASI

	104
--	-----

6.2 APREB

	105
--	-----

6.3 DOKUMENTASI MAKET

	107
--	-----

6.4 REKAP EVALUASI

	108
--	-----

REFERENSI

	110
--	-----

DAFTAR GAMBAR

BAB 1 | PENDAHULUAN

Gambar 1	Diagram Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial (PMKS) Tahun 2020	03
Gambar 2	Kebutuhan Pusat Kreatif Untuk Anak Jalanan dan Anak Terlantar	04
Gambar 3	Anak Jalanan dan Anak Terlantar	05

BAB 2 | PENELITIAN PERSOALAN RANCANGAN

Gambar 4	Batas Banjarmasin Utara	15
Gambar 5	Pekerjaan Penduduk Banjarmasin Utara	15
Gambar 6	Rumah Bubungan Tinggi	16
Gambar 7	Kain Sasirangan Khas Sungai Jingah	16
Gambar 8	Kerajinan Menganyam Khas Kalimantan Selatan	16
Gambar 9	Alur Program Dinsos	17
Gambar 10	Dibangunnya Shelter Tambahan di Banjarmasin	17
Gambar 11	Dibangunnya Shelter Untuk Penampungan Sementara	17
Gambar 12	Grafik Meningkatnya Anak Jalanan di Kota Banjarmasin	17
Gambar 13	Kendala Dari Program Dinas Sosial	18
Gambar 14	Alur Pelayanan Rumah Singgah	18
Gambar 15	Yayasan AL-AJYB	18
Gambar 16	Kegiatan di Yayasan AL-AJYB	19
Gambar 17	Grafik Anak Jalanan Dibina di Yayasan AL-Ajyb	19
Gambar 18	Kegiatan Komunitas SAN Chapter Banjarmasin	20
Gambar 19	Peta Intensitas Penggunaan Lahan Kawasan	21
Gambar 20	Aksesibilitas Sirkulasi Menuju Site	22
Gambar 21	Titik Anak Jalanan Sering ditemui	23
Gambar 22	Jarak antar Lembaga Pemerintah	23
Gambar 23	Site Terpilih dan Sarana Prasarana Penunjang	23
Gambar 24	View & Vista	24
Gambar 25	Kondisi Tipologi Sekitar	24
Gambar 26	Data Ukuran Site dan Regulasi	25
Gambar 27	Analisis Iklim Mikro Tapak (Matahari)	26
Gambar 28	Analisis Iklim Mikro Tapak (Suhu)	26
Gambar 29	Analisis Iklim Mikro Tapak (Windrose)	27
Gambar 30	Analisis Iklim Mikro Tapak (Windspeed)	27
Gambar 31	Analisis Iklim Mikro Tapak (Curah Hujan)	31
Gambar 32	Analisis Awal Pengguna Bangunan Perancangan	32
Gambar 33	Prinsip Ramah Anak	33
Gambar 34	Antropometri Berat dan Tinggi Badan Anak-anak	34
Gambar 35	Antropometri Tinggi Sikap Duduk Tegak Anak-anak	34
Gambar 36	Organisasi Ruang	34
Gambar 37	Pola Sirkulasi (Linier)	35
Gambar 38	Pola Sirkulasi	35
Gambar 39	Layout Furniture Ruang Belajar	35

Gambar 40	Penggunaan Warna	36
Gambar 41	Microlibrary Warak Kayu	39
Gambar 42	EcoKid Kindergarten	40
Gambar 43	Busajo Campus	41

BAB 3 | EKSPLORASI & RESPON RANCANGAN

Gambar 44	Konsep Awal Konteks Site	44
Gambar 45	Kurikulum Pada Bangunan	46
Gambar 46	Panduan Penataan Berdasarkan Kajian Pendekatan Ramah Anak	48
Gambar 47	Lokasi Site	49
Gambar 48	Eksplorasi Konsep Zonasi	49
Gambar 49	Aksesibilitas dan Konsep Tampilan	50
Gambar 50	Alur Aktivitas Pengguna	51
Gambar 51	Analisis Zona Aktivitas	52
Gambar 52	Analisis Awal Kebutuhan Ruang	52
Gambar 53	Hubungan Ruang	53
Gambar 54	Konsep Berdasarkan Benturan Bentuk Geometri & Tipologi Site	57
Gambar 55	Furniture Size Guide	57
Gambar 56	Jenis Furniture Ramah Anak dan Pemilihan Warna	57
Gambar 57	Ativitas dan Kebutuhan Pada Perancangan	57
Gambar 58	Rotating Window	58
Gambar 59	Ornamen Khas Banjar	58
Gambar 60	Anyaman Purun Motif Mata Punai	58
Gambar 61	Atap Melandai Kedepan	58
Gambar 62	Material Kayu Ulin	59
Gambar 63	Material Kayu Meranti & Kayu Bengkirai	59
Gambar 64	Konsep Lanskap	59
Gambar 65	Transformasi Gubahan Massa	60
Gambar 66	Final Zoning	61
Gambar 67	Zoning Awal & Final Zoning	66
Gambar 68	Eksterior & Interior Perancangan Awal	67

BAB 4 | HASIL RANCANGAN DAN PEMBUKTIANNYA

Gambar 69	Situasi	70
Gambar 70	Siteplan	71
Gambar 71	Denah LT.1 & LT.2	72
Gambar 72	Tampak Utara & Tampak Selatan	73
Gambar 73	Tampak Timur & Tampak Barat	74
Gambar 74	Potongan	75
Gambar 75	Potongan A-A' & C-C'	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 76	Exploded Axonometri Gubahan	77
Gambar 77	Eksterior	78
Gambar 78	Area Eksterior (1)	79
Gambar 79	Area Eksterior (2)	80
Gambar 80	Detail Rotating Window & Fasad	81
Gambar 81	Tangga & Ramp	82
Gambar 82	Detail Ramp & Tangga	83
Gambar 83	Area Bank Sampah & Toko Hasil Kebun	84
Gambar 84	Toko Swalayan dan Ruang Display	85
Gambar 85	Area Outdoor Learning Space	86
Gambar 86	Area Kelas I	87
Gambar 87	Area Kelas II	88
Gambar 88	Area Kelas III	89
Gambar 89	Detail Furniture	90
Gambar 90	Detail Interior	91
Gambar 91	Perpustakaan Mini	92
Gambar 92	Ruang Crafting	93
Gambar 93	Mushola & Area Koridor LT.2	94
Gambar 94	Ruang Musik & Area Hidroponik	95
Gambar 95	Aksonometri Struktur	96
Gambar 96	Exploded Aksonometri Struktur	97
Gambar 97	Skema Alur Pengguna	98
Gambar 98	Sistem Utilitas (Air Bersih & Air Kotor)	99
Gambar 99	Keselamatan Bangunan & Skema Pencahayaan & Penghawaan	100

BAB 6 | LAMPIRAN

Gambar 100	Tampilan Apreb Halaman 1	106
Gambar 101	Tampilan Apreb Halaman 2	106
Gambar 102	Tampilan Apreb Halaman 3	107
Gambar 103	Tampilan Apreb Halaman 4	107
Gambar 104	Dokumentasi Maket Model Skala 1:100	108

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Data Jumlah Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial (PMKS) Tahun 2020	03
Tabel 2	Peta Permasalahan	07
Tabel 3	Peta Persoalan	08
Tabel 4	Kerangka Berpikir	11
Tabel 5	<i>State Of The Art</i>	13
Tabel 6	Data Jumlah Penduduk Banjarmasin Utara	15
Tabel 7	Jumlah Penduduk Menurut Jenis Pekerjaan di Kecamatan Banjarmasin Utara	15
Tabel 8	Contoh Kegiatan Lain Untuk Perancangan Pusat Anak Jalanan	31
Tabel 9	Penggunaan Material & Tekstur	36
Tabel 10	Analisis SWOT	42
Tabel 11	Jadwal Kegiatan	47
Tabel 12	Analisis Aktivitas & Kebutuhan Ruang	53
Tabel 13	<i>Perhitungan Ringkas Property Size</i>	54
Tabel 14	<i>Detail Perhitungan Property Size</i>	54
Tabel 15	Bussines Model Canvas (BMC)	62
Tabel 16	RAB Arsitektural LT.1 & LT.2	63
Tabel 17	RAB Arsitektural LT.3	64
Tabel 18	Rekap RAB Arsitektural	64
Tabel 19	BEP	65
Tabel 20	Metode Perancangan	102
Tabel 21	Rekap Evaluasi (1)	109
Tabel 22	Rekap Evaluasi (2)	110





PENDAHULUAN

1.1 JUDUL PERANCANGAN DAN PENGERTIANNYA

1.1.1 Judul Perancangan

Indonesia

Perancangan Fasilitas Pembinaan Anak Jalanan Dengan Pendekatan Ramah Anak di Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan

Inggris

Design of Street Children Development Facilities with a Child-Friendly Approach in Banjarmasin City, South Kalimantan

1.1.2 Pengertian Judul

Anak Jalanan

Anak jalanan adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan anak-anak yang tinggal atau menghabiskan sebagian besar menghabiskan waktu mereka di jalanan, terpisah dari lingkungan keluarga mereka atau tanpa pengawasan orang tua atau wali yang memadai.

Fasilitas Pembinaan

Suatu ruang yang disediakan untuk melakukan kegiatan pembinaan, pelatihan, atau pengembangan keterampilan bagi individu atau kelompok tertentu, dengan tujuan menciptakan lingkungan yang kondusif bagi penggunaanya untuk belajar dan berkembang,

Ramah Anak

Ramah anak adalah sebuah metode yang dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan, keamanan, kesejahteraan, dan hak-hak anak-anak.

1.2 PREMIS PERANCANGAN

PERANCANGAN FASILITAS PEMBINAAN ANAK JALANAN DENGAN PENDEKATAN RAMAH ANAK DI KOTA BANJARMASIN, KALIMANTAN SELATAN

- Konsep perancangan yang diajukan merupakan sebuah wadah pembinaan bagi anak-anak yang putus sekolah khususnya untuk anak-anak jalanan berbasis ramah anak. Mayoritas anak-anak jalanan ini terpaksa menjalani kehidupan yang tidak sesuai dengan layaknya kehidupan sebagai seorang anak-anak karena memilih untuk membantu secara ekonomi, sehingga waktunya terbagi ketika siang hari bekerja dan sore menjelang malam hari menyempatkan untuk belajar hal tersebut memungkinkan terhambatnya hak-hak anak dan perkembangannya. Basis fasilitas pembinaan yang diterapkan selaras dengan pendekatan yang digunakan yaitu ramah anak. Metode pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan optimal anak-anak, memungkinkan mereka untuk tumbuh menjadi individu yang sehat, bahagia, dan berpotensi.

LATAR BELAKANG PERMASALAHAN

1.3.1 Isu Perancangan

Salah satu fenomena sosial yang semakin mencolok belakangan ini adalah mengenai masalah banyaknya anak jalanan diperkotaan. **Anak jalanan menjadi masalah sosial** yang sangat penting dalam kehidupan perkotaan. Kehadiran mereka sering kali diinterpretasikan sebagai gambaran dari tingginya tingkat kemiskinan di suatu kota atau sebagai manifestasi kegagalan adaptasi kelompok orang tersebut terhadap dinamika kehidupan perkotaan. Banyaknya **faktor yang menyebabkan anak-anak menjadi anak jalanan, seperti eksploitasi, manipulasi, kemiskinan, serta pengaruh lingkungan dari pergaulan anak tersebut.** Anak jalanan berasal dari beragam **latar belakang sosial, termasuk mereka yang berasal dari keluarga bercerai, anak-anak yatim yang terpinggirkan, individu yang tidak diinginkan saat kelahirannya, atau anak-anak yang memilih untuk membantu secara ekonomi orang tua mereka, serta anak-anak yang melarikan diri dari berbagai masalah dalam lingkungan keluarga atau sekitarnya.** Jumlah anak jalanan di Indonesia telah berada pada situasi yang memprihatinkan dan dapat dengan mudah kita jumpai keberadaannya disetiap penjuru kota, seperti Kota Banjarmasin.

Dampak dari kondisi kemiskinan yang mereka hadapi mencakup kurangnya akses terhadap pendidikan. Meskipun mereka seharusnya berada dalam tahap belajar dan mengalami proses pendidikan, anak jalanan di sekitar Kota Banjarmasin terpaksa menjalani kehidupan yang tidak sesuai dengan layaknya kehidupan sebagai seorang anak-anak. Beberapa di antara mereka mengandalkan kehidupan dengan membersihkan kaca mobil ketika lampu lalu lintas berhenti di persimpangan jalan, selain itu ada juga yang menjalankan berbagai pekerjaan seperti penjual kue keliling, merapikan sepatu di masjid, atau bahkan mengemis, berharap mendapatkan simpati dari orang-orang di sekitarnya, baik itu di jalan raya, masjid, pasar, tempat hiburan, restoran, atau lokasi keramaian lainnya.

Berdasarkan Pusat Data dan Informasi Direktorat Kesejahteraan Sosial Anak, Kementrian Sosial RI mencatat jumlah anak terlantar pada tahun 2011 Provinsi Kalimantan Selatan mencapai 420 anak terlantar yang sebagian besarnya ialah anak jalanan yang masih membutuhkan perhatian dan kesetaraan dari pemerintah, khususnya di bidang ekonomi dan pendidikan.

Menurut data statistika dari Dinas Sosial Kota Banjarmasin pada tahun 2020, jumlah anak terlantar sebanyak 1.260 dan anak jalanan sebanyak 143 orang dengan rata-rata umur 5-18 tahun. Jumlah tersebut merupakan jumlah yang cukup besar bagi Kota Banjarmasin, mengakibatkan pemerintah gencar menertibkan anak jalanan karena dianggap mengganggu fasilitas-fasilitas umum.



Gambar 1: Diagram Penyanggah Masalah Kesejahteraan Sosial (PMKS) Tahun 2020
Sumber: <https://data.kalselprov.go.id/> (diolah penulis, 2024)

PMKS (Penyanggah Masalah Kesejahteraan Sosial)	Jumlah		Total
	L	P	
Anak Balita Terlanta	106	78	184
Anak Terlantar	475	458	933
Anak Jalanan	112	31	143

Tabel 1: Data Jumlah Penyanggah Masalah Kesejahteraan Sosial (PMKS) Tahun 2020
Sumber: <https://satudata.banjarmasinkota.go.id/> (diolah penulis, 2024)



1.3.2 Pentingnya Pusat Kreatif Untuk Pembinaan Anak Jalanan

Menanggulangi masalah anak jalanan memerlukan tindakan yang menyeluruh dan terkoordinasi antara berbagai pihak terlibat, termasuk dinas sosial, LSM, yayasan yang peduli terhadap anak jalanan, serta keluarga dan lingkungan sosial anak. Kerjasama dari berbagai sektor diperlukan agar masalah anak jalanan dapat diatasi secara efektif. Maka dari itu Kota Banjarmasin memerlukan fasilitas yang dapat digunakan sebagai upaya untuk mengatasi masalah anak jalanan, yang berupa pusat perlindungan, pembinaan, dan pelatihan keterampilan (pusat kreatif). Pusat ini dirancang untuk memberikan bekal kepada anak jalanan sehingga mereka dapat mencari nafkah dengan layak tanpa harus hidup sebagai anak jalanan.

Pusat kreatif ialah suatu wadah yang dapat menyatukan individu-individu dari sektor industri kreatif dan budaya. Bangunan ini memiliki kapasitas untuk menjadi tempat bersatu dan berkolaborasi bagi mereka yang terlibat dalam kegiatan kreatif dan budaya. Pusat Kreatif memiliki potensi sebagai pusat kegiatan ekonomi, terutama melalui pendekatan industri kreatif, yang mencakup aspek seperti arsitektur. Selain berperan dalam peningkatan sektor ekonomi, pusat kreatif juga dapat berfungsi sebagai tempat pertemuan bagi individu dengan tujuan tertentu. (Nandi, 2022)

Kota Banjarmasin adalah ibu kota Provinsi Kalimantan Selatan, Indonesia. Kota ini terletak di bagian selatan pulau Kalimantan dengan mayoritas mata pencaharian di sektor perdagangan yang kuat. Dari sektor ekonomi tersebut terdapatnya kesenjangan ekonomi antar kelompok penduduk yang dapat memengaruhi distribusi penghasilan, sehingga hal tersebut juga berpengaruh terhadap kesenjangan pendidikan serta jenis pekerjaan. Maka dari itu beberapa keluarga yang tidak memiliki penghasilan yang cukup, mau tidak mau memutuskan tali pendidikan anak untuk ikut bekerja, sehingga waktunya terbagi ketika siang hari bekerja dan sore menjelang malam hari menyempatkan untuk belajar. Momen tersebut mencerminkan bahwa meskipun anak-anak tidak secara resmi bersekolah, kebutuhan mereka terhadap pendidikan tetap berlangsung. Mereka berusaha untuk mengejar ilmu dengan menyisihkan waktu sebelum tidur untuk berkumpul dan bermain, meskipun sepanjang hari mereka mungkin harus menanggung beban pekerjaan atau dampak dari putus sekolah.

Oleh karena itu, sejumlah kecil anak yang pada hakikatnya seharusnya mengalami pertumbuhan dan perkembangan seiring dengan pembelajaran dan kegiatan kreatif bersama teman sebaya mereka, serta tetap terhubung dengan lingkungan rumah dan tempat kerja mereka, memerlukan adanya Pusat Kreatif. Pusat Kreatif ini akan berfungsi sebagai tempat yang dapat menampung mereka, tutor, dan komunitas sukarelawan yang berdedikasi untuk terus menginspirasi anak-anak di Kota Banjarmasin. Fasilitas ini juga akan memberikan tempat permanen untuk kegiatan pembelajaran



Gambar 2: Kebutuhan Pusat Kreatif Untuk Anak Jalanan dan Anak Terlantar
Sumber: <https://kalsel.antaranews.com/> (diolah penulis, 2024)

KAJIAN AWAL TEMA PERANCANGAN

1.4.1 Karakteristik Anak Jalanan

Karakteristik anak jalanan dapat bervariasi tergantung pada konteks geografis, budaya, dan situasi sosial ekonomi di mana mereka hidup. Menurut (Sari & Sumarti, 2017) karakteristik anak jalanan sebagai berikut;

1. Usia, anak jalanan memiliki rata-rata usia yang berkisar 5-18 tahun.
2. Jenis Kelamin, perempuan dan laki-laki
3. Pendidikan, putus sekolah/tidak sama sekali
4. Jenis Pekerjaan, anak jalanan memiliki aktivitas di jalanan seperti; menyemir sepatu, mengasong, menjajakan koran, pemulung, pengamen, dsb.
5. Tingkat Pendapatan Rendah

1.4.2 Identifikasi Kehidupan Anak Jalanan di Kota Banjarmasin

Anak Jalanan di Kota Banjarmasin terbagi menjadi dua kelompok, yaitu anak jalanan yang masih menjaga hubungan dengan keluarga mereka tetapi menghabiskan waktunya di jalanan yang rata-rata setelah mencari nafkah dengan mengamen atau mengemis, kemudian kembali ke keluarga mereka serta anak jalanan yang berasal dari keluarga yang hidup di jalanan karena anak-anak tersebut orang tuanya tidak mempunyai rumah, mereka berpindah-pindah dari tempat satu ke tempat lain. (Tarwilah, 2013)

1.4.3 Latar Belakang Menjadi Anak Jalanan

Ada beberapa hal latar belakang atau faktor yang menyebabkan menjadi anak jalanan seperti memang karena tidak dapat hidup dirumah, serta faktor orang tua dengan keadaan ekonomi yang menjadi alasan dominan untuk seorang anak terjun ke jalanan. Adapun faktor yang dikarenakan korban perceraian orang tua yang berujung kemiskinan ekonomi sehingga anak ingin keluar dari keluarganya untuk membantu perekonomian. Selain itu terdapat juga faktor lingkungan sosial, yaitu lingkungan dengan mayoritas pekerja jalanan, sehingga membentuk pandangan anak terhadap pilihan kehidupan mereka. (Tarwilah, 2013).

Menurut Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia (YKAI), terdapat 3 hal penyebab munculnya anak jalanan;

1. Tingkat mikro, terjadi karena adanya konflik atau ketegangan dalam keluarga (seperti rumah tangga yang bercerai), keluarga yang miskin sehingga tidak dapat memberikan pendidikan dan perawatan yang memadai bagi anak-anak, serta kurangnya tempat tinggal yang layak.
2. Tingkat meso, keberadaan anak dan keluarga terjadi dalam lingkungan yang tidak layak, sering kali berdekatan dengan jalan raya, dan kondisi lingkungan yang kurang terurus.
3. Tingkat makro, faktor-faktor yang terkait dengan sistem suatu negara, seperti masalah ekonomi yang disebabkan oleh krisis ekonomi, sehingga menyebabkan kemiskinan pada penduduk.



Gambar 3 : Anak Jalanan dan Anak Terlantar
Sumber: id.depositphotos.com

1.4.4 Penanggulangan Anak Jalanan di Kota Banjarmasin

Penanganan anak jalanan di Kota Banjarmasin dilakukan oleh pihak dinas sosial daerah yaitu dengan melakukan program penanganan pendidikan dalam hal pengetahuan, keterampilan dan dalam hal pengetahuan sikap dalam bentuk bimbingan sosial, mental spiritual, dan pelatihan keterampilan. Program dimulai dengan melakukan pemantauan terhadap jumlah anak jalanan, di mana mereka berkumpul, dan titik-titik keberadaan mereka yang dilakukan oleh Satpol PP dan pihak lainnya. Hasil dari data tersebut selanjutnya dijadikan sebagai masukan dalam penanggulangan anak jalanan. Menurut Dinas Sosial Kota Banjarmasin penanggulangan anak jalanan bertujuan memberikan perlindungan terhadap anak yang memerlukan perlindungan khusus, dan mengalami masalah sosial dan atau yang rentan mengalami masalah sosial. Melalui program tersebut diharapkan masalah anak jalanan dapat dituntaskan.

Namun terdapat kendala yang dihadapi oleh Dinas Sosial dalam mengatasi masalah anak jalanan di Banjarmasin adalah bahwa anak jalanan yang telah menerima pembinaan cenderung kembali ke jalanan dan terlibat dalam kegiatan ekonomi ketika kembali ke lingkungannya. Kendala ini disebabkan oleh kesulitan dalam pendekatan dan pengumpulan data serta pembinaan terhadap anak jalanan. Selain itu, kurangnya sosialisasi mengenai bahaya kehidupan anak jalanan menyebabkan beberapa keluarga tidak melarang anak-anak mereka untuk menjadi anak jalanan. Selain itu, kegiatan pembinaan yang hanya berlangsung selama tiga hari tidak seimbang dengan kehidupan anak-anak yang telah bertahun-tahun tinggal di jalanan.

1.4.5 Tema Perancangan

Tema perancangan yaitu “Penerapan Konsep Ramah Anak pada Fasilitas Pembinaan Anak Jalanan ”

1.4.6 Konsep Ramah Anak

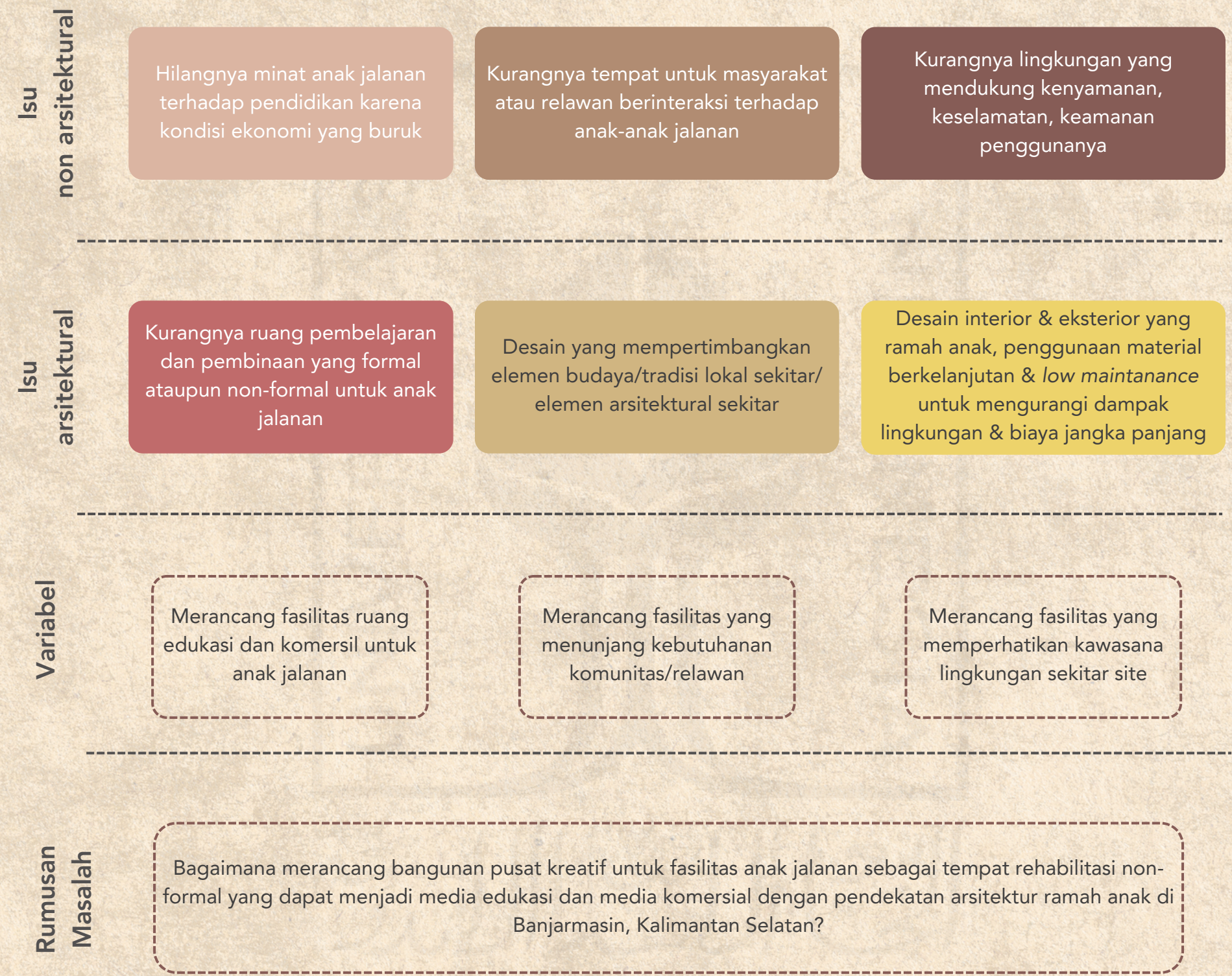
Konsep yang mempertimbangkan kebutuhan anak-anak, serta menawarkan fasilitas untuk bermain, rekreasi, dan perkembangan mereka, sering diletakkan di lokasi strategis agar mudah diakses oleh seluruh lapisan masyarakat. Kegiatan di ruang tersebut mencakup layanan untuk anak-anak, masyarakat umum, dan persiapan menghadapi bencana. (Salsabila, L. Z., & Darmawati, R. 2022)

Berdasarkan penelitian (Baskara & Dewi dalam Maria, 2021), terdapat beberapa prinsip ruang publik yang ramah bagi anak, yaitu:

1. Aspek keamanan dan keselamatan menjadi hal utama; harus memberikan rasa aman dan tidak membahayakan, baik dengan suasana alami dan sehat, maupun lokasi yang terpencil dari keramaian jalan raya.
2. Fokus pada fungsi rekreasi dan kenyamanan; dianggap sebagai tempat rekreasi yang menyenangkan bagi anak-anak dan menyediakan kenyamanan bagi semua pengguna.
3. Memperhatikan aksesibilitas yang mudah; harus mudah diakses oleh semua orang tanpa menyulitkan pengguna.
4. Menarik minat pengunjung; memiliki daya tarik, seperti permainan yang disukai anak-anak, keberagaman warna bunga, atau perencanaan lanskap yang menarik bagi semua pengguna.
5. Fokus pada kesehatan lingkungan; menyediakan lingkungan yang sehat dengan menjauhkan diri dari polusi kendaraan dan limbah masyarakat.
6. Mampu memenuhi kebutuhan sosial; berfungsi sebagai sarana komunikasi bagi masyarakat sekitar.
7. Mendukung unsur pembelajaran; digunakan untuk memperkenalkan konsep penting melalui penggunaan permainan dan alat yang merangsang perkembangan anak.

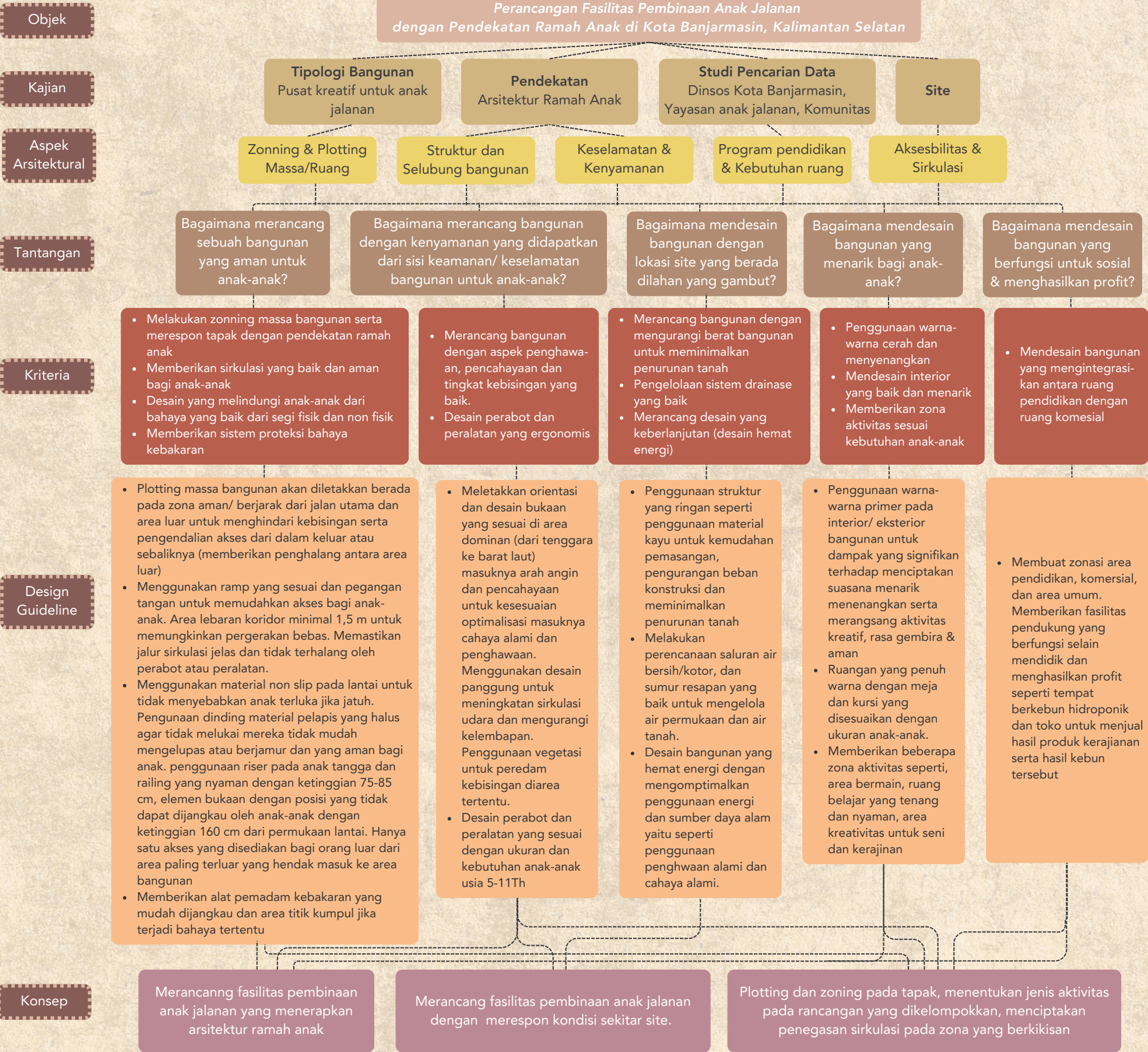


PETA PERMASALAHAN



Tabel 2 : Peta Permasalahan
Sumber: Penulis (2024)

PETA PERSOALAN



Tabel 3 : Peta Persoalan
Sumber: Penulis (2024)

PERNYATAAN PERSOALAN PERANCANGAN

1.7.1 Rumusan Masalah Umum

- Bagaimana merancang pusat kreatif yang dapat mewadahi anak-anak dalam bereksperimen, belajar, dan berkembang dalam bidang minat mereka dengan pendekatan arsitektur ramah anak?

1.7.2 Rumusan Masalah Khusus

- Bagaimana merancang tata ruang dan bentuk dalam perancangan pusat kreatif untuk fasilitas pembinaan anak jalanan dengan pendekatan arsitektur ramah anak?
- Bagaimana merancang menggunakan material berkelanjutan dalam perancangan pusat kreatif yang menyesuaikan tipologi sekitar?

1.7.3 Tujuan Perancangan

- Perancangan ini bertujuan untuk merancang sebuah tempat pembinaan non panti asuhan dengan fasilitas edukasi dan berbagai aktivitas kreatif keterampilan tertentu untuk membantu anak jalanan mengatasi tantangan mereka dan berkembang secara positif dalam lingkungan yang mendukung.

1.7.4 Manfaat Perancangan

- Perancangan ini sebagai sumber daya yang berharga bagi anak jalanan dalam memperbaiki kehidupan mereka, meningkatkan kualitas hidup, dan membantu mereka mengintegrasikan diri ke dalam masyarakat secara positif.

1.7.5 Sasaran Perancangan

- Merancang pusat kreatif yang memperhatikan dan mempertimbangkan kebutuhan anak-anak
- Merancang pusat kreatif yang memberdayakan sosial dan ekonomi dengan ruang pembelajaran dan pembinaan yang informal

1.7.6 Batasan Perancangan

- Perancangan ini menggunakan pendekatan Asitektur Ramah Anak
- Penyelesaian masalah perancangan yang didasari pada aspek arsitektural dari rumusan masalah

METODE PEMECAHAN PERMASALAHAN PERANCANGAN

1.8.1 Metode Identifikasi Masalah

- Mengidentifikasi masalah baik arsitektural maupun non arsitektural yang ada di Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan dan sekitarnya. Permasalahan yang ditemukan harus diatasi dan dihasilkan tema dan fungsi pada desain

1.8.2 Metode Pengumpulan Data

- Data Sekunder
 - a.)Data terkait anak jalanan, kode dan peraturan bangunan Banjarmasin dari website pemerintahan daerah.
 - b.)Tinjauan teori, mengenai tipologi bangunan yang merupakan pusat pembinaan dan kreatif serta pendekatan ramah anak.
 - c.)Studi kasus dan preseden terkait perancangan dari internet.
 - d.)Wawancara dengan pihak terkait yang berkaitan langsung dengan anak jalanan di Kota Banjarmasin

1.8.3 Analisis Data

Setelah data terkumpul dilakukan analisis sesuai dengan gagasan dan konteks terkait batasan rancangan. Analisis tersebut meliputi aspek:

- Aspek Arsitektural

Aspek ini diharapkan mengatasi isu masalah terkait pembinaan khususnya pusat kreatif sesuai konteks dan gagasan yang diusulkan

- Aspek Lingkungan

Rancangan diharapkan dapat merespon dari kondisi yang terjadi

- Aspek Sosio-Ekonomi

Bagaimana rancangan dapat merespon lingkungan sekitarnya yang memiliki keterkaitan sosio-ekonomi agar lingkungan, bangunan, dan pengguna saling memiliki koneksi

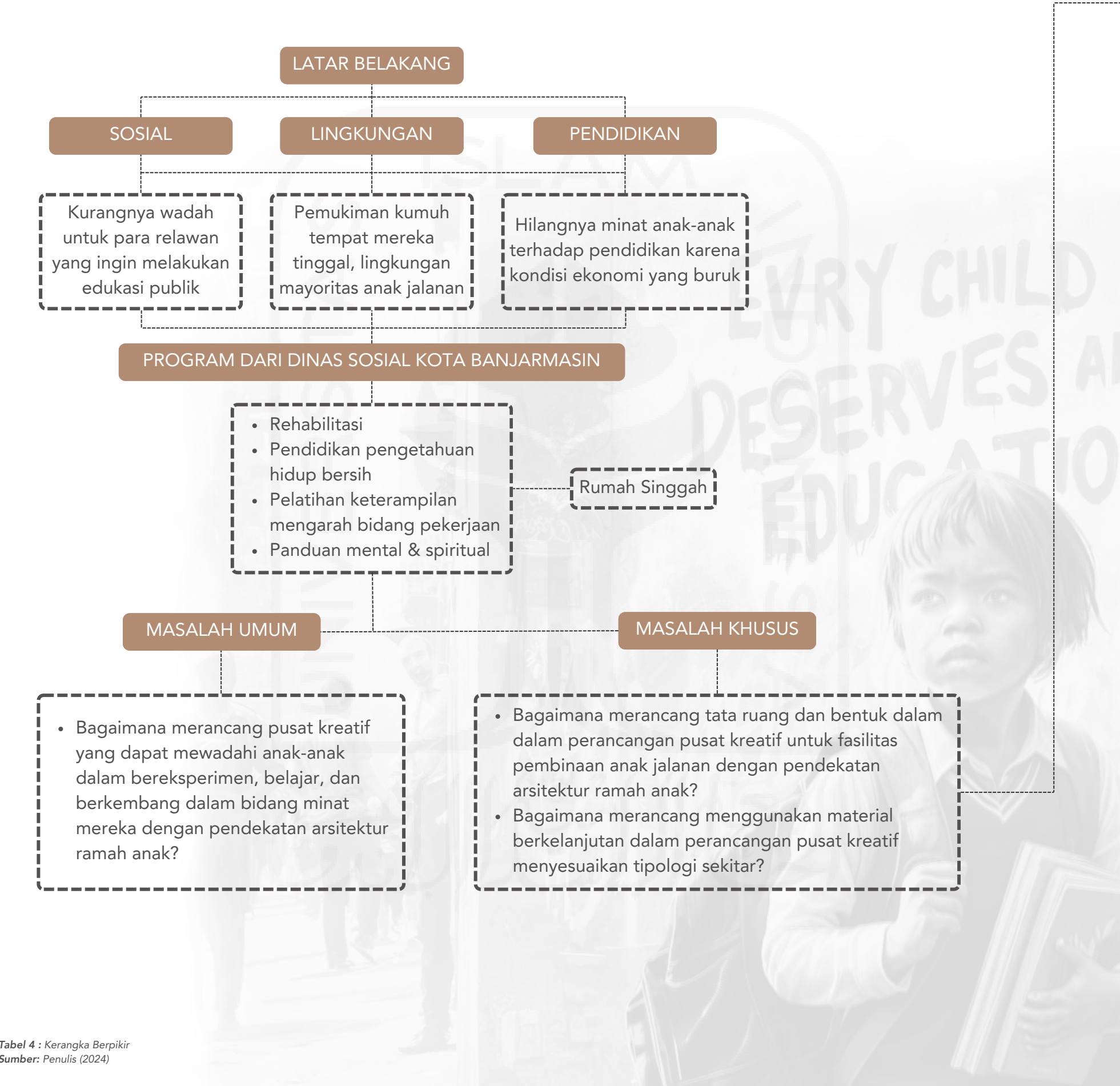
- Aspek Psikologi Anak-anak

Merancang bangunan yang dapat merespon kebutuhan sesuai karakteristik anak-anak dan lingkungannya

1.8.4 Batasan Masalah

- Bangunan yang akan dirancang adalah fasilitas pembinaan berupa pusat kreatif
- Fokus pada ruang keterampilan, ruang belajar, ruang bermain yang diwadahi untuk anak-anak rata-rata umur 5-11 tahun
- Perancangan sekolah informal untuk mewadahi anak-anak jalanan
- Pendekatan rancangan dengan standar desain arsitektur ramah anak

KERANGKA BERPIKIR



Tabel 4 : Kerangka Berpikir
Sumber: Penulis (2024)

SOLUSI

- Merancang sebuah tempat pembinaan dengan fasilitas edukasi & berbagai aktivitas kreatif keterampilan tertentu untuk membantu anak jalanan sebagai pusat kreatif dengan pendekatan ramah anak serta memberikan program bisnis sosial untuk menghasilkan pendapatan tambahan.

SASARAN

- Merancang pusat kreatif yang memperhatikan dan mempertimbangkan kebutuhan anak-anak.
- Merancang pusat kreatif dengan pemberdayaan sosial dan ekonomi serta ruang pembelajaran dan pembinaan yang informal.

Pusat Kreatif

Sekolah & Tempat
Keterampilan

Bisnis Sosial

KAJIAN & ANALISIS PENDEKATAN
RANCANGAN

- Hasil Studi Pencarian Data
- Pengertian Anak Jalanan
- Pengertian Fasilitas Pembinaan
- Pengertian Pusat Kreatif
- Analisis Arsitektur Ramah Anak
- Rentang Waktu Pembinaan
- Ciri-ciri Anak Jalanan
- Dampak Hidup Sebagai Anak Jalanan
- Metode Penanganan Anak Jalanan
- Program yang Diusulkan pada Rancangan

- Tinjauan Preseden
- Tinjauan Standar, Persyaratan Rancangan/Prinsip Rancangan

STRATEGI PERENCANAAN & PERANCANGAN

- Membuat plotting dan zoning fasilitas publik & privat sehingga muncul hubungan antar ruang
- Analisis tapak dan eksplorasi terkait bentuk dan gubahan dengan pertimbangan yang mampu mengintegrasikan beberapa fungsi berbeda
- Membuat pemetaan untuk program pembinaan yang diusulkan pada rancangan dengan kriteria anak yang ditampung pada bangunan
- Menentukan jenis aktivitas dan kebutuhan ruang sesuai kebutuhan pengguna pada rancangan dengan pendekatan ramah anak sehingga bangunan akan memenuhi standar & prinsip-prinsip yang ditentukan

KEUNGGULAN, ORIGINALITAS PERANCANGAN

Perancangan arsitektural selalu berdasarkan kepada pendekatan teori, referensi atau preseden, isu permasalahan, serta tujuan yang ingin dicapai. Sehingga sejatinya perancangan arsitektural memiliki beberapa persamaan juga perbedaan dengan perancangan lainnya. Berikut merupakan beberapa judul perancangan beserta persamaan dan perbedaannya:

No.	Judul	Penulis	Tahun	Persamaan	Perbedaan
1	The Design of street children Creative Hub In Sekip, Medan Petisah Using Blending-Space Approach	Fazrin Novira Rizky	2023	Tipologi Bangunan	Lokasi
				Pengguna	Pendekatan
2	Perancangan Pusat Kreatif Ramah Anak di Kampung Jogoyudan Yogyakarta:dengan Konsep Fleksibilitas Arsitektur	Putri Halida	2020	Tipologi Bangunan	Lokasi
				Pengguna	Pendekatan
3	Perancangan Creative Hub Di Yogyakarta Dengan Pendekatan Blending Spaces	Riki Fajar Nadi	2020	Tipologi Bangunan	Lokasi
					Pendekatan
4	Perancangan Rumah Singgah Dan Tempat Pemberdayaan Anak Jalanan Di Kota Malang Dengan Pendekatan Vernakular	Mufidah Sari Kusumastuti	2020	Tipologi Bangunan	Lokasi
				Pengguna	Pendekatan

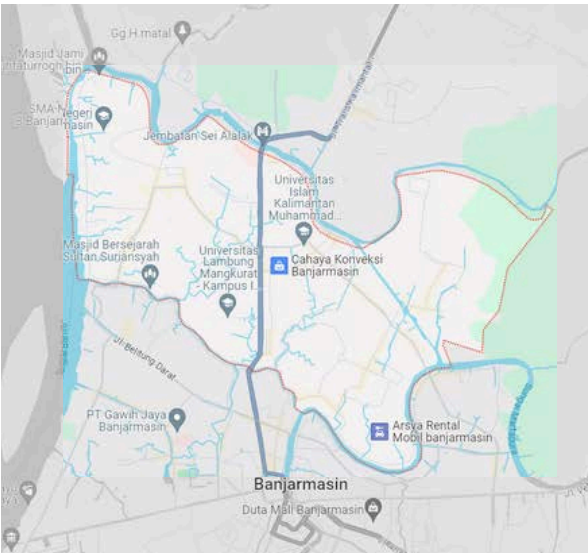
Tabel 5 : State Of The Art
Sumber: Penulis (2024)



PENELUSURAN PERSOALAN
RANCANGAN

KAJIAN ANALISIS TAPAK DAN PERMASALAHAN DESAIN

2.1.1 Letak Geografis



Gambar 4 : Batas Banjarmasin Utara
Sumber : Googlemaps.com (diolah penulis, 2024)

Banjarmasin Utara merupakan salah satu dari 5 (lima) kecamatan yang berada di Kota Banjarmasin Provinsi Kalimantan Selatan. Luas wilayah Kecamatan Banjarmasin Utara adalah 17,75 km² (17.750 m²) wilayah ini dikelilingi oleh sungai Barito, Sungai Martapura, Sungai Awang dan Sungai Kuin yang merupakan batas-batas wilayah Banjarmasin Utara. Kawasan ini memiliki potensi dan dapat menjadi sumber pemasukan baru bagi pemerintah asalkan dapat dikelola dan dikembangkan lebih baik

2.1.2 Kepadatan Penduduk

Kota Banjarmasin, Kecamatan Banjarmasin Utara memiliki jumlah penduduk sebanyak 154.587 jiwa dengan jumlah 77.104 penduduk laki-laki dan jumlah 77.483 penduduk perempuan.

Desa/Kelurahan	Penduduk		
	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
(1)	(2)	(3)	(4)
Kuin Utara	4 770	4 988	9 758
Pangeran	7 266	7 528	14 794
Sungai Miai	5 266	5 197	10 463
Antasan Kecil Timur	8 287	8 579	16 866
Surgi Mufti	6 502	6 465	12 967
Sungai Jingah	10 789	11 054	21 843
Alalak Utara	7 052	6 883	13 935
Alalak Selatan	4 980	4 867	9 847
Alalak Tengah	16 082	15 912	31 994
Sungai Andai	4 770	4 988	9 758
Banjarmasin Utara	77 104	77 483	154 587

Tabel 6 : Data Jumlah Penduduk Banjarmasin Utara
Sumber : banjarmasinkota.bps.go.id (diolah penulis, 2024)

2.1.3 Mata Pencaharian Masyarakat Sekitar

No.	Jenis Pekerjaan	Jumlah
1	Belum/Tidak Bekerja	3103
2	Mengurus Rumah Tangga	1864
3	Pelajar/Mahasiswa	1154
4	PNS/TNI/Polri/Pensiunan	803
5	Karyawan Swasta/Honorer	1469
6	Petani/Pekebun/Nelayan/Buruh Tani/ Buruh Nelayan/ Peternakan	710

Tabel 7 : Jumlah Penduduk Menurut Jenis Pekerjaan di Kecamatan Banjarmasin Utara
Sumber : Monografi Penduduk Kelurahan Pangeran 2020 (diolah penulis, 2024)

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa mayoritas penduduknya belum bekerja/tidak bekerja dan memiliki pekerjaan mengurus rumah tangga yang bermata pencaharian membuka usaha mikro. Hal ini tersebut menyebabkan masyarakat sekitar dalam kesehariannya lebih banyak dihabiskan untuk berjualan sembako, hal tersebut juga didukung oleh lingkungan yang mayoritas berdagang. Selain itu, masyarakat setempat masih pelajar/ mahasiswa serta bekerja sebagai buruh tani dan banyak juga karyawan baik swasta/ formal,wiraswasta.



Gambar 5 : Pekerjaan Penduduk Banjarmasin Utara
Sumber : Google.com (diolah penulis, 2024)

2.1.4 Keadaan Arsitektur Sekitar

Arsitektur Kota Banjarmasin dipengaruhi oleh budaya suku Banjar, yang mencerminkan kehidupan di daerah sungai. Material yang dominan dipakai biasanya kayu dan bambu dengan penggunaan atap pelana yang khas serta lantai yang memiliki level (panggung). Salah satu tempat yang masih banyak ditemui rumah Banjar yang masih terawat dan layak ialah kecamatan Banjarmasin Utara tepatnya di Sungai Jingah. Area tersebut terkenal sebagai salah satu kawasan perkampungan tua di Kota Banjarmasin.

2.1.5 Potensi Kesenian dan Kebudayaan Setempat

Banjarmasin Utara juga terdapat banyak kebudayaan lama yang masih terjaga seperti kain sasirangan khas kampung tua Sungai Jingah. Kain sasirangan merupakan salah satu bentuk perwujudan dari pengetahuan lokal masyarakat Kalimantan Selatan. Kita bisa mengetahui beraneka macam nilai yang hidup dan berkembang dalam masyarakat setempat, seperti nilai tentang keyakinan, budaya, dan ekonomi dari sejarah atau makna pola-pola yang digunakan dari kain sasirangan itu sendiri.

Selain itu ada juga anyaman purun merupakan kerajinan khas sejak dulu di Provinsi Kalimantan Selatan, berbahan baku purun, yakni tanaman jenis rumput panjang yang berkembang biak di sungai atau lahan gambut. Awalnya anyaman hanya dipergunakan untuk kebutuhan sehari-hari, namun seiring zaman anyaman tradisional mengalami kemajuan pesat, maka terciptalah model-model baru dari anyaman dasar menjadi wadah, peralatan rumah tangga, hiasan dan gaya hidup



Gambar 6 : Rumah Bubungan Tinggi
Sumber : Google.com (diolah penulis, 2024)



Gambar 7 : Kain Sasirangan Khas Sungai Jingah
Sumber : Google.com (diolah penulis, 2024)

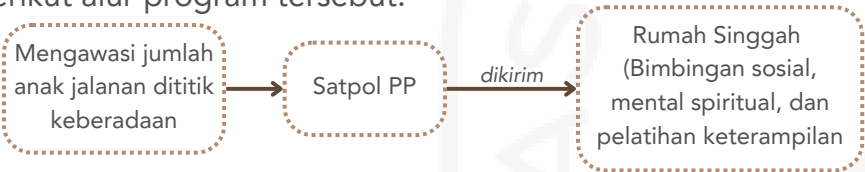


Gambar 8 : Kerajinan Menganyam Khas Kalimantan Selatan
Sumber : Google.com (diolah penulis, 2024)

2.1.6 Hasil Studi Pencarian Data

• Program Pembinaan Dinsos

Program/kegiatan untuk penanganan anak jalanan pada Kota Banjarmasin yang dilakukan oleh Dinas Sosial terkait dengan memberikan penanganan pendidikan meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, serta bimbingan dalam bidang sosial, mental, spiritual, dan pelatihan keterampilan. Berikut alur program tersebut:



Gambar 9 : Alur Program Dinsos
Sumber : Penulis, 2024

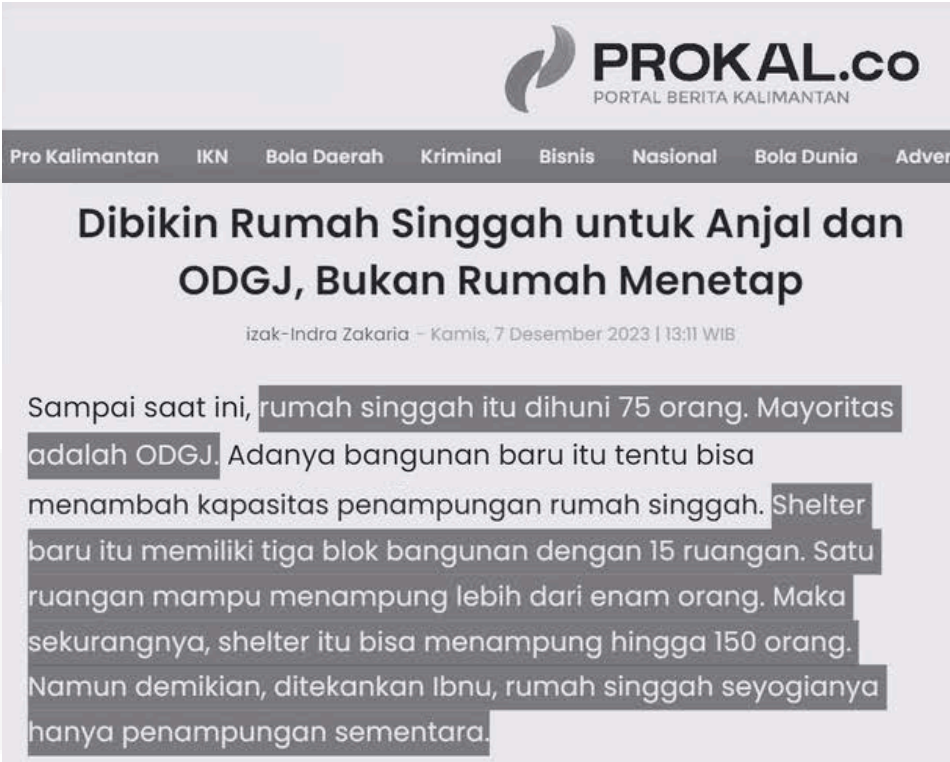
Program tersebut meliputi ruang lingkup penjangkauan dialogis yaitu;

- 1.Preventif (pencegahan agar tidak kembali menjadi anjal)
- 2.Rehabilitatif (rujukan ke rumah singgah)
- 3.Promotif (sosialisasi kepada masyarakat terkait program tersebut)
- 4.Penunjang (melakukan tugas lain yang belum diatur terkait penanganan anjal)

Salah satu upaya dari Dinas Sosial Banjarmasin untuk menjalankan program tersebut terlihat dari berdirinya Rumah Singgah Baiman pada tahun 2010, yang berfungsi untuk perlindungan warga terlantar yang tidak hanya anak jalanan tetapi juga ada lansia, disabilitas, dan ODGJ. Kemudian pada tahun 2023 mengalami renovasi dengan penambahan berupa shelter karena rumah singgah tersebut sebelumnya mengalami kelebihan kapasitas.



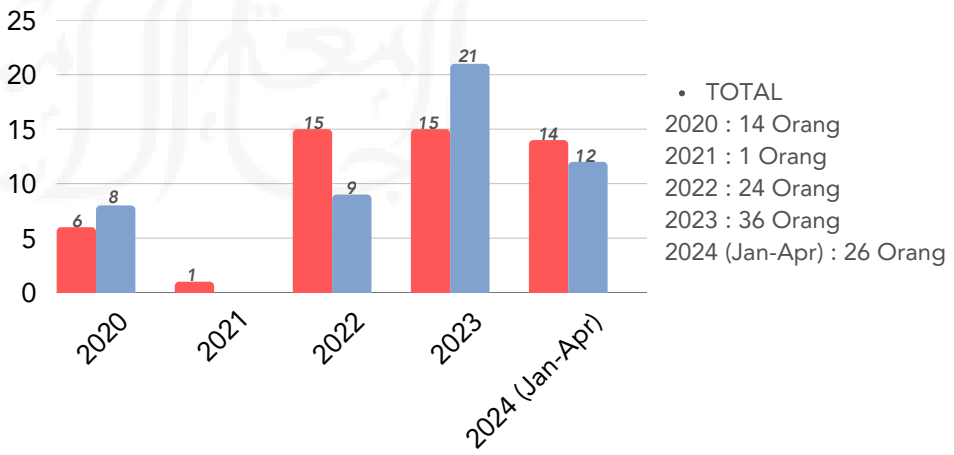
Gambar 10 : Dibangunnya Shelter Tambahan di Banjarmasin
Sumber : <https://seputaran.id/> (diaolah penulis, 2024)



Gambar 11 : Dibangunnya Shelter Untuk Penampungan Sementara
Sumber : <https://www.prokal.co/kalimantan-selatan/> (diaolah penulis, 2024)

Berdasarkan hasil **data wawancara** yang didapatkan dari pihak Dinas Sosial Kota Banjarmasin yaitu **bapak Ahmad Syafruddin sebagai analis rehabilitasi masalah sosial yang bertanggung jawab terhadap rumah singgah**, dari data tersebut terlihat bahwa dari pertahunnya mayoritas mengalami **kenaikan jumlah anak jalanan**, hal ini kemungkinan juga berkaitan dengan beberapa kendala dari program yang dijalankan.

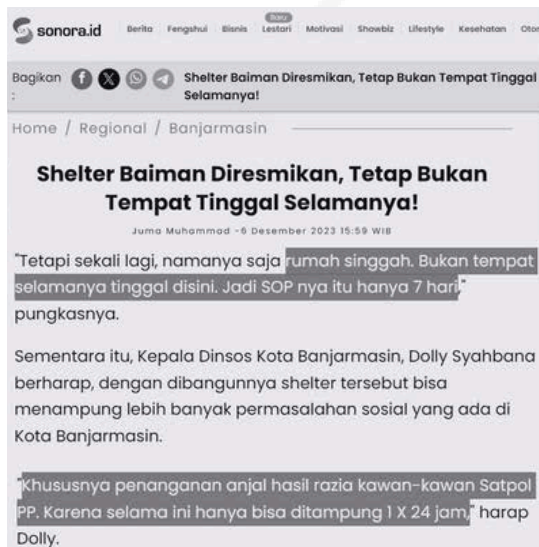
- Kanak-kanak (5 -11 Th)
- Remaja (12 - 25 Th)
- Dewasa (26 - 45 Th)



Gambar 12 : Grafik Meningkatnya Anak Jalanan di Kota Banjarmasin
Sumber : Dinas Sosial Kota Banjarmasin (hasil wawancara penulis, 2024)

• Kendala Kegiatan Pembinaan Dinsos

Dari hasil wawancara dan pengumpulan data didapat bahwa program yang dilaksanakan terjadi beberapa kendala seperti kegiatan pembinaan yang dilakukan pada anak jalanan hanya berlangsung selama 3 hari bahkan bisa 1x24 jam saja, hal tersebut **tidak sebanding** dengan kehidupan mereka yang sehari-harinya hidup dijalanan.



Gambar 13 : Kendala Dari Program Dinas Sosial

Sumber : <https://www.prokal.co/kalimantan-selatan/> (diaolah penulis, 2024)



Gambar 14 : Alur Pelayanan Rumah Singgah

Sumber : Rumah Singgah Baiman Banjarmasin (dokumentasi penulis, 2024)

Kemudian kendala lainnya terjadi pada perbedaan antara teori Dinas Sosial dengan fakta di lapangan rumah singgah. Pada alur pelayanan rumah singgah tidak terdapat program pembinaan berkelanjutan untuk anak-anak Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial (PMKS) ketika terjaring razia dan telah ditampung di rumah singgah. Dinas sosial percaya bahwa pembinaan anak jalanan pada rumah singgah dapat melakukan salah satu program yaitu pelatihan otomotif. Namun, pengurus rumah singgah menghadapi keterbatasan fasilitas dan pengajar sehingga **tidak pernah melaksanakan pembinaan untuk anak jalanan** dalam bidang otomotif.

Dinas Sosial Kota Banjarmasin melakukan upaya preventif lain dalam pembinaan anak jalanan dengan mengirim mereka ke *Social Development Center* Jakarta Bambu Apus untuk menerima pembinaan. Akan tetapi, program ini hanya berjalan selama dua tahun pertama. Program tersebut **tidak dilanjutkan** oleh Kementerian RI karena *Social Development Center* telah dibubarkan dan diubah fungsi menjadi Balai. Pembinaan berkelanjutan untuk anak jalanan membutuhkan wadah yang tepat. Walaupun sudah ada dalam UUD 1945 terkait hal tersebut sampai saat ini pemerintah Kota Banjarmasin masih belum menyediakannya. Hal tersebut menyebabkan tumbuhnya berbagai yayasan sosial untuk anak jalanan sebagai alternatif wadah pembinaan berkelanjutan anak jalanan yang didirikan oleh salah satu para pemuda peduli anjal . Salah satu yayasan tersebut ialah Yayasan AL-AJYB (Anak Jalanan Yang Baik)

• Yayasan AL-AJYB



Gambar 15 : Yayasan AL-AJYB

Sumber : GoogleMaps & Instagram (diaolah penulis, 2024)

Yayasan Anak Jalanan Yang Baik atau disingkat Yayasan AL-AJYB. Yayasan tersebut diketuai dan **dikelola oleh Muhammad Algi Rifani**, yang pada kala itu ia adalah seorang mahasiswa yang peduli terhadap anak jalanan. Kemudian yayasan ini terbentuk pada tahun 2012, berawal dengan wadah seadanya dan beberapa kali pindah tempat kontrakan yang dibayar dari hasil iuran anak jalanan dan memiliki nama Syiar Anak Jalanan bertempat di Sentra Antasari lalu berpindah ke Gang Ketawa (Pasar Pagi). Hingga pada tahun 2018 berhasil mendirikan yayasan sendiri dari hasil ngamen para anak jalanan yang tergabung, serta bangunan yayasan tersebut mendapatkan pinjaman tempat dari pemerintah Kota Banjarmasin, yang kemudian yayasan tersebut sekarang berlokasi tetap di Jl. Mayjen Sutoyo S, Kec. Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan.



Gambar 16 : Kegiatan di Yayasan AL-AJYB
Sumber : Instagram (diolah penulis, 2024)

Yayasan ini didirikan sebagai wadah untuk anak-anak jalanan agar mereka mendapatkan pengetahuan agama (agama islam) dan berbudi pekerti yang baik. “Dari mental nya dulu yang dirubah supaya tidak melakukan hal negatif kemudian baru akan ada lapangan pekerjaan.” (wawancara penulis, 2024). Awal mula pendekatan yang dilakukan oleh bapak Algi Rifani dengan anak jalanan pada saat itu dengan cara mendekatkan diri, berteman dan bermain bersama mereka sehingga mereka merasa akrab yang kemudian mau diajak buat ikut belajar dan pengajian. Yayasan AL-AJYB berfokus pada kegiatan keagamaan, termasuk mengajar tata cara sholat, pelajaran agama Islam, bahasa Arab, dan pembentukan karakter yang baik. Yang pada dasarnya yayasan ini memiliki tujuan;

1. Menyelamatkan pendidikan Agama Islam bagi anak jalanan,
2. Mengembangkan bakat seni (baik dalam seni visual maupun musik) bagi para pengamen,
3. Mengembangkan usaha dan ekonomi untuk meningkatkan kesejahteraan sosial dan kemandirian anak jalanan, serta
4. Memfasilitasi partisipasi tenaga relawan dalam mendukung pelayanan kepada masyarakat.

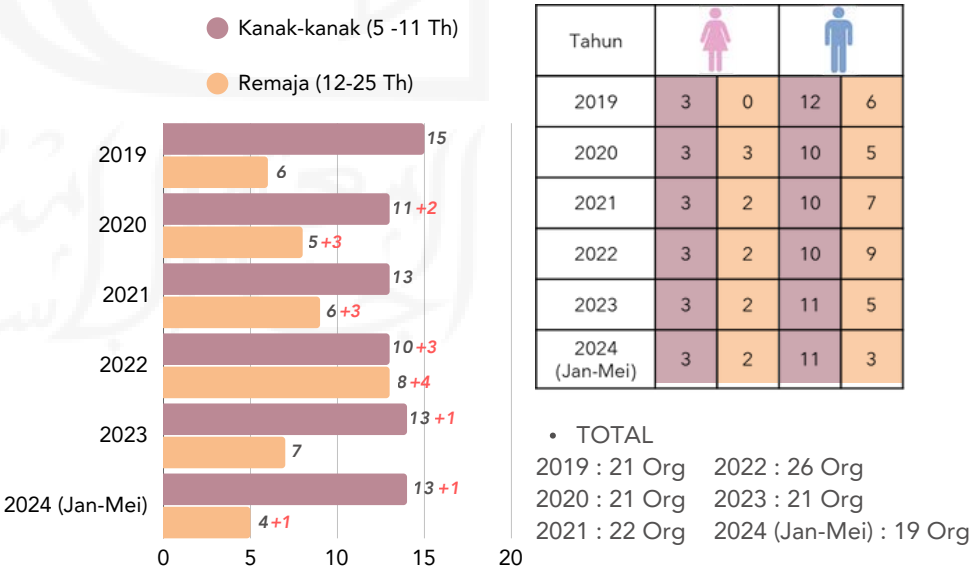
Dari hasil wawancara didapatkan bahwa dalam yayasan tersebut **tidak terdapat kurikulum formal** hanya ada kegiatan baca tulis yang **disertai dengan strategi menyenangkan seperti dongeng, bermain, dan berkarya**. Namun Yayasan AL-AJYB tersebut tetap memiliki pola pembinaan yang dilakukan dengan beberapa **program yaitu; pendidikan keagamaan, ekonomi, serta bidang seni & bakat**, yang meliputi kegiatan seperti; **majelis** (pembinaan baca tulis Al-Qur’an, pembinaan ibadah, pembinaan akhlak, taushiyah agama, maulid habsyi dan belajar bahasa Arab), **sekolah musik** jalanan, **sekolah ramah anak**, **mendongeng, podcast, perbengkelan, pesantren**.

Yayasan AL-AJYB dilengkapi beberapa **fasilitas** untuk mendukung serta meningkatkan keberhasilan dalam melakukan pembinaan anak jalanan di Kota Banjarmasin seperti; **ruang belajar, mushola, toilet, tempat wudhu, dapur, perpustakaan,**

ruang tamu, tempat latihan musik, gudang, bengkel.

Dalam yayasan ini **anak-anak tetap melakukan ngamen** karena pihak yayasan **tidak mau memaksakan untuk merubah kebiasaan mereka** tersebut, karena hal itu sebagai pemasukan untuk diri mereka sendiri dan keluarganya, selain itu pihak yayasan juga mencoba memeberikan pengaruh untuk pemasukan mereka yang tidak hanya didapatkan dari hasil ngamen seperti hal yang lebih positif berupa usaha perbengkelan, yang lokasi bengkel tersebut berada tepat di depan yayasan. Kemudian dana yang didapatkan untuk pemasukan yayasan berasal dari donatur yang sifatnya tidak tetap tetapi sukarela. Upaya untuk mengajak masyarakat serta pemerintah untuk berpartisipasi dalam memberikan dukungan baik dalam bentuk layanan maupun dukungan keuangan dengan memperlihatkan aktivitas positif anak jalanan di media sosial. Hal ini bertujuan untuk membantu pembiayaan kebutuhan sehari-hari anak jalanan di Yayasan AL-AJYB.

Sampai saat ini Yayasan AL-AJYB terus membina anak-anak jalanan, berikut data terkait anak-anak yang sudah dibina hingga saat ini berdasarkan hasil wawancara:



Gambar 17 : Grafik Anak Jalanan Dibina di Yayasan AL-Ajyb
Sumber : Yayasan AL-Ajyb (hasil wawancara penulis, 2024)

• SAN Chapter Banjarmasin

Senyum Anak Nusantara (SAN) merupakan sebuah komunitas (kemudian menjadi sebuah yayasan sosial) berbasis volunteer yang memiliki tujuan sebagai wadah bagi para generasi muda Indonesia yang mempunyai jiwa sosial tinggi untuk bergerak, beraksi, serta berkolaborasi dalam satu visi dan misi dalam hal **mengedukasi, memotivasi, menginspirasi semua anak-anak dengan berbagai macam latar belakang**. SAN sendiri memiliki pusat di Jakarta dengan memiliki banyak *chapter* seperti yang ada di Banjarmasin. Berdasarkan hasil wawancara dari salah satu anggota SAN Chapter Banjarmasin yaitu Dina Milia Rahman yang menjelaskan beberapa hal terkait anak jalanan serta minimnya fasilitas pembinaan anak jalanan yang ada di Kota Banjarmasin, berikut narasi hasil wawancara; salah satu **program** yang dijalankan SAN Chapter Banjarmasin yang **melibatkan anak jalanan**, program tersebut adalah SANAK (Sahabat Anak), program tersebut **diisi dengan belajar, bermain, serta memperbaiki pola pikir mereka**. Dalam menjalankan program tersebut, hal yang mereka lakukan yaitu dengan **pendekatan membangun komunikasi (mengobrol), berteman, bermain serta membangun kepercayaan antar satu sama lain**, yang kemudian **dikaitkan** dengan beberapa edukasi. Namun dalam menjalankan program tersebut pasti terdapat beberapa **kendala** seperti dalam hal pendekatan, untuk perlakuan terhadap anak jalanan sedikit berbeda dari anak pada umumnya, karena anak jalanan memiliki **pola pikir** yang hanya fokus terhadap mencari nafkah, hal tersebut membuat **sulitnya melakukan pendekatan** sehingga terkadang dilakukannya **pendekatan awal menggunakan syarat dengan dibujuk akan diberikan hadiah**. Selain itu **minimnya tempat** yang tepat juga menjadi sebuah kendala untuk menjalankan program pembinaan, pada saat ini pembinaan biasanya dilakukan **ditempat umum yang terbuka** sehingga terkadang terkendala oleh cuaca, serta tempat tersebut juga dipilih dengan pertimbangan berada di taman bermain yang memudahkan pendekatan dengan anak-anak.



Gambar 18 : Kegiatan Komunitas SAN Chapter Banjarmasin
Sumber : san.banjarmasin.2020 (diolah penulis, 2024)

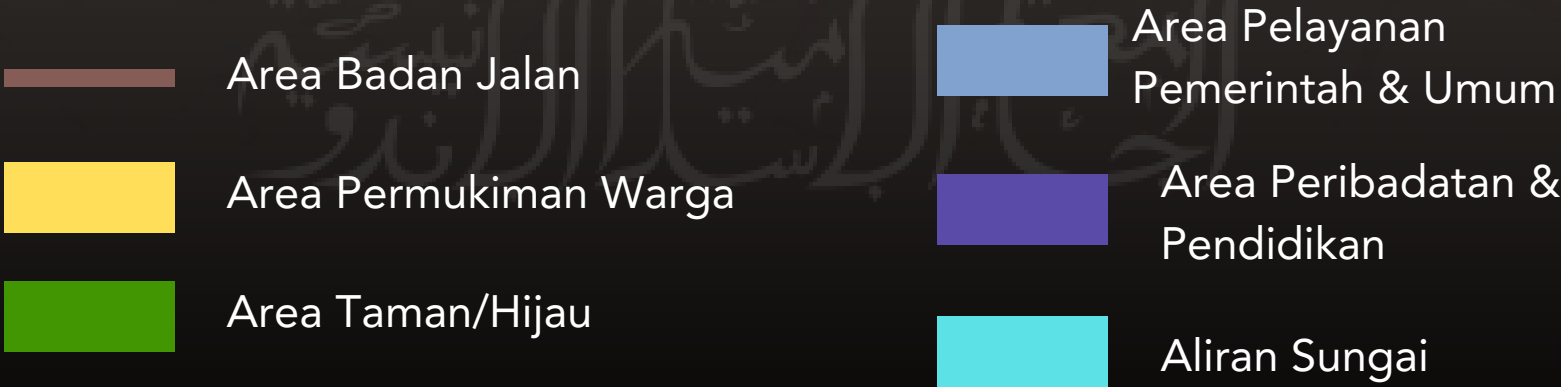


Gambar 19 : Peta Intensitas Penggunaan Lahan Kawasan
Sumber : gistaru.atrbpn.go.id (diolah penulis, 2024)

KAJIAN ANALISIS TAPAK DAN LOKASI

2.2.1 Intensitas Penggunaan Lahan Kawasan Makro

Lokasi site yang terpilih berada di dekat daerah permukiman yang dikategorikan strategis. Lokasi tersebut berada di Banjarmasin tepatnya Jl. Jahri Saleh, Sungai Jingah, Kec. Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan.. Ditinjau dari fungsi perancangan yang berperan sebagai fasilitas pembinaan anak jalanan dengan pusat kreatif lokasi terjangkau dekat dengan Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kota Banjarmasin adalah sebuah lembaga pemerintah yang bertanggung jawab terkait kegiatan yang berkaitan dengan pemberdayaan perempuan dan perlindungan anak, lembaga tersebut hanya berjarak sekitar 1,9km dari lokasi site. Adapun potensi lain juga dipetakan berdasarkan warna yang mengacu pada tabel ITBX yaitu ;





Gambar 20 : Aksesibilitas Sirkulasi Menuju Site
Sumber : Googlemaps (diolah penulis, 2024)

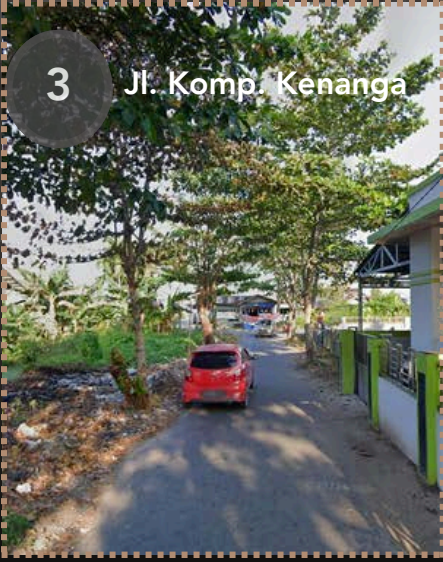
2.2.2 Aksesibilitas Sirkulasi Menuju Site



Jl.Primer



Jl.Sekunder

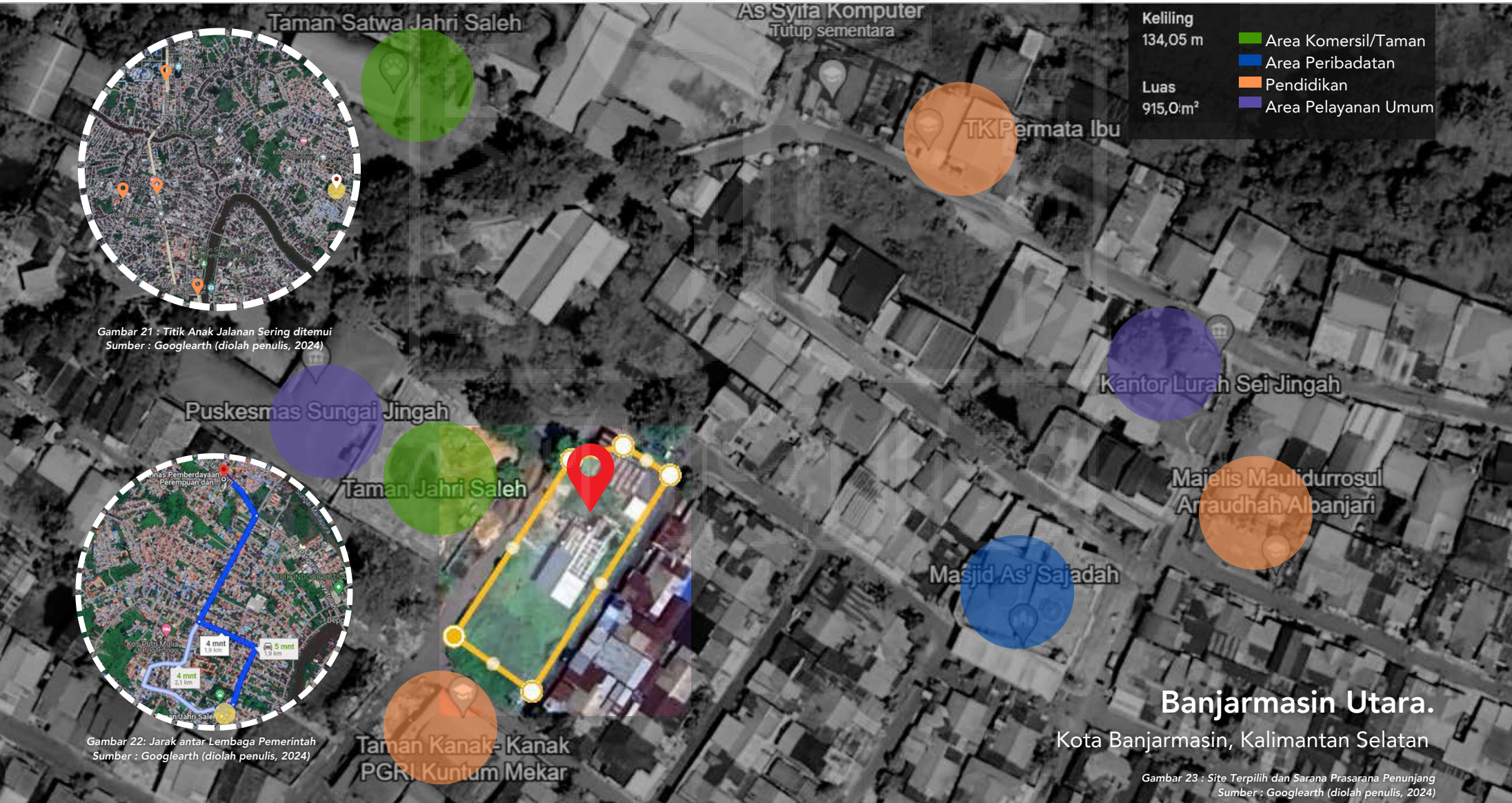


2.2.3 Dasar Penentuan Lokasi Site

- **Lahan Luas**
Lahan luas dapat memberi perasaan leluasa dan memungkinkan mudahnya rancangan untuk eksplorasi bentuk yang fleksibel
- **Aksebilitas Mudah**
Site memiliki akses yang mudah karena berada didekat jalan utama
- **Infrastruktur yang cukup**
Kawasan tapak ini memiliki infrastruktur yang cukup terjangkau, berupa Listrik, jaringan telepon, jalan umum dll
- **Letak Strategis**
Kawasan tersebut merupakan kawasan dengan sektor perumahan, perdagangan, dan jasa lainnya disekitarnya
- **Lingkungan Site yang Tepat**
Kawasan site memiliki lingkungan yang berdekatan dan sesuai dengan isu perancangan (anak jalanan)

2.2.4 Pertimbangan Penentuan Lokasi Site

- Lahan tersebut milik pemerintah, berdasarkan kajian terhadap tempat-tempat pembinaan anak jalanan sekarang yang menggunakan tipologinya lahan milik pemerintah atas izin pemerintah itu sendiri, sedangkan pengelolanya adalah milik swasta
- Terletak sekitar 1,9km dari DPPPA Kota Banjarmasin, yang sejatinya memiliki visi untuk terpenuhinya hak anak secara maksimal.
- Terletak didaerah yang dekat dengan titik berkumpulnya anak jalanan yaitu sekitar 2-5km.
- Aksesibilitas, sarana dan prasarana yang baik untuk menunjang pelaksanaan tempat pembinaan anak jalanan
- Letak site yang dekat dengan pusat Kota Banjarmasin



Gambar 23 : Site Terpilih dan Sarana Prasarana Penunjang
Sumber : Googlearth (diolah penulis, 2024)

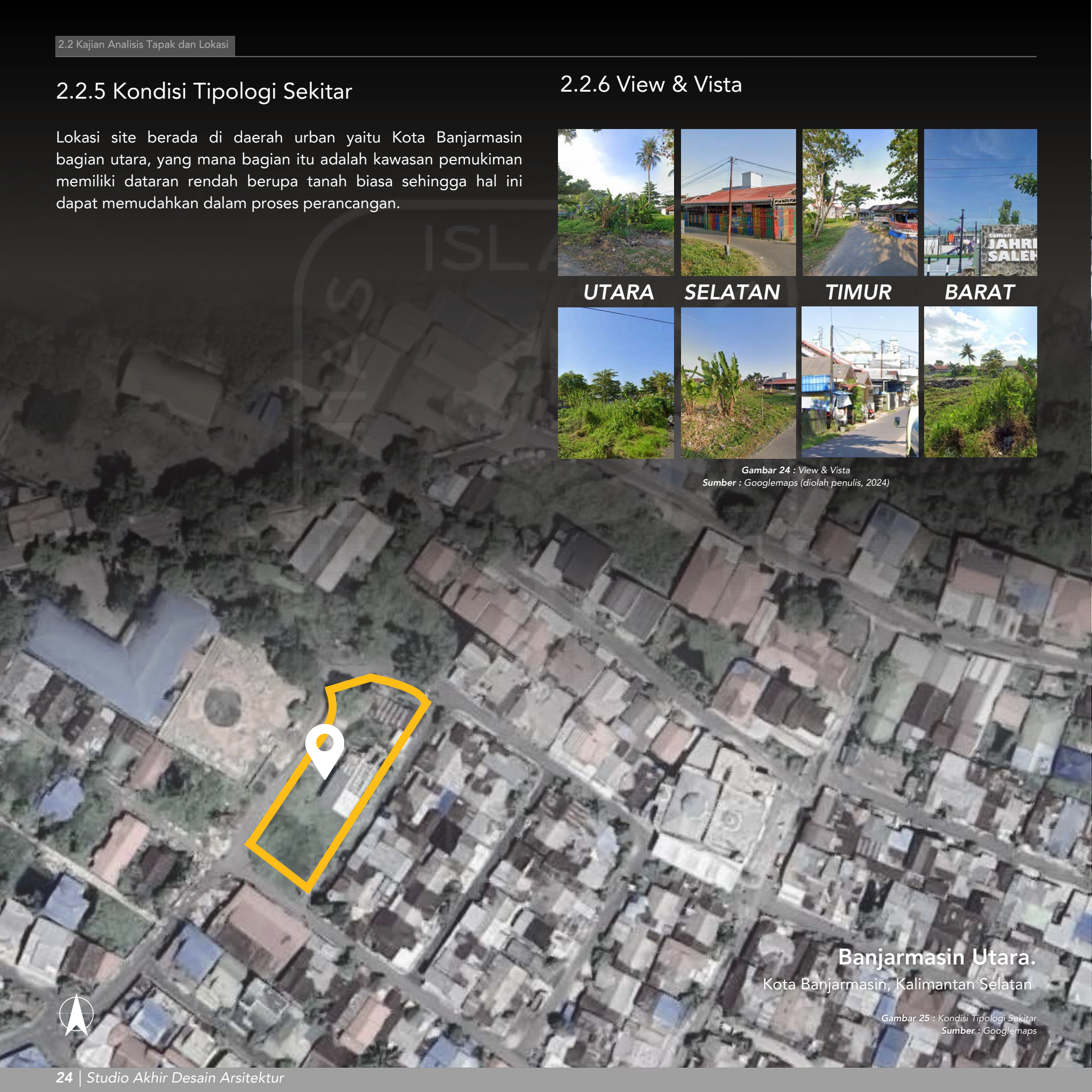
2.2.5 Kondisi Tipologi Sekitar

Lokasi site berada di daerah urban yaitu Kota Banjarmasin bagian utara, yang mana bagian itu adalah kawasan pemukiman memiliki dataran rendah berupa tanah biasa sehingga hal ini dapat memudahkan dalam proses perancangan.

2.2.6 View & Vista



Gambar 24 : View & Vista
Sumber : Googlemaps (diolah penulis, 2024)



Banjarmasin Utara.
Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan

Gambar 25 : Kondisi Tipologi Sekitar
Sumber : Googlemaps



2.2.7 Data Ukuran Site dan Regulasi

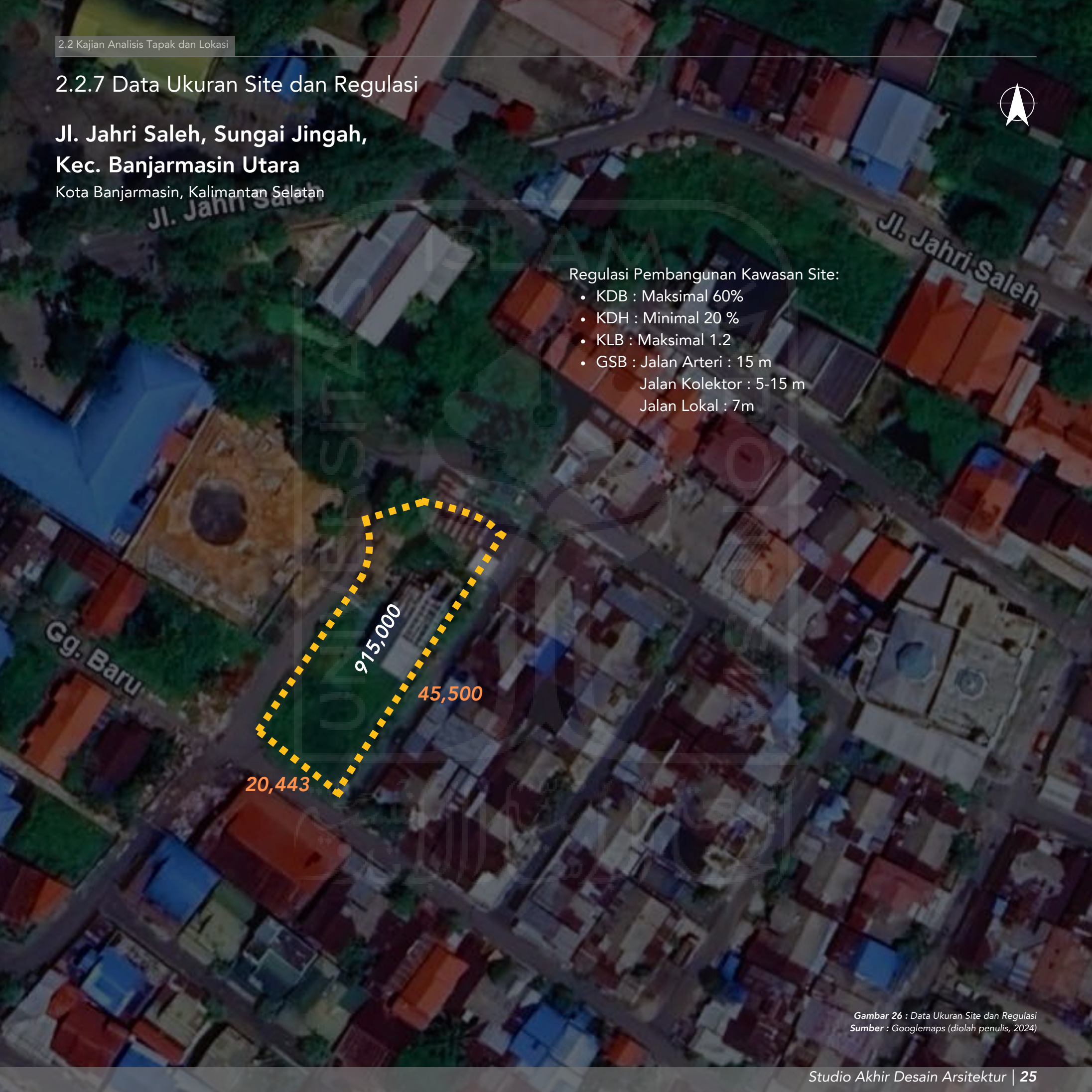
Jl. Jahri Saleh, Sungai Jingah,
Kec. Banjarmasin Utara

Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan



Regulasi Pembangunan Kawasan Site:

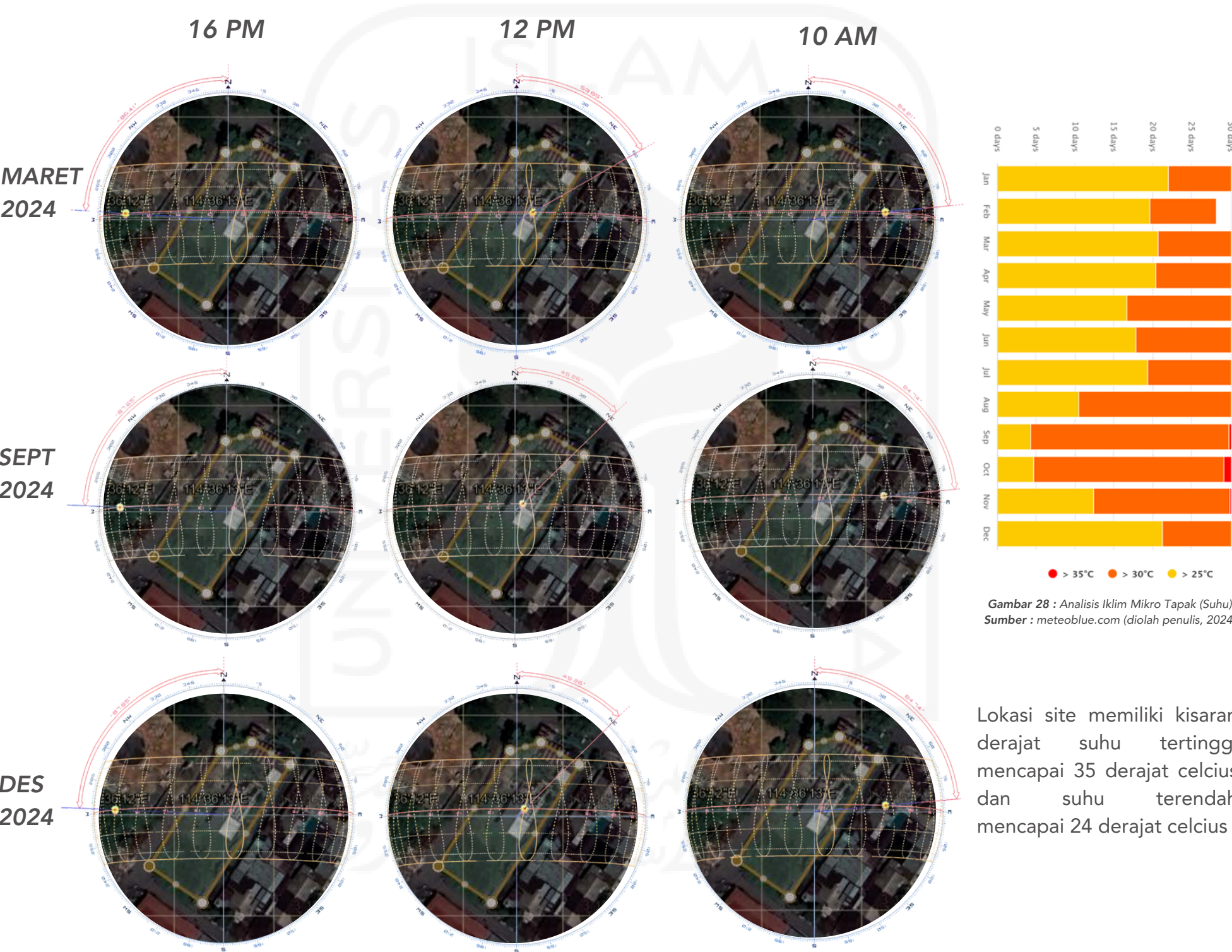
- KDB : Maksimal 60%
- KDH : Minimal 20 %
- KLB : Maksimal 1.2
- GSB : Jalan Arteri : 15 m
Jalan Kolektor : 5-15 m
Jalan Lokal : 7m



Gambar 26 : Data Ukuran Site dan Regulasi
Sumber : Googlemaps (diolah penulis, 2024)

2.2.8 Analisis Iklim Mikro Tapak

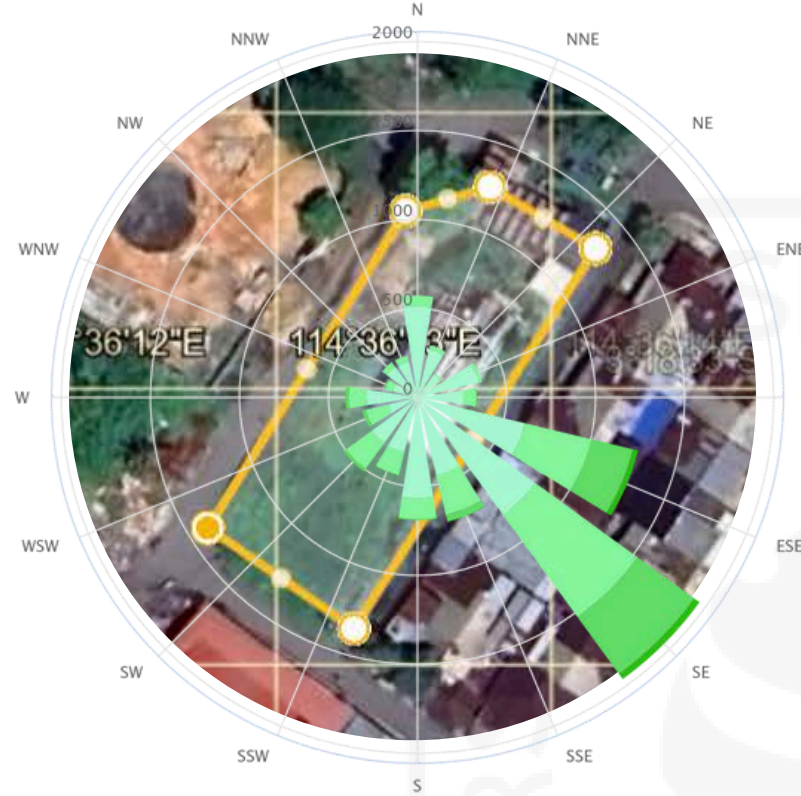
- Suhu



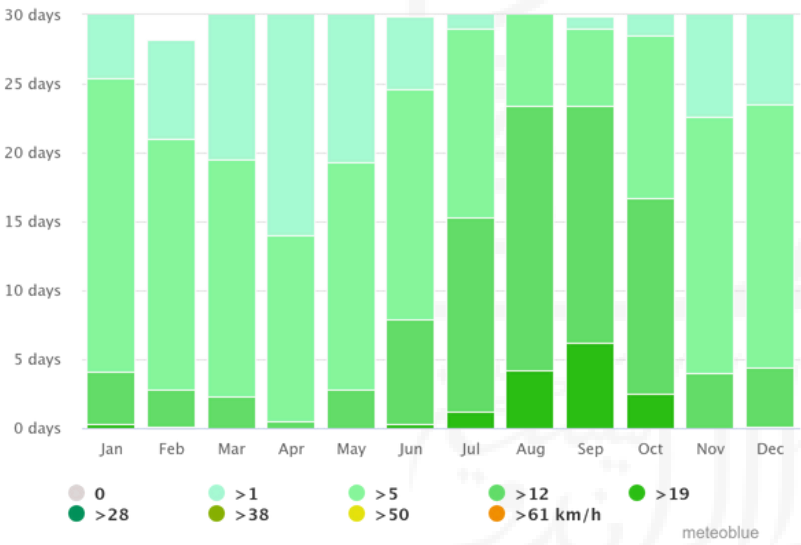
Gambar 27 : Analisis Iklim Mikro Tapak (Matahari)
Sumber : andrewmarsh.com (diolah penulis, 2024)

Lokasi site memiliki kisaran derajat suhu tertinggi mencapai 35 derajat celcius dan suhu terendah mencapai 24 derajat celcius

• Angin

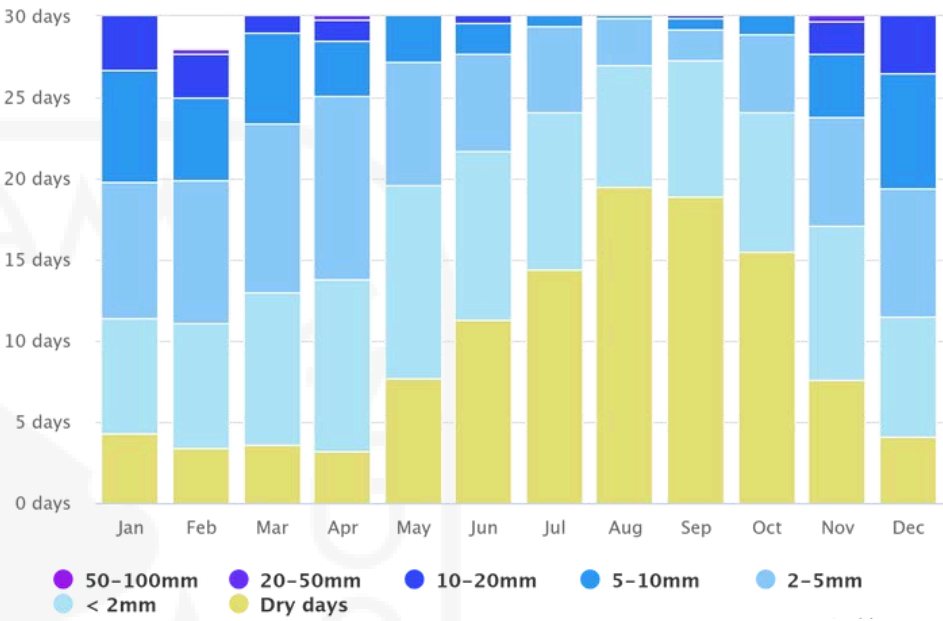


Gambar 29 : Analisis Iklim Mikro Tapak (Windrose)
Sumber : meteoblue.com (diolah penulis, 2024)



Gambar 30 : Analisis Iklim Mikro Tapak (Windspeed)
Sumber : meteoblue.com (diolah penulis, 2024)

• Curah Hujan



Gambar 31 : Analisis Iklim Mikro Tapak (Curah Hujan)
Sumber : meteoblue.com (diolah penulis, 2024)

Kondisi curah hujan terbanyak pada lokasi site adalah pada bulan April yaitu rata-rata curah hujan 2-50 mm. Sementara kondisi curah hujan paling sedikit adalah pada bulan Agustus dengan rata-rata 2-10 mm

Angin paling besar berada dari arah selatan tenggara dengan kecepatan 12-19 km/ jam. Angin akan dimanfaatkan sebagai sirkulasi bangunan secara alami dan digunakan sebagai untuk mempertimbangkan letak bukaan dan kenyamanan bangunan bagi pengguna.

KAJIAN & ANALISIS TIPOLOGI BANGUNAN DAN PERMASALAHAN DESAIN

2.3.1 Pengertian Anak Jalanan

Secara garis besar, anak jalanan merupakan anak-anak yang berada di jalanan untuk mencari penghasilan, tidak bersekolah dan menghabiskan waktu mereka dengan bermain. Anak jalanan sering kali mengganggu ketertiban umum dan terlibat dalam aktivitas kriminal. (Terloit, A.J, 2001). Anak-anak jalanan dapat diklasifikasikan menjadi dua kelompok, yaitu anak-anak yang bekerja di jalanan dan anak-anak yang tinggal di jalanan. (de Moura, S.L, 2002)

2.3.2 Pengertian Fasilitas Pembinaan

Fasilitas pembinaan merupakan suatu sarana/wadah yang disediakan untuk melaksanakan kegiatan pembinaan, pelatihan, atau pengembangan keterampilan bagi individu atau kelompok tertentu yang mana hal ini adalah salah satu bentuk usaha dengan dilakukannya secara berdaya guna dan berhasil untuk meningkatkan atau memperoleh hasil yang lebih baik.

2.3.3 Pengertian Pusat Kreatif

Merupakan sebuah tempat yang menjadi pusat bagi individu-individu kreatif atau tempat yang menyediakan ruang untuk kegiatan dan aktivitas kreatif, serta pengunjungnya, dengan dukungan dari fasilitas dan infrastruktur lainnya.

Berdasarkan penelitian (Wandoko et al., 2020), terdapat beberapa klasifikasi pusat kreatif. yaitu;

a.) Berdasarkan kriteria layanan dan kepemilikannya:

1. Pusat kreatif swasta bertujuan untuk menjaga, mengembangkan, dan memanfaatkan aset kreatif dari sektor industri swasta.
2. Pusat kreatif pendidikan bertujuan untuk memberikan pendidikan akademik dengan fokus utama pada penguasaan materi pelajaran terkait industri kreatif.

b.) Berdasarkan jenis pendidikan

1. Khusus, mengakomodasi satu atau beberapa cabang pendidikan kreatif.
2. Umum, menyediakan beragam fasilitas untuk kegiatan pendidikan dalam industri kreatif.

c.) Berdasarkan kelompok usia pengunjung:

1. Pusat kreatif untuk umum
2. Pusat kreatif anak
3. Pusat kreatif remaja

2.3.4 Pengertian Arsitektur Ramah Anak

Arsitektur ramah anak adalah suatu pendekatan dalam merancang bangunan, ruang, dan lingkungan dengan memperhatikan transparansi ruang, area outdoor, fleksibilitas ruang, detail ruang, area imajinatif, dan area berkumpul. Tujuan dari arsitektur ramah anak adalah menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan fisik, mental, sosial, dan emosional anak-anak secara optimal.

Desain ramah anak memiliki prinsip yang juga tercantum dalam UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak pada bab II pasal 2 yaitu nondiskriminasi; kepentingan yang terbaik bagi anak; hak untuk hidup, kelangsungan hidup, dan perkembangan; dan terakhir penghargaan terhadap anak.

2.3.5 Rentang Waktu Pembinaan

Jangka waktu untuk rehabilitasi sosial dasar di luar panti sosial dengan salah satunya yaitu pemenuhan kebutuhan dasar permakanaan diberikan paling lama 7 (tujuh) hari, sedangkan rehabilitasi sosial dasar di dalam panti sosial paling singkat 3 (tiga) bulan dan memenuhi kriteria mendapatkan rehabilitasi sosial lanjut. (Permensos No.16 Tahun 2019 tentang Standar Nasional Rehabilitasi Sosial)

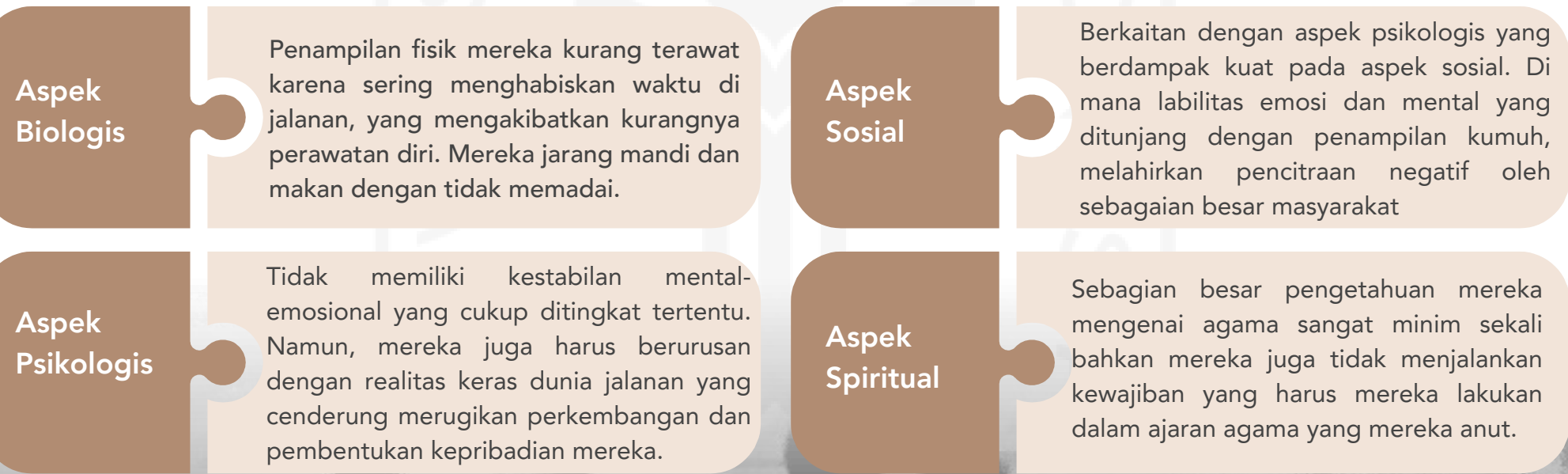
2.3.6 Ciri-ciri Anak Jalanan

Secara umum anak jalanan yang sering ditemui di lingkungan perkotaan memiliki beberapa kesamaan, termasuk:

1. Berada di tempat umum seperti jalanan, pasar, pertokoan, dan tempat hiburan selama 3 hingga 24 jam sehari.
2. Mempunyai tingkat pendidikan rendah, dimana sebagian besar di antaranya putus sekolah dan hanya sedikit yang berhasil menyelesaikan pendidikan dasar.
3. Berasal dari keluarga yang tidak mampu atau mengalami disintegrasi keluarga (terutama di perkotaan, dimana keberadaan keluarga seringkali tidak jelas dan sering kali mengalami pecah belah).
4. Terlibat dalam aktivitas ekonomi seperti menjadi pengasong atau pengamen.

2.3.7 Dampak Hidup Sebagai Anak Jalanan

Menjadi anak jalanan merupakan tantangan yang besar, karena mereka harus bersusah payah untuk mencukupi kebutuhan hidup mereka sendiri. Sehingga kebutuhan hidup mereka sering kali terlupakan, serta berdampak pada kesehatan biologis, kesejahteraan psikologis, interaksi sosial, dan kebutuhan spiritual mereka.



2.3.8 Metode Penanganan Anak Jalanan

Penanganan anak jalanan berbeda-beda, dan sangat beragam disesuaikan dengan kondisi anak jalanan, namun secara umum terdapat dua tujuan yaitu melepaskan anak jalanan untuk dikembalikan kepada keluarga asli, keluarga pengganti atau rumah singgah, dan untuk penguatan anak di jalanan dengan memberikan pendidikan, pekerjaan, dan keterampilan.



2.3.9 Tipologi Bangunan

Pusat kreatif untuk pembinaan anak jalanan **difungsikan** dan dirancang khusus **sebagai pusat kegiatan sosial dan pendidikan bagi anak jalanan dan komunitas sekitar**. Fasilitas seperti ruang kelas, perpustakaan dan lainnya untuk mendukung program pembinaan **dirancang dengan unsur-unsur ramah anak** untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran. **Aksesibilitas** yang **mudah** sangat penting untuk memastikan akses yang setara bagi semua anak. **Ruang yang fleksibel dan fasilitas yang sesuai dengan kegiatan pembinaan menjadi fokus utama dalam rancangan**.

Pusat kreatif untuk anak jalanan (non panti asuhan) akan menjadi **sarana belajar dan mempelajari keterampilan** untuk merangsang atau memperdalam kegiatan yang dilakukan seperti mengamen guna keberlangsungan hidup anak jalanan kedepannya dalam bermasyarakat serta mendapatkan dukungan dan perawatan yang lebih baik terhadap diri mereka sendiri. Sehingga **menciptakan sumber daya manusia yang mampu bersaing di era ekonomi kreatif**. Selain itu pusat kreatif juga menjadi tempat untuk mengekspresikan diri melalui kreasi mereka masing-masing sehingga mereka memiliki kesempatan untuk belajar lebih banyak tanpa batasan ruang.

Berikut contoh kegiatan lain yang dapat dijadikan opsi untuk perancangan pusat anak jalanan berdsarkan Guidelines For The Design Of Centres For Street Children, Architecture for Education Section, UNESCO.

1 • Organisation of centre		
A • ADMINISTRATION AND RECEPTION • General administration and secretarial work • Filing office work/information • Promoting public awareness • Holding meeting between staff members • Holding meetings with people from outside organisation -Parents -Members of local community -Government representatives -Police • Interviewing future staff members (paid and volunteer) • Monitoring project process		
2 • Upkeep of centre		
A • HOUSEKEEPING • Preparing meals • Cleaning centre • Laundry	B • MAINTENANCE (inside and outside) • Painting / decorating • repairing damages i.e. to furniture and equipment	
3 • Recreation and socio-cultural ?		
A • CELEBRATION • Birthdays • Religious festivals/ ceremonies • National holidays	B • PLAY • Board games • Cards • Educational videos • Outings • Camping, scouting, circus, theatre / variety show etc. • Pool/billiards • Television and video • Team games -> Relay races, sack races, tug of war, 3 legged race, etc.	C • SPORT • Acrobatics • Badminton • Ball games -Basket ball -Football -Table tennis -Tennis -Volley ball • Running • Swimming
4 • Educational		
A • PERSONAL • Hygiene -including personal • Nutrition • Health -abortion, contraception, drug dependency, sexually transmitted diseases, AIDS etc.) • First aid (staff and children)	B • SELF EXPRESSION & COMMUNICATION • Arts and crafts -Painting -Sculpture • Theatre /Drama -Puppet -Street (theatre) -Role playing • Music (group & individual) -Singing -Musical instruments -Percussion (innovation) -Dance	C • TRADITIONAL SCHOOL SUBJECTS • Literate / numeracy -Reading, writing, and arithmetic -General studies -History -Geography -Current affairs -Language -Science(s)
5 • Special care		
A • MEDICAL CARE AND COUNSELLING • Basic medical treatment • Providing free medicines • Dental care • Eye care (glasses) • Immunisation/vaccination • De worming • Counselling -group/individual -With children, parents • Referral to big hospitals in cases of emergency		
6 • Vocational training, income generating		
A • AGRICULTURAL • Fruit tree farming • Market gardening (vegetables) • Rearing livestock i.e. goats, chickens, pigs etc.- market gardening • Tree planting		B • SERVICES • Cooking • Courier service • Domestic help • Hotel boy training • Interior decorators • Launderers • Massage • Painting/decorating • Receptionist • Remunerative employment • Typing
7 • Residential		
• Sleeping • Resting • Cooking • Eating • Washing • Laundry		

Tabel 8 : Contoh Kegiatan Lain Untuk Perancangan Pusat Anak Jal
Sumber : Architecture for Education Section, UNESCO. (diolah penulis,

Tabel 8 : Contoh Kegiatan Lain Untuk Perancangan Pusat Anak Jalanan
Sumber : Architecture for Education Section, UNESCO. (diolah penulis, 2024)

• Analisis Awal Pengguna



Gambar 32 : Analisis Awal Pengguna Bangunan Perancangan
Sumber : Penulis, 2024

Pengguna utama pada rancangan ini adalah anak-anak jalanan dengan rentang usia kanak-kanak (5-11tahun) yang ada di Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan.

Berdasarkan hasil studi pencarian data dari Dinas Sosial yang terkait bahwa anak-anak jalanan di Kota Banjarmasin terus meningkat pertahunnya dengan rentang usia kanak-kanak (5-11 tahun) dan remaja (12-25 tahun). Hal tersebut diakibatkan ketidak efektifan upaya yang dilakukan serta kurangnya perhatian khusus terhadap anak jalanan oleh pihak-pihak pemerintah. Hal tersebut mengakibatkan tumbuhnya berbagai yayasan sosial (non pemerintah) untuk anak jalanan serta pembinaan yang dilakukan oleh beberapa komunitas, akan tetapi dalam menjalankan program yang sesuai dan efektif begitu sulit dikarenakan kendala terhadap minimnya tempat yang nyaman dan layak serta terhambatnya kebutuhan finansial. Hal tersebut diperkuat dari hasil wawancara oleh komunitas serta yayasan sosial yang melakukan pembinaan anak jalanan. Akan tetapi pemerintah juga tidak sepenuhnya lepas tangan terkait anak jalanan, dari yayasan sosial yang ada menjadi perhatian pemerintah sehingga pemerintah memberikan dukungan berupa peminjaman lahan untuk didirikannya tempat yayasan tersebut namun untuk pembiyaannya hanya diberikan diawal saja tidak untuk biaya berjalannya yayasan tersebut.

Kemudian dari hasil studi pencarian data berdasarkan yayasan yang ada, bahwa anak jalanan yang tersebar di Banjarmasin adalah anak-anak yang hanya bekerja di jalanan, menyumbang pendapatan keluarga namun tetap hidup bersama keluarganya, sehingga anak-anak jalanan pada yayasan tersebut tidak menginap tapi diperbolehkan jika hanya untuk beristirahat saja.

Selanjutnya program pembinaan yayasan tersebut untuk kanak-kanak berupa program pendidikan keagamaan dan bidang seni & bakat.

Akan tetapi anak-anak jalanan tersebut tetap melakukan ngamen karena pihak yayasan tidak mau memaksakan untuk merubah kebiasaan mereka tersebut, karena hal itu sebagai pemasukan untuk diri mereka sendiri dan keluarganya.

Kesimpulan dari hasil studi pencarian data akan diolah untuk proses dalam perancangan ini yang menjadi sasaran populasinya yaitu anak jalanan yang berusia kanak-kanak dikarenakan dari yayasan yang telah ada kebanyakannya telah diisi oleh usia remaja, sehingga anak jalanan yang usia kanak-kanak belum memiliki tempat yang menetap dengan layak atau bahkan bisa bercampur dengan rentang usia yang jauh berbeda. Selain itu fokus rancangan ini diperuntukan sebagai tempat pembinaan yang tidak menyediakan tempat untuk menginap atau hanya sebagai sarana pendidikan. Serta pengelolaan pada bangunan ini akan diserahkan kepada pihak swasta diatas lahan Pemkot Banjarmasin atas izin pemerintah itu sendiri.

Dalam perancangan ini yang menjadi sasaran adalah anak jalanan usia kanak-kanak yang dikarenakan masih banyaknya anak-anak di Banjarmasin masih berkeluarga dan tinggal bersama mereka di kawasan kumuh serta bekerja di jalanan untuk mencari nafkah keluarga. Ciri-ciri anak jalanan tersebut ialah;

Fisik	Psikologis
• Pakaian lusuh/tidak terurus • Warna kulit kusam • Rambut kemerah-merahan • Berbadan kurus	• Sulit diatur • Mandiri • Kreatif • Penuh rasa curiga • Semangat hidup yang tinggi • Sangat sensitif • Tidak berpikir panjang • Mobilitas tinggi • Cuek

Untuk pengajarnya itu sendiri dapat dilakukan oleh kategori tpengajar pendidik/ sukarelawan seperti; Pihak Yayasan Sosial, Pihak Dinsos, Komunitas, Mahasiswa, Pelajar, Komunitas 1000 Guru.

KAJIAN & ANALISIS PENDEKATAN DAN RANCANGAN PERMASALAHAN DESAIN

Pendekatan Desain : Pendekatan Ramah Anak

• Pentingnya Desain Ramah Anak

Sesuai dengan definisinya, pendekatan desain ramah anak yaitu dengan memperhitungkan kebutuhan dan keinginan anak-anak dalam perancangan di lingkungan yang akan mereka tempati. Pentingnya desain yang ramah anak terbagi menjadi beberapa alasan yaitu (Fahriansyah, 2023);

1. **Stimulasi Kreativitas:** Lingkungan bermain yang terencana dengan baik mampu memicu kemampuan kreatif anak-anak. Dengan memperhatikan faktor-faktor seperti warna, tekstur, dan susunan, rancangan arsitektur dapat membentuk lingkungan yang merangsang rasa ingin tahu dan imajinasi anak-anak.
2. **Keamanan & Aksesibilitas:** Pemilihan bahan yang aman, perancangan ruang terbuka yang mudah diakses, serta pengawasan yang cukup untuk menjamin keselamatan bermain anak-anak menjadi faktor keamanan dan aksesibilitas.
3. **Peningkatan Kesehatan Mental & Emosional:** Ruang bermain yang aman dan menarik memberikan ruang bagi anak-anak untuk berinteraksi secara sosial, belajar, dan mengasah keterampilan sosial. Hal ini dapat membantu mengurangi tingkat stres dan meningkatkan kesejahteraan mental serta emosional mereka.
4. **Keterlibatan Masyarakat:** Melibatkan partisipasi masyarakat, termasuk anak-anak, dalam proses perancangan dapat meningkatkan rasa memiliki dan tanggung jawab terhadap lingkungan mereka. Hal ini dapat memperkuat ikatan sosial dan hubungan antarwarga.
5. **Fasilitas Pendidikan Informal:** Lingkungan bermain yang dirancang dengan baik juga dapat berperan sebagai sarana pendidikan informal. Anak-anak dapat memperoleh pengetahuan tentang lingkungan alam, ekologi, dan interaksi sosial melalui aktivitas bermain dan eksplorasi.

• Langkah-langkah Arsitektur Pendekatan Ramah Anak

Arsitektur yang ramah anak tidak hanya sekadar tentang estetika yang menarik, tetapi juga harus menciptakan lingkungan yang menarik bagi anak-anak untuk dieksplorasi, sambil tetap memperhatikan keinginan mereka untuk dihargai dan didengarkan.



Gambar 33 : Prinsip Ramah Anak
Sumber : Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, 2015

Dari prinsip tersebut akan diturunkan beberapa langkah yang dapat mempermudah perancangan:

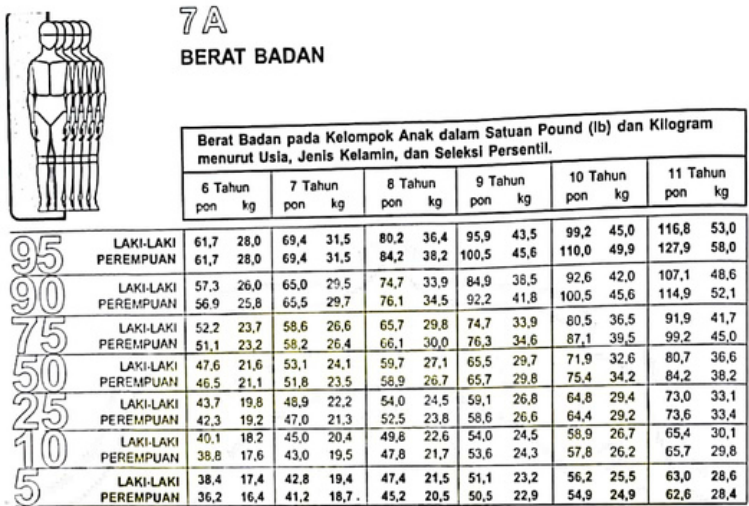
1. Memahami Kebutuhan Anak-Anak
2. Prioritaskan Keselamatan
3. Pertimbangkan Aksesibilitas
4. Pilih Material yang Aman & Ramah Lingkungan
5. Kreativitas dalam Desain
6. Rancang Ruang yang Terbuka & Terstruktur
7. Integrasi Fitur Pendidikan
8. Aktivitas Fisik dan Keterlibatan Sosial
9. Fasilitas Penunjang & Perawatan
10. Kolaborasi dengan Profesional Lain
11. Evaluasi dan Umpan Balik

• Pedoman Arsitektur Untuk Pendekatan Ramah Anak

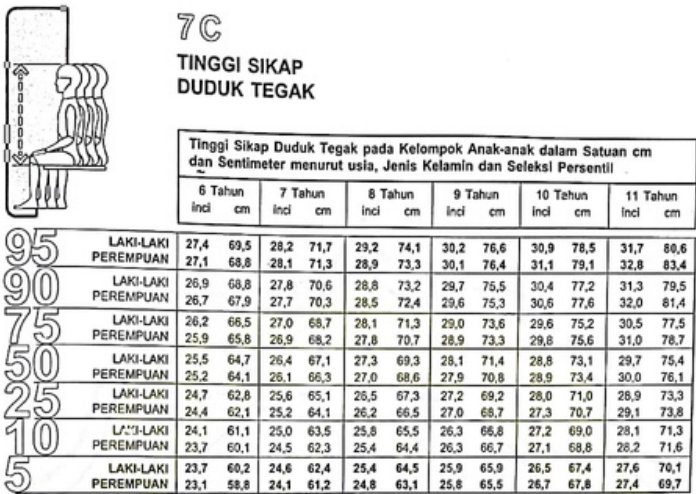
Pendekatan desain ramah anak akan memberikan dampak pada aktivitas kreatif yang terjadi secara komunal yang melibatkan kolaborasi di dalamnya, hal ini bertujuan sebagai sarana untuk mewadahi berbagai aktivitas kreatif dalam satu tempat, sehingga memberikan peluang lebih besar bagi pengguna untuk bertemu dengan pengguna lainnya. Sehingga hal tersebut juga menyebabkan pentingnya penerapan prinsip pengelolaan ruang. Berikut hal terkait pengelolaan ruang yang akan menjadi acuan;

1. Antropometri Anak-anak

Setiap manusia akan memiliki perkembangan, perubahan dan stabilitas selama hidupnya secara fisik, maka pentingnya mengkaji pemodelan dimensi tubuh, aplikasi teknik untuk perancangan.



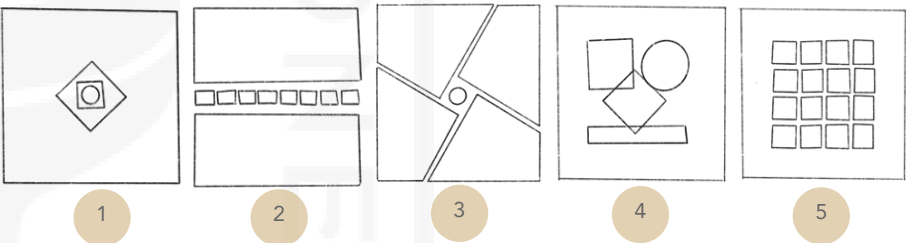
Gambar 34 : Antropometri Berat dan Tinggi Badan Anak-anak
Sumber : Zelnik, M., & Panero, J. (2003). Dimensi Manusia dan Ruang Interior



Gambar 35 : Antropometri Tinggi Sikap Duduk Tegak Anak-anak
Sumber : Zelnik, M., & Panero, J. (2003). Dimensi Manusia dan Ruang Interior

2. Organisasi Ruang

Terdapat lima macam cara untuk mengatur ruang, dan penerapannya bervariasi tergantung pada fungsi ruang, tingkatan kepentingannya, kebutuhan khusus, pencahayaan, dan arah pandang.



Gambar 36 : Organisasi Ruang
Sumber : Arsitektur by Francis D.K Ching : Bentuk Ruang dan Tatanan, 1999, h. 195

Terpusat, ruang sekunder diletakkan simetris/ sesuai kebutuhan fungsi, yang dikelompokkan mengelilingi ruang pusat yang luas dan dominan.

Linear, terdiri dari deretan ruang yang berhubungan langsung/ dihubungkan melalui ruang linier yang jelas & terpisah.

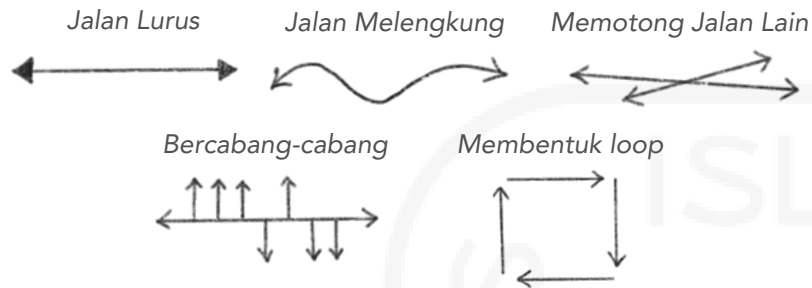
Radial, gabungan unsur organisasi terpusat dan linier yang terdiri ruang pusat dominan dan linier berkembang seperti bentuk jari-jarinya.

Cluster, komposisi ruang dapat berbeda ukuran, bentuk dan fungsi tetapi tetap terhubung satu sama lain berdasarkan sumbu/simetri.

Grid, terdiri beberapa ruang yang tersusun dalam pola grid, membentuk hubungan antar ruang dari seluruh fungsi sirkulasi & posisi.

3. Sirkulasi

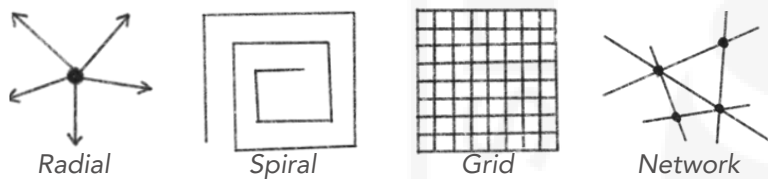
Sirkulasi sebagai arus datang dan pergi untuk ruang gerak pengguna suatu bangunan. Berikut pola-pola sirkulasi antar ruang untuk metode perencanaan sirkulasi;



Gambar 37 : Pola Sirkulasi (Linier)

Sumber : Arsitektur by Francis D.K Ching : Bentuk Ruang dan Tatahan, 1999, h. 265

Linier, semua jalan ialah linier, elemen utama untuk mengatur satu rangkaian ruang adalah keberadaan jalan yang lurus.



Gambar 38 : Pola Sirkulasi

Sumber : Arsitektur by Francis D.K Ching : Bentuk Ruang dan Tatahan, 1999, h. 265

Radial, terdiri dari jalan bercabang dari atau terhenti di sebuah pusat.

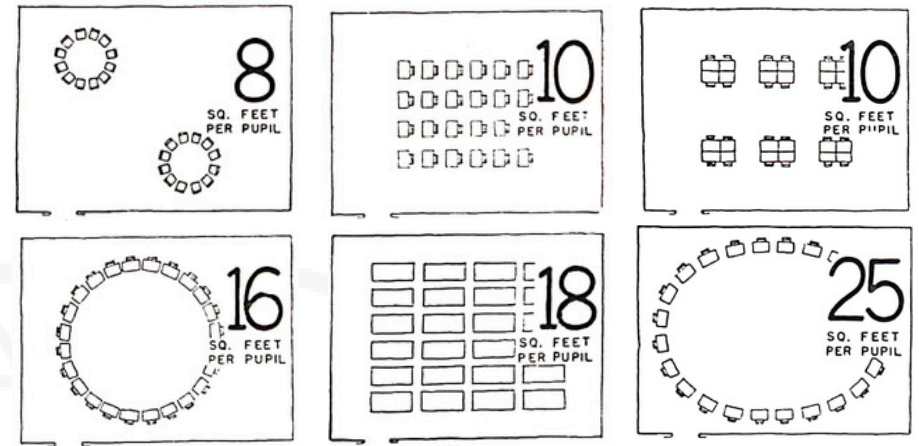
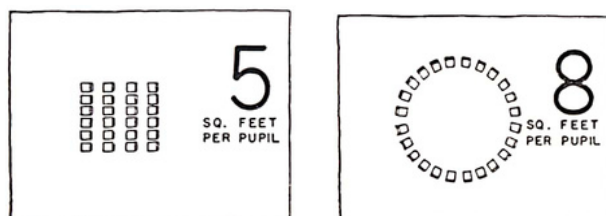
Spiral, jalan menerus berasal dari satu pusat yang mengelilingi dengan jarak yang dapat berubah.

Grid, jalan sejajar saling berpotongan dan tercipta bujursangkar/ kawasan segiempat.

Network, terdiri dari beberapa jalan yang terhubung dari titik-titik tertentu dalam ruang.

4. Layout Furniture Ruang Belajar

Penataan furniture yang tepat akan menimbulkan perasaan nyaman bagi penggunaanya saat melakukan aktivitas belajar dalam suatu ruangan. Berikut merupakan layout furniture untuk ruang belajar yang dapat digunakan sebagai opsi dalam perancangan nanti.

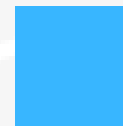


Gambar 39 : Layout Furniture Ruang Belajar

Sumber : School Progressive Architecture Library, 1957, h.48

5. Penggunaan Warna

Dalam penggunaan warna yang digunakan akan memiliki dampak yang signifikan terhadap perasaan dan emosi manusia, mampu menciptakan suasana hangat atau dingin, menarik atau menenangkan. Perspektif warna memiliki arti penting dalam psikologi dan juga diterapkan dalam bidang arsitektur. Pengaruh warna meliputi:



Memberikan sensasi yang menyenangkan pada tubuh, warna biru juga dapat meningkatkan produktivitas dan menciptakan suasana hati yang tenang.



Dapat dilihat sebagai lambang stabilitas, ketahanan, dan kehidupan, serta menciptakan kesan yang serius. Namun, warna coklat lebih menekankan aspek kelembutan dan kehangatan.



Dapat merangsang pikiran kita untuk berfikir, memicu kenangan-kenangan kita, merangsang sistem saraf, mendorong komunikasi, menginspirasi imajinasi, serta membawa perasaan sukacita dan optimisme.



Memiliki kemampuan penyembuhan. Selain itu, warna ini juga mampu menciptakan kenyamanan bagi yang melihatnya dan memberikan perasaan aman, serta menciptakan keseimbangan dan harmoni.



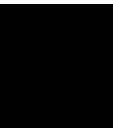
Dapat menghasilkan energi, meningkatkan fungsi paru-paru, serta pasokan oksigen ke otak, sehingga meningkatkan kinerja otak dalam bekerja dan menghasilkan ide-ide. Selain itu juga merangsang aktivitas dan meningkatkan interaksi sosial.



Dapat merangsang denyut jantung, meningkatkan tekanan darah, menggerakkan energi, mendorong seseorang untuk membuat keputusan dengan cepat, meningkatkan rasa harapan dan percaya diri, serta memberikan rasa perlindungan dari ketakutan.



Dipercaya dapat memberikan kedamaian, pencahayaan dengan warna ungu diyakini dapat meningkatkan kekuatan meditasi secara signifikan.



Memberikan kesan mewah dan anggun. Warna hitam juga menciptakan suasana yang lebih serius di dalam ruangan.



Menciptakan kesan kesucian atau kemurnian. Secara visual, keberadaan warna putih dalam ruangan dapat memberikan kesan bahwa ruangan tersebut lebih tinggi daripada yang sebenarnya.

Gambar 40 : Penggunaan Warna
Sumber : Pile, 1997

Marmer	- Halus - Bertekstur	- Formal - Mewah - Kuat
Tanah Liat	- Halus	- Tenang
Batu Bata	- Kasar	- Praktis
Plastik	- Halus	- Informal - Dinamis
Kaca	- Halus - Licin	- Dinamis - Dingin
Baja	- Agak Kasar - Bertekstur	- Kuat & Kokoh

Tabel 9 : Penggunaan Material & Tekstur
Sumber : Ching, 1996, h.175

7. Bentuk & Ukuran

Bentuk dan ukuran ruang haruslah disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi, karena hal tersebut akan mempengaruhi psikologis penggunaanya. (Hayati, N., 2021). Dikutip dari (Putri P. K. B., 2022).

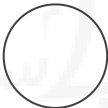
- Simetris (bentuk yang beraturan)

Bentuk yang beraturan akan menjadi sarana pembelajaran sensorik/ pengenalan bentuk dasar. Dari simetris akan tercipta sifat pada bangunan seperti; keseimbangan, keindahan estetika, kesederhanaan dan keharmonisan. (Francis D.K Ching : Bentuk Ruang dan Tatanan,1999)

- Asimetris (bentuk yang tidak teratur)

Bentuk yang tidak teratur akan memberi kesan unik dan iconic. Dari asimetris akan tercipta sifat pada bangunan seperti; dinamis, unik&kreatif, menarik, modern, fleksibilitas, inovatif. (Francis D.K Ching : Bentuk Ruang dan Tatanan,1999)

Macam-macam bentuk dengan hasil sifatnya:



Lingkaran
-Akrab
-Inklusif
-Harmonis & Dinamis



Segitiga
-Dinamis
-Kuat
-Arah yang jelas



Bujur Sangkar/Persegi
-Stabil -Efisien
-Formal -Netral
-Terstruktur

MATERIAL	TEKSTUR	EFEK
Kayu	- Halus - Agak Kasar	- Menyatu - Merasakan suasana tenang - Alamiah
Rumput	- Halus - Alamiah	- Tenang - Santai & Nyaman
Kerikil	- Halus - Agak Kasar	- Memotivasi diri - Membangkitkan semangat
Batu Alam	- Halus - Kasar	- Tenang - Membangkitkan semangat

8. Pencahayaan dan Penghawaan

• Pencahayaan

Pencahayaan bangunan adalah suatu desain dan mekanisme yang memungkinkan ruang atau bangunan mendapatkan cahaya, baik dari sumber alam maupun buatan. Intensitas cahaya yang masuk dapat dipengaruhi oleh ukuran dan tata letak bukaan. Dalam hal ini jenis pencahayaan terbagi menjadi dua, yaitu pencahayaan alami (*natural lighting*) dan pencahayaan buatan (*artificial lighting*). Dalam sebuah fasilitas pendidikan, penggunaan pencahayaan alami dari luar dapat membuat lingkungan menjadi lebih menarik dan tidak melelahkan. (Mangunwijaya, 1991). Cahaya siang hari dapat masuk melalui jendela, dinding kaca, dan langit-langit transparan. Penggunaan kaca atau jendela besar pada dinding yang menyudut memberikan dampak psikologis berupa perasaan kebebasan bagi penghuni. (Lu"Lu" Purwaningrum, 1999).

Pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang dihasilkan oleh lampu. Untuk aktivitas yang memerlukan intensitas cahaya tinggi atau ruangan yang sulit dijangkau oleh cahaya, pencahayaan buatan dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

• Penghawaan

Penghawaan adalah proses sirkulasi udara dalam bangunan yang melibatkan penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami diperoleh melalui elemen bangunan yang dapat dibuka seperti ventilasi, jendela, dan pintu yang bisa disesuaikan sesuai kebutuhan. Ventilasi dipengaruhi oleh orientasi dan lokasi bangunan. Faktor ini menentukan arah angin dan lokasi optimal ventilasi. Ukuran bukaan ventilasi harus memungkinkan pertukaran udara yang cepat tanpa mengubah suhu ruangan. Ventilasi sebaiknya ditempatkan secara menyilang tanpa menggunakan saluran.

Penghawaan buatan adalah sistem rekayasa yang digunakan untuk mengatur dan mengontrol suhu, kelembapan, serta kualitas udara di dalam ruangan atau bangunan. Sistem ini terdiri dari pemanas, pendingin, dan ventilasi, yang dikenal sebagai HVAC.

9.Keamanan

Keamanan merupakan salah satu aspek penting yang harus diperhatikan dalam perancangan bangunan. Keamanan ini meliputi upaya untuk melindungi anak-anak dari berbagai bahaya, baik fisik maupun non fisik, serta keamanan juga dapat sebagai alat bantu dalam kondisi kritis bangunan seperti kebakaran dan hal tidak terprediksi yang dapat merusak dan mengganggu kenyamanan

Desain yang aman tercipta melalui penggunaan interior, material, bentuk, dan tekstur yang tidak membahayakan penggunaannya di dalam bangunan maupun lingkungan sekitarnya.

• Keamanan fisik

Keamanan dari bahaya fisik dapat dari pemilihan material, dimana material tersebut tidak akan membahayakan anak ketika anak menggunakannya. Beberapa elemen yang perlu diperhatikan yaitu;

-Lantai, pemilihan material lantai yang tidak menyebabkan anak terluka jika jatuh dan lantai yang tidak banyak mengubah temperatur anak ketika duduk.

-Dinding, pemilihan material pelapis dan cat dinding yang aman bagi anak-anak mencakup penggunaan permukaan dinding yang halus agar tidak melukai mereka, serta cat berkualitas tinggi yang tidak mudah mengelupas atau berjamur. Setengah dinding dapat dicat dengan cat minyak berwarna menarik, atau dilapisi wallpaper bergambar menarik dengan karakter favorit anak-anak.

-Tangga, perancangan tangga haruslah aman, dengan riser, anak tangga, dan railing yang nyaman digunakan oleh anak-anak. Permukaan anak tangga harus dibuat tidak licin dengan menggunakan pelapis kasar dan tinggi railing biasanya antara 75-85 cm dari tapak tangga .

-Jendela, penempatan jendela harus berada di posisi yang tidak dapat dijangkau oleh anak-anak, dengan ketinggian 160 cm dari permukaan lantai. Material kaca jendela harus tahan tekanan dan tidak berbahaya jika pecah, terutama di area tertentu.

• Keamanan Non Fisik

Untuk mengatasi bahaya non-fisik bagi anak-anak, hanya satu akses yang disediakan bagi orang luar yang hendak masuk ke dalam bangunan, dan akses ini akan diawasi oleh pihak keamanan pengelola.

10.Kenyamanan

Perilaku penggunaannya sangat dipengaruhi oleh kenyamanan dalam suatu bangunan atau ruangan. Kenyamanan ini mencakup aspek penghawaan, pencahayaan, dan akustik.

KAJIAN & ANALISIS KEUNGGULAN RANCANGAN

Perancangan pusat kreatif ini yang digunakan untuk memfasilitasi pembinaan anak jalanan di Kota Banjarmasin memiliki konsep pendekatan ramah anak serta dilengkapi dengan beberapa penyesuaian desain perancangan terhadap tipologi lingkungan site yang berada di daerah yang lekat akan nilai budaya dan nilai estetika lainnya. Pada perancangan ini juga sebagai pengembangan atau opsi yang efektif dari program pendidikan anak jalanan yang telah dilakukan oleh fasilitas pembinaan anak jalanan di Kota Banjarmasin. Karena fungsi bangunan yang tidak hanya menyediakan tempat pendidikan dan pengembangan diri, bangunan tersebut memiliki fungsi komersial sebagai bisnis sosial untuk mendapatkan penghasilan tambahan pada bangunan atau bagi penggunanya, hal ini akan memberikan edukasi secara tidak langsung bahwa banyak hal positif yang dapat dilakukan untuk mendapatkan penghasilan. Penggunaan pendekatan ramah anak juga serta merta untuk menjamin keamanan dan kenyamanan bagi penggunanya sendiri, beberapa hal yang menjadi tolak ukur tersebut adalah berdasarkan penggunaan prinsip-prinsip ramah anak. Berada dikawasan lekat akan nilai budaya dan nilai estetika dan lainnya juga menjadikan strategi dari perancangan ini agar memiliki keselarasan dan komunikasi yang baik antara bangunan dan lingkungan sekitar agar diterima di masyarakat sekitar.



KAJIAN PRESEDEN

MICROLIBRARY WARAK KAYU



Gambar 41 : Microlibrary Warak Kayu
Sumber: archdaily.com (diolah penulis, 2024)

- Architects: SHAU Indonesia
- Area : 182 m²
- Year : 2020
- Location : Semarang, Indonesia

Microlibrary Warak Kayu menjadi perpustakaan pertama di Indonesia yang sepenuhnya terbuat dari kayu bersertifikasi Forest Stewardship Council (FSC). Dalam rangka **untuk meningkatkan minat membaca** dengan menciptakan **ruang komunitas multifungsi yang berkinerja sosial** dengan menggunakan desain dan **material yang ramah lingkungan**, serta bangunan ini bertujuan untuk melayani **masyarakat miskin**. Dirancang oleh SHAU dan dibuat oleh PT Kayu Lapis Indonesia, **proyek ini merupakan kolaborasi komunitas, swasta, dan pemerintah** hadiah dari Yayasan Arkatama Isvara untuk Kota Semarang . Perpustakaan mikro ini **tidak memungut biaya masuk dan dijalankan** oleh Harvey Center **sebuah kelompok amal lokal di Semarang** serta **berkoordinasi dengan pemerintah daerah**. Perpustakaan ini mengusung **tema yang ramah lingkungan** yakni dibangun dengan menggunakan material kayu. Pasalnya, elemen kayu tersebut merupakan hasil olahan limbah pabrik. Secara arsitektural bangunan tersebut mewakili desain iklim pasif, karena didesain dengan memiliki **sirkulasi udara yang baik serta pencahayaan yang cukup, tanpa pendingin ruangan**. Dirancang dengan susunan **pola wajik** dan menyerupai sisik hewan mitologi yaitu Warak Ngendog yang **merupakan ikon kota Semarang**. Perpustakaan ini di desain dengan **perpaduan rumah panggung tradisional** dengan penggunaan metode konstruksi Zollinger Bauweise asal Jerman.

Lokasinya cukup strategis karena berada di tengah kota, tepatnya dekat taman Kasmaran. Bangunan ini memiliki area semi outdoor besar yang dapat digunakan untuk lokakarya, serta tribun lebar tempat duduk di pintu masuk untuk menonton presentasi atau film, dan untuk **menarik perhatian anak-anak terdapat juga ayunan kayu**. Area tanah dibingkai dengan kotak tanaman berbentuk cincin untuk menciptakan suasana yang lebih intim. Di bagian atas perpustakaan sendiri **terdapat jaring tempat anak-anak dapat berbaring, bersantai dan membaca serta berkomunikasi** langsung dengan orang tua dan teman di ruang bawahnya.

Lesson Learn

- Rancangan yang mempertimbangkan penggunaan material lokal dalam proyek untuk menciptakan hubungan yang lebih dekat dengan lingkungan sekitar.
- Mempertimbangkan pemanfaatan ruang vertikal dalam desain untuk memaksimalkan fungsionalitas tanah yang terbatas.
- Melibatkan partisipasi dari masyarakat setempat untuk menciptakan hubungan yang lebih kuat terhadap bangunan
- Mengintegrasikan elemen-elemen alam atau interaksi dengan lingkungan dalam desain untuk menciptakan pengalaman yang lebih bermakna.

ECOKID KINDERGARTEN

- Architects : LAVA
- Area : 6300 m²
- Year : 2019
- Location : Vinh, Vietnam

Ecokid Kindergarten di desain tidak hanya dengan memperhatikan estetika, tetapi juga keberlanjutan dan kesejahteraan penggunaannya yaitu secara inovatif yang terletak di Vietnam. Bangunan ini menampilkan **desain yang futuristik dan ramah lingkungan** yang menggabungkan **konsep ekologi** dengan elemen arsitektur modern. Dengan menggunakan **material ramah lingkungan seperti kayu dan beton** dan teknologi terkini, bangunan ini dirancang untuk mengurangi dampak lingkungan dan menciptakan lingkungan belajar yang sehat dan inspiratif bagi anak-anak. Beberapa jendela potongan melingkar yang dibingkai dengan warna primer memiliki tinggi dan ukuran yang bervariasi, mencerminkan kebutuhan kelompok umur yang berbeda. Warna bingkai jendela yang kuat dengan latar belakang putih menjadikannya tempat yang menarik bagi anak-anak. Selain itu, Ecokid Kindergarten juga menawarkan ruang terbuka yang luas, fasilitas inovatif, dan **desain interior yang ramah anak-anak**, menciptakan lingkungan yang ideal untuk perkembangan anak-anak secara holistik.

Lesson Learn

- Bangunan ini berfungsi sebagai sarana untuk mendidik anak-anak dan masyarakat tentang pentingnya lingkungan dan keberlanjutan melalui desain dan fitur-fiturnya
- Dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif bagi anak-anak melalui penggunaan ruang terbuka, area bermain yang kreatif, dan elemen-elemen arsitektur yang menarik dapat merangsang imajinasi dan kreativitas anak-anak.
- Penggunaan material yang ramah lingkungan dalam desain arsitektur
- Mempertimbangkan skala yang sesuai dengan penggunaannya, dengan ruang yang ramah anak-anak dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran anak-anak usia dini.



Gambar 42 : EcoKid Kindergarten
Sumber: archdaily.com (diolah penulis, 2024)

BUSAJO CAMPUS

- Architects : StudioBenaim
- Area : 4300 m²
- Year : 2020
- Location : Sodo, Ethiopia

Busajo Campus dibangun dengan tujuan sosial berupa **fasilitas yang didedikasikan untuk anak-anak jalanan setempat**, yang **ditampung selama jangka waktu tertentu**, di mana mereka dibantu untuk membangun kembali kehidupan mereka. Bangunan ini **menyediakan ruang untuk tempat tinggal, pengajaran, pelatihan profesional, olahraga, dan kegiatan rekreasi**. Ruang-ruang tersebut disusun berbentuk perkampungan di atas lahan seluas 33.500 m². **Tantangan** dalam **mendesain** bangunan ini adalah **menciptakan ruang yang dapat dianggap familiar oleh anak-anak setempat**. **Penggunaan elemen kebiasaan visual, bahan, dan warna setempat sejak awal telah menjadi alat utama untuk menjamin rasa memiliki pada anak-anak terhadap suatu tempat**. Selain itu **iklim lokasi** juga menjadi perhatian agar perlunya memberikan perlindungan dari panas dan hujan, oleh karena itu, seluruh **fasad bangunan dilengkapi dengan "filter-device"** yang berkesinambungan, **semacam teras tertutup yang dilindungi dari luar oleh panel kayu eukaliptus**, yang disusun membentuk kisi-kisi tabir surya, serta **ketinggian atap** yang menjorok membantu dalam **sistem pendingin pasif**. **Proyek ini banyak menggunakan bahan-bahan lokal** seperti kayu eukaliptus, pohon nasional Etiopia, tanah merah alami dan batu lokal

Bangunan ini berisi ruang-ruang yang mencakup kebun dan peternakan, dengan melibatkan anak-anak dalam pengelolaan kegiatan untuk tujuan pendidikan. **Bangunan ini** telah dilengkapi dengan sumur otonom yang juga **menyuplai air minum bagi masyarakat yang berada di luar area bangunan tersebut**.

Lesson Learn

- Tipologi bangunan yang didedikasikan untuk membina dan mengedukasi anak-anak jalanan.
- Dirancang dengan memperhatikan konteks lingkungan sekitarnya, baik secara fisik maupun budaya.
- Memperhitungkan fleksibilitas ruang untuk mendukung berbagai kegiatan pendidikan dan pengembangan.
- Memperhitungkan interaksi dengan komunitas lokal, baik dalam hal aksesibilitas fisik maupun dalam program-program pendidikan atau sosial yang ditawarkan. Ini menciptakan hubungan yang erat antara tempat pembinaan dan masyarakat sekitarnya.
- Memperhatikan kenyamanan penggunaannya, baik dari segi estetika, kenyamanan, atau fungsi.



Gambar 43 : Busajo Campus
Sumber: archdaily.com (diolah penulis, 2024)

• Analisis SWOT

FAKTOR EKSTERNAL/ INTERNAL	S (STRENGHTS) (KEKUATAN)	W (WEAKNESS) (KELEMAHAN)
	• Terletak di kawasan perumahan yang dilengkapi sarana prasarana yang baik • Lahan yang digunakan milik pemerintah • Dekat dengan area taman bermain • Lahan cukup luas • Terletak didaerah yang dekat dengan titik berkumpulnya anak jalanan	• Kurangnya partisipasi dan dukungan dari masyarakat sekitar menghambat berjalannya pusat pembinaan • Keterbatasan sumber daya finansial yang dapat menghambat keberlangsungan kebutuhan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan anak jalanan • Kebutuhan dan kondisi anak jalanan yang berbeda dari anak normal
O (OPPORTUNITIES) (KESEMPATAN)	ANALISIS S-O	ANALISIS W-O
• Dapat meningkatkan kualitas lingkungan sekitar • Dapat berkolaborasi dengan pihak swasta • Mengurangi pertumbuhan angka anak jalanan • Fleksibilitas kebutuhan ruang • Dapat memanfaatkan sumber daya lokal dalam desain dan program pembinaan dapat memperkuat hubungan antara anak jalanan dengan lingkungan	• Dari lokasi site yang strategis akan mempermudah akses untuk menjalankan program yang juga berdampak meningkatnya kualitas lingkungan sekitar seperti pendidikan, kesehatan, dan keamanan • Dukungan dari lembaga pemerintah akan memberikan dukungan finansial dan sumber daya tambahan serta terbangunnya kerjasama dengan pihak swasta untuk menjalankan visi yang sama. • Mengintegrasikan elemen lokal untuk menciptakan pengalaman yang lebih bermakna bagi lingkungan serta pengguna	• Memperhatikan konteks lingkungan sekitarnya, baik secara fisik maupun budaya untuk menciptakan hubungan antara pusat pembinaan dan lingkungan sekitar • Kerjasama dengan pihak swasta dapat meningkatkan dukungan dan teknis serta memperluas jangkauan program. • Pusat pembinaan bersifat fleksibel untuk memenuhi kebutuhan dan kondisi anak jalanan
T (THREATS) (ANCAMAN)	ANALISIS S-T	ANALISIS T-W
• Kekhawatiran tentang gangguan dan masalah keamanan di lingkungan sekitar bangunan dapat membahayakan keamanan dan kenyamanan pengguna bangunan • Ketidakstabilan ekonomi dapat mengakibatkan penurunan dukungan keuangan	• Lokasi site yang strategis serta dukungan oleh lembaga pemerintah akan turut membuat meningkatnya kualitas keamanan di lingkungan sekitar bangunan yang dapat membahayakan keamanan dan kenyamanan pengguna bangunan, hal tersebut juga berkaitan dengan sistem finansial dan operasional.	• Kekhawatiran dari kehadiran pusat pembinaan sekitar bangunan akan membahayakan keamanan dan kenyamanan pengguna bangunan, serta dapat mengganggu keberlanjutan bangunan • Keterbatasan sumber daya finansial menyebabkan ketidakstabilan ekonomi untuk keberlangsungan layanan pembinaan

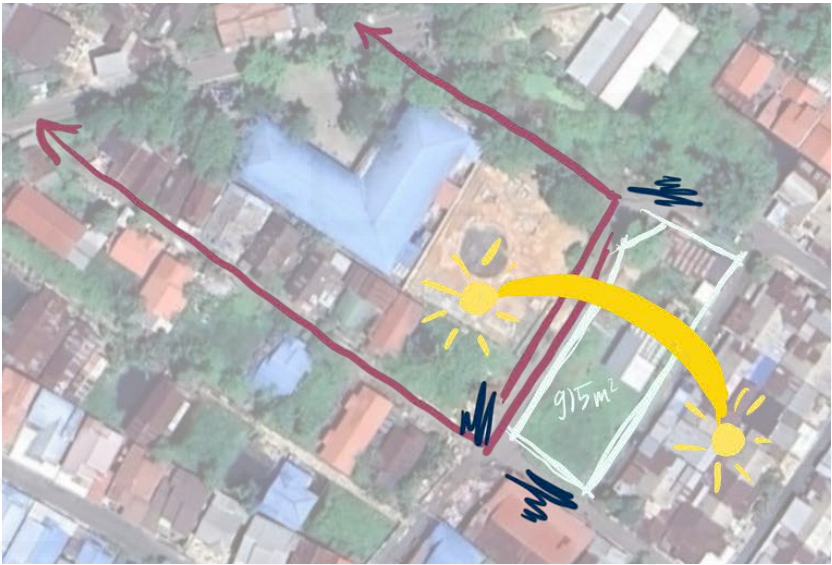
Tabel 10 : Analisis SWOT
Sumber : Penulis, 2024



EKSPLORASI &
RESPON RANCANGAN

RESPON RANCANGAN

3.1.1 Konsep Konteks Site

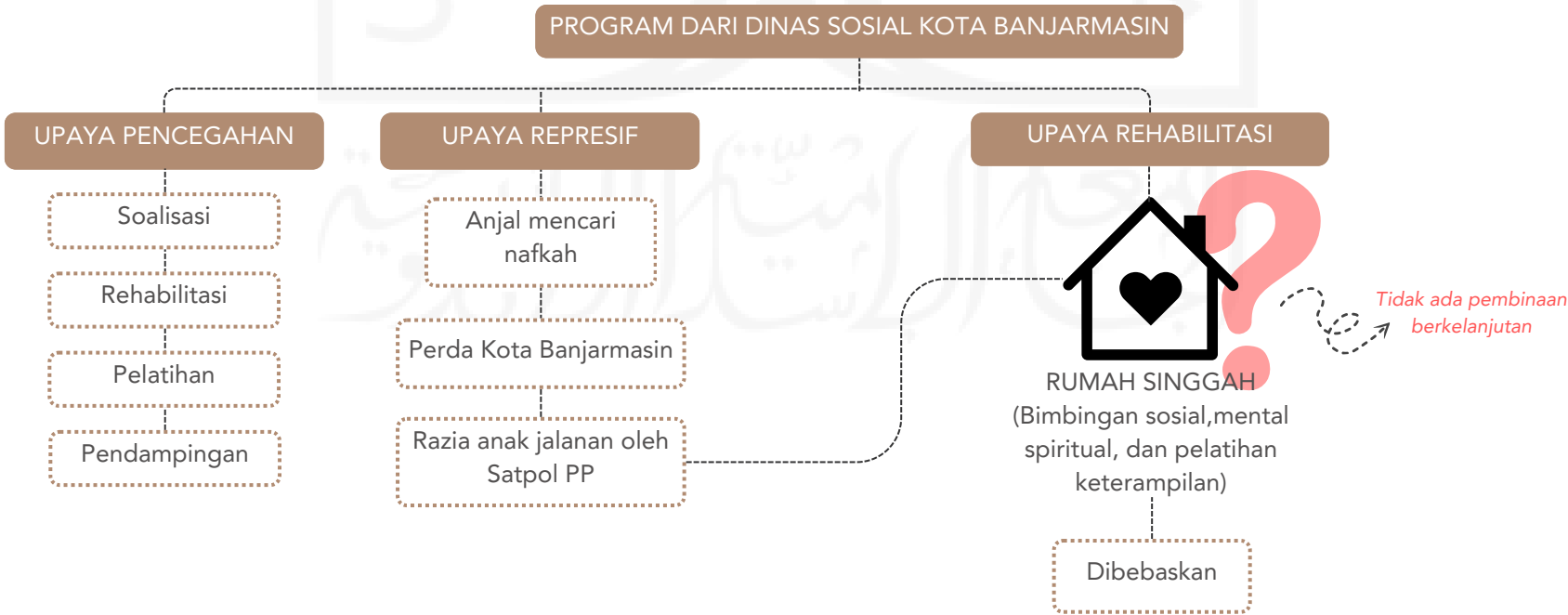


Gambar 44 : Konsep Awal Konteks Site
Sumber: Penulis, 2024

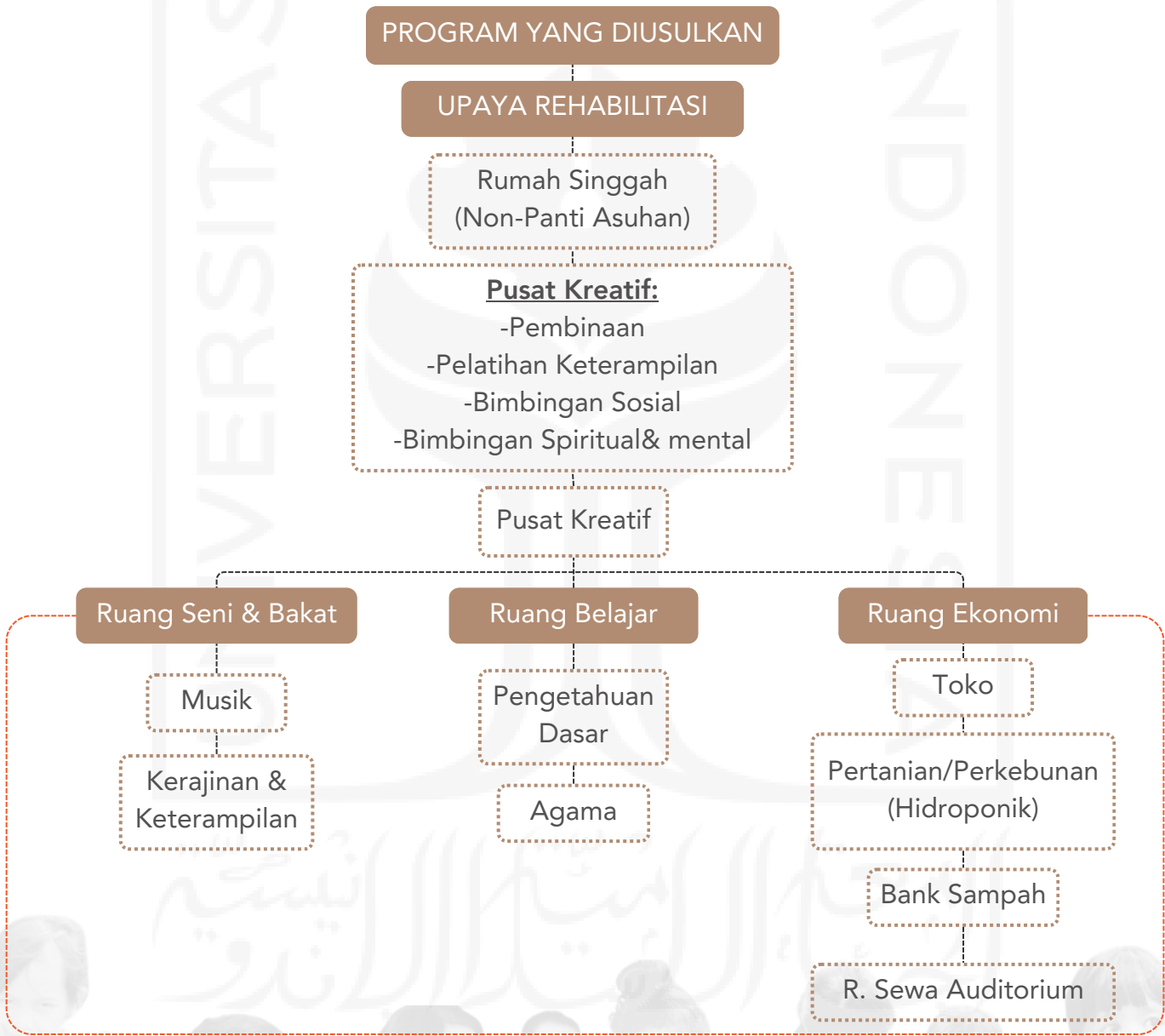
Dikelilingi jalan sekunder serta perumahan yang memiliki ketinggian rata-rata sekitar 3,2m-3,5m terletak dikawasan perumahan dan area pelayanan umum Kota Banjarmasin. Untuk letak pintu yang paling strategis akan diletakkan pada bagian sisi barat yang mengarah ke jalan utama dan menjadikan mudahnya pergerakan sirkulasi jika ada pengguna yang menggunakan kendaraan. Maka dari itu analisis zona penting dilakukan untuk menentukan lokasi bangunan utama dan area outdoor karena akan ada aktivitas yang dilakukan diluar ruangan.

3.1.2 Konsep Program Pada Bangunan

Dinas Sosial Kota Banjarmasin telah memiliki program mengenai upaya penurunan jumlah anak jalanan di Banjarmasin dalam proyek ini beberapa bagian dari program sedang dikembangkan dengan memperhatikan beberapa kondisi masalah dan lokasi konteksnya. Berlokasi di Kota Banjarmasin yang merupakan zona perdagangan, perumahan, pelayanan umum dsb.

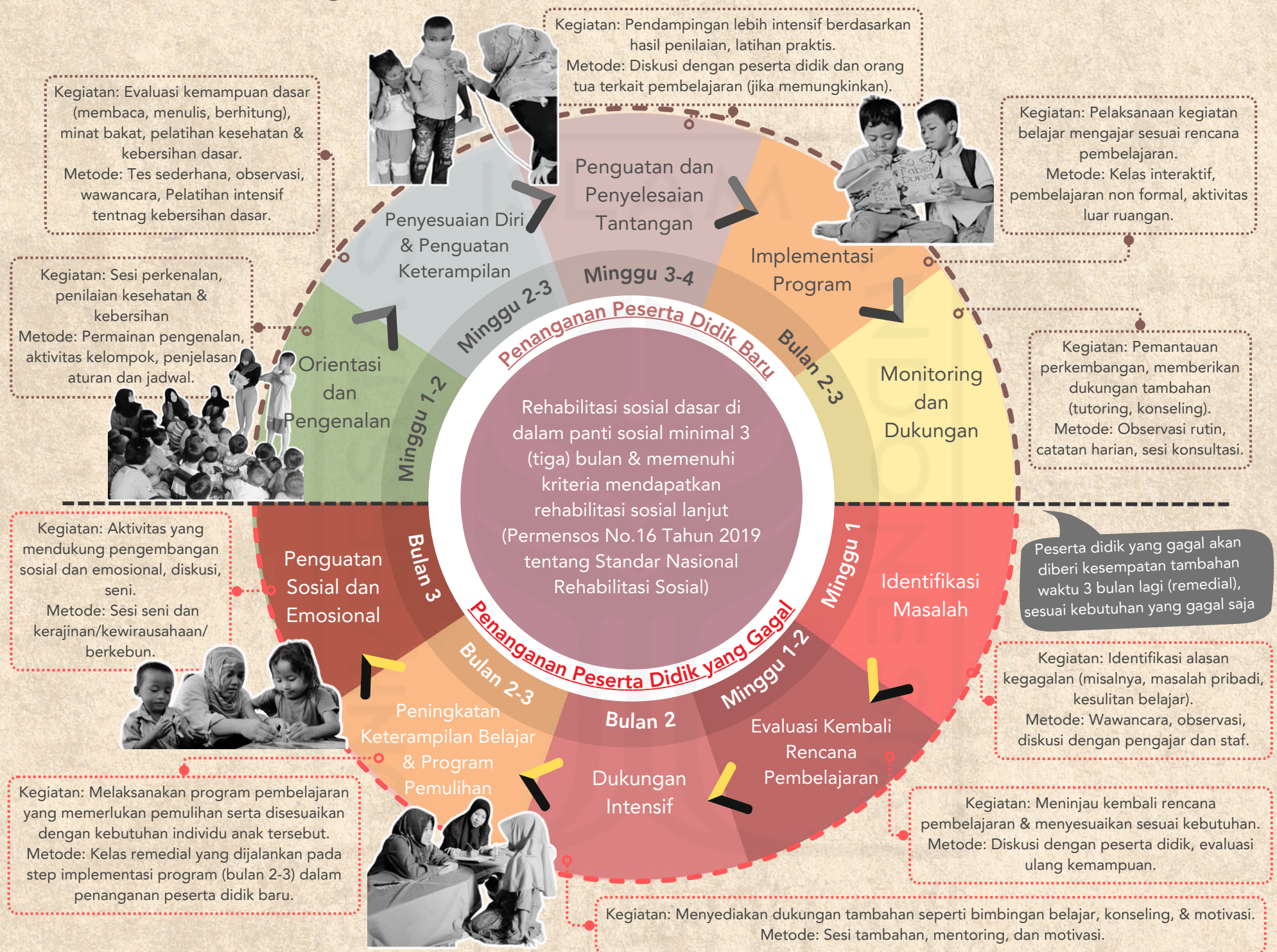


Program yang akan diusulkan ialah salah satu bagian dari program dinas sosial yang tidak ada yaitu pembinaan berkelanjutan terhadap anak jalanan. Maka **program yang akan dikembangkan berdasarkan hasil studi pencarian data serta mengikuti keekonomian bangunan dengan menambahkan aspek bisnis dan ekonomi**. Kegiatan yang akan menghasilkan sumber finansial akan ditambahkan sebagai bagian dari program. Memberikan program bisnis sosial untuk menghasilkan pendapatan tambahan dan memungkinkan sumber edukasi seperti; menyediakan pertanian/perkebunan, membuka toko yang menjual barang-barang kerajinan tangan atau produk-produk lokal yang diproduksi oleh anak-anak jalanan serta hasil pertanian/perkebunan yang nantinya akan dijual dalam bagian ruang ekonomi kreatif yang menjadi bagian dari bangunan ini juga. Sehingga pendapatan yang diperoleh dari program tersebut akan digunakan sebagai dana untuk menja keberlangsungan program di gedung ini. Oleh karena itu konteks lokasi yang berada di zona yang strategis merupakan lingkungan yang cocok untuk digunakan, serta harapannya anak-anak jalanan tersebut mempelajari keterampilan tersebut untuk masa depan dan tidak lagi bekerja di jalanan untuk mencari nafkah.



Dalam **perancangan bangunan ini untuk mengelola dan menjalankan program pengajaran akan diadakan kurikulum agar memastikan setiap aktivitas pendidikan berjalan lancar dan terstruktur dengan baik**. Kurikulum tersebut mengatur penanganan program yang menangani anak jalanan dalam jangka waktu 3 bulan dengan mencakup pengelolaan terhadap peserta didik baru dan peserta didik yang gagal serta tindak lanjutnya.

- Kurikulum Pada Bangunan



Gambar 45 : Kurikulum Pada Bangunan
Sumber: Analisis Penulis, 2024

Monitoring dan Evaluasi Akhir

1. Evaluasi Akhir (Minggu Terakhir Bulan 3):

- Kegiatan: Penilaian akhir untuk mengevaluasi kemajuan dan keberhasilan program.
- Metode: Tes akhir, evaluasi kualitatif, wawancara.

2. Tindak Lanjut (Setelah 3 Bulan):

- Kegiatan: Menyusun rencana tindak lanjut berdasarkan hasil evaluasi. (Untuk peserta didik gagal jika sudah melakukan remedial dan masih gagal akan ditindak lanjut/diserahkan kepada pihak lembaga pendidikan lain seperti LSM).
- Metode: Pertemuan dengan staf, pengembangan rencana lanjutan untuk peserta didik.

• Implementasi Program (Bulan 2-3):

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar agar sesuai perencanaan akan dilakukan penjadwalan kegiatan, jadwal kegiatan tersebut diolah berdasarkan referensi penulis dari sistem merdeka belajar dan yayasan yang telah diobservasi yang kemudian disesuaikan dengan program yang diusulkan pada perancangan bangunan tersebut. Jadwal pelajaran tersebut dibuat untuk program pembinaan anak jalanan yang bersifat fleksibel dan dapat berubah sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak-anak tersebut. Jadwal ini berfungsi sebagai acuan awal untuk menjalankan program, namun penyesuaian dapat dilakukan berdasarkan evaluasi terus-menerus terhadap kondisi dan kemajuan anak-anak. Berikut jadwal kegiatan yang telah dibuat :

No.	Waktu Kelas	Senin		Selasa		Rabu		Kamis		Jumat	
		13.00-14.00	14.00-15.00	13.00-14.00	14.00-15.00	14.00-15.00	15.00-16.00	14.00-15.00	15.00-16.00	14.00-15.00	15.00-16.00
1	I	Pengetahuan Umum	Keterampilan & Kerajinan	Musik	Matematika Dasar	Bahasa Indonesia	BTQ	PAI	Pengetahuan Umum	Musik	Keterampilan & Kerajinan
2	II	Bahasa Indonesia	Musik	PAI	Pengetahuan Umum	Matematika Dasar	Keterampilan & Kerajinan	Bahasa Indonesia	BTQ	PAI	Pengetahuan Umum
3	III	Matematika Dasar	PAI/ Kewirausahaan	Keterampilan & Kerajinan	Bahasa Indonesia	Pengetahuan Umum	Musik/ Kewirausahaan	Matematika Dasar	PAI	Bahasa Indonesia/ Kewirausahaan	BTQ

Tabel 11 : Jadwal Kegiatan
Sumber : Penulis, 2024

Keterangan Kelas:
Kelas I (Usia 5-7 tahun)
Kelas II (Usia 8-9 tahun)
Kelas III (Usia 10-11 tahun)

Keterangan Mata Pelajaran:

- **Pengetahuan Dasar ;**
Matematika dasar (Penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian),
Bahasa Indonesia (Membaca, menulis, dan memahami teks sederhana),
Pengetahuan Alam (Hewan dan Tumbuhan, Lingkungan alam)
- **Musik** (Praktik musik)
- **Keterampilan & Kerajinan** (Kerajinan tangan)
- **Pendidikan Agama Islam** (Aqidah & akhlak)
- **Baca Tulis Al-Qur'an** (Tajwid, hafalan & habsyi)
- **Kewirausahaan** (Mengelola uang, praktik jual beli barang kerajinan)

Dalam jadwal kegiatan belajar mengajar dimulai pada siang hingga sore hari yang dikarenakan anak-anak jalanan sering kali memiliki jadwal yang tidak teratur, sehingga memulai kegiatan di siang hari memberi mereka waktu untuk menyelesaikan aktivitas atau pekerjaan mereka di pagi hari, sehingga mereka bisa lebih fokus dan terlibat dalam kegiatan pembinaan. Kemudian untuk mata pelajaran kewirausahaan hanya dilakukan pada usia 10-11th yang dikarenakan usia mereka lebih matang untuk menerima pelajaran tersebut dan juga mata pelajaran ini langsung melakukan praktek langsung jual beli barang di dalam toko pada perancangan ini, sehingga dalam kegiatan tersebut dilakukan secara bergiliran oleh muridnya.

Kemudin dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam terdapat praktek pertanian/perkebunan hidroponik, dan dipilih beberapa tanaman yang cocok pada daerah site, perawatan mudah serta pertumbuhan siklus pertumbuhannya yang cepat. Hal tersebut merujuk pada nilai komersial yang baik dan dapat dijual ke pasar lokal atau digunakan. Berikut beberapa tanaman dan siklus pertumbuhannya;



Selada
-----> **Siklus pertumbuhan : 30-40 hari**



Tomat
-----> **Siklus pertumbuhan : 60-85 hari**



Bayam
-----> **Siklus pertumbuhan : 30 hari**



Cabai Rawit
-----> **Siklus pertumbuhan : 30 hari**



Sawi Hijau
-----> **Siklus pertumbuhan : 25-30 hari**

3.1.3 Konsep Rancangan

Rancangan pusat kreatif ini ialah sebagai fasilitas pembinaan anak jalanan dengan menggunakan pendekatan arsitektur ramah anak yang dimana desain tersebut memperhitungkan segala kebutuhan dan keinginan anak jalanan dalam perancangan. Dengan menerapkan aspek-aspek dalam arsitektur ramah anak yang dapat menciptakan lingkungan untuk mendukung pertumbuhan, perkembangan, dan kesejahteraan anak-anak jalanan secara menyeluruh. Berdasarkan hasil studi pencarian data yang dilakukan, di dapatkan sebuah konsep pada rancangan pusat kreatif untuk fasilitas pembinaan anak jalanan yaitu dengan penggunaan prinsip-prinsip ramah anak seperti; **nondiskriminasi, kepentingan anak, perkembangan & keberlangsungan hidup anak, penghormatan untuk pandangan anak, pengelolaan yang baik.** Pada pola penanganan anak jalanan menggunakan *model street based, community based, center based*, dan pemberdayaan.

Dengan adanya integrasi satu kesatuan yang diterapkan pada kawasan fasilitas pembinaan anak jalanan diharapkan dapat menjadi sebuah penyelesaian terhadap masalah anak jalanan. Sehingga para anak jalanan dapat tumbuh berkembang secara wajar. Dihasilkan beberapa pengolahan elemen **pada fasilitas pembinaan anak jalanan** untuk menghasilkan karakter-karakter anak jalanan, yaitu sarana untuk mendukung **interaksi yang positif, tempat yang dapat menginspirasi, dan ruang yang dapat menyesuaikan diri (fleksibel).** Secara prinsip, ketiga elemen tersebut saling melengkapi satu sama lain dengan memperhatikan pola perilaku anak jalanan.

Pada konsep **ruang seni & bakat, suasana yang perlu di bangun adalah playful, creative, dan informal**, sehingga dapat menjadi tempat yang menginspirasi dan mendukung perkembangan kreativitas, ekspresi diri, dan bakat anak-anak secara menyeluruh serta mendorong/ menginspirasi anak-anak untuk mencari nafkah dari hal yang positif yang kemudian hasil-hasil kreatifitas tersebut akan dijual di ruang ekonomi. **Pada ruang belajar** rasa yang perlu didapat adalah **kenyamanan, keamanan, beragama dan motivasi untuk belajar dengan memberikan desain ruang yang terbuka, warna yang menyenangkan,stimulasi Intelektual.** Sehingga hal tersebut diharapkan akan membangun mental dan spiritual anak jalanan menjadi lebih baik.

• Konsep Bentuk

Lingkaran

Sifat : akrab, inklusif, harmonis & dinamis

Pengaruh pada ruang :

- Kurang efisien
- Jarak pandang menyebar (ke segala arah)
- Menciptakan rasa kesetaraan (inklusif)
- Tidak ada batasan gerak

Penerapan :

- Ruang berkumpul, ruang kelas, ruang bermain
- Interaksi sosial yang menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan emosional

Bujur Sangkar/Persegi

Sifat : stabil, formal, terstruktur, efisien, netral

Pengaruh pada ruang :

- Kesan keteraturan
- Mudah diatur & dimanfaatkan secara efisien
- Tidak ada batasan gerak

Penerapan :

- Cocok untuk ruang belajar/ruang administrasi
- Ruang yang membutuhkan tata letak fungsional
- Menciptakan lingkungan yang kondusif & terorganisir

Segitiga

Sifat : Dinamis, kuat & arah yang jelas

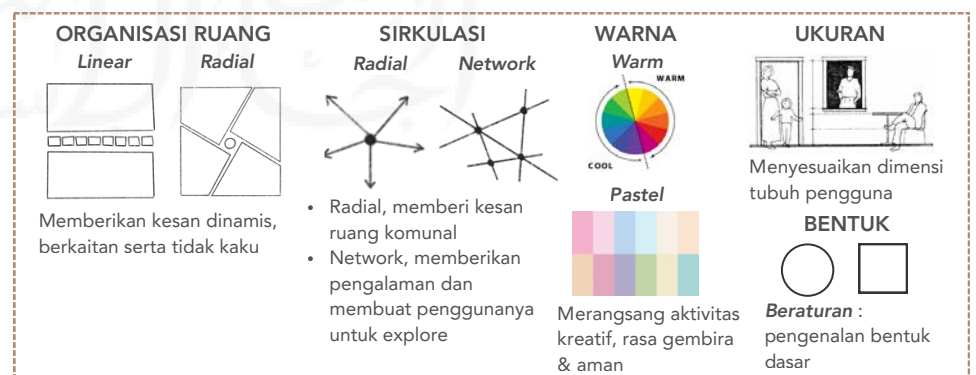
Pengaruh pada ruang :

- Menciptakan kesan fokus pada arah tertentu
- Cukup sulit disederhanakan
- Kurang efisien ruang

Penerapan :

- Cocok untuk elemen dekoratif/ elemen arsitektural seperti atap/elemen interior.

• Panduan Penataan Berdasarkan Kajian Pendekatan Ramah Anak



Gambar 46 : Panduan Penataan Berdasarkan Kajian Pendekatan Ramah Anak

Sumber: Analisis Penulis, 2024



Gambar 47 : Lokasi Site
Sumber: Analisis Penulis, 2024

Luas Lahan : 915 m²

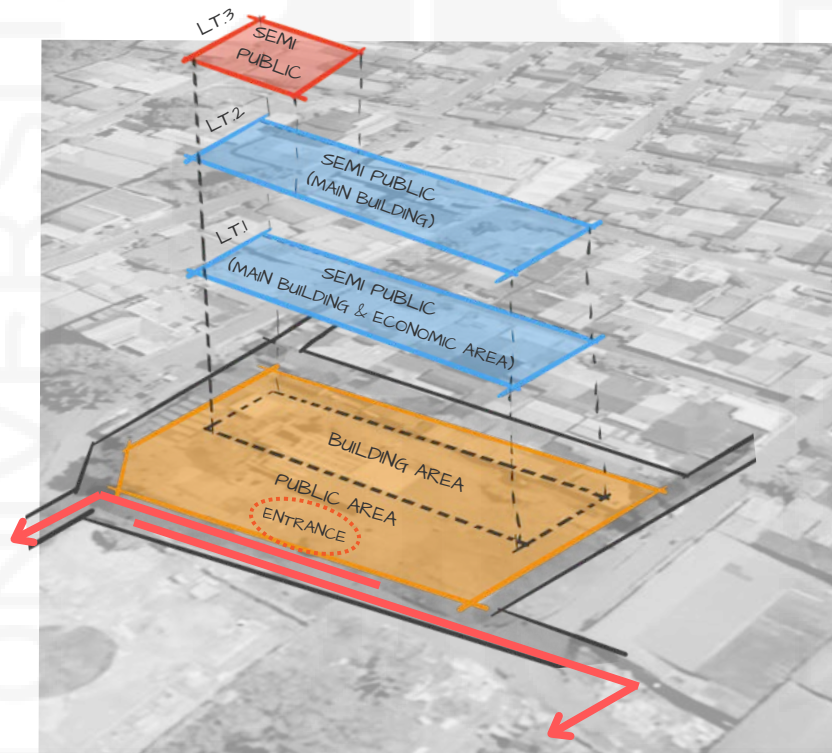
Regulasi Pembangunan Kawasan Site:

- KDB : Maksimal 60%
- KDH : Minimal 20 %
- KLB : Maksimal 1.2
- GSB : Jalan Arteri : 15 m
Jalan Kolektor : 5-15 m
Jalan Lokal : 7m

Eksplorasi:

- KDB : 549 m² (max)
- KLB : 1098 m² (max)
- KDH : 183 m² (min)

3.1.4 Eksplorasi Konsep Zonasi



Gambar 48 : Eksplorasi Konsep Zonasi
Sumber: Penulis, 2024

Berdasarkan eksplorasi tata tapak yang diperhatikan pertama ialah pemilihan kondisi akses yang strategis untuk memaksimalkan tampilan bangunan serta mudahnya pergerakan sirkulasi, dalam hal ini tampilan bangunan dalam perancangan menghadap ke arah barat sehingga akses utama yang dipilih juga berada pada sisi barat selain memudahkan penggunaannya untuk akses masuk dan akses keluar pertimbangan ukuran lebar jalan yang dipilih juga mempengaruhi akses, maka dari itu pada sisi barat tersebut dipilih karena ukuran lebar jalan lebih luas dan strategis menjadi akses utama. Kemudian untuk penataan tata tapak pada perancangan ini, diawali dari entrance pada bagian pertama kemudian memasuki area publik untuk kemudahan akses bagi pengguna umum, karena pada bangunan ini akan ada area komersial yang akan diletakkan setelah area publik, serta fungsi bangunan utama lainnya untuk tujuan dan kebutuhan ruang yang ingin dicapai, massa komersial serta massa utama tidak terpisah agar tidak adanya kesan kesenjangan atau perbedaan antar massa itu sendiri mengingat perancangan tersebut untuk anak jalanan yang kemungkinan hal tersebut mempengaruhi hal psikologis penggunaannya. Kemudian untuk pemenuhan kebutuhan ruangnya karena tidak memungkinkan untuk meletakkan area yg menyebar, maka akan dilakukan penambahan ruang ke arah atas.

3.1.5 Aksesibilitas dan Konsep Tampilan



Gambar 49 : Aksesibilitas dan Konsep Tampilan
Sumber: Penulis, 2024

Berdasarkan kondisi akses dan pandangan eksisting, kemungkinan akses yang strategis berada di sisi barat yang mengarah ke jalan utama dan menjadikan mudahnya pergerakan sirkulasi jika ada pengguna yang menggunakan kendaraan pribadi untuk akses masuk dan akses keluar. Pemandangan lokasi dikelilingi oleh bangunan perumahan yang ketinggian rata-rata sekitar 3,2m-3,5m. pemandangan ke arah barat menghadap langsung ke daerah taman bermain.

3.1.6 Konsep Tema Desain

- Sarana pengelompokkan pusat kreatif untuk anak jalanan



3.1.7 Analisis Pengguna, Aktivitas & Kebutuhan Ruang

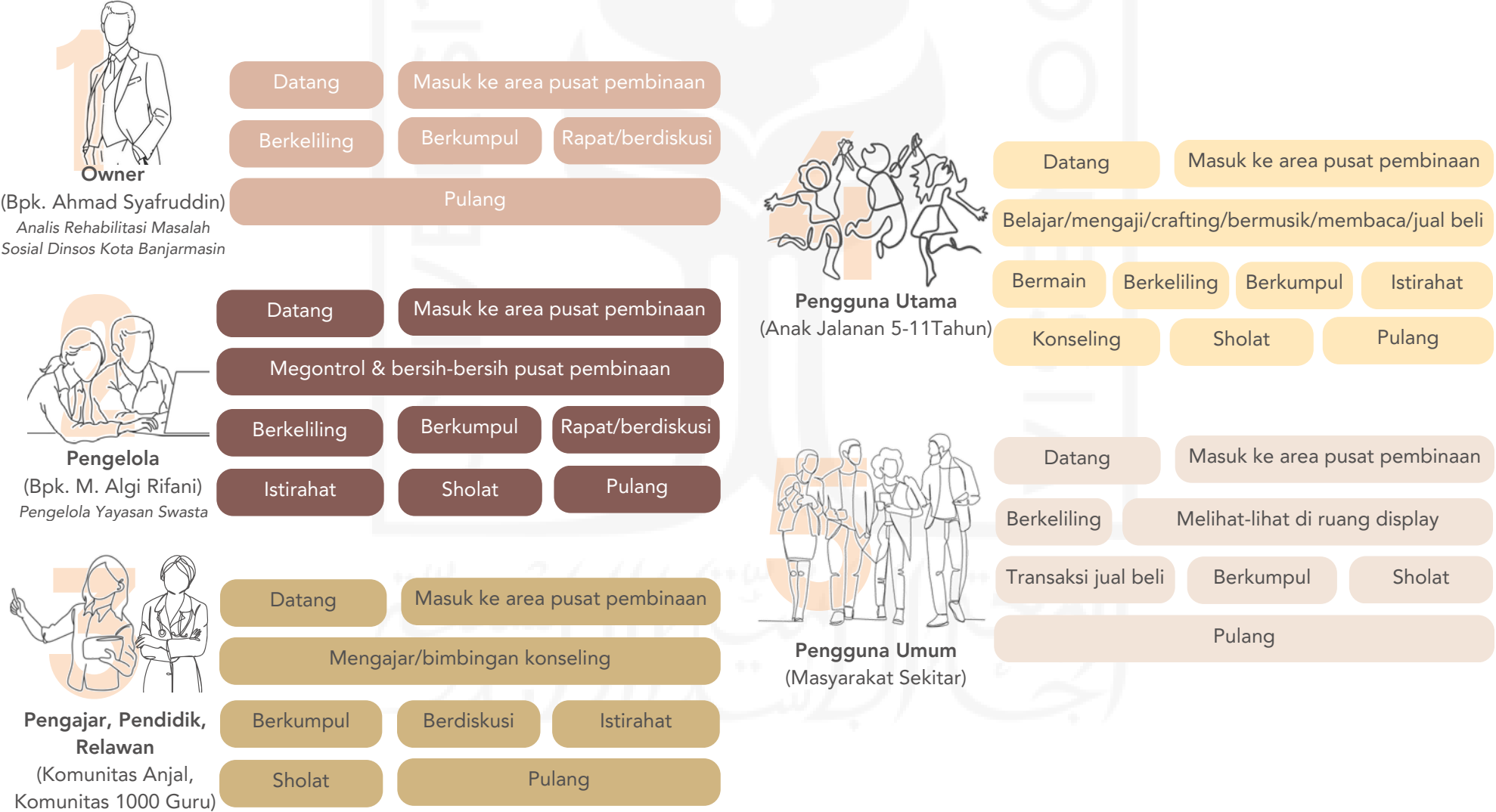
• Pengguna & Aktivitasnya

Dalam menentukan kebutuhan ruang, penting untuk terlebih dahulu memahami calon pengguna serta aktivitas yang kemungkinan akan terjadi dalam bangunan tersebut.

Pada rancangan ini memiliki fungsi sebagai pusat fasilitas pembinaan dan pendidikan yang kegunaannya dikhususkan untuk anak jalanan untuk mengembangkan dan menyalurkan bakat mereka secara layak.

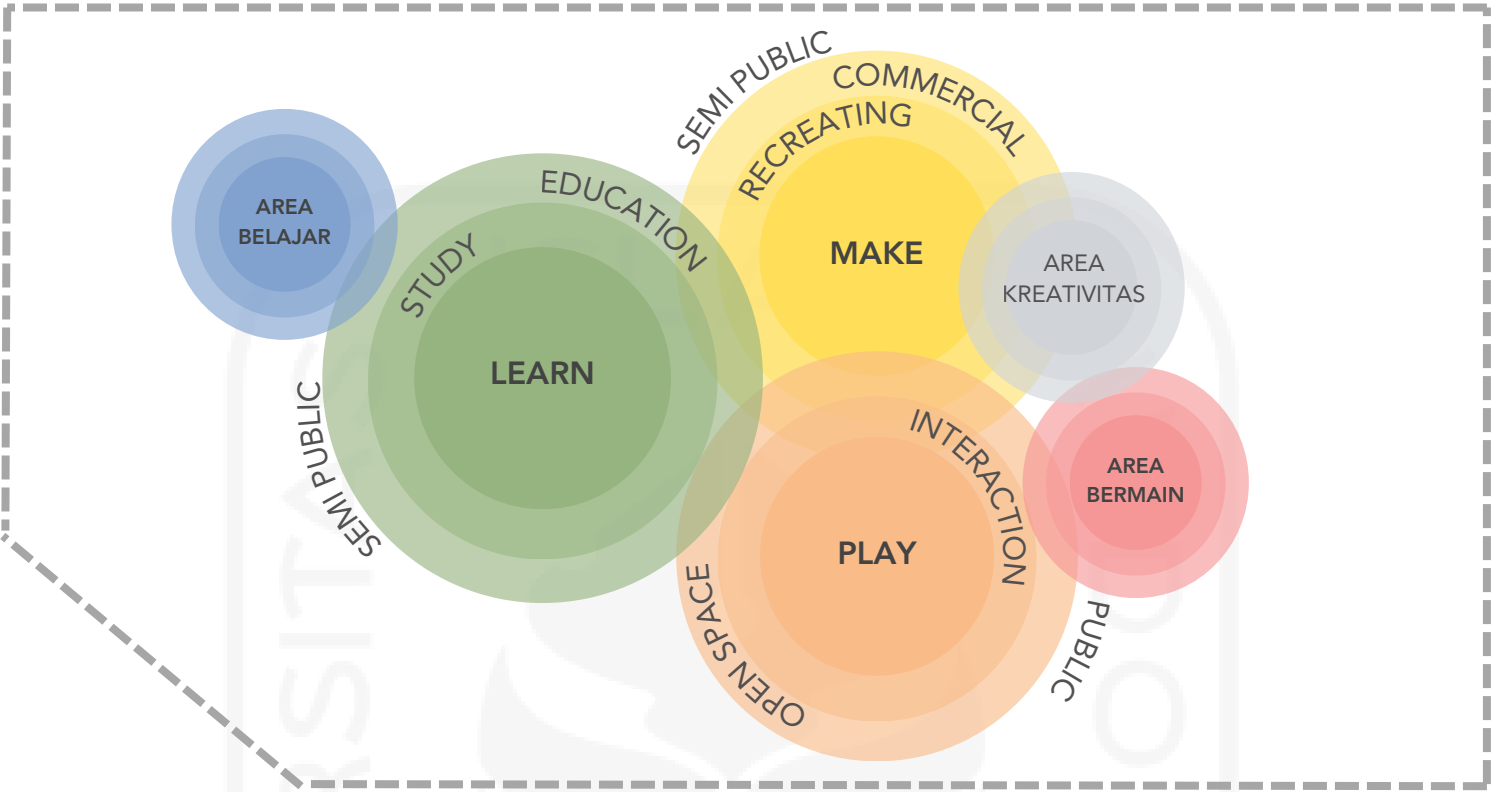
Sedangkan fungsi lainnya juga sebagai tempat bisnis sosial untuk pemberdayaan bangunan serta memberikan kegiatan ekonomi kepada anak jalanan yang akan menghasilkan sumber finansial serta hal tersebut akan mengajarkan pengaplikasian ilmu jual beli dengan pembelajaran secara tersirat.

Berikut adalah alur aktivitas pengguna;



Gambar 50: Alur Aktivitas Pengguna
Sumber: Penulis, 2024

• Analisis Zona Aktivitas



Gambar 51: Analisis Zona Aktivitas
Sumber: Penulis, 2024

• Analisis Awal Kebutuhan Ruang

Berikut adalah analisis awal kebutuhan ruang inti sesuai fungsinya yaitu untuk anak jalanan, umum, komersial;



Gambar 52: Analisis Awal Kebutuhan Ruang
Sumber: Penulis, 2024

• Kebutuhan Ruang

NO.	AKTIVITAS	PENGGUNA	RUANG YANG DIBUTUHKAN	KARAKTERISTI K KEGIATAN	PERSYARATAN RUANG
1	Belajar & Mengajar	Siswa, Guru	R. Kelas	Semi Publik, tingkat kebisingan rendah, banyak sub aktivitas, membutuhkan konsentrasi tinggi	Luas, penghawaan, pencahayaan, dan akustik yang baik
	Berkebun		Area Hidroponik		
2	Bermusik		R. Musik		
3	Kerajinan & Keterampilan		R. Crafting		
4	Membaca		R. Baca/ Perpustakaan		
5	Berkumpul	Semua Pengguna	Communal Space	Publik, tingkat kebisingan tinggi, banyak sub aktivitas	Luas, Terbuka, Mudah diakses pengguna
6	Area Bermain				
7	Rapat/Mengelola sekolah	Staff	R. Pengelola	Semi Publik, tingkat kebisingan rendah, banyak sub aktivitas, membutuhkan konsentrasi tinggi	Luas, penghawaan, pencahayaan, dan akustik yang baik
8	Ibadah/ Mengaji	Semua Pengguna, Siswa	Mushola		
9	Penyimpanan Dokumen	Pengelola	R. Arsip	Privat, banyak barang	Tertutup, Tidak semua bisa mengakses
10	Penyimpanan Barang		Storage	Privat, banyak barang	
11	Sanitasi	Semua Pengguna	Toilet/ Area Wudhu	Privat, banyak barang	
12	Jual Beli	Siswa, Pengunjung	Area Jual	Publik, dilalui banyak orang, banyak sub aktivitas	Terbuka, informatif, mudah diakses pengunjung
13	Pengumpulan dan Penjualan Barang Daur Ulang	Semua Pengguna	R. Bank Sampah		Terbuka, mudah diakses pengunjung
14	Memamerka Hasil Karya Keterampilan	Siswa	R. Display		
15	Penyuluhan/Kegiatan Serbaguna	Semua Pengguna	Auditorium	Semi Publik, tingkat kebisingan rendah, banyak sub aktivitas, membutuhkan konsentrasi tinggi	Luas, penghawaan, pencahayaan, dan akustik yang baik
			Pre-Function Area		

• Keterangan:

Area Pembinaan & Pendidikan

Area Komersial

Area Mobilitas Sosial & Pendukung

Tabel 12 : Analisis Aktivitas & Kebutuhan Ruang
Sumber : Penulis, 2024

- Pada aktivitas bagian area pembinaan dan pendidikan menjadi aktivitas utama dari dirancangnya pusat kreatif untuk anak jalanan ini sehingga kebutuhan ruang semi publik lebih banyak dan menyebabkan menambahkan levelitas lantai pada bangunan.
- Selain itu, untuk mendukung fasilitas yang dirancang dalam pusat kreatif ini, juga dibangun fasilitas kebutuhan komersial bertujuan pemenuhan ekonomi pada bangunan serta mengedukasi dan memudahkan menuntut ilmu sekaligus melanjutkan pekerjaan mereka.

3.1.8 Perhitungan Property Size

- Tabel dibawah merupakan pembagian ruang yang didasari oleh luas site terpilih yakni 915 m2. Tabel diurutkan sesuai pengelompokkan analisis awal kebutuhan ruang inti sesuai fungsinya yaitu untuk anak jalanan, umum, komersial;

SIFAT RUANG	DESAIN	JENIS RUANG	NAMA RUANG	PRESENTASE	LUASAN	SATUAN	LUASAN TOTAL	TOTAL
Publik	0,4%	Area Parkir	Parkir Motor & Sepeda	0,4%	44	m2	44	747
	1,2%	Area Komersial	Area Jual	0,2%	24	m2	108	
			Area Bank Sampah	0,2%	16	m2		
			Auditorium	0,7%	68	m2		
	2,2%	Mobilitas Sosial	R. Display	0,4%	40	m2	215	
			Area Comunnal Space	1,8%	175	m2		
Semi Publik	2,1%	Pembinaan & Pendidikan	R. Kelas	0,8%	78,6	m2	200,6	
			R. Musik	0,4%	42	m2		
			R. Crafting	0,4%	40	m2		
			Perpustakaan	0,4%	40	m2		
	1,8%	Area Pendukung	R. Pengelola	0,3%	25	m2	179,4	
			Mushola	0,4%	40	m2		
			Area Wudhu	0,01%	1,2	m2		
			R. Konseling & R. Kesehatan	0,3%	26,2	m2		
			Pre-Function Area	0,3%	26,2	m2		
			Toilet	0,3%	31,8	m2		
Privat			Gudang	0,2%	22	m2		
			R. Arsip	0,07%	7	m2		

Tabel 13 : Perhitungan Ringkas Property Size
Sumber : Penulis, 2024

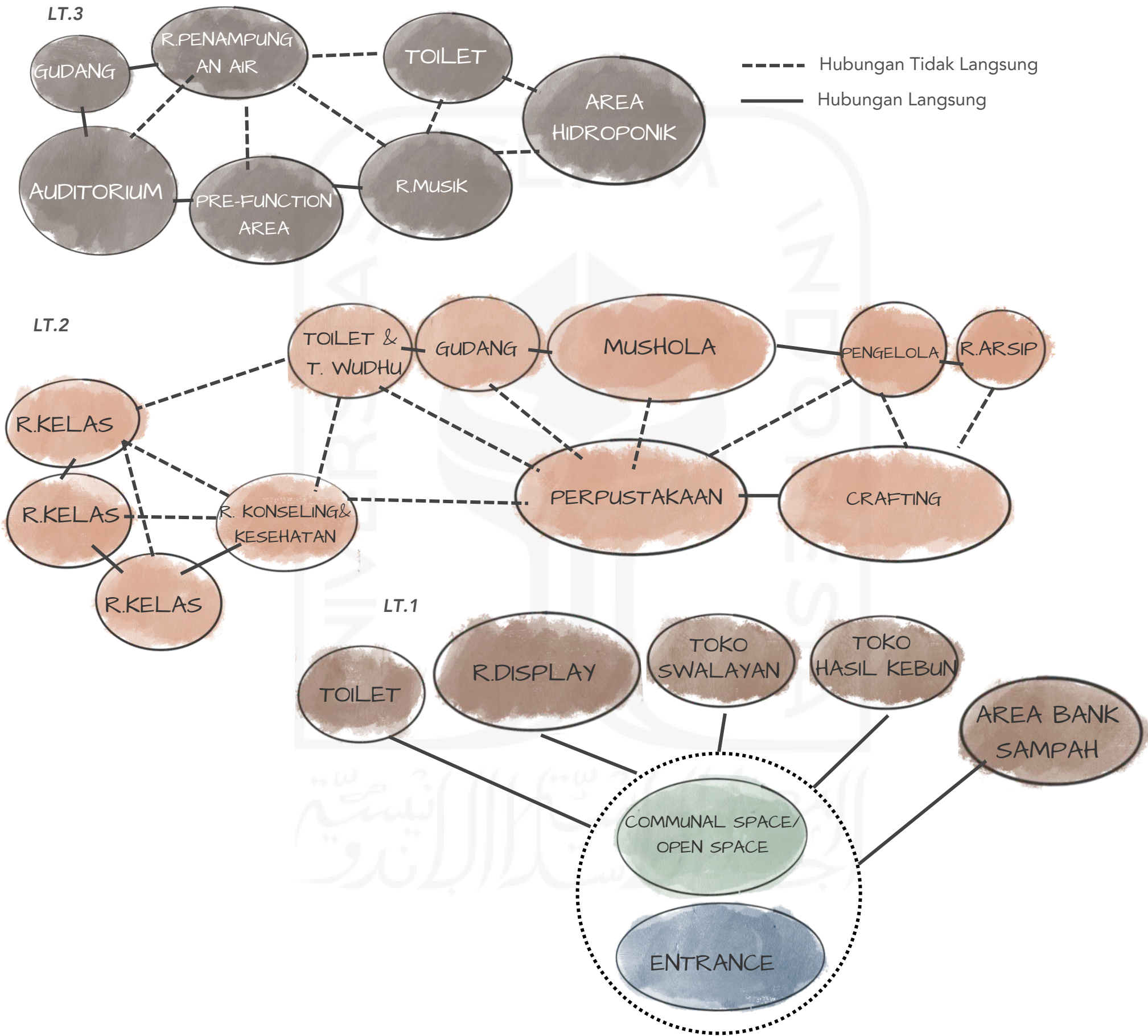
• Detail Perhitungan Property Size

									Total Site	915m2
LUASAN	SATUAN	SYARAT	STANDAR RUANG		KAPASITAS		LUASAN	%	TOTAL (m2)	SUMBER
			UKURAN	SATUAN	JUMLAH	SATUAN				
44	m2	Menyesuaikan	1500	m2	1	unit	44	0,4%	44	NAD
12	m2	Menyesuaikan	12	m2	2	unit	24	0,2%	108	Asumsi
16	m2		5,5	m2	1	unit	16	0,2%		Asumsi
68	m2		1,44	m2/org	1	unit	68	0,7%		NAD
40	m2	Menyesuaikan	1,75	m2/org	1	unit	40	0,4%	215	NAD
175	m2		-	m2	1	unit	175	1,8%		-
26,2	m2	Menyesuaikan	2	m2/org	3	unit	78,6	0,8%	200,6	PerMen
42	m2		2,8	m2/org	1	unit	42	0,4%		PBS
40	m2		2,8	m2/org	1	unit	40	0,4%		PBS
40	m2		0,8	m2/org	50	org	40	0,4%		NAD
25	m2	Menyesuaikan	2,25	m2/org	1	unit	25	0,3%	179,4	NAD
40	m2		0,72	m2/org	1	unit	40	0,4%		NAD
1,2	m2		2% T.Sholat	-	1	unit	1,2	0,01%		NAD
26,2	m2		9	m2/org	1	unit	26,2	0,3%		SR
26,2	m2		1,5	m2/org	1	unit	26,2	0,3%		NAD
5,5	m2		2,53	m2/unit	3	unit	31,8	0,3%		NAD
11	m2		15	m2	2	unit	22	0,2%		Asumsi
7	m2		7,5	m2	1	unit	7	0,07%		Asumsi

Tabel 14 : Detail Perhitungan Property Size
Sumber : Penulis, 2024

- Keterangan:
NAD : Ernest Neufert Architects Data
PBS : Pembakuan Bangunan Sekolah Dekdipbud 1994
SR : Studi Ruang

3.1.9 Hubungan Ruang



Gambar 53: Hubungan Ruang
Sumber: Penulis, 2024

FUNGSI BANGUNAN PADA RANCANGAN

Setelah melakukan analisa terhadap pengguna dan aktivitasnya pada rancangan, maka dalam penyusunan program ruang yang disesuaikan dengan pertimbangan tersebut muncul fungsi dan perannya pada bagian ruang-ruang utama sebagai berikut:

Pusat Pelatihan & Pembinaan

Adanya area pelatihan dan pembinaan untuk memberikan dasar yang kuat bagi anak jalanan untuk tumbuh dan berkembang terhadap pentingnya pendekatan holistik mereka dalam berkembang dan berintegrasi kembali ke dalam masyarakat. Serta menyalurkan bakat dari diri mereka untuk difasilitasi secara layak.

Musik

Berdasarkan kajian observasi dalam programnya pendidikannya terdapat pengajaran musik serta kebanyakan anak jalanan adalah pengamen sehingga terdapat ruang musik. Selain itu ruang ini juga sebagai menyalurkan dan mengembangkan bakat mereka

Seni/Crafting

Area ini adalah pengembangan bakat lainnya yang diambil dari pengembangan area bank sampah untuk sarana edukasi kemudian yang hasilnya akan dijual sebagai pemasukan

Pertanian/Perkebunan (Hidroponik)

Area ini dipilih karena sebagai fungsi sumber edukasi yaitu pengembangan keterampilan praktis, kesadaran lingkungan dan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif yang kemudian hasilnya akan dijual, hal lain juga mencakup optimalisasi ruang terbatas, pemberdayaan komunitas, adaptasi terhadap kondisi iklim di kota Banjarmasin.

Pendidikan

Dengan tersedianya area pendidikan akan menjadikan elemen fundamental sebagai tempat yang aman dan mendukung untuk belajar dan berkembang, fasilitas ini berperan penting dalam mengubah kehidupan anak-anak jalanan, memberikan mereka harapan dengan memastikan mereka mendapatkan kesempatan yang setara untuk belajar dan tumbuh.

Pada area ini dirancang sesuai dengan pengguna dan menarik untuk meningkatkan daya visual mereka serta memastikan kenyamanan dan keamanan

Ruang Belajar

Perpustakaan

Area ini sebagai pengembangan anak-anak untuk meningkatkan tingkat akademik mereka sesuai kebutuhan dan karakter mereka

Bisnis Sosial

Terdapat area bisnis sosial sebagai tempat tambahan keekonomian untuk pemberdayaan bangunan, selain itu hal ini dapat juga membekali anak-anak dengan keterampilan dan pengalaman yang esensial untuk masa depan mereka untuk membantu mengubah kehidupan anak jalanan menjadi lebih produktif dan mandiri.

Bank Sampah

Area ini sebagai pengumpulan dan penjualan barang daur ulang serta media edukasi yang akan diolah di area crafting

Area Pameran

Toko Swalayan & Hasil Kebun + Karya Anak

Area pameran digunakan sebagai tempat menampung dan memamerkan hasil karya anak yang diolah pada area crafting yang kemudian dapat dijual. Untuk toko swalayan akan menjual kebutuhan sehari-hari seperti makanan, minuman, dan pada toko hasil kebun menjual hasil kebun hidroponik.

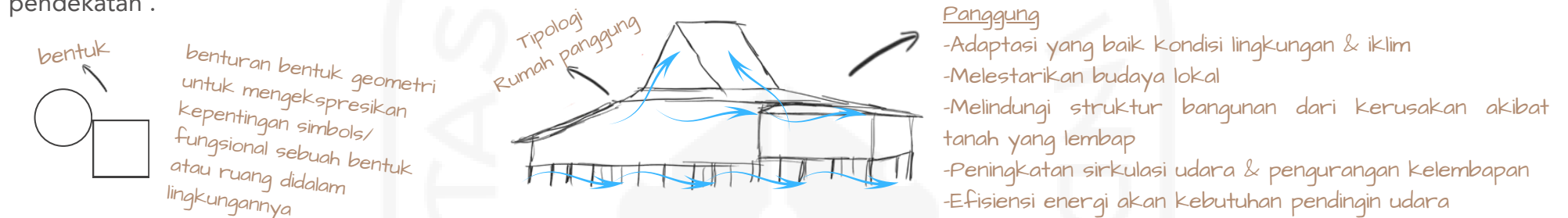
Auditorium

Area ini dapat disewakan yang dapat menampung beberapa kegiatan warga sekitar atau pengguna bangunan itu sendiri seperti; kegiatan seni budaya, pertemuan organisasi non pemerintah, pertemuan warga, pemeriksaan kesehatan rutin.

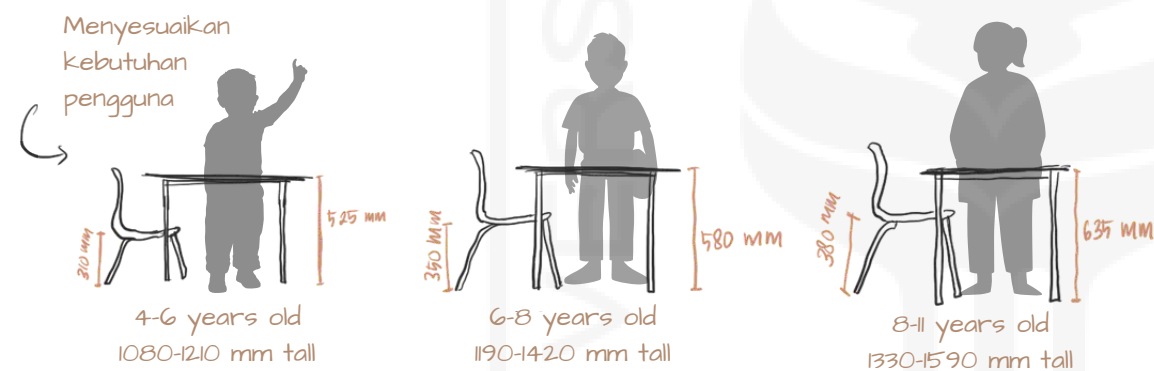
KONSEP ARSITEKTURAL

3.3.1 Konsep Utama

Konsep utama pada perancangan ini adalah penyesuaian perancangan pada tipologi sekitar yang masih terjaga, seperti dari keadaan arsitektur, kebudayaannya serta keseniannya, sehingga harapannya perancangan ini dapat memudahkan antara komunikasi terhadap bangunan dan lingkungan sekitar (diterimanya fungsi bangunan dan desain diterima oleh masyarakat sekitar). Karena pada perancangan ini menggunakan pendekatan ramah anak maka menjadi konsen utama bahwa semua yang direncanakan pada rancangan ini menyesuaikan antropometri, kenyamanan, keamanan, kebutuhan penggunaanya serta menyesuaikan panduan penataan berdasarkan pendekatan .



Gambar 54 : Konsep Berdasarkan Benturan Bentuk Geometri & Tipologi Site
Sumber: Penulis, 2024

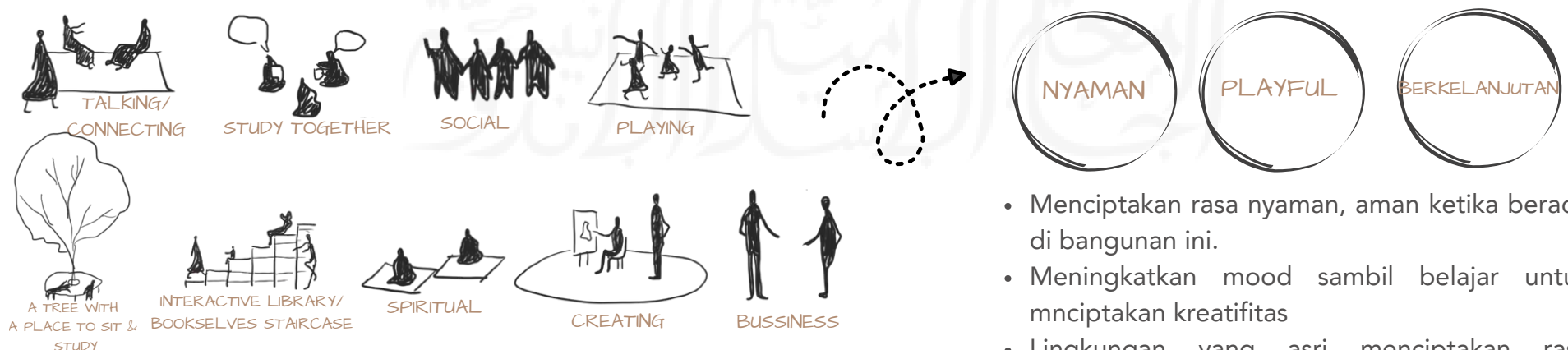


Gambar 55 : Furniture Size Guide
Sumber: Office Line, Australia 2020 (diolah penulis, 2024)



Gambar 56 : Jenis Furniture Ramah Anak dan Pemilihan Warna
Sumber: How We Montessori & Alibaba, Australia, 2018 (diolah penulis, 2024)

Rancangan tata ruang luar ataupun dalam harus memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi penggunaanya agar pengguna lebih produktif. Penentuan dimensi serta bentuk dari perabot disesuaikan agar menciptakan desain yang ramah dan ergonomis. Hal tersebut juga akan tercapainya prinsip pendekatan ramah anak. Konsep perabot yang ergonomis dan ringan akan menciptakan suasana yang baru jika mengalami perubahan, serta pemilihan warna yang tepat akan mempengaruhi perilaku penggunaanya.



Gambar 57 : Aktivitas dan Kebutuhan Pada Perancangan
Sumber: Penulis, 2024

- Menciptakan rasa nyaman, aman ketika berada di bangunan ini.
- Meningkatkan mood sambil belajar untuk menciptakan kreatifitas
- Lingkungan yang asri menciptakan rasa ketenangan

3.3.2 Konsep Selubung Bangunan

Pada perancangan ini akan menggunakan penghawaan alami sehingga penggunaan selubung yang akan digunakan menjadi pertimbangan agar mereduksi panas dengan baik dan penghawaan yang akan dialirkan tersirkulasi dengan baik, selain itu penggunaannya mungkin akan menambah nilai estetika serta dan menyesuaikan lingkungan sekitar



Gambar 58 : Rotating Window
Sumber: Pinterest.com (diolah penulis, 2024)

Penggunaan rotating window pada beberapa bagian bukaan untuk memaksimalkan sirkulasi udara dalam bangunan, pemilihan rotating window juga karena memberikan fleksibilitas, fungsionalitas yang tinggi, menambah nilai estetika serta meningkatkan keamanan dengan memungkinkan jendela dibuka tanpa memungkinkan akses mudah dari luar.



Gambar 59 : Ornamen Khas Banjar
Sumber: Google.com (diolah penulis, 2024)

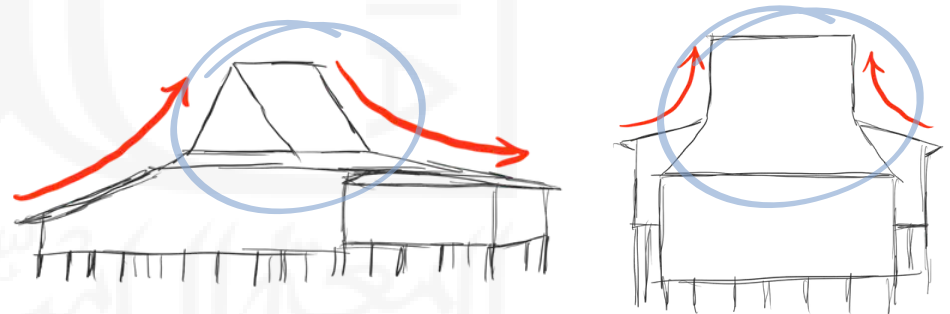
Penggunaan ornamen khas banjar pada selubung bangunan di bagian fasad yaitu dahi lalongkang (lalungkang), yaitu ventilasi pada bukaan yang terdapat di rumah tradisional suku banjar. Ornamen ini merupakan ornamen ukiran tumbuhan atau geometris sebagai konsep budaya dan wujud transformasinya berdasar lingkungan. Dalam masyarakat banjar sendiri unsur-unsur flora digunakan dalam konsep berarsitektur didasarkan pada keyakinan sifat dan manfaat tanaman tersebut dalam membantu masyarakat menghadapi berbagai masalah yang timbul.

Penggunaan unsur flora yang diyakini memiliki khasiat menangkal berbagai gangguan dan memberi rasa kepercayaan diri. Penggunaan ornamen tersebut diharapkan sebagai bagian pembentuk budaya akan penyesuaian dengan lingkungan sekitar serta secara sosial hal tersebut diyakini juga untuk membangun karakter.



Gambar 60 : Anyaman Purun Motif Mata Punai
Sumber: Google.com (diolah penulis, 2024)

Anyaman bermotif mata punai adalah salah satu motif tradisional dalam kerajinan anyaman yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia, termasuk Kalimantan. Motif ini memiliki bentuk yang terinspirasi dari mata burung punai, yang melambangkan ketajaman, penglihatan yang baik, dan juga merepresentasikan keindahan alam dan keselarasan dengan lingkungan sekitar. Penggunaan motif ini pada perancangan diharapkan menciptakan desain yang tidak hanya indah secara visual, tetapi juga kaya akan makna dan nilai budaya, serta mampu memberikan suasana yang harmonis dan inspiratif bagi penghuninya.



Gambar 61 : Atap Melandai Kedepan
Sumber: Penulis, 2024

Bentuk atap akan menggunakan gaya arsitektur tradisional khas banjarmasin yaitu bubungan tinggi, penggunaan atap sindang langit yaitu atap yang melandai kedepan, hal tersebut memiliki fungsi yang sangat praktis dan estetis, namun fungsi utamanya yaitu meliputi perlindungan dari hujan dan matahari mengingat perancangan bangunan yang menghadap ke arah barat, serta, peningkatan sirkulasi udara dan ventilasi.

3.3.3 Konsep Material

Material utama pada perancangan ini menggunakan meterial alami yaitu kayu. Hal ini dikarenakan site atau lokasi yang berada di daerah Banjarmasin yang akan memiliki banyak keuntungan, baik dari segi ketersediaan dan keberlanjutan, adaptasi terhadap iklim dan lingkungan, pelestarian warisan budaya, fleksibilitas konstruksi, hingga dampak ekologis yang lebih rendah. Kayu memberikan nilai-nilai estetika sangat sesuai dengan kondisi dan kebutuhan lokal. Kayu memiliki sifat isolasi termal yang baik, membantu menjaga suhu dalam ruangan tetap sejuk di cuaca panas dan hangat di cuaca dingin mengingat bangunan tersebut menggunakan penghawaan alami. Beberapa jenis kayu yang digunakan pada perancangan yaitu;



Gambar 62 : Material Kayu Ulin
Sumber: Google.com (diolah penulis, 2024)

Kayu Ulin, kayu ini sangat tahan lama dan membutuhkan perawatan yang minim. Digunakan pada lantai.



Gambar 63 : Material Kayu Meranti & Kayu Bengkirai
Sumber: Google.com (diolah penulis, 2024)

Kayu bengkirai, material yang sangat baik untuk konstruksi bangunan karena kekuatan dan daya tahannya yang tinggi terhadap serangan hama, jamur, dan cuaca. Kayu meranti, digunakan pada dinding karena kekuatan dan estetika sangatlah baik.

3.3.4 Konsep Lanskap

Konsep lanskap menggunakan jenis-jenis vegetasi lokal yang terdapat pada daerah sekitar site. Peletakkan vegetasi pada bangunan untuk memberikan suasana yang lebih sejuk, penambah estetika, serta meredam kebisingan dari luar. Beberapa vegetasi yang digunakan berasal dari eksisting dan penambahan dengan beberapa alasan seperti yang mudah perawatannya dan harga terjangkau. Berikut jenis vegetasi yang dipilih dan alasannya:



Pohon eksisting yang dipertahankan dengan fungsi sebagai peneduh



Digunakan sebagai penghias, dipilih karena tahan dalam keadaan outdoor



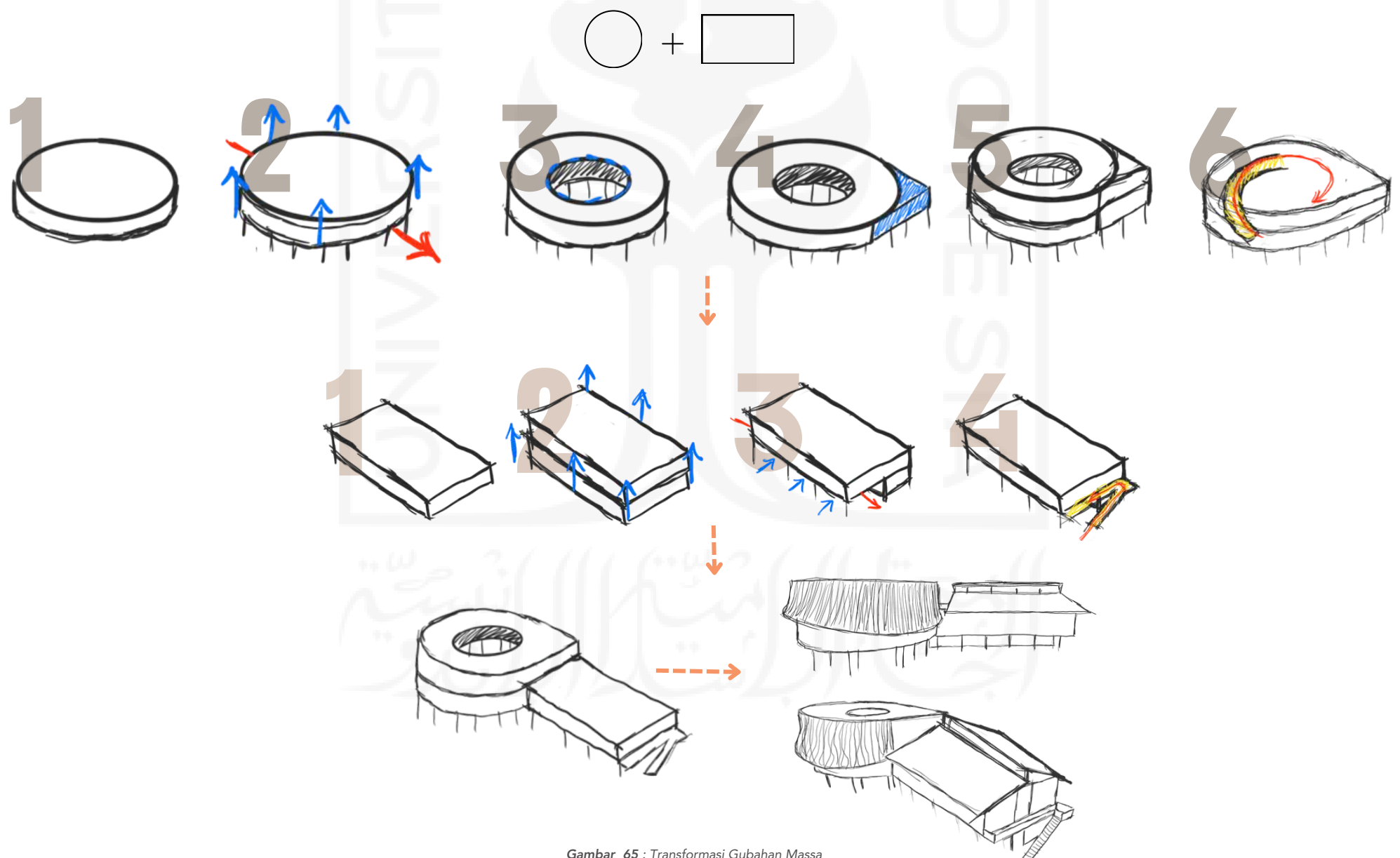
Ditempatkan pada area pot tanaman berfungsi sebagai penghias. Dipilih karena perawatannya yang mudah

Gambar 64 : Konsep Lanskap
Sumber: Google.com (diolah penulis, 2024)

RESPON KONSEP PERANCANGAN & TAPAK

3.4.1 Transformasi Gubahan Massa

Bentuknya menggunakan gaya arsitektur tradisional khas Banjarmasin yaitu rumah panggung, hal tersebut memiliki fungsi yang sangat estetik, namun fungsi utamanya yaitu memungkinkan sirkulasi udara yang baik, adaptasi terhadap lingkungan, menghormati dan melestarikan budaya lokal. Kemudian bentuk dasar sebagai modernisasi dari bangunan, menggunakan gabungan dari bentuk geometri persegi dan lingkaran hal tersebut untuk menciptakan lingkungan yang fungsional dan estetik, tetapi juga mendukung perkembangan holistik penggunaannya yaitu rata-rata anak-anak serta memberikan rasa aman, nyaman dan diterima di lingkungan sekitar. Dari keselarasan antara bangunan, penggunaannya, dan lingkungan sekitar diharapkan dapat tercapai dengan menggunakan gaya arsitektur ini. Gaya dan bentuk tersebut akan menciptakan sirkulasi yang memberikan pengalaman dan membuat penggunaannya untuk explore. Kemudian dari penempatan bukaan dan selubung yang tepat akan mengalirkan aliran visibilitas langit, cahaya, dan alam. Bentukkan tersebut juga serta merta menyesuaikan aksesibilitas, keamanan, fleksibilitas, fungsi kebutuhan penggunaannya yang berdasar pada panduan penataan pendekatan. Berikut adalah transformasi bentuknya:



Gambar 65 : Transformasi Gubahan Massa
Sumber: Penulis, 2024

3.4.2 Final Zoning & Tata Ruang

LEGENDA

- 1

Area Bermain
- 2

Area Bermain
- 3

Communal Space
- 4

Area Bank Sampah
- 5

Toko Hasil Kebun
- 6

Toko Swalayan
- 7

R.Display
- 8

Toilet
- 9

R.Crafting
- 10

Perpustakaan
- 11

R.Konseling & Kesehatan
- 12

R.Kelas
- 13

R.Kelas
- 14

R.Kelas
- 15

Toilet& Gudang
- 16

Mushola
- 17

R.Pengelola
- 18

R.Arsip
- 19

R.Musik
- 20

Pre-Function Area
- 21

Auditorium
- 22

Gudang
- 23

Penyimpanan Air
- 24

Toilet
- 25

Area Hidroponik

- Public Area
(Economic Area)
- Semi public
(Education Area)
- Semi public (Economic
Area,& Education Area)



Pada tujuan utamanya adalah merancang sebuah fasilitas pembinaan anak jalanan, akan tetapi edukasi yang disertakan dengan praktek langsung akan efektif apabila didukung oleh fungsi-fungsi lain, Maka dari itu hasil akhir rancangan berupa gabungan fungsi yang berbeda-beda, dapat dilihat dari poin-poin yang ditunjukkan pada site disamping

Gambar 66 : Final Zoning
Sumber: Penulis, 2024

BUSINESS MODEL CANVAS(BMC)

KERJASAMA (KEY PARTNERSHIP)	SDM/MITRA KERJA (KEY RESOURCES)	PROPORSI NILAI KONSUMEN (VALUE PROPOSITIONS)	HUBUNGAN KONSUMEN (COSTUMER RELATIONSHIP)	TARGET PASAR (COSTUMER SEGMENT)
1. Dinas Sosial Kota Banjarmasin 2. LSM 3. Komunitas lokal dan tokoh masyarakat 4. Relawan dan organisasi sosial	1. Lokasi dan bangunan fasilitas 2. Tenaga pengajar dan pembimbing 3. Materi pendidikan dan pelatihan 4. Peralatan dan perlengkapan pembelajaran 5. Dana operasional dan pendanaan KEGIATAN UTAMA (KEY ACTIVITIES) 1. Pendidikan dan pelatihan 2. Konseling dan bimbingan 3. Pengembangan keterampilan hidup	1. Memberikan pendidikan yang layak dan berkualitas bagi anak jalanan 2. Mengembangkan keterampilan hidup dan keterampilan kerja 3. Menyediakan lingkungan yang aman dan mendukung perkembangan anak 4. Meningkatkan kesejahteraan mental dan emosional anak	1. Pembimbingan dan bimbingan berkelanjutan 2. Sesi konseling dan support group 3. Feedback dari anak-anak dan keluarga SALURAN DISTRIBUSI (CHANNEL) 1. Melalui lembaga sosial dan komunitas 2. Kerjasama dengan sekolah 3. Pameran, acara, dan kampanye social 4. Kemitraan dengan pemerintah	1. Anak jalanan di Kota Banjarmasin 2. Masyarakat umum yang peduli terhadap isu social 3. Relawan dan tenaga sosial
STRUKTUR BIAYA (COST STRUCTURES)			SUMBER PENDAPATAN (REVENUE STREAMS)	
1. Biaya pembangunan dan perawatan fasilitas 2. Biaya operasional program dan kegiatan 3. Pengadaan kebutuhan dasar dan logistic 4. Gaji dan honorarium tenaga pengajar dan pembimbing			1. Donasi dari individu dan organisasi 2. Bantuan dari pemerintah 3. Penggalangan dana dan kampanye sosial 4. Lelang karya seni dan produk hasil pelatihan anak	

Tabel 15 : Bussines Model Canvas
Sumber: Penulis, 2024

Konsep kelayakan bisnis adalah upaya untuk menentukan dan mengidentifikasi target atau tujuan tertentu, serta mengatasi masalah dan peluang bisnis. Ini penting untuk diperhitungkan agar bisnis dapat membuat keputusan yang tepat dengan sasaran yang jelas. Perencanaan ini dilakukan sejak awal untuk menghindari dan mengurangi potensi kerugian saat bisnis berjalan.

Pada rancangan ini, fasilitas pembinaan anak jalanan ini diterapkan metode BMC atau *Bussiness Model Canvas*.

BMC sendiri merupakan sebuah strategi manajemen yang dibutuhkan untuk mengidentifikasi konsep bisnis yang akan dilakukan dengan membuat target dari 9 hal yang mendasar, yakni :

- Key Partners
- Key Activities
- Key Resources
- Value Proportions
- Customer Relationships
- Channels
- Customer Segments
- Cost Structure
- Revenue Stream

RENCANA ANGGARAN BIAYA

3.6.1 RAB Arsitektural

NO.	ITEM PEKERJAAN	VOLUME		HARGA SATUAN (Rp)		JUMLAH (Rp)
(1)	(2)	(3)		(4)		(3)x(4)
Pekerjaan Arsitektur Lantai 1						
1	PekerjaanDinding					
	a.Pekerjaan Dinding Kayu	2,23	m²	Rp 515.000,00	Rp	1.148.450,00
	b. Pekerjaan Batu Bata Indo	1,74	m²	Rp 358.000,00	Rp	622.920,00
2	Pekerjaan Lantai					
	a. Lantai Keramik (20x20)	10,5	m²	Rp 337.000,00	Rp	3.538.500,00
	b. Lantai Keramik (50x50)	80	m²	Rp 412.000,00	Rp	32.960.000,00
	b. Paving Block	309	m²	Rp 264.000,00	Rp	81.576.000,00
	c. Grass Block	132	m²	Rp 301.500,00	Rp	39.798.000,00
3	Pekerjaan Pintu dan Jendela Lantai 1					
	a. Pintu	7	Unit	Rp 1.200.000,00	Rp	8.400.000,00
	b.Jendela	15	Unit	Rp 1.200.000,00	Rp	18.000.000,00
5	Pekerjaan Sanitair Lantai 1					
	a. Closet duduk standar	2	Unit	Rp 3.300.000,00	Rp	6.600.000,00
	b. Wastafel	2	Unit	Rp 2.200.000,00	Rp	4.400.000,00
	c. Urinoir	3	Unit	Rp 2.800.000,00	Rp	8.400.000,00
6	Pekerjaan Lain-lain					
	a. Kolam	130	m²	Rp 2.000.000,00	Rp	260.000.000,00
Total Harga Lantai 1					Rp	218.331.934,47

Pekerjaan Arsitektur Lantai 2						
1	PekerjaanDinding					
	a.Pekerjaan Dinding Kayu	3,36	m²	Rp 515.000,00	Rp	1.730.400,00
	b. Pekerjaan Batu Bata Indo	1,74	m²	Rp 358.000,00	Rp	622.920,00
	c. Pekerjaan Dinding Curtain Wall	85,1	m²	Rp 1.500.000,00	Rp	127.650.000,00
2	Pekerjaan Lantai					
	a. Lantai Keramik (20x20)	10,5	m²	Rp 337.000,00	Rp	3.538.500,00
	b. Lantai Kayu	414	m²	Rp 800.000,00	Rp	331.200.000,00
4	Pekerjaan Pintu dan Jendela Lantai 2					
	a. Pintu Biasa	7	Unit	Rp 1.618.318,00	Rp	11.328.226,00
	b. Rotating Door	18	Unit	Rp 3.000.000,00	Rp	54.000.000,00
	c. Rotating Window	40	Unit	Rp 2.800.000,00	Rp	112.000.000,00
	d. Jendela Biasa	32	Unit	Rp 1.200.000,00	Rp	38.400.000,00
5	Pekerjaan Sanitair Lantai 1					
	a. Closet duduk standar	2	Unit	Rp 3.300.000,00	Rp	6.600.000,00
	c. Kran Wudhu	6	Unit	Rp 200.000,00	Rp	1.200.000,00
6	Pekerjaan Lain-lain					
	a. Fasad hollow aluminium	170,2	m²	Rp 700.000,00	Rp	119.140.000,00
Total Harga Lantai 2					Rp	703.898.983,70

Tabel 16 : RAB Arsitektural LT.1 & LT.2
Sumber: Penulis, 2024

Pekerjaan Arsitektur Lantai 3						
1	Pekerjaan Dinding					
	a. Pekerjaan Dinding Kayu	3,36	m ²	Rp	515.000,00	Rp 1.730.400,00
	b. Pekerjaan Batu Bata Indo	1,74	m ²	Rp	358.000,00	Rp 622.920,00
	c. Pekerjaan Dinding Curtain Wall	85,1	m ²	Rp	1.500.000,00	Rp 127.650.000,00
2	Pekerjaan Lantai					
	a. Lantai Keramik (20x20)	10,5	m ²	Rp	337.000,00	Rp 3.538.500,00
	b. Lantai Kayu	425	m ²	Rp	800.000,00	Rp 340.000.000,00
4	Pekerjaan Pintu dan Jendela Lantai 2					
	a. Pintu Biasa	7	Unit	Rp	1.618.318,00	Rp 11.328.226,00
	b. Rotating Door	3	Unit	Rp	3.000.000,00	
	c. Skylight	4	Unit	Rp	3.500.000,00	Rp 14.000.000,00
5	Pekerjaan Sanitair Lantai 1					
	a. Closet duduk standar	2	Unit	Rp	3.300.000,00	Rp 6.600.000,00
	b. Wastafel	2	Unit	Rp	2.200.000,00	Rp 4.400.000,00
	c. Urinoir	3	Unit	Rp	2.800.000,00	Rp 8.400.000,00
6	Pekerjaan Lain-lain					
Total Harga Lantai 2						Rp 538.198.910,70

Pekerjaan Arsitektur Atap						
1	Pekerjaan Penutup dan Rangka Atap					
	a. Atap Aspal	298	m ²	Rp	550.000,00	Rp 163.900.000,00
	2. Atap Bondek	242	m ²	Rp	700.000,00	Rp 169.400.000,00
Total Harga Atap						Rp 333.300.000,00
Total Harga (Lantai 1, Lantai 2, Lantai 3, Atap)						Rp 1.793.729.828,87

Tabel 17 : RAB Arsitektural LT.3
Sumber: Penulis, 2024

• Rekap RAB

NO.	ITEM PEKERJAAN	PERSENTASE (%)	HARGA (RP)
1	PEKERJAAN PERSIAPAN	3%	Rp 303.300
2	PEKERJAAN ARSITEKTUR	35%	Rp 3.538.500
3	PEKERJAAN STRUKTUR	25%	Rp 2.527.500
4	PEKERJAAN M-E-P	27%	Rp 2.729.700
5	PEKERJAAN LANSEKAP	10%	Rp 1.011.000
TOTAL		100%	Rp 10.110.000
PPN		10%	Rp 1.011.000
TOTAL + PPN			Rp 11.121.000
TOTAL PER LUASS BANGUNAN		1010 m2	Rp 11.011

Tabel 18 : Rekap RAB Arsitektural
Sumber: Penulis, 2024

3.6.2 BEP

Biaya Investasi					
KEBUTUHAN	HARGA				
Pekerjaan Persiapan	Rp	303.300,00			
Pekerjaan Struktur	Rp	2.527.500,00			
Pekerjaan Arsitektur	Rp	3.538.500,00			
Pekerjaan Lansekap	Rp	1.011.000,00			
Pekerjaan Infrastruktur	Rp	2.729.700,00			
Total		Rp	10.110.000,00		

Biaya Operasional/bulan					
KEBUTUHAN	JUMLAH	SATUAN	HARGA	BIAYA TOTAL	
Maintenance Bangunan	12	bln	Rp 300.000,00	Rp	3.600.000,00
Pemasaran	12	bln	Rp 1.000.000,00	Rp	12.000.000,00
Listrik	12	bln	Rp 500.000,00	Rp	6.000.000,00
Air	12	bln	Rp 500.000,00	Rp	6.000.000,00
Pengelola + Karyawan	10	org/bln	Rp 1.000.000,00	Rp	10.000.000,00
Total				Rp	37.600.000,00

Pendapatan/bulan					
KEBUTUHAN	JUMLAH	Volume/Bulan (Hasil)	SATUAN	HARGA	BIAYA TOTAL
Komersial					
Hasil Jual Perkebunan Pertanian					
Selada	300	60	kg	Rp30.000,00	Rp1.800.000,00
Tomat	40	40 (per 2 bulan)	kg	Rp30.000,00	Rp1.200.000,00
Bayam	300	60	kg	Rp20.000,00	Rp1.200.000,00
Cabai Rawit	60	15 (per 2 bulan)	kg	Rp70.000,00	Rp1.050.000,00
Sawi Hijau	300	60	kg	Rp25.000,00	Rp1.500.000,00
Hasil Jual dari Toko Swalayan					
Penjualan Barang		30.000.000	rupiah		Rp30.000.000,00
Hasil Jual Karya Anak					
Barang Bekas (Kerajinan Tangan)		100	unit	Rp50.000,00	Rp5.000.000,00
Sewa Tempat Auditorium					
Kegiatan Warga/Komunitas/Non Pemerintah		5	kali	Rp500.000,00	Rp2.500.000,00
Total/bulan					Rp44.250.000,00
Total/tahun					Rp531.000.000,00

Analisis Investasi/tahun					
KEBUTUHAN	JUMLAH	SATUAN	HARGA	BIAYA TOTAL	
Biaya Investasi				Rp	10.110.000,00
Biaya Operasional		/bulan	Rp 3.133.333,33	Rp	37.600.000,00
Pendapatan		/bulan	Rp44.250.000,00	Rp	531.000.000,00
Pajak	10%			Rp	53.100.000,00
Pendapatan Bersih		Pendapatan-Operasional		Rp	493.400.000,00

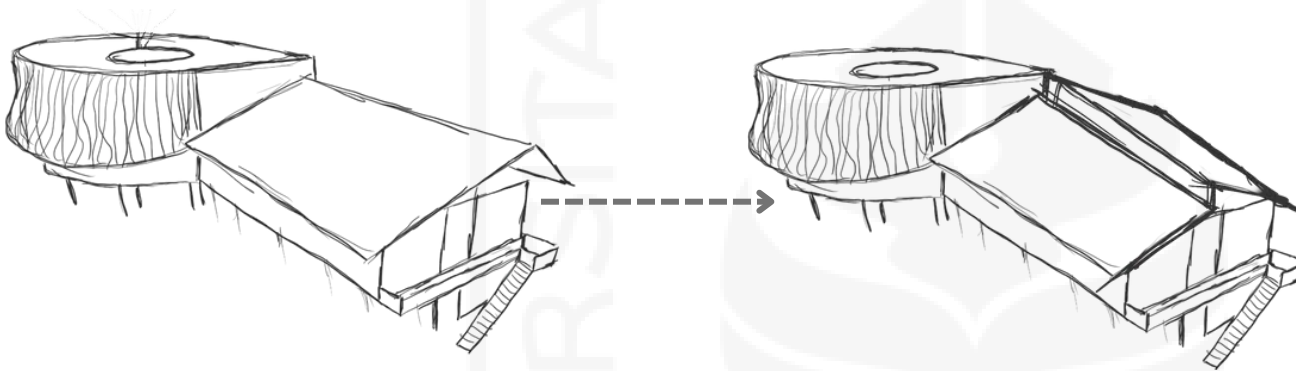
Tabel 19 : BEP
Sumber: Penulis, 2024

3.7 Evaluasi Komprehensif

Respon Rancangan

- Belum adanya kurikulum di dalam program pada perancangan bangunan ini, maka dari itu dibuatkan kurikulum untuk mengelola dan menjalankan program pengajaran yang bertujuan untuk memastikan setiap aktivitas pendidikan berjalan lancar dan terstruktur dengan baik. Kurikulum tersebut mencakup pengelolaan terhadap peserta didik baru dan peserta didik yang gagal serta tindak lanjutnya dalam rentang waktu tiga bulan. **(Hal 46-47)**
- Melampirkan terkait data spesifik (pria & wanita) jumlah anak jalanan pertahunnya yang ada pada yayasan yang dikaji. **(Hal 19)**
- Penjelasan terkait tantangan, kriteria, kemudian design guideline untuk membuat konsep desain. **(Hal 08)**

Rancangan Awal



- Perubahan bentuk atap untuk memaksimalkan penghawaan dan pencahayaan yang berefek pada fungsi ruang

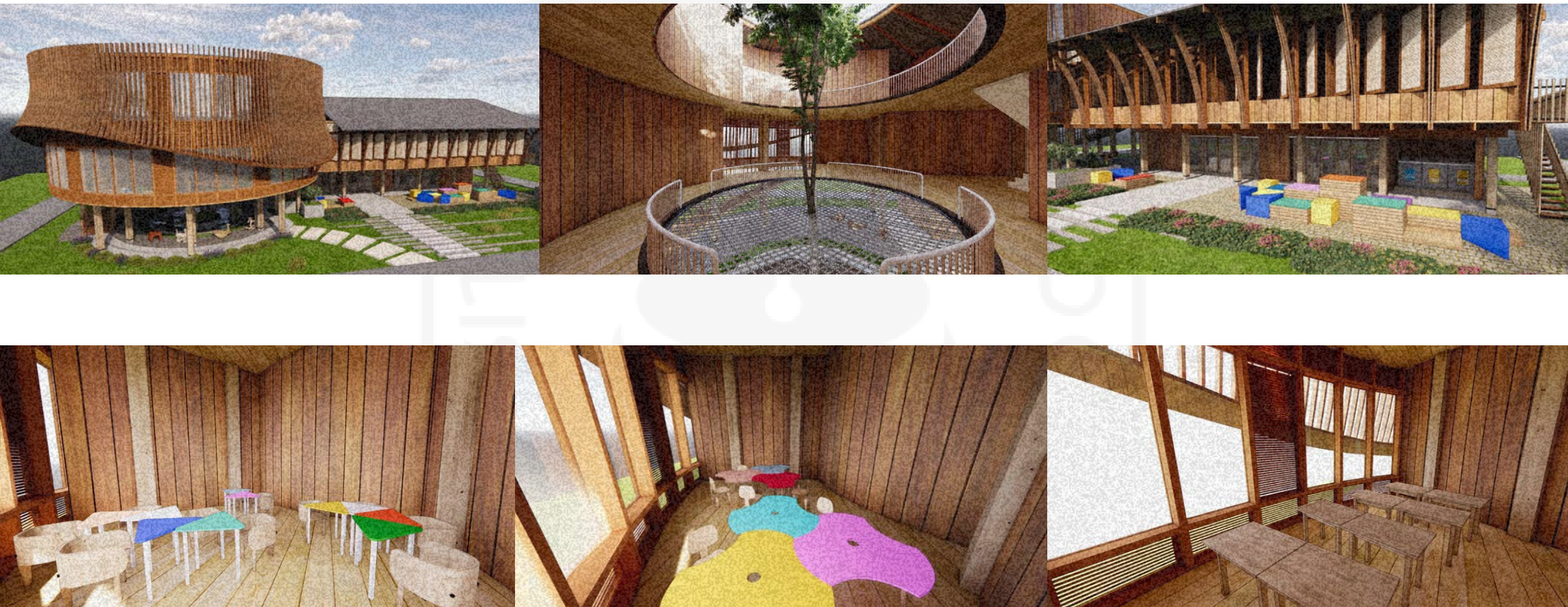
Hasil Rancangan Tahap Komprehensif

- Terdapat beberapa persamaan fungsi ruang namun ada juga penambahan atau berganti kebutuhan ruang dari perancangan awal. Perubahan layouting ruang untuk akses yang lebih mudah dijangkau, ruang les yang dihilangkan, area atap menjadi area hidroponik. untuk perbedaan lainnya dapat dilihat pada gambar dibawah;



Gambar 67 : Zoning Awal & Final Zoning
Sumber: Penulis, 2024

- Dalam penyelesaian arsitektur penerapan ramah anak pada perancangan awal belum banyak terlihat pada desain seperti tata ruang, interior, eksterior, dan suasana.



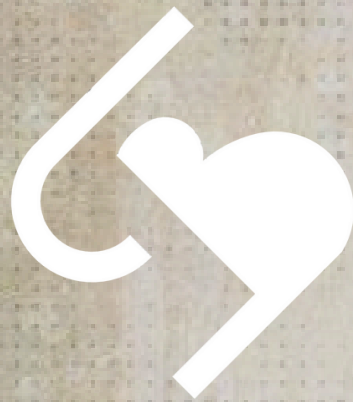
Gambar 68 : Eksterior & Interior Perancangan Awal
Sumber: Penulis, 2024

Dari tahap evaluasi komprehensif beberapa poin harus ditambahkan dan perlu dikaji ulang:

- Tantangan desain, Kriteria, Design Guideline, Konsep
- Mengkaji kurikulum untuk mengelola dan menjalankan program pada bangunan
- Data terkait anak jalanan
- Penerapan konsep ramah anak
- Program ruang



HASIL RANCANGAN DAN
PEMBUKTIANNYA



Sasangga Barakat

Perancangan ini bertujuan untuk menjadi wadah bagi anak-anak jalanan dengan menggabungkan beberapa fungsi yaitu sebagai tempat mendapatkan edukasi dan mendapatkan pencaharian tambahan bagi penggunanya.

Diberi nama "Sasangga Barakat" yang dalam bahasa banjar berarti penyangga dan berkah, dengan harapan bangunan tersebut memeberikan kesempatan kelayakan hidup seperti anak-anak umumnya untuk membantu memperbaiki kualitas hidup dan sosial bermasyarakat serta menjadi berkah bagi masa depan anak-anak.



HASIL RANCANGAN GUBAHAN

SITUASI

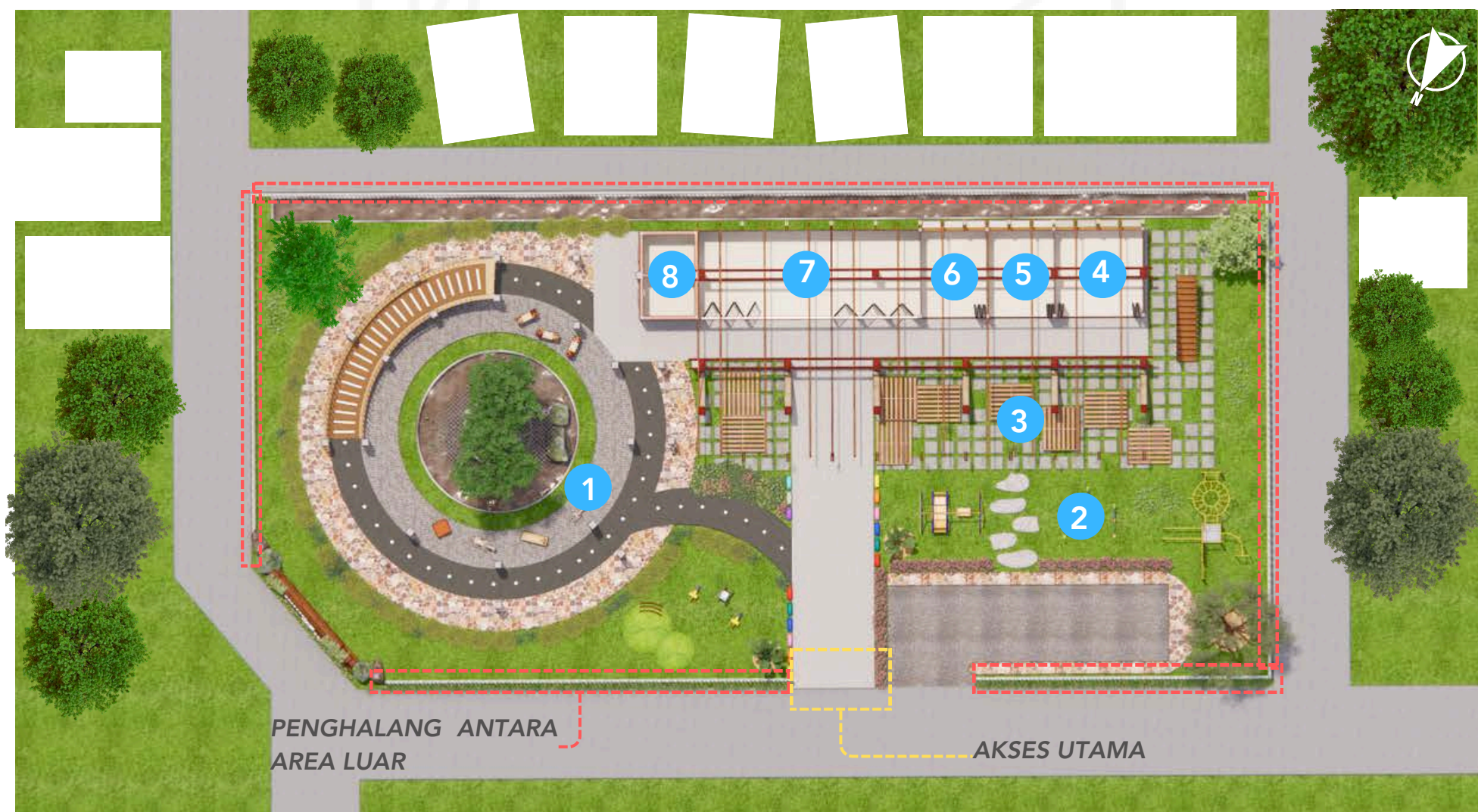
Orientasi bangunan diletakkan sesuai dengan kemudahan pergerakan sirkulasi, dalam hal ini orientasi bangunan dalam perancangan menghadap ke arah barat laut sehingga akses utama yang dipilih juga berada pada sisi barat laut, selain memudahkan penggunaanya untuk akses masuk dan akses keluar pertimbangan ukuran lebar jalan yang dipilih juga mempengaruhi akses, maka dari itu pada sisi barat tersebut dipilih karena ukuran lebar jalan lebih luas dan strategis menjadi akses utama. Selain itu alasan lainnya juga karena untuk memaksimalkan sirkulasi penghawaan yang arah anginnya dominan dari tenggara ke barat laut, karena bangunan tersebut menggunakan penghawaan alami .

Gambar 69 : Situasi
Sumber: Penulis, 2024

SITEPLAN

Rancangan ini memiliki 2 sifat fungsi yaitu publik dan semi publik. Untuk bagian publik terletak pada bagian lantai dasar, karena memiliki intensitas aktivitas yang tinggi yaitu seperti area komersial area bermain, hal tersebut juga menjadikan pertimbangan tingkat kemudahan akses bagi masyarakat umum serta tidak mengganggu fungsi ruang lainnya yang bersifat semi publik. Dapat dilihat dari poin-poin ruang yang sudah disebutkan.

Kemudian pada rancangan ini untuk memberikan sirkulasi yang baik dan aman bagi anak-anak dilakukanlah pengendalian akses dari dalam keluar atau sebaliknya dengan memberikan penghalang antara area luar serta meletakkan massa yang cukup berjarak dari area luar.



Keterangan :

- 1

Area Bermain
- 2

Area Bermain
- 3

Communal Space
- 4

Area Bank Sampah
- 5

Toko Hasil Kebun
- 6

Toko Swalayan
- 7

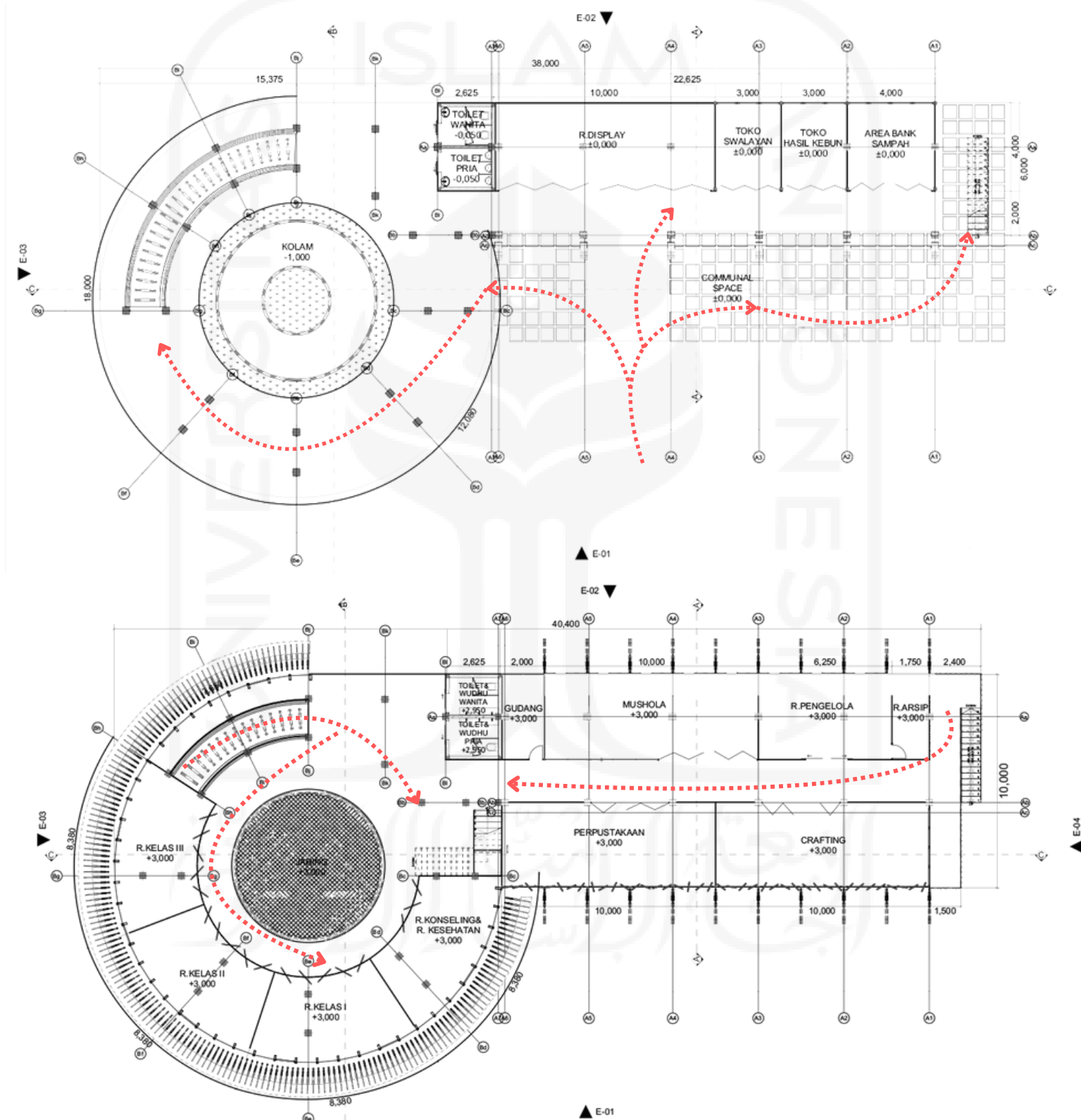
R.Display
- 8

Toilet

Gambar 70 : Siteplan
Sumber: Penulis, 2024

DENAH

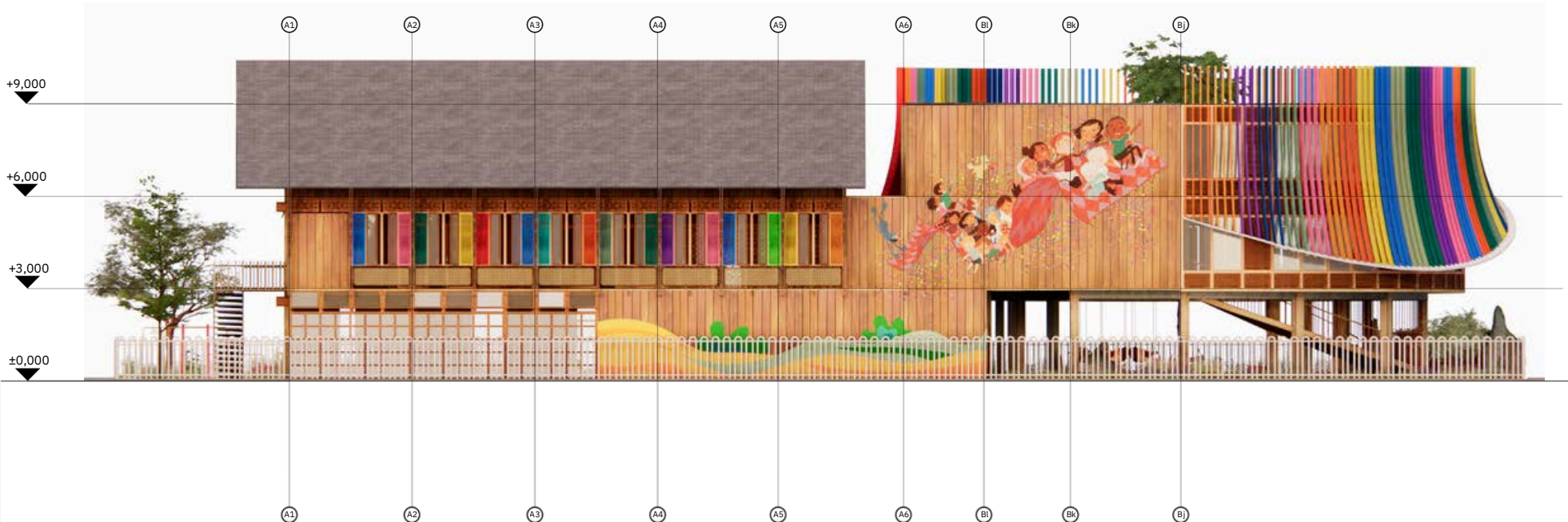
Akses masuk pada area bangunan ini hanya terdapat satu akan tetapi untuk akses untuk ke lantai 2 diberikan 2 akses masuk yaitu pada sisi kiri dan kanan bangunan. Pada sisi kiri bisa langsung mengakses area edukasi yang digunakan oleh anak jalanan, maka dari itu akses ini menggunakan ramp untuk menimbang keselamatan anak-anak. Untuk sisi kanan bisa digunakan oleh pengguna umum untuk mengakses ruangan lainnya dengan desain akses menggunakan tangga, akan tetapi tetap memperhatikan pengguna umum/anak-anak.



Gambar 71 : Denah LT.1& LT.2
Sumber: Penulis, 2024

TAMPAK

Tampilan bangunan di desain dengan penuh warna, guna menciptakan lingkungan yang ceria dan menarik bagi anak-anak. Warna-warna cerah dapat merangsang kreativitas, meningkatkan suasana hati, dan membuat mereka merasa lebih bahagia dan nyaman, serta akan memiliki efek positif pada perkembangan emosional dan kognitif anak-anak.



Tampak Utara



Tampak Selatan

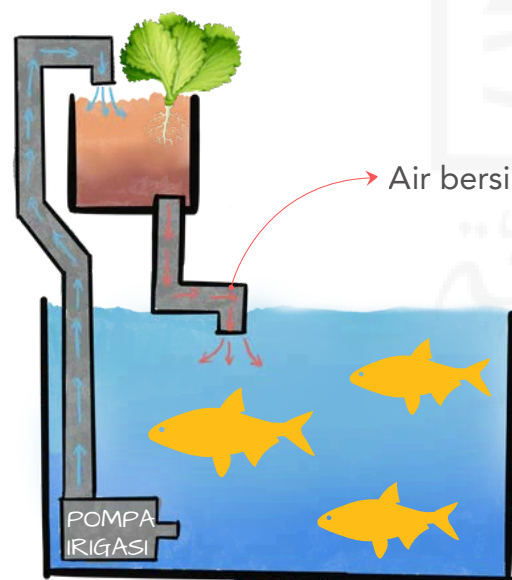
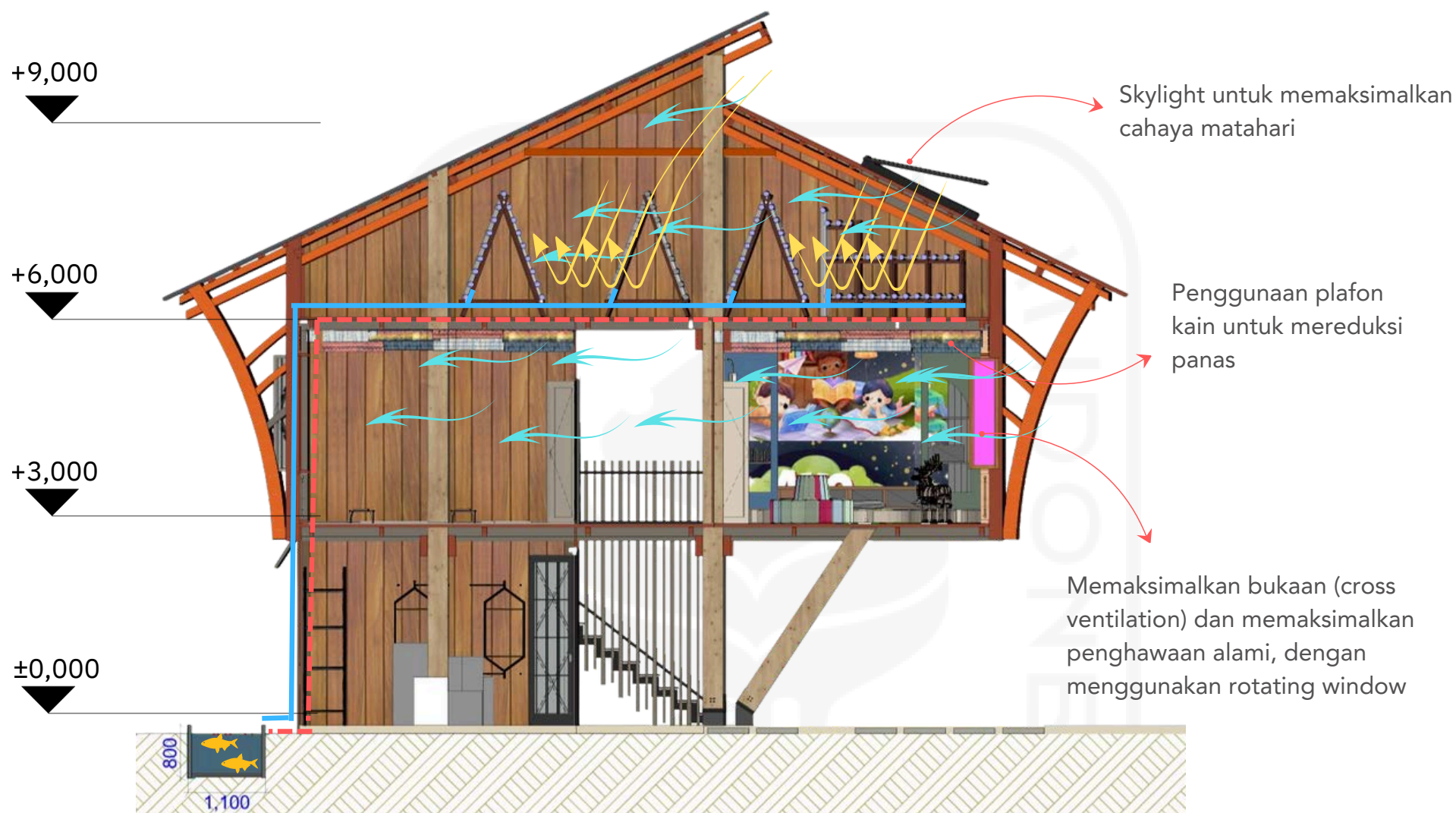
Gambar 72 : Tampak Utara & Tampak Selatan
Sumber: Penulis, 2024

Sisi lain bangunan ini juga menggunakan penyesuaian perancangan pada tipologi sekitar yang masih terjaga, seperti dari keadaan arsitektur, kebudayaannya serta keseniannya, sehingga harapannya perancangan ini dapat memudahkan antara komunikasi terhadap bangunan dan lingkungan sekitar (diterimanya fungsi bangunan dan desain diterima oleh masyarakat sekitar). Salah satunya yaitu menggunakan tipologi rumah panggung dan penggunaan atap sindang langit yaitu atap yang melandai kedepan dilihat dari tampak timur, hal tersebut memiliki fungsi yang sangat praktis dan estetis, namun fungsi utamanya yaitu meliputi perlindungan dari hujan dan matahari mengingat perancangan bangunan yang menghadap ke arah barat.



Gambar 73 : Tampak Timur & Tampak Barat
Sumber: Penulis, 2024

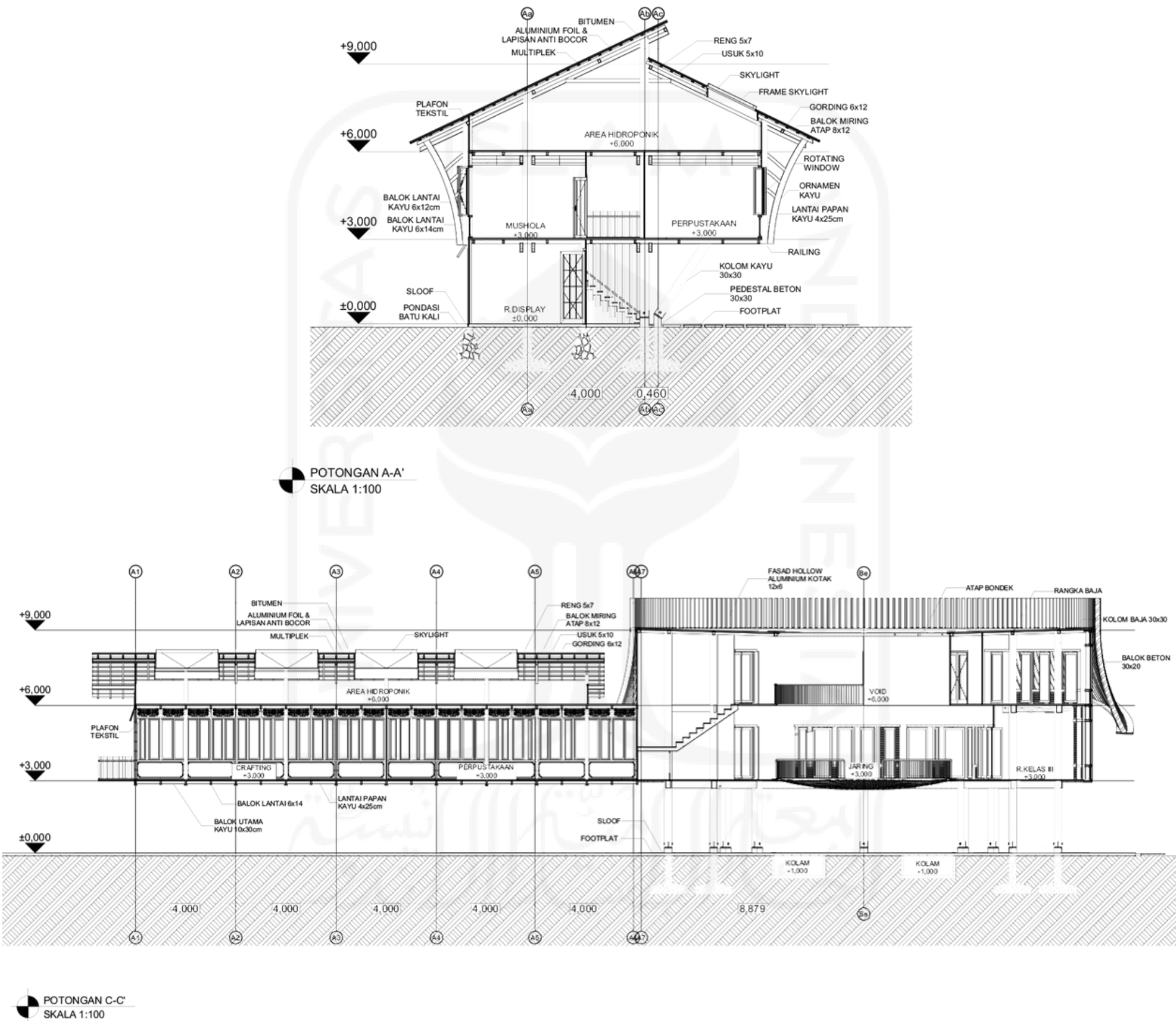
POTONGAN



Media hidroponik dapat menjadi media edukasi dan yang nantinya hasil kebunnya akan dijual yang menjadi salah satu sumber pendapatan. Sistem pertanian ini mengkombinasikan akuakultur dan hidroponik dalam lingkungan yang bersifat simbiotik



Gambar 74 : Potongan
Sumber: Penulis, 2024



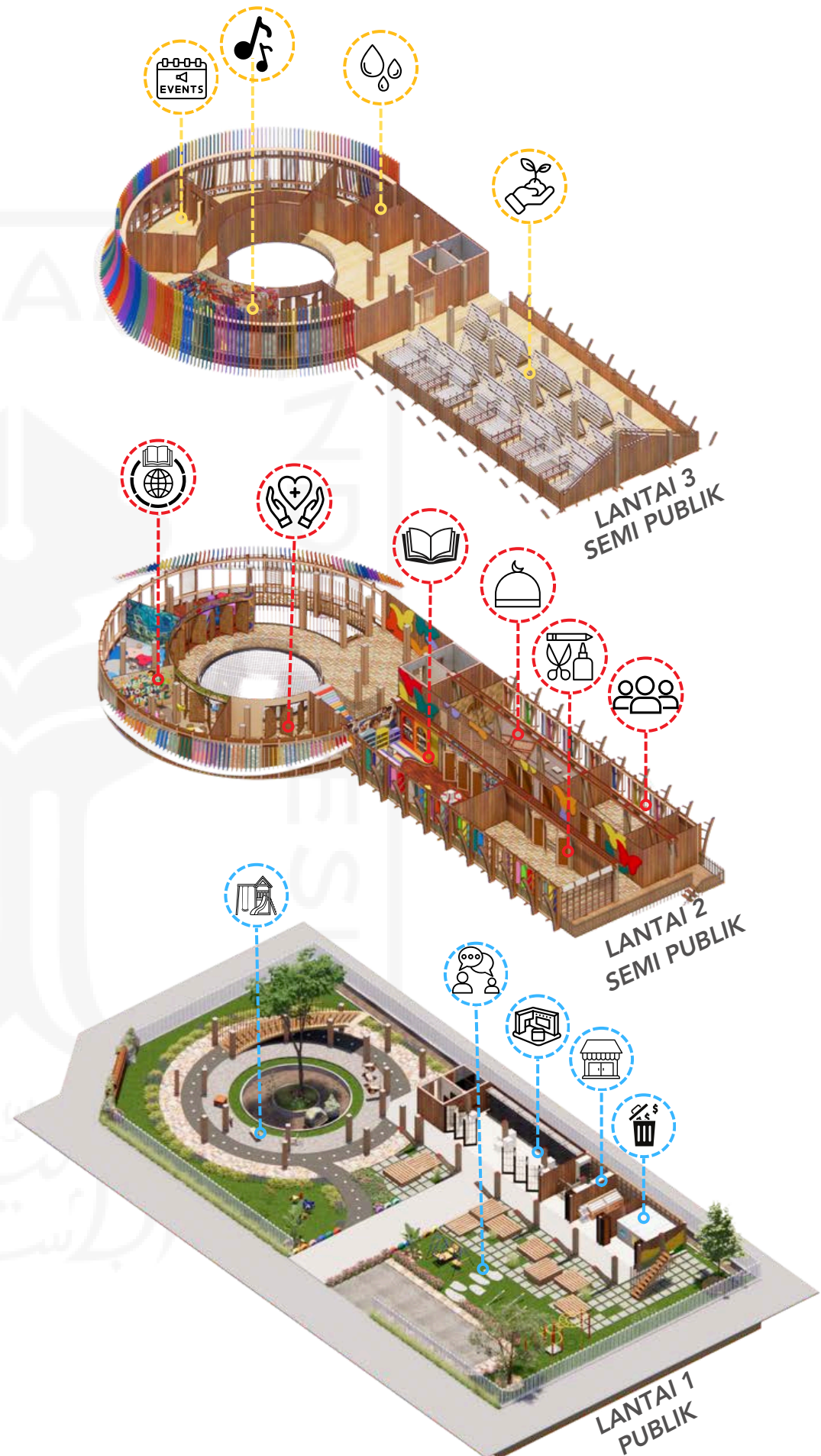
Gambar 75 : Potongan A-A' & C-C'
Sumber: Penulis, 2024

EXPLODED AXONOMETRI GUBAHAN

Pada lantai 3 terdiri atas beberapa kebutuhan ruang dengan fungsi komersil dan edukasi serta kebutuhan pendukung. Beberapa ruangan tersebut ialah, area hidroponik, ruang musik, serta auditorium untuk disewakan, ruangan tersebut juga dilengkapi dengan pre function area, kemudian ruang pendukung lainnya terdapat gudang dan penampungan air.

Pada lantai 2 terdiri dari area-area edukasi untuk anak jalanan namun tidak menutup kemungkinan juga digunakan oleh masyarakat umum pada ruang-ruang tertentu yaitu; mushola dan perpustakaan. Kemudian untuk kebutuhan edukasi ruang yang terdapat pada bangunan ini ialah; ruang kelas, ruang kesehatan dan konseling, ruang crafting.

Pada lantai 1 yaitu area publik yang tentunya dapat diakses oleh pengguna umum Area ini mencakup kebutuhan fungsi komersil dan pendukung. Beberapa area atau ruangan tersebut ialah; toko swalayan, toko hasil kebun, ruang display, area bank sampah, dan area bermain



Gambar 76 : Exploded Axonometri Gubahan
Sumber: Penulis, 2024



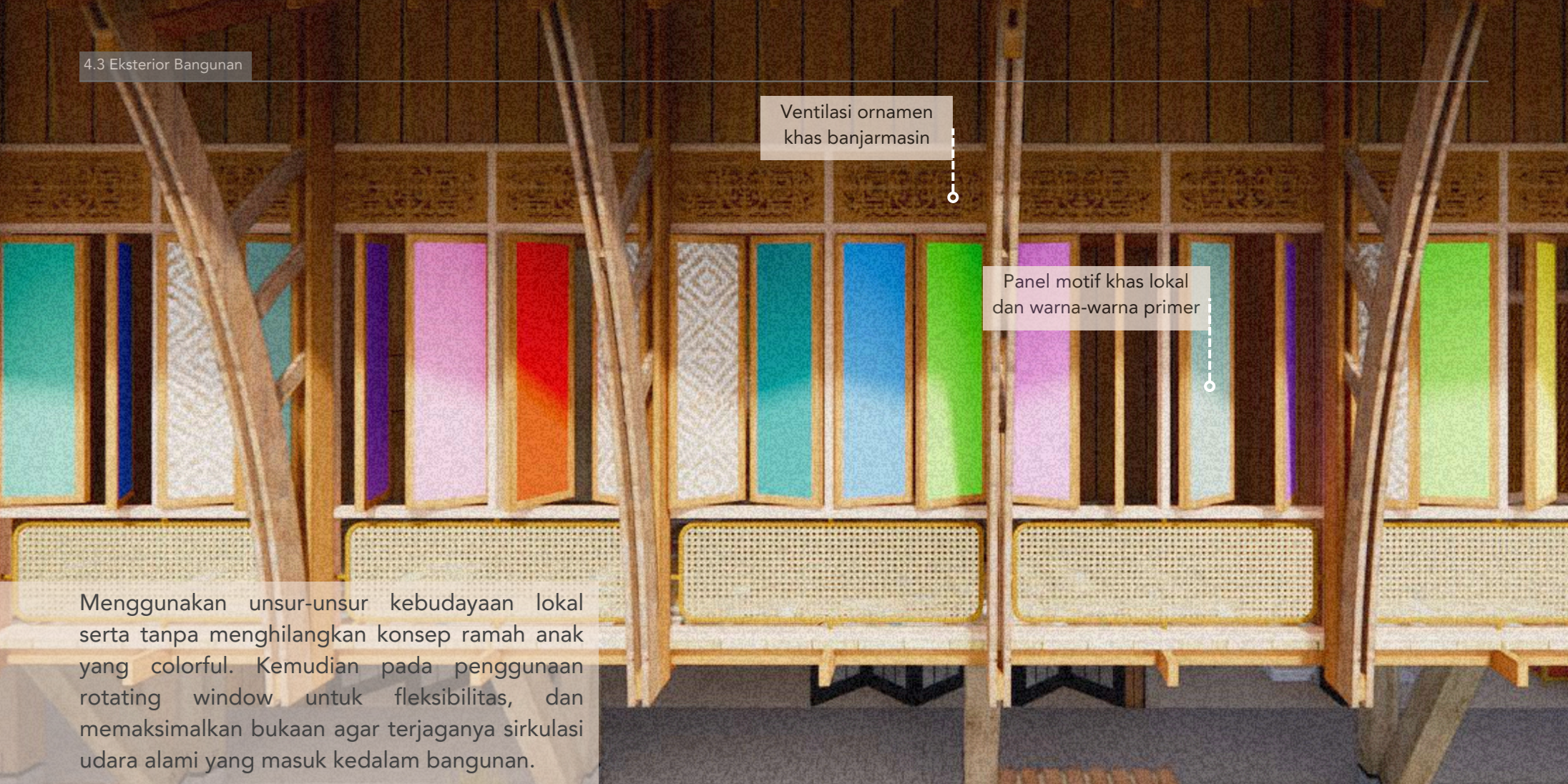
Pengendalian akses dari dalam keluar atau sebaliknya dengan memberikan penghalang antara area luar tanpa menghalangi tampilan bangunan untuk memberikan sirkulasi yang baik dan aman bagi anak-anak.



Gambar 77 : Eksterior
Sumber: Penulis, 2024

4.3 Eksterior Bangunan

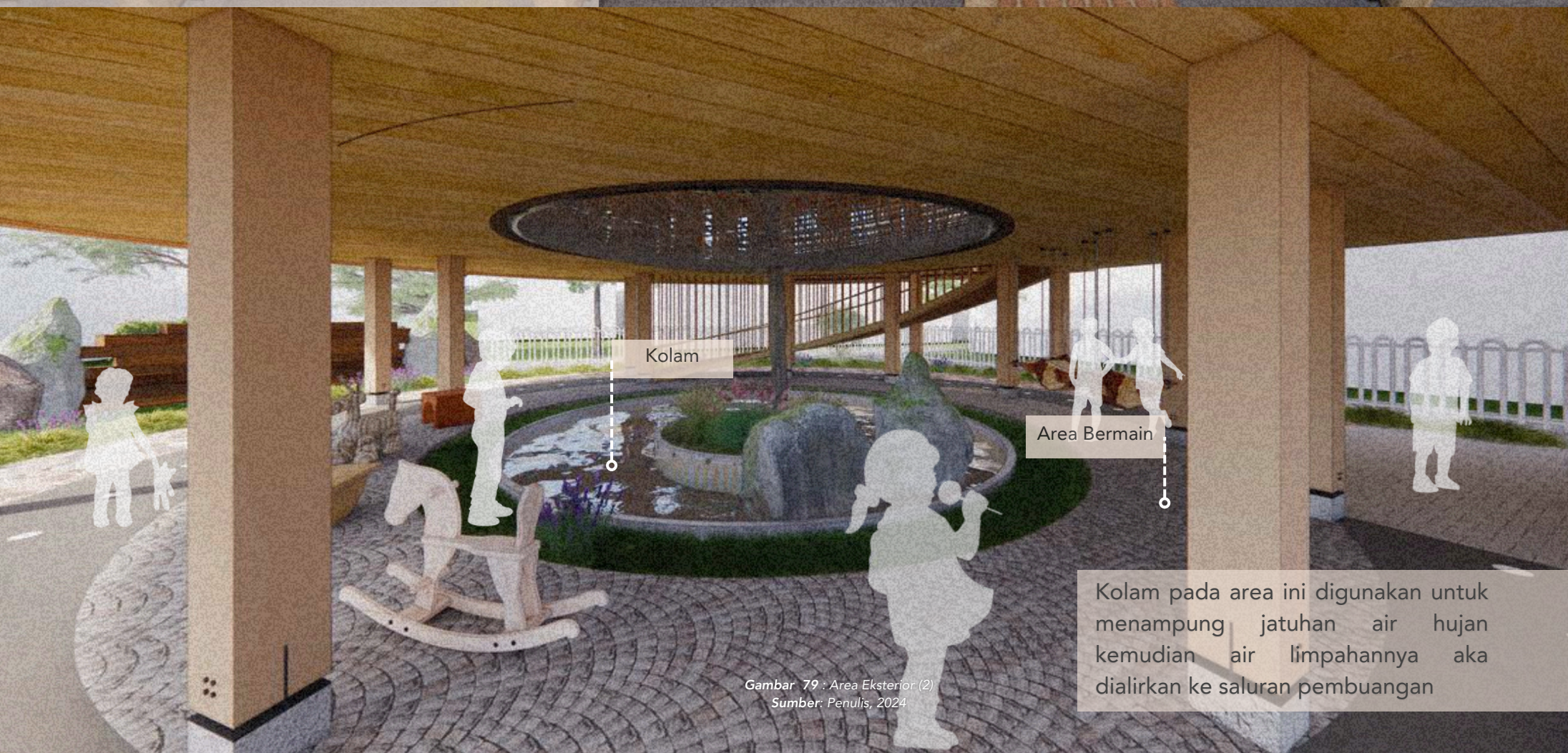




Ventilasi ornamen khas banjarmasin

Panel motif khas lokal dan warna-warna primer

Menggunakan unsur-unsur kebudayaan lokal serta tanpa menghilangkan konsep ramah anak yang colorful. Kemudian pada penggunaan rotating window untuk fleksibilitas, dan memaksimalkan bukaan agar terjaganya sirkulasi udara alami yang masuk kedalam bangunan.



Kolam

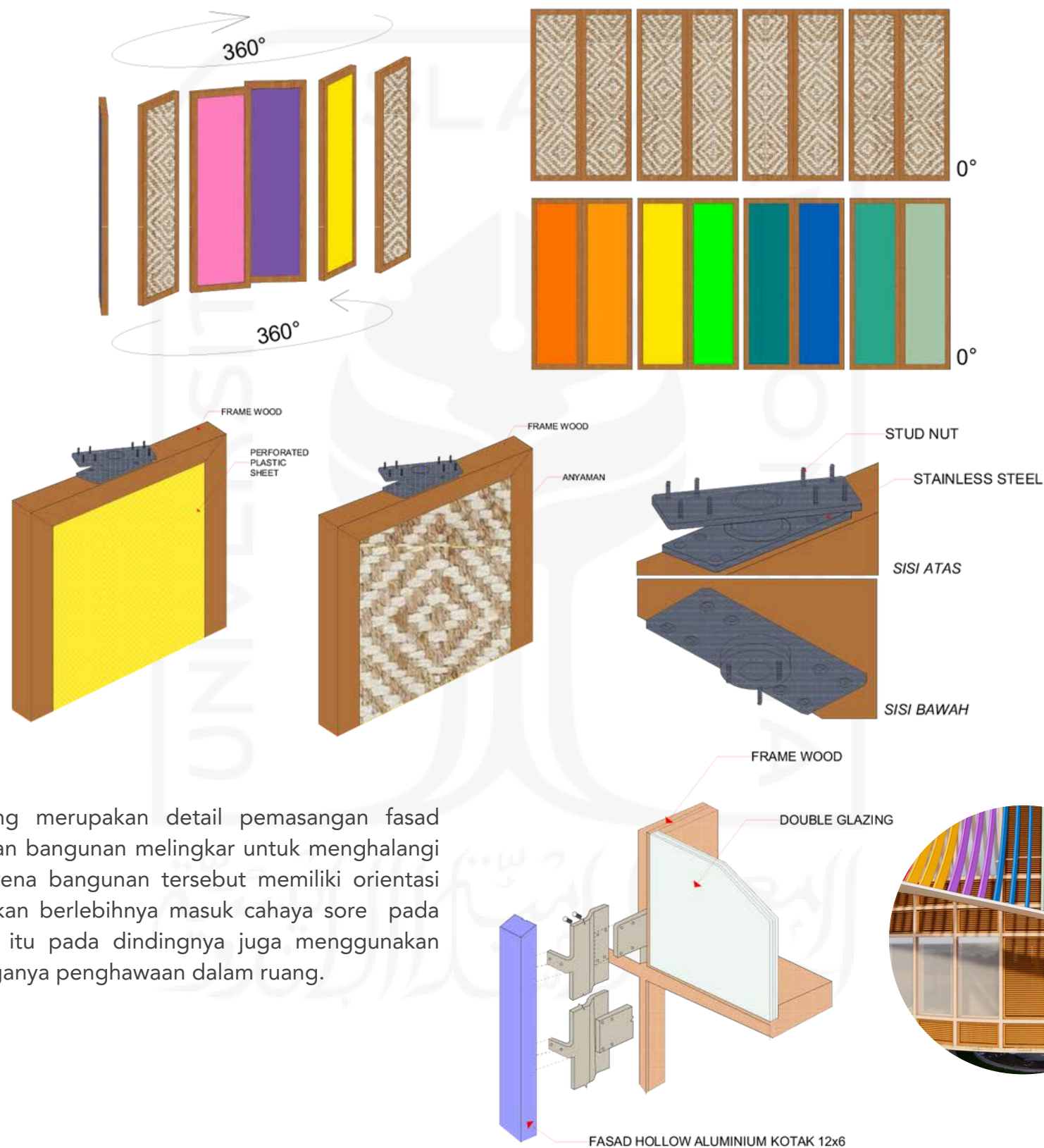
Area Bermain

Kolam pada area ini digunakan untuk menampung jatuhan air hujan kemudian air limbahnya aka dialirkan ke saluran pembuangan

Gambar 79 : Area Eksterior (2)
Sumber: Penulis, 2024

SELUBUNG BANGUNAN

Berikut adalah gambar detail untuk penggunaan rotating window pada bangunan. Rotating window ini digunakan pada area perpustakaan dan ruang crafting, dimana orientasi bangunan yang mengarah pada arah dominan angin berhembus, serta hal penggunaan motifnya dan warna juga menambah nilai estetika dan menarik pada bangunan.



Gambar disamping merupakan detail pemasangan fasad terluar pada bagian bangunan melingkar untuk menghalangi matahari sore karena bangunan tersebut memiliki orientasi yang memungkinkan berlebihan masuk cahaya sore pada bangunan. Selain itu pada dindingnya juga menggunakan kisi-kisi agar terjaga penghawaan dalam ruang.

Gambar 80 : Detail Rotating Window & Fasad
Sumber: Penulis, 2024



Akses utama yang digunakan oleh anak jalanan untuk menuju area kelas yang menggunakan ramp, serta dilengkapi dengan step mat agar tetap menjaga keamanan penggunaanya



Akses utama yang digunakan oleh pengguna umum untuk mengakses ruangan yang ada di lantai 2 dan lantai 3 menggunakan tangga biasa, dan tetap menyesuaikan standar penggunaanya yaitu anak-anak ataupun dewasa

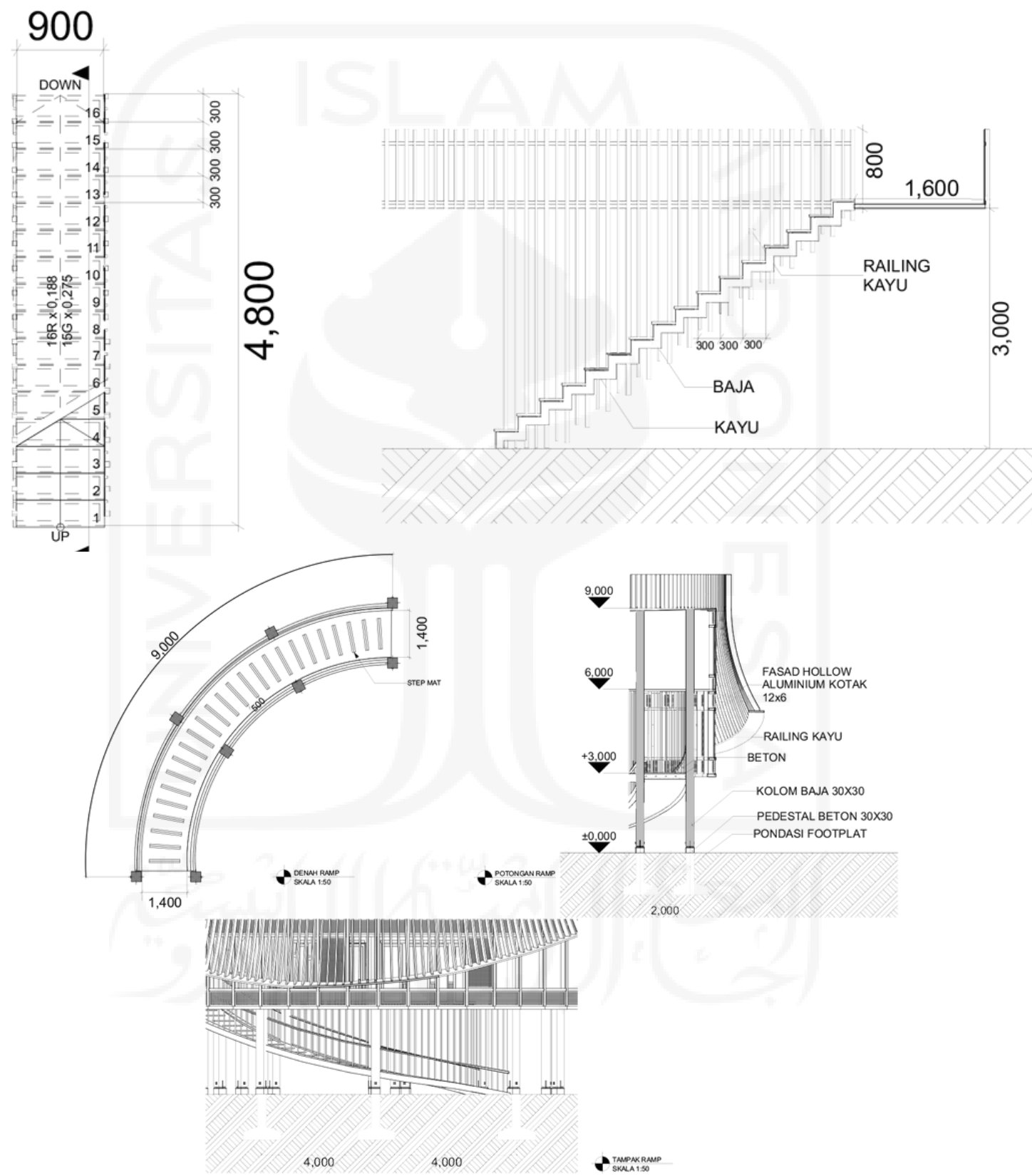
Kolam Ikan

Kolam ikan pada area ini digunakan untuk mengalirkan air ke area hidroponik

Gambar 81 : Tangga & Ramp
Sumber: Penulis, 2024

DETAIL TANGGA & RAMP

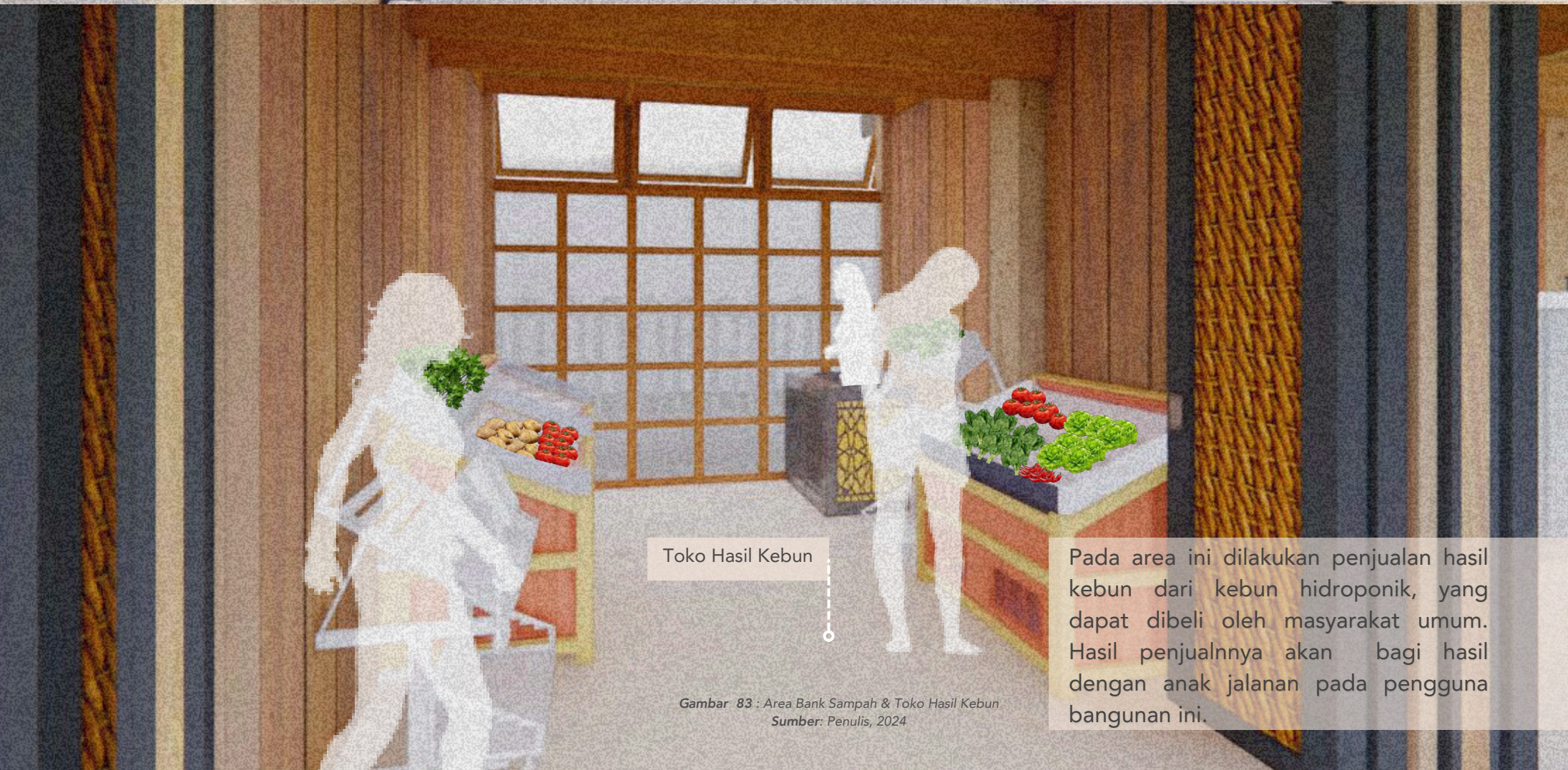
Berikut adalah gambar detail untuk penggunaan tangga dan ramp pada bangunan yang tentunya sudah menyesuaikan penggunaanya. Penggunaan ramp pada area utama dengan tujuan mengurangi mengurangi risiko jatuh dibandingkan dengan tangga terutama bagi anak-anak, selain itu dapat memberikan tampilan yang terintegrasi terhadap bangunan.



Gambar 82 : Detail Ramp & Tangga
Sumber: Penulis, 2024



Pada area ini dilakukan masyarakat umum, untuk pengumpulan dan penjualan barang daur ulang yang kemudian dipilah dan kemudian diolah ke area crafting



Pada area ini dilakukan penjualan hasil kebun dari kebun hidroponik, yang dapat dibeli oleh masyarakat umum. Hasil penjualannya akan bagi hasil dengan anak jalanan pada pengguna bangunan ini.

Gambar 83 : Area Bank Sampah & Toko Hasil Kebun
Sumber: Penulis, 2024

Pada area ini digunakan untuk menjual berbagai macam produk kebutuhan sehari-hari, seperti makanan, minuman. Pelanggan dapat mengambil barang-barang sendiri dan membayarnya di kasir

Toko Swalayan

Ruang Display

Pada area ini digunakan sebagai tempat menampung dan memamerkan hasil karya anak yang diolah pada area crafting yang kemudian dapat dijual.

Gambar 84 : Toko Swalayan dan Ruang Display
Sumber: Penulis, 2024



Pada area ini dapat digunakan sebagai area belajar/ membaca dan bersantai. Sehingga proses pembelajaran tidak hanya dilakukan diluar ruangan pada area ini karena pengguna utamanya yaitu anak-anak maka permukaan lantai mengaplikasikan vinyl non slip, serta hal lainnya untuk menjaga keamanan penggunaanya seperti penggunaan railing pada spot sisi-sisi jaring-jaring



Gambar : 85 : Area Outdoor Learning Space
Sumber: Penulis, 2024



Ruang kelas ini didesain dan dihiasi dengan gambar hewan-hewan seperti singa, gajah, dan jerapah. Ada juga elemen-elemen seperti pepohonan dan rumput untuk menciptakan suasana kebun binatang. Tema tersebut dapat membantu mengenal pengetahuan alam. Kelas ini digunakan oleh usia 5-7 tahun.



Gambar 86 : Area Kelas I
Sumber: Penulis, 2024



Ruang kelas ini memiliki dekorasi yang menggambarkan kehidupan di bawah laut. Warna-warna biru dan hijau dominan, menciptakan efek seperti berada di dasar laut. Kelas ini digunakan oleh usia 8-9 tahun



Gambar 87 : Area Kelas II
Sumber: Penulis, 2024



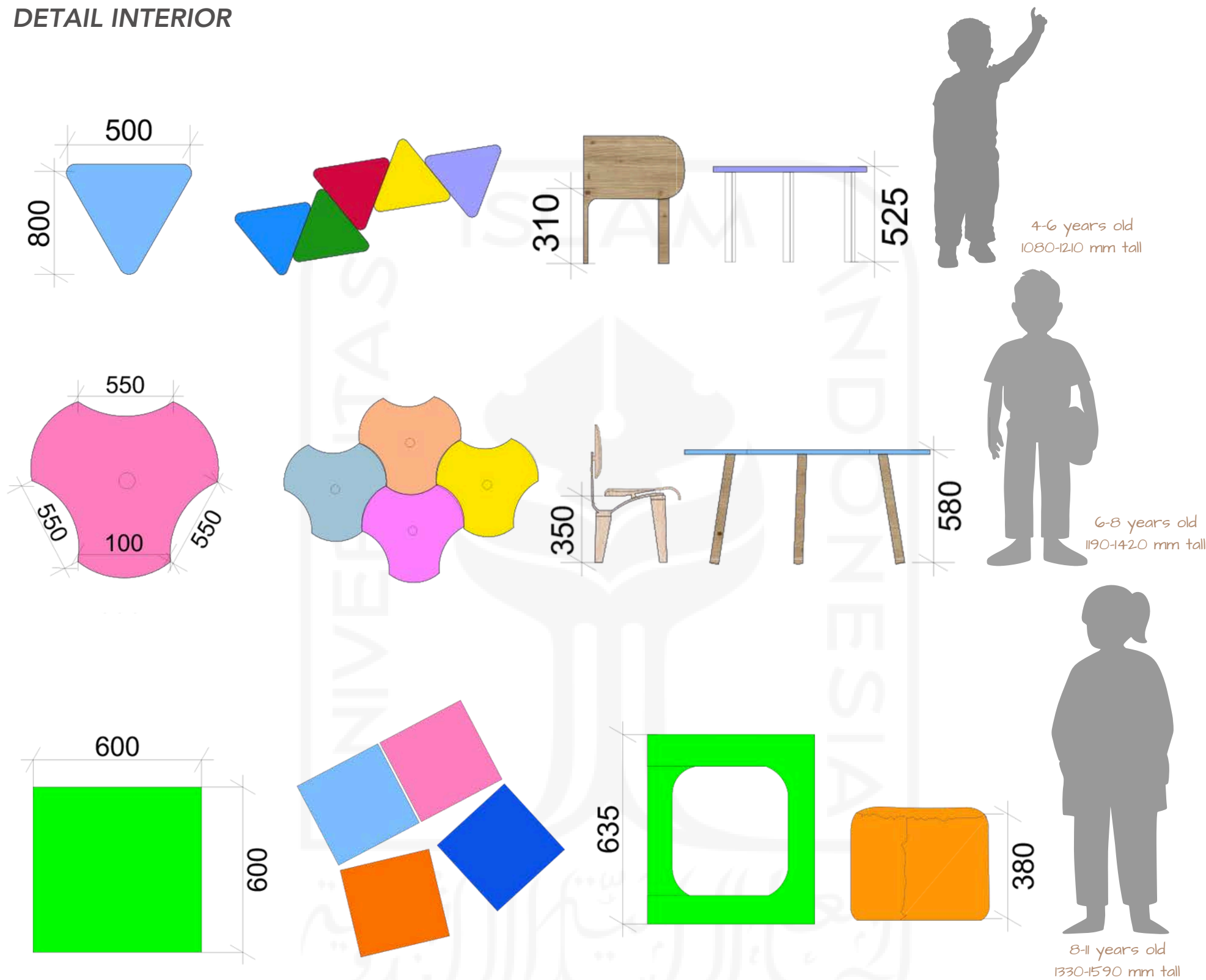
Area Ruang
Kelas III

Ruang kelas ini didesain dengan elemen-elemen yang mengingatkan pada kisah-kisah dongeng, serta penggunaan warna cerah menciptakan suasana yang memicu imajinasi anak-anak. Kelas ini digunakan oleh usia 8-9 tahun



Gambar 88 : Area Kelas III
Sumber: Penulis, 2024

DETAIL INTERIOR

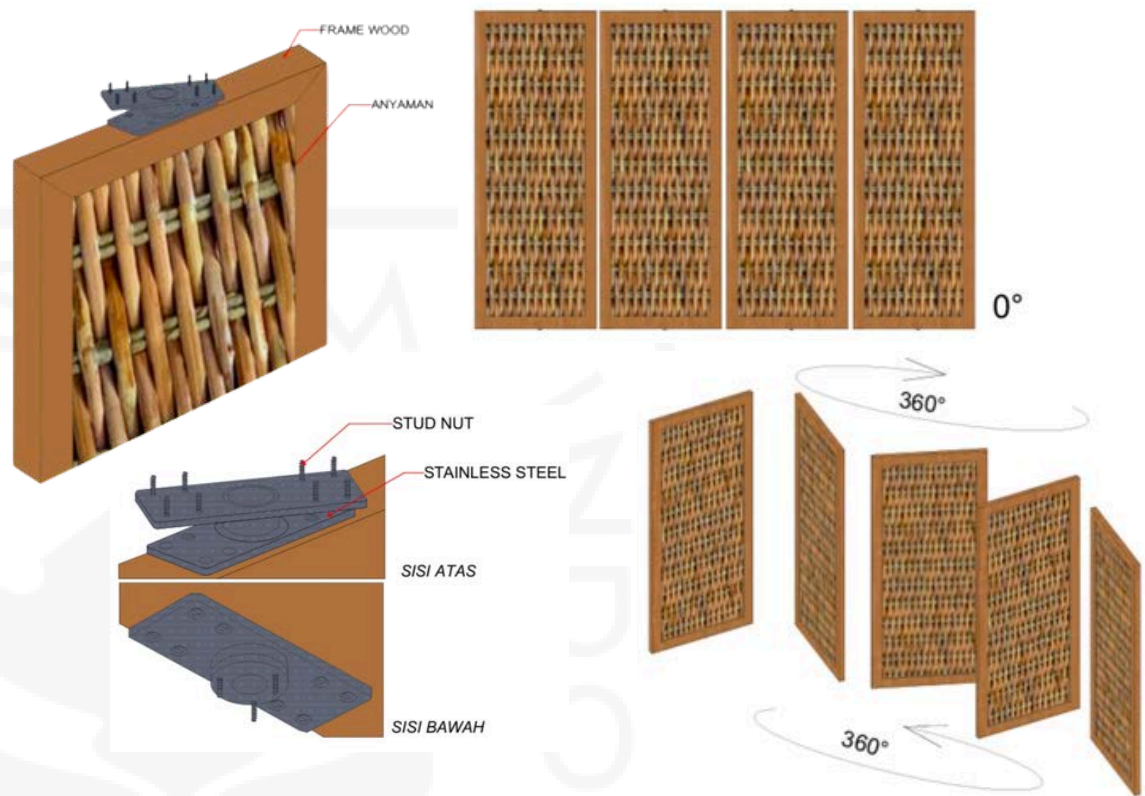


Gambar 89 : Detail Furniture
Sumber: Penulis, 2024

Penggunaan perabot seperti pada kelas yang ergonomis dan moveable menciptakan fleksibilitas dan kenyamanan. Perabot ini disesuaikan dengan perkiraan ukuran pengguna, mendukung postur tubuh yang baik, dan mudah dipindahkan untuk berbagai aktivitas, sehingga menciptakan lingkungan yang lebih efisien dan nyaman.

DETAIL INTERIOR

Penggunaan rotating panel pada bagian-bagian area edukasi guna fleksibilitas ruang, sirkulasi udara dan cahaya yang memungkinkan pengaturan sirkulasi udara dan cahaya yang lebih baik di dalam ruangan, serta panelnya yang didesain dengan motif dan bahan yang dapat meningkatkan estetika ruangan.



Gambar 90 : Detail Interior
Sumber: Penulis, 2024

Pada gambar terlihat di gunakan material- material non-slip untuk memastikan keamanan anak-anak. Setiap ruangan memiliki tema berbeda dengan penggunaan warna cerah dan dekorasi yang colorful. Desainnya asri, menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan aman, merangsang kreativitas, serta meningkatkan kenyamanan dan keceriaan bagi anak-anak.

Perpustakaan mini didesain dengan warna cerah untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik. Dekorasinya memasukkan unsur-unsur lokal, seperti motif sasirangan, ornamen tradisional untuk memberikan nuansa budaya dan kearifan lokal. Perpustakaan ini tidak hanya terbuka untuk pengguna utama, tetapi juga dapat digunakan oleh masyarakat umum, sehingga menjadi pusat pembelajaran dan komunitas bagi semua orang.



Perpustakaan
Mini

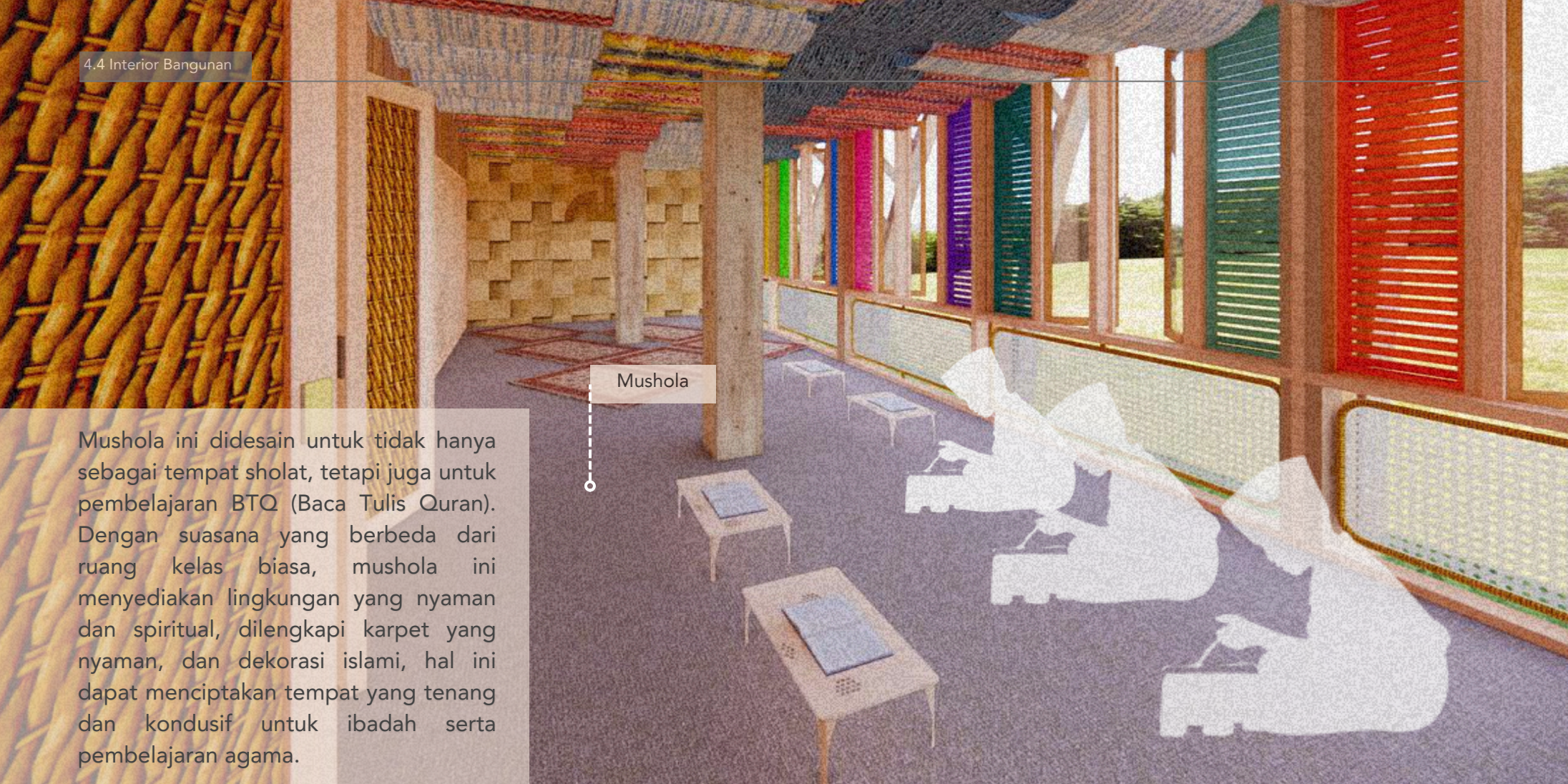
Gambar 91 : Perpustakaan Mini
Sumber: Penulis, 2024



Ruang crafting didesain dengan warna cerah seperti ruangan lainnya, serta dekorasi unsur lokal. Ruangan tersebut terletak tepat disebelah perpustakaan. Ruangan ini berfungsi untuk mengolah barang hasil pilah bank sampah yang akan di buat kerajinan untuk dijual kembali.

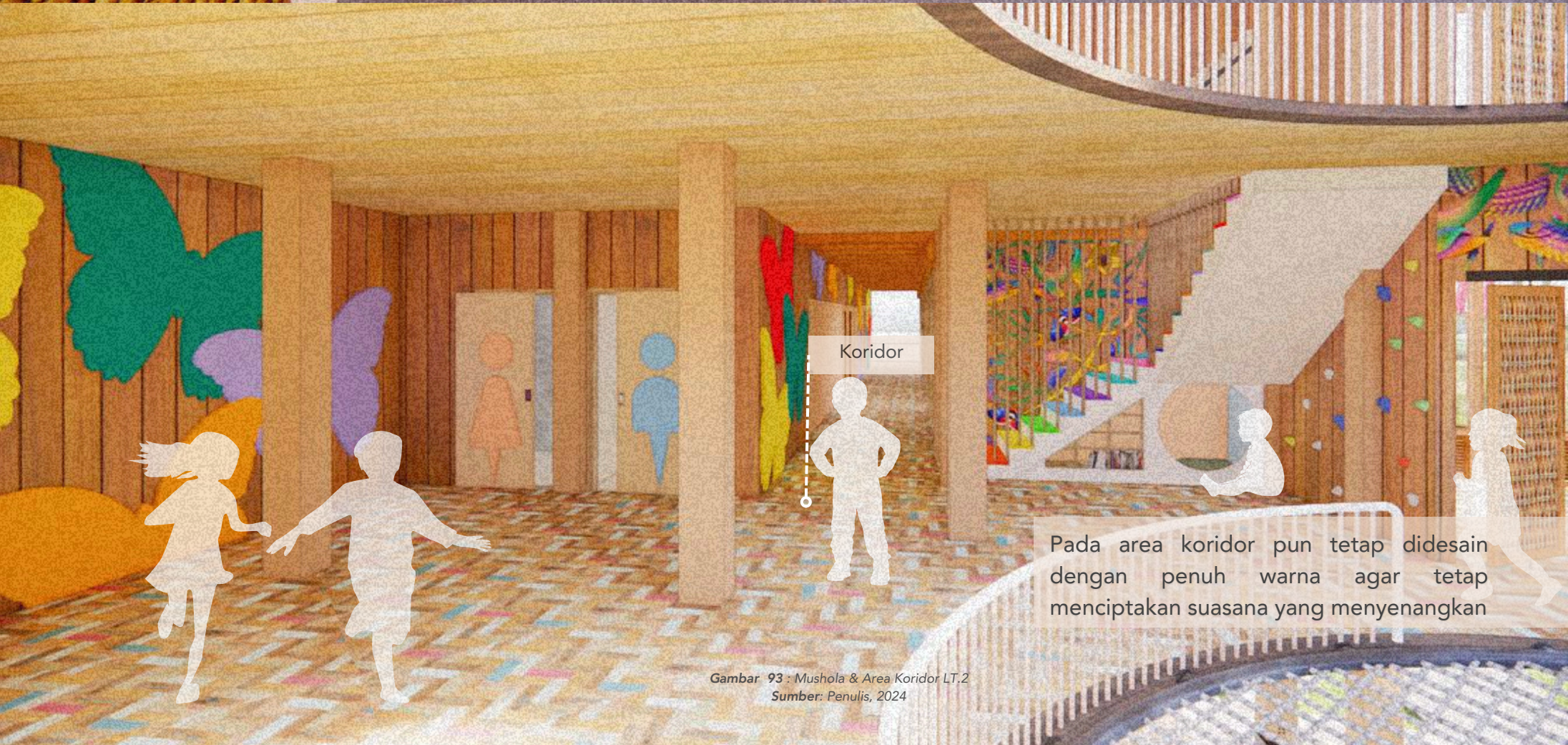
R. Crafting

Gambar 92 : Ruang Crafting
Sumber: Penulis, 2024



Mushola ini didesain untuk tidak hanya sebagai tempat sholat, tetapi juga untuk pembelajaran BTQ (Baca Tulis Quran). Dengan suasana yang berbeda dari ruang kelas biasa, mushola ini menyediakan lingkungan yang nyaman dan spiritual, dilengkapi karpet yang nyaman, dan dekorasi islami, hal ini dapat menciptakan tempat yang tenang dan kondusif untuk ibadah serta pembelajaran agama.

Mushola



Koridor

Pada area koridor pun tetap didesain dengan penuh warna agar tetap menciptakan suasana yang menyenangkan

Gambar 93 : Mushola & Area Koridor LT.2
Sumber: Penulis, 2024

Ruangan ini digunakan untuk kegiatan belajar dan bermain musik. Ruang tersebut diletakkan di lantai 3 untuk mengurangi jika terjadi kebisingan, sehingga tidak mengganggu area lain. Dengan penempatan ini, anak-anak dapat berlatih musik dengan bebas dan nyaman tanpa khawatir mengganggu kegiatan lain di fasilitas tersebut.

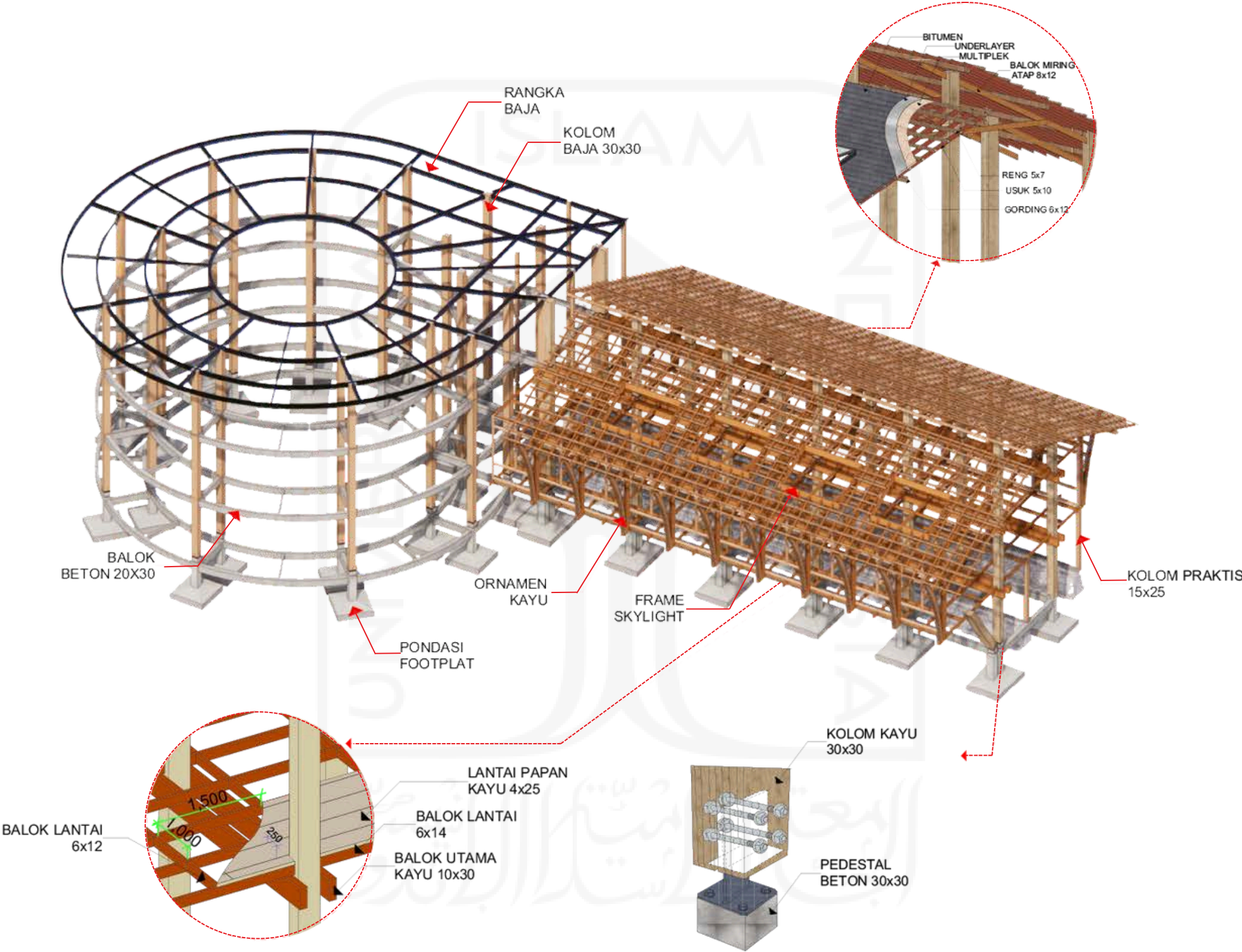
Ruang Musik

Area hidroponik ini berfungsi sebagai media edukasi praktis dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Anak-anak belajar tentang pertumbuhan tanaman tanpa tanah, memahami konsep sains, dan ekosistem. Selain itu, hasil kebun yang dijual mengajarkan mereka keterampilan berbisnis, seperti pemasaran dan manajemen. Aktivitas berkebun juga menanamkan rasa tanggung jawab dan kerja keras, memberikan pengalaman langsung tentang siklus hidup tanaman dan pentingnya perawatan yang konsisten.

Area Hidroponik

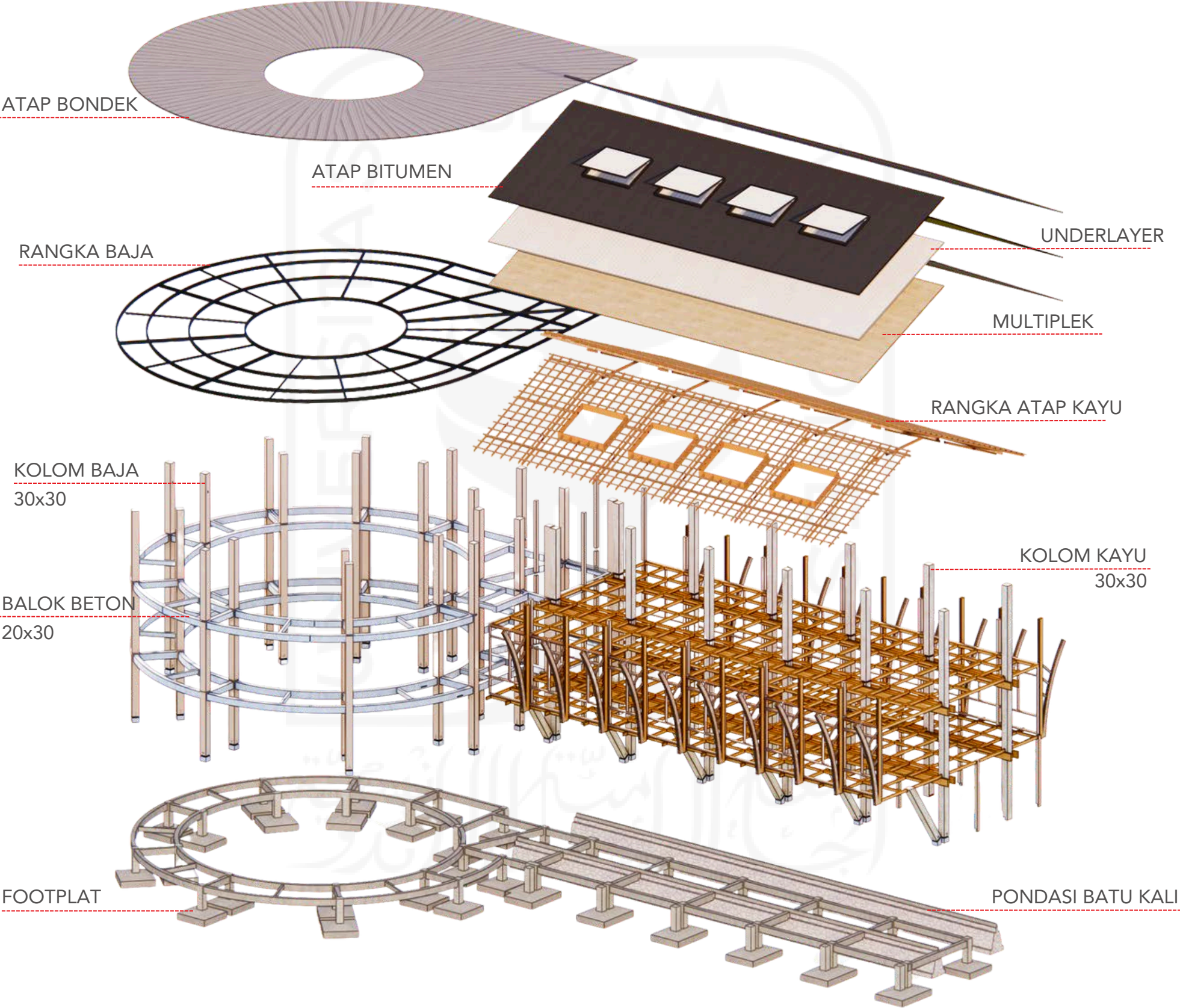
Gambar 94 : Ruang Musik & Area Hidroponik
Sumber: Penulis, 2024

AKSONOMETRI STRUKTUR



Gambar 95 : Aksonometri Struktur
Sumber: Penulis, 2024

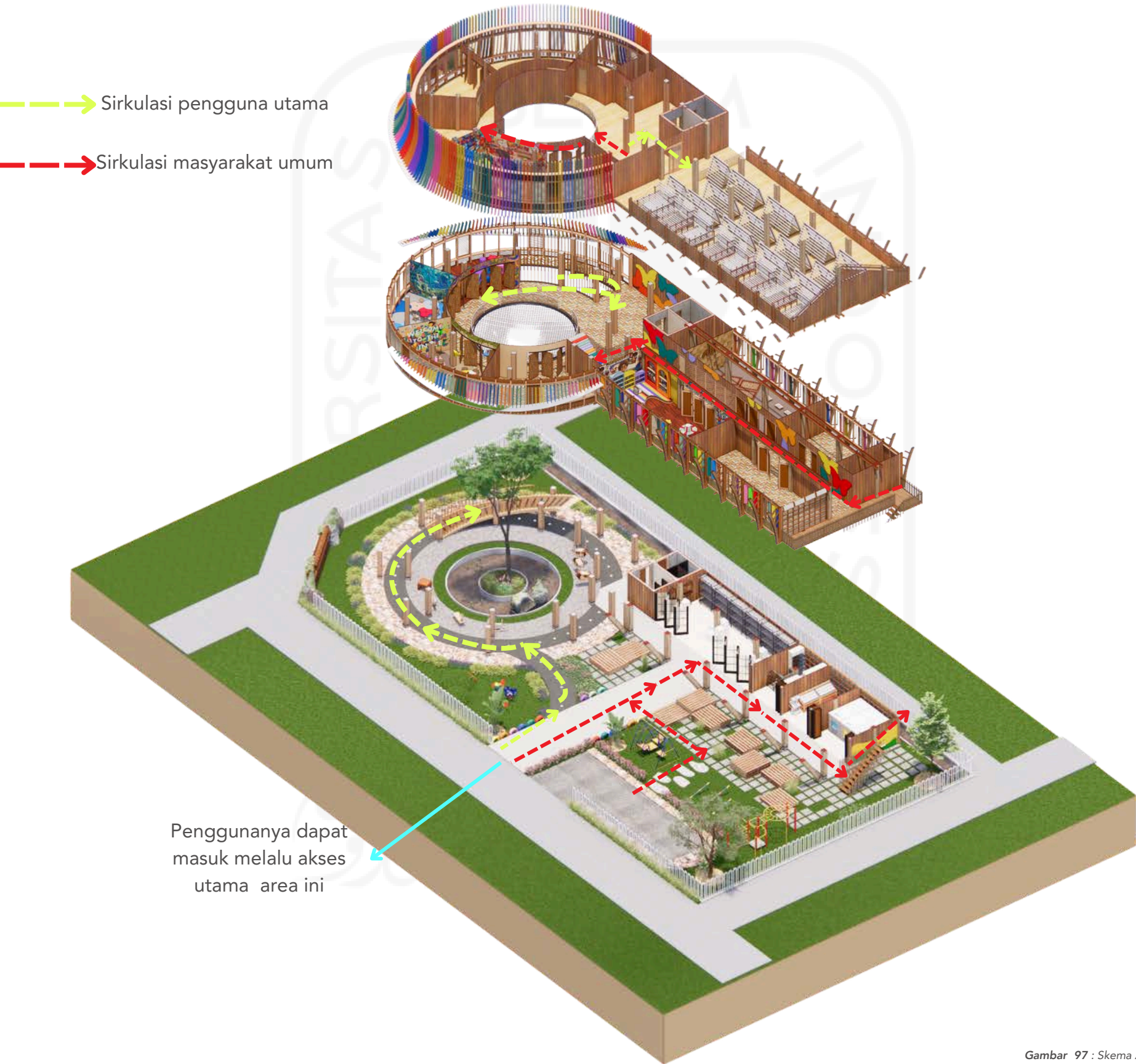
EXPLODED AKSONOMETRI STRUKTUR



Gambar 96 : Exploded Aksonometri Struktur
Sumber: Penulis, 2024

SKEMA ALUR PENGGUNA

Pengguna terbagi menjadi 2 yaitu pengguna khusus dan umum, sehingga sirkulasi juga dibagi menjadi 2 agar area-area tertentu mudah dijangkau tanpa mengurangi kenyamanan



Gambar 97 : Skema Alur Pengguna
Sumber: Penulis, 2024

SKEMA AIR BERSIH

Air bersih berasal dari PDAM kemudian ditampung di ground water tank kemudian dipompa dan masuk ke tangki atas kemudian air akan dialirkan ke dalam bangunan.



SKEMA AIR KOTOR

Pada jaringan air kotor melalui septic tank kemudian berakhir di resapan. Kemudian untuk limbah air kolam untuk limpasan air hujan akan langsung dialirkan ke resapan.

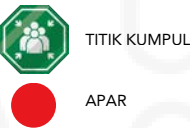


Gambar 98 : Sistem Utilitas (Air Bersih & Air Kotor)
Sumber: Penulis, 2024

KESELAMATAN BANGUNAN



Rancangan bangunan yang tidak terlalu luas namun tetap harus memperhatikan keselamatan bangunan, maka diberikan APAR di setiap lantai dan diletakkan pada posisi yang mudah dijangkau, serta plotting area titik kumpul



PENGHAWAAN & PENCAHAYAAN

Sifat bangunan yang semi publik serta banyaknya bukaan memungkinkan angin untuk masuk kedalam bangunan. Angin yang berasal dari arah tenggara dapat masuk ke dalam bangunan



Gambar 99 : Keselamatan Bangunan & Skema Pencahayaan & Penghawaan
Sumber: Penulis, 2024



EVALUASI RANCANGAN

Catatan & Pertanyaan

Berdasarkan hasil evaluasi, ada beberapa hal yang ditanggapi oleh para dosen penguji dan dosen pembimbing yang bertujuan untuk mengembangkan rancangan ini menjadi lebih baik. Berikut merupakan beberapa catatan dan tanggapan yang perlu ditambahkan:

1. Perlu diperkuat terkait dengan kajian karakteristik anak jalanan dan pengaruhnya ke desain kurikulum yang akan diajarkan

- Karakteristik Anak Jalanan

-Kondisi Fisik yang Kurang Terawat

Kurikulum yang akan dijalankan: harus mencakup program kesehatan dan kebersihan dasar, seperti pelajaran tentang pentingnya mandi, menjaga kebersihan diri.

-Ketidakstabilan Mental dan Emosional

Kurikulum yang akan dijalankan: program yang mencakup aspek dukungan emosional dan mental, seperti sesi konseling, kegiatan yang mengajarkan keterampilan mengendalikan emosi, serta program pengembangan diri. Kegiatan seni & musik digunakan untuk membantu anak-anak mengekspresikan diri dan mengelola emosi mereka.

-Kurangnya Akses ke Pendidikan Formal

Kurikulum yang akan dijalankan: menerapkan pembelajaran berbasis metode pendidikan non-formal seperti pendidikan berbasis pengalaman. Materi dasar seperti literasi, numerasi, dan keterampilan hidup harus disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak-anak tersebut.

-Ketahanan Hidup yang Tinggi

Kurikulum yang akan dijalankan: menerapkan program keterampilan kerja yang praktis seperti keterampilan kerajinan/ pertanian

2. Kajian kurikulum bisa merujuk kepada referensi pendidikan luar sekolah

Kajian ini juga menyangkut dari pertanyaan sebelumnya, berikut adalah beberapa referensi kajian kurikulum yang diambil;

- Judul jurnal : Analisis Pelaksanaan Program Pendidikan Nonformal Bagi Anak Jalanan, (Mustangin et al, 2021)

Yang dapat diambil: **Program pendidikan non formal** tersebut dilakukan oleh Klinik Jalanan Samarinda bagi anak jalanan. Pendidikan nonformal tersebut mencakup; **pendidikan dasar** yang berfokus pada pembelajaran dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, hal ini penting untuk meningkatkan literasi dan numerasi anak-anak jalanan agar mereka bisa lebih berpartisipasi dalam kehidupan sosial dan ekonomi. **Pendidikan keterampilan hidup** untuk memberikan keterampilan praktis yang dapat membantu anak-anak jalanan mengembangkan kapasitas diri mereka. **Kurikulum yang fleksibel** untuk memungkinkan penyesuaian waktu dan tempat pelaksanaan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan anak jalanan.

- Judul jurnal : Manifestasi Program Kesejahteraan Sosial Anak (PKSA) Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Sosial Anak Jalanan Di Rumah Singgah Anak Mandiri (RSMA) Yogyakarta, (Sakina et al, 2020)

Yang dapat diambil: Program pembelajaran untuk anak jalanan dalam konteks ini melibatkan tidak hanya pendidikan formal tetapi juga pengembangan keterampilan dan dukungan sosial yang lebih luas, hal tersebut mencakup; **Program Kesejahteraan Sosial Anak (PKSA)** untuk pendidikan dasar, yang memungkinkan anak jalanan untuk kembali bersekolah. **Pendekatan yang holistik**, termasuk pendidikan, bimbingan, dan rehabilitasi.

- Judul jurnal : Upaya Pemberdayaan Anak Jalanan Melalui Rumah Singgah Diponegoro Yogyakarta, (Aribowo, 2009)

Yang dapat diambil: Program pembelajaran yang dijalankan untuk anak jalanan melalui Rumah Singgah Diponegoro Yogyakarta mencakup; **Program Identifikasi dan Pendampingan** yang melibatkan pengenalan anak-anak jalanan secara lebih dekat serta memberikan mereka dukungan moral dan emosional. **Pembinaan Mental dan Spiritual** untuk membantu anak-anak jalanan mengembangkan sikap hidup yang lebih positif dan mendukung pertumbuhan spiritual mereka. **Latihan Keterampilan Hidup** untuk membekali anak-anak jalanan dengan keterampilan yang bisa membantu mereka dalam hidup mandiri dan produktif di masa depan. Rumah Singgah Diponegoro berupaya memberdayakan anak-anak jalanan untuk dapat hidup lebih mandiri, kreatif, dan normatif, sehingga mereka tidak perlu kembali ke jalanan dan bisa menjalani kehidupan yang lebih baik

Kemudian untuk menyempurnakan penyusunan kurikulum dan program pembelajaran dalam perancangan bangunan ini diambil juga acuan dari Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP) kurikulum operasional Sekolah Dasar Tara Salvia, 2020/2021, Tangerang Selatan (<https://bit.ly/ContohKSPSD>) dan kemudian dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan khusus anak-anak jalanan. Elemen-elemen yang diambil meliputi: **Materi pelajaran disusun secara tematik** agar mudah dipahami anak jalanan dan disesuaikan dengan kondisi mereka. Fokusnya pada **pengembangan keterampilan hidup**, seperti kebersihan diri dan keamanan, serta pengembangan karakter dengan menanamkan nilai-nilai positif. **Pembelajaran dikontekstualisasikan** dengan kehidupan sehari-hari mereka, dan **pendekatan individual** diterapkan untuk mengakomodasi kebutuhan unik setiap anak.

Dari pertanyaan 1 dan 2 maka dilakukan pengembangan kurikulum yang disesuaikan dengan penggunaanya yang mana kurikulum tersebut dijalankan dalam rentang 3 bulan serta mencakup untuk peserta didik baru dan peserta didik yang gagal, kurikulum tersebut dilampirkan pada **hal. 46-47**.

3. Kajian yang menjadi dasar penyusunan program ruang pada desain

Pada perancangan ini hal yang menjadi dasar penyusunan program ruang pada desain yaitu beberapa pengembangan dari yayasan yang dikaji yaitu Yayasan Al-Ajyb. Dalam yayasan tersebut mencakup beberapa kegiatan penggunaanya yaitu majelis Al-AJYB, sekolah musik, sekolah ramah anak, mendongeng, podcast, perbengkelan, **(yang sudah dilampirkan pada hal. 19)**. Dari kegiatan tersebut menghasilkan ruang-ruang yang terdapat disana yaitu; ruang belajar, mushola, perpustakaan, ruang santai, tempat latihan musik, bengkel,dan beberapa ruang pendukung lainnya seperti; tempat wudhu, gudang, ruang tamu, toilet. Dari hasil kajian observasi tersebut maka menjadi dasar penyusunan program ruang pada perancangan ini yang kemudian dikembangkan dan menyesuaikan kebutuhan penggunaanya yaitu anak jalnan yang berumur 5-11 tahun, kebutuhan ruang tersebut mencakup pengembangan kebutuhan edukasi dan kebutuhan komersial sebagai tempat tambahan keekonomian untuk pemberdayaan bangunan, selain itu dapat juga membekali anak-anak dengan keterampilan dan pengalaman **(fungsi dari ruang-ruang utama hal.56)**

4. Metode rancangan yang digunakan dalam desain

Dalam perancangan desain ini sebelum menemukan elemen bentuk diperlukan metode desain yaitu menggunakan force based design ;

FORCE BASED DESIGN	PENDIDIKAN	SOSIAL BUDAYA RESPONDESAIN
Rancangan desain yang membantu menangani permasalahan anak jalanan dengan menyesuaikan aktivitas sehari-hari mereka	Program pendidikan yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan dasar dan literasi anak-anak jalanan, disesuaikan dengan kebutuhan mereka.	Konsep desain mengikuti budaya sosial setempat dengan menyediakan ruang belajar yang inklusif dan relevan.
Rancangan desain yang mendukung pengembangan keterampilan dan ekonomi anak-anak dengan menyesuaikan pola kebutuhan setempat.	Pendidikan vokasional yang memberikan keterampilan praktis, membantu anak-anak mempersiapkan diri untuk pekerjaan di masa depan	Fasilitas pembinaan yang mendukung keterampilan praktis dan pengembangan karakter sesuai dengan budaya lokal.
Rancangan desain dengan menggunakan material lokal yang tersedia di sekitar site.	Menggunakan materi pendidikan yang relevan dengan konteks kehidupan anak-anak jalanan	Penggunaan material lokal dengan desain yang menyesuaikan dengan kondisi iklim dan budaya setempat.

Tabel 20 : Metode Perancangan
Sumber: Penulis, 2024

Kemudian dari metode tersebut dilanjutkan dengan panduan desain yang menggunakan panduan penataan berdasarkan kajian pendekatan ramah anak (**hal. 48**), serta penemuan bentuk fisik bangunan **(hal.60)**.



LAMPIRAN



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uui.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 2422717889/Perpus./10/Dir.Perpus/VI/2024

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Auqayeta Nur Sifatillah
Nomor Mahasiswa : 20512049
Pembimbing : Agus Setawan, S.T., M.Arch., IAI.,GP
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah : Sasangga Barakat: Perancangan Fasilitas Pembinaan Anak Jalanan dengan Pendekatan Ramah Anak di Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **14 (Empat Belas) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

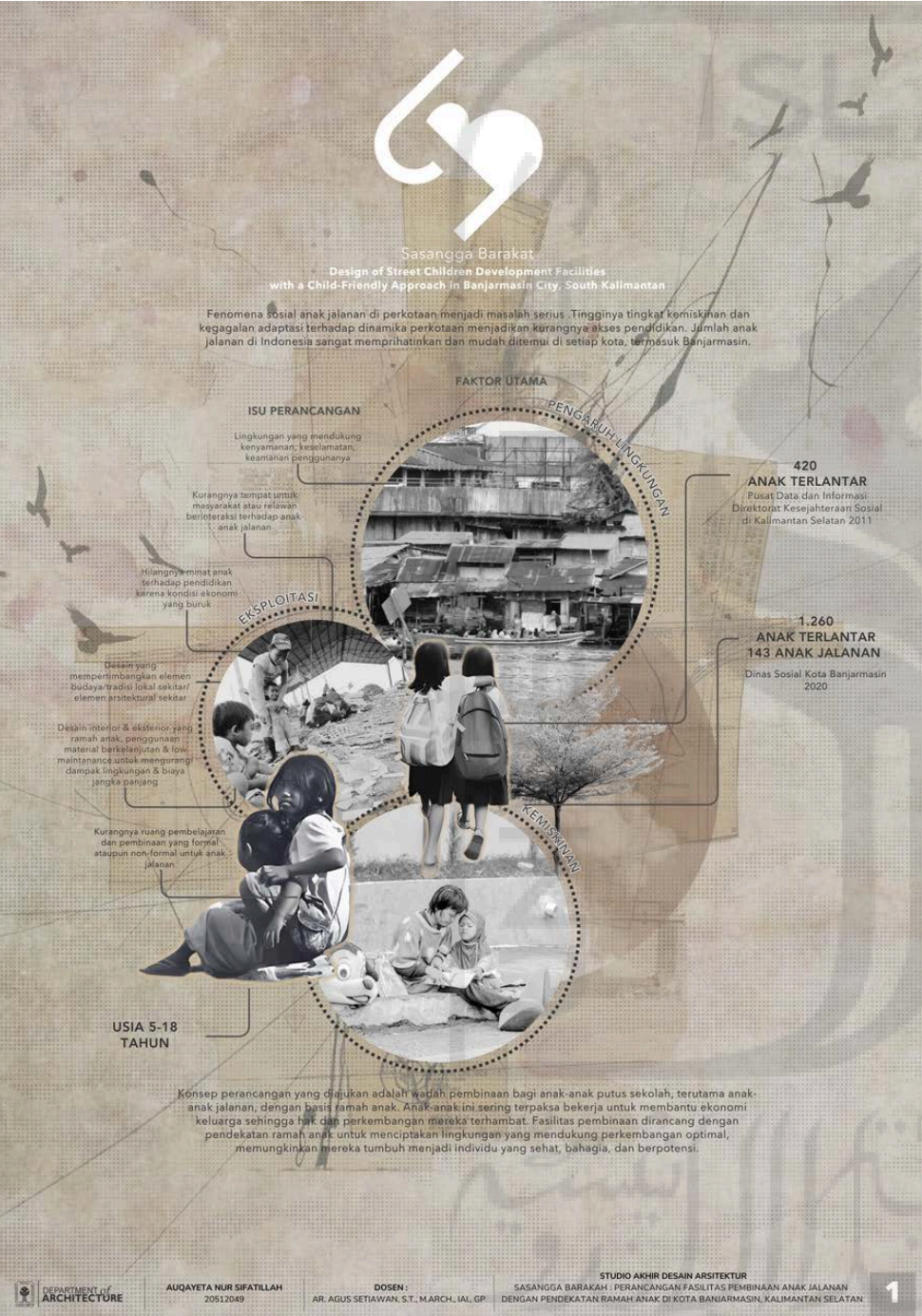
Yogyakarta, 7/26/2024

Direktur



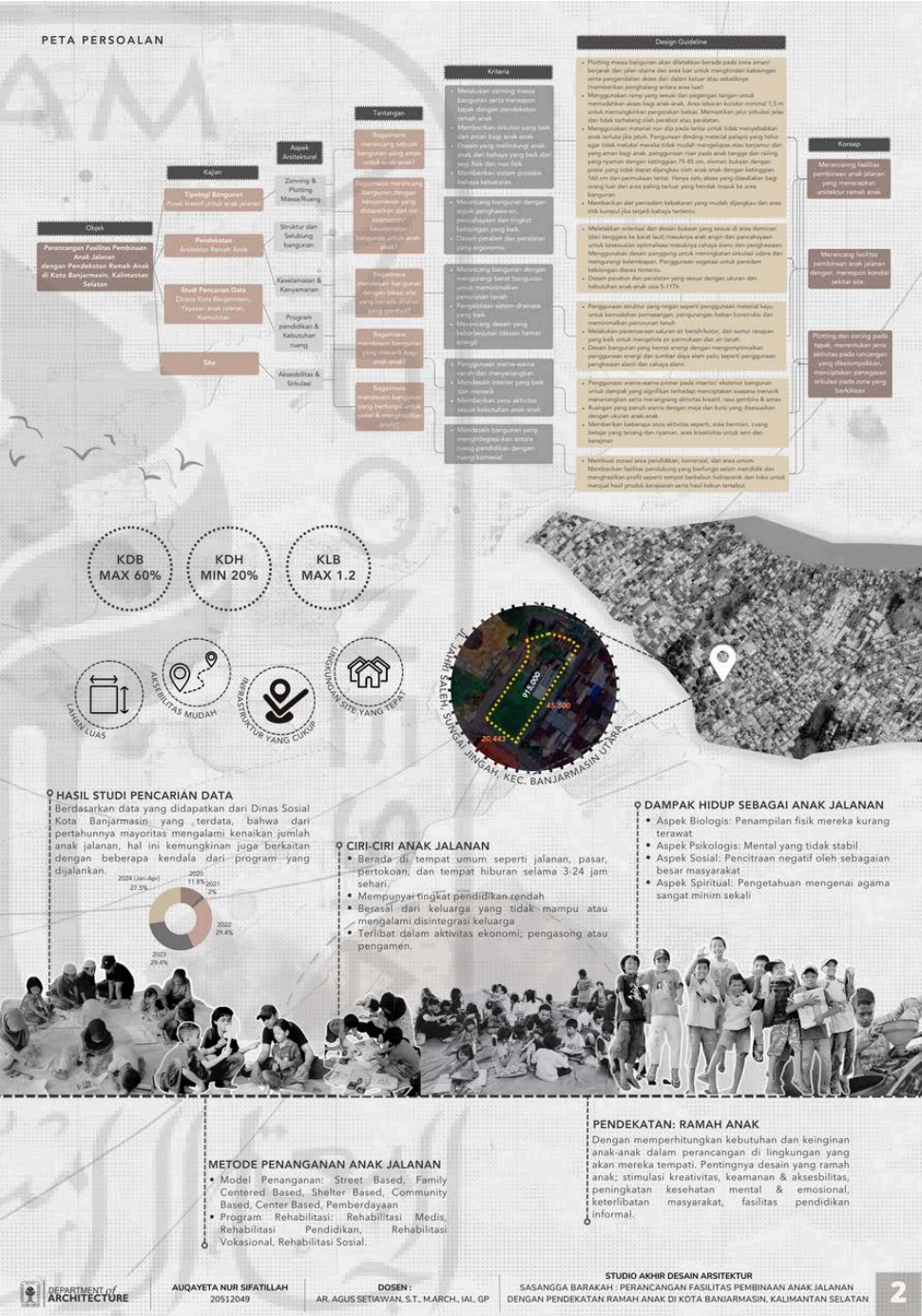
Muhammad Jamil, SIP.

TAMPILAN APREB HALAMAN 1



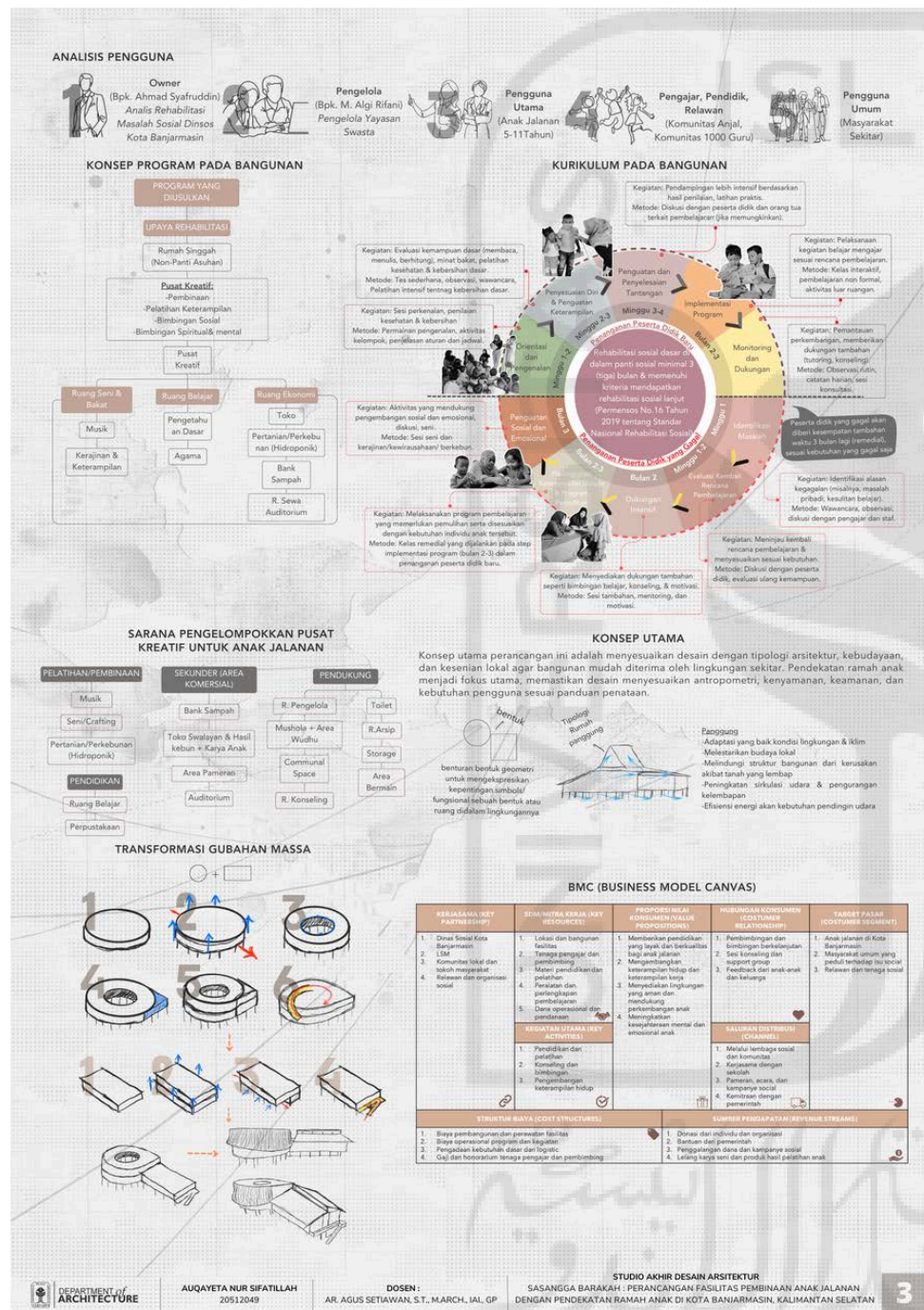
Gambar 100: Tampilan Apreb Halaman 1
Sumber: Penulis, 2024

TAMPILAN APREB HALAMAN 2



Gambar 101: Tampilan Apreb Halaman 2
Sumber: Penulis, 2024

TAMPILAN APREB HALAMAN 3



Gambar 102: Tampilan Apreb Halaman 3
Sumber: Penulis, 2024

TAMPILAN APREB HALAMAN 4



Gambar 103: Tampilan Apreb Halaman 4
Sumber: Penulis, 2024



Gambar 104: Dokumentasi Maket Model Skala 1:100
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024

Rekap Evaluasi

No.	Pertanyaan Penguji	Dosen	Tanggapan	Hal
DESIGN BRIEF				
1	Kajian yang menunjukan kepemilikan, pengelola, dan lokasi yang akan digunakan	Dr. Ar. Yulianto Purwono Prihatmaji, S.T., M.T., IPM., IAI.	Kajian tentang pengguna pada perancangan ini sudah dijabarkan didalam penulisan dalam analisis awal pengguna dan dalam pengguna & aktivitasnya	BAB 2 : Hal 32
2	Profil anak jalanan yang akan menempati fasilitas tersebut			BAB 3 : Hal 51
3	Acuan proyek, lokasi komunitas anjal yang akan diwadahi.	Ar. Baritoadi Buldan Rayaganda Rito, S.T., M.A., IAI., GP	Kajian tentang acuan proyek yaitu Yayasan AL-AJYB dan sudah dijabarkan dalam penulisan. Lokasi pemilihan proyek di Jl. Jahri Saleh, Sungai Jingah, Kec. Banjarmasin Utara	BAB 2 : Hal 32
KOMPREHENSIF				
4	Tantangan desain, kriteria, design guideline, konsep	Dr. Ar. Yulianto Purwono Prihatmaji, S.T., M.T., IPM., IAI.	Terkait tantangan desain, kriteria, design guideline dan konsep sudah tercantum dalam peta persoalan	BAB 2 : Hal 18-19
5	Mengkaji kurikulum untuk mengelola dan menjalankan program pada bangunan		Kajian tentang acuan proyek yaitu Yayasan AL-AJYB dan sudah dijabarkan dalam penulisan. Lokasi pemilihan proyek di Jl. Jahri Saleh, Sungai Jingah, Kec. Banjarmasin Utara	BAB 2 : Hal 21-27
6	Data spesifik terkait anak jalanan yang ada pada yayasan yang dikaji sebagai acuan		Kajian tentang acuan proyek yaitu Yayasan AL-AJYB dan sudah dijabarkan dalam penulisan. Lokasi pemilihan proyek di Jl. Jahri Saleh, Sungai Jingah, Kec. Banjarmasin Utara	BAB 2 : Hal 18-19
7	Penerapan konsep ramah anak	Ar. Baritoadi Buldan Rayaganda Rito, S.T., M.A., IAI., GP	Kajian tentang acuan proyek yaitu Yayasan AL-AJYB dan sudah dijabarkan dalam penulisan. Lokasi pemilihan proyek di Jl. Jahri Saleh, Sungai Jingah, Kec. Banjarmasin Utara	BAB 2 : Hal 21-27
8	Program ruang		Kajian tentang acuan proyek yaitu Yayasan AL-AJYB dan sudah dijabarkan dalam penulisan. Lokasi pemilihan proyek di Jl. Jahri Saleh, Sungai Jingah, Kec. Banjarmasin Utara	BAB 2 : Hal 18-19

Tabel 21 : Rekap Evaluasi (1)
Sumber: Penulis, 2024

PENDADARAN				
9	Kajian karakteristik anak jalanan dan pengaruhnya ke desain kurikulum yang akan diajarkan	Dr. Ar. Yulianto Purwono Prihatmaji, S.T., M.T., IPM., IAI.	Terkait kajian karakteristik anak jalanan dan pengaruhnya ke desain kurikulum yang akan diajarkan sudah dilampirkan dalam penulisan tentang penjelasan tersebut dalam evaluasi perancangan yang diterapkan kedalam kurikulum perancangan	Bab 5 : 102
10	Kajian kurikulum bisa merujuk kepada referensi pendidikan luar sekolah		Kajian kurikulum dalam perancangan diambil dari beberapa refrensi kajian bangunan yang sudah menerapkan sistem pengajarannya hingga kurikulumnya, yang kemudian di gabungkan dan disesuaikan penulis dalam perancangannya.	BAB 3 : Hal 46-47
11	Metode,panduan, penemuan bentuk fisik rancangan yang digunakan dalam desain		Metode dalam perancangan bangunan ini menggunakan force based design, kemudian dilanjutkan dengan panduan desain yang menggunakan panduan penataan berdasarkan kajian pendekatan ramah anak, serta penemuan bentuk fisik bangunan	BAB 5 : Hal 103 BAB 3 : Hal 48 BAB 3 : Hal 60
12	Kajian yang menjadi dasar penyusunan program ruang pada desain	Ar. Baritoadi Buldan Rayaganda Rito, S.T., M.A., IAI., GP	Dasar penyusunan program ruang pada desain yaitu beberapa pengembangan dari yayasan yang dikaji yaitu Yayasan Al-Ajyb	BAB 5 : Hal 103 BAB 2 : Hal 19 BAB 3 : Hal 56

Tabel 22 : Rekap Evaluasi (2)
Sumber: Penulis, 2024

REFERENSI

Aribowo, I. (2009). Upaya pemberdayaan anak jalanan melalui rumah singgah diponegoro Yogyakarta. *Dimensia: Jurnal Kajian Sosiologi*, 3(1).

de Moura, S.L. 2002 "The social construction of the street children: Configuration and implications" *British Journal of Social Work* vol 32 pp 253-367.

Fahriansyah, A. B. Desain Arsitektur Ramah Anak: Menciptakan Lingkungan Bermain yang Aman dan Kreatif.

Hayati, N. (2021). Perancangan Taman Kanak-Kanak (TK) di Banda Aceh (Pendekatan Arsitektur Perilaku) (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).

Maria, C. R., dkk. (2021). Prinsip-Prinsip Taman Ramah Anak Berdasarkan Sudut Pandang Pengguna. *REGION: Jurnal Pembangunan Wilayah dan Perencanaan Partisipatif*. Hlm.297

Mustangin, M., Akbar, M. F., & Sari, W. N. (2021). Analisis Pelaksanaan Program Pendidikan Nonformal Bagi Anak Jalanan. *International Journal of Community Service Learning*, 5(3), 234-241.

Nandi, H. S. (2022). PERANCANGAN WONOSOBO CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR FEMINISME. *Journal of Economic, Business and Engineering (JEBE)*, 4(1), 18-26.

Putri, P. K. B. (2022). PERANCANGAN RUANG PUBLIK RAMAH ANAK DI PONTIANAK DENGAN PENDEKATAN PERILAKU (Doctoral dissertation, Universitas Atma Jaya Yogyakarta).

Ramadhani, M., & Matnuh, S. H. (2016). Peran Dinas Sosial Dalam Penanggulangan Anak Jalanan di Kota Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(11).

Sakina, A. W., Setyowati, Y., Albizzia, O., & Adiwirahayu, A. (2020). Manifestasi Program Kesejahteraan Sosial Anak (PKSA) Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Sosial Anak Jalanan di Rumah Singgah Anak Mandiri (RSAM) Yogyakarta. *Academia Praja: Jurnal Ilmu Politik, Pemerintahan, dan Administrasi Publik*, 3(01), 1-22.

Salsabila, L. Z., & Darmawati, R. (2022). KAJIAN RUANG PUBLIK TERBUKA RAMAH ANAK DI TAMAN KERANG JEPARA (RUANG BERMAIN ANAK YANG TERPAKAI ORANG DEWASA).

Sari, D. P., & Sumarti, T. (2017). Analisis efektivitas program pemberdayaan anak jalanan di rumah singgah Tabayun Kecamatan Cibinong, Kabupaten Bogor. *Jurnal Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat [JSKPM]*, 1(1), 29-42.

Tarwilah, T. (2013). Pendidikan Keagamaan Pada Komunitas Anak Jalanan Kota Banjarmasin. *Muadalah*, 1(1).

Terloit, A.J. 2001 Konsep diri anak jalanan usia remaja yang mengalami abuse dan tidak mengalami abuse Skripsi (Tidak Diterbitkan) Fakultas Psikologi Universitas Indonesia Depok.

Wandoko, A. A., Mandaka, M., & Wardhianto, G. (2020). Pusat Kreatif Pemuda Di Yogyakarta (Yogyakarta Youth Creative Center). *Journal of Architecture*, 6(1).



https://bit.ly/SB_BIMx



https://bit.ly/SB_APREB



https://bit.ly/ANIMASI_SB



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR



한국건축학계인증
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD



BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARSITEK MALAYSIA

RIBA #
Architecture.com

