

LAPORAN SKRIPSI

**SANGGAR SENI UNTUK ANAK JALANAN DI KOTA
MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR PELILAKU**

SKRIPSI – AR. 8324

SEMESTER GENAP 2010 - 2011

Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Arsitektur



Disusun Oleh :

RURI DWI SATRIYA

NIM. 07.22.065



Dosen Pembimbing :

Ir. Ertin Lestari, MT

Ir. Djoko Suwanto

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG**

2011

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN

JUDUL

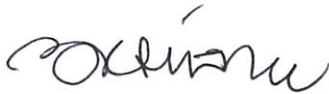
SANGGAR SENI UNTUK ANAK JALANAN DI KOTA MALANG DENGAN
TEMA ARSITEKTUR PERILAKU

Laporan ini telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Skripsi untuk memenuhi
salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur
di Program Studi Arsitektur – FTSP ITN Malang

Disusun oleh :
Nama : Ruri Dwi Satriya
NIM : 07.22.065

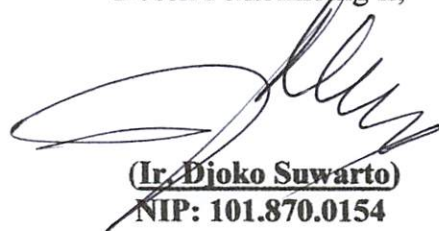
MENYETUJUI :

Dosen Pembimbing I,



(Ir. Ertin Lestari, MT)
NIP: 195612121986032010

Dosen Pembimbing II,



(Ir. Djoko Suwanto)
NIP: 101.870.0154



Ketua Program Studi Arsitektur

(Ir. Didiek Suharjanto, MT)
NIP: 103.900.0215

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

Nama RURI DWI SATRIYA
NIM : 07.22.065
Program Studi : ARSITEKTUR
Judul : SANGGAR SENI UNTUK ANAK JALANAN DI KOTA
 MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR PERILAKU

Dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian Skripsi jenjang Program Strata Satu (S-1)

Pada Hari : SELASA
Tanggal : 23 AGUSTUS 2011
Dengan Nilai : C

PANITIA UJIAN SKRIPSI



KETUA,

(Ir. Didiek Suharjanto, MT)
NIP: 103.900.0215

SEKERTARIS,

(Ir. Gaguk Sukowiyono, MT)
NIP: 102.850.0114

ANGGOTA PENGUJI

PENGUJI I,

(Ir. Bambang Joko Wiji Utomo, MT)
NIP: 196111071993031002

PENGUJI II,

(Debby Budi Susanti, ST., MT)
NIP: 103.060.00415

LEMBAR PENGESAHAN Pengerjaan Skripsi

Nama : RURI DWI SATRIYA

NIM : 07.22.065

Program Studi : ARSITEKTUR

Judul : SANGGAR SENI UNTUK ANAK JALANAN DI KOTA
MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR PERILAKU

Waktu Pelaksanaan : 24 Maret s/d 19 Agustus 2011

Waktu Pengujian : 23 Agustus 2011

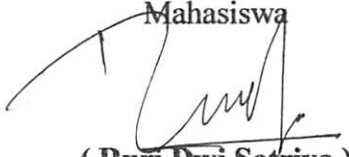
Hasil Ujian : **Lulus Nilai C**

No	Tahap Pelaksanaan	Minggu ke																		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1	Visualisai Desain	■	■	■	■	■	■	■	■											
2	Proses Desain								■	■	■	■	■							
3	Drafting													■	■	■				
4	Penyusunan Laporan																	■	■	■

Malang , 23 Agustus 2011

Koordinator Skripsi

(Ir. Gatot Adi Susilo, MT)
NIP: 101.880.0185

Mahasiswa

(Ruri Dwi Satriya)
NIM: 07.22.065

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puja dan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul **SANGGAR SENI UNTUK ANAK JALANAN DI KOTA MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR PERILAKU**

Penyusunan laporan ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi tugas dan syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Teknik pada Institut Teknologi Nasional Malang.

Menyadari bahwa penyusunan laporan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, arahan, dan bimbingan yang telah diberikan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penyusun dengan tulus hati menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Ir. Ertin Lestari, MT selaku dosen pembimbing I yang dengan tegas membimbing, perhatian dan memberikan arahan yang sangat besar manfaatnya.
2. Bapak Ir. Djoko Suwanto selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan-masukan dan arahan yang sangat berguna dalam proses bimbingan.
3. Ir. Bambang Joko Wiji. Utomo, MT selaku dosen penguji I.
4. Debby Budi Susanti, ST.,MT selaku dosen penguji II.
5. Bapak Ir. Didiek Suharjanto, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur Institut Teknologi Nasional Malang.
6. Bapak/Ibu dosen Institut Teknologi Nasional Malang khususnya Jurusan Teknik Arsitektur atas bimbingan dan pengajaran yang telah diberikan.

Juga tidak lupa kami sampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya khususnya kepada :

1. Keluarga tercinta Bapak, Ibu, dan Kakak saya yang telah memberikan perhatian, kasih sayang, doa restu, motivasi serta dorongan baik berupa materiil maupun non materiil.

2. Rekan-rekan mahasiswa dan sahabat-sahabat yang telah banyak menyumbangkan tenaga, pikiran serta motivasi sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik.
3. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu di sini.

Semoga Sang Hyang Widhi wasa yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah memberikan segala bantuan dan dukungan moril dalam rangka menyelesaikan skripsi ini.

Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyusunan yang lebih baik. Dan semoga hasil yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya bidang arsitektur, dan bagi semua pihak yang berkepentingan.

Malang, Agustus 2011

Penyusun

SANGGAR SENI UNTUK ANAK JALANAN DI KOTA MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR PERILAKU

Ruri Dwi Satriya

(Program Studi Arsitektur, FTSP – ITN Malang)

A B S T R A K S I

Sanggar adalah suatu tempat atau sarana yang digunakan oleh suatu komunitas atau sekumpulan orang untuk melakukan suatu kegiatan. Selama ini suatu tempat dengan nama "sanggar" biasa digunakan untuk kegiatan. Sanggar sendiri mencakup seluruh proses dari awal hingga akhir yaitu mencakup proses pengenalan (biasanya melalui workshop/pelatihan singkat), pembelajaran, penciptaan atau membuat karya, dan produksi. contoh: pembelajaran melukis, membuat karya lukis kemudian pameran, penjualan/pelelangan semua dilakukan didalam sanggar. Untuk sertifikat sebagian besar sanggar biasanya tidak memberikan sertifikat, kecuali pada sanggar-sanggar tertentu yang memang memiliki program untuk memberikan sertifikat pada peserta didiknya. Sanggar seni memiliki masa keanggotaan lebih lama bahkan terkesan tidak ada batas waktu keanggotaan.

Kata "seni" adalah sebuah kata yang semua orang di pastikan mengenalnya, walaupun dengan kadar pemahaman yang berbeda. Seni berasal dari kata "SANI" yang kurang lebih artinya "Jiwa Yang Luhur/ Ketulusan jiwa". Namun menurut kajian ilmu di Eropa mengatakan "ART" (artivisial) yang artinya kurang lebih adalah barang/ atau karya dari sebuah kegiatan. Berdasarkan penelitian para ahli menyatakan seni/karya seni sudah ada ± sejak 60.000 tahun yang lampau. Seni dapat dikelompokkan dalam berbagai macam di antaranya seni rupa, dan seni musik.¹

Seni bagi anak jalanan selama ini hanya dianggap sebagai sebuah *hobby* yang muncul dan melekat pada diri mereka, padahal pada kenyataannya jika bakat atau seni yang muncul dari diri anak tersebut diasah dan dikembangkan dengan pendidikan serta melatih anak-anak tersebut untuk lebih bisa mengekspresikan atau menuangkan

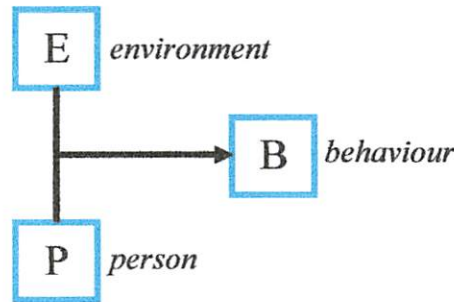
¹ Syawir. 2006. *Pengertian seni secara umum dan sejarahnya*

bakat-bakat mereka dalam sebuah karya dan mewujudkannya dalam berbagai bentuk baik itu dalam bentuk lukisan, grafis, patung, pertunjukan musik, teater dll.

Kebiasaan mental dan sikap perilaku seorang dipengaruhi oleh lingkungan fisiknya. Drucker (1969) mengindikasikan bahwa “sebagian besar yang kita lihat adalah sesuatu yang ingin kita lihat”. Sementara Von Forester (1973) menulis bahwa “apa yang kita bentuk dalam pikiran itulah realitas yang kita perhitungkan”. Namun, realitas itu tidak selalu seperti yang diinginkan. Apa yang dibayangkan dalam imajinasi arsitek pada proses perancangan mungkin akan menghasilkan akibat yang berbeda pada saat atau setelah penghunian.

Peran arsitektur atau lingkungan binaan adalah menyediakan lingkungan yang akomodatif yang tidak memaksakan seseorang untuk melakukan sesuatu, kecuali ditunjuk untuk menghindari hal negatif. Seperti dikatakan oleh F. Langdon, seorang sosiolog bahwa proses persepsi, kognisi, ataupun perilaku spasial sangat dipengaruhi oleh kompetensi seseorang atau kelompok orang dan potensi lingkungan yang ada.

Pengertian perilaku berawal dari psikologi yang dipandang sebagai ilmu yang mempelajari tentang perilaku karena perilaku dianggap lebih mudah diamati, dicatat, dan diukur. Arti perilaku mencakup perilaku yang kasatmata seperti makan, menangis, memasak, melihat, bekerja, dan perilaku yang tidak kasatmata, seperti fantasi, motivasi, dan proses yang terjadi pada waktu seseorang diam atau secara fisik tidak bergerak. Secara historis ilmu perilaku lingkungan merupakan bagian dari program sosial untuk kesejahteraan masyarakat dan fokusnya adalah hubungan saling menunjang antara manusia sebagai individu ataupun kelompok dan lingkungan fisiknya, untuk meningkatkan kehidupan melalui kebijakan perencanaan dan perancangan (Moore, 1976). Hubungan tersebut dapat ditunjukkan pada skema berikut ini :



Skema 1. Pengaruh E dan P

Inti dari perancangan *sanggar seni untuk anak jalanan di kota Malang* adalah Bagaimana menerapkan konsep arsitektur perilaku ke dalam desain arsitektural yang ada sebagai terjemahan bangunan sosial atau sanggar seni untuk anak jalanan di kota Malang nantinya, sehingga image anak jalanan yang “menggangu” lebih menjadi “berguna”. Dan bagaimana menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada Perilaku dari anak jalanan. Yang diselesaikan dengan pendekatan terhadap Arsitektur perilaku yang pada prinsipnya dilandasi oleh Pemahaman yang mendasar terhadap hubungan sosialisa dan tingkahlaku pada suatu komunitas.

Kata Kunci : *Arsitektur perilaku merupakan hubungan sosialisa dan tingkahlaku pada suatu sanggar seni untuk anak jalanan atau pada sebuah komunitas.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN	
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAKSI	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I	
PENDAHULUAN	1
Latar Belakang	1
Tujuan Dan Sasaran	6
Tujuan	6
Sasaran	6
Permasalahan	7
Identifikasi Masalah	7
Rumusan Masalah	7
Batasan	8
Rancangan Proses Analisa	9
BAB II	
KAJIAN TEMA	11
Arsitektur Perilaku	11
Pengertian	11
Teori atau Prinsip	12
Ciri – Ciri	17
Cara Berarsitektur	18
BAB III	
TINJAUAN TAPAK	20
Batas dan Dimensi Tapak	21

Peraturan	22
Aksesibilitas.....	22
Karakter Lingkungan	24
Titik Vegetasi dan yang ada pada site	25
Drainase	26
Listrik dan Telepon.....	27
View to Site	28
 BAB IV	
TINJAUN LOKASI.....	29
Pengertian	29
Sanggar Alang-Alang Surabaya.....	31
 BAB V	
METODOLOGI.....	34
Metode Perancangan	34
Metode Umum dan Tahapan Kajian.....	34
Metode Pengumpulan Data.....	37
Data Primer	37
Data Skunder	38
Metode Pengolahan dan Analisa Data	38
Penyusunan Konsep Desain.....	40
Kerangka Konseptual.....	41
 BAB VI	
ANALISIS	42
I. Analisis Ruang.....	42
II. Analisis Bentuk	57
III. Analisis Tapak	58
IV. Analisis Struktur	62
V. Analisa Utilitas.....	64

BAB VII

KONSEP PERANCANGAN	65
1. Konsep Ruang	65
2. Konsep Bentuk	66
3. Konsep Penataan Masa	66
4. Konsep Lahan	67
5. Konsep Struktur	67
6. Konsep Utilitas	67

BAB VIII

VISUALISASI DESAIN	68
---------------------------------	-----------

BAB IX

GAMBAR RANCANGAN	77
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar	3.1	:	Batas dan Dimensi Tapak.....	21
Gambar	3.2	:	Peraturan	22
Gambar	3.3	:	Aksesibilitas	22
Gambar	3.4	:	Karakter Lingkungan	24
Gambar	3.5	:	Titik Vegetasi dan yang ada pada site.....	25
Gambar	3.4	:	Drainase.....	26
Gambar	3.5	:	Listrik dan Telepon	27
Gambar	3.6	:	View to Site	28
Gambar	6.1	:	Analisa Ruang Kelas Umur 11-18.....	56
Gambar	6.2	:	Olah Bentuk Ruang Serbaguna... ..	57
Gambar	6.3	:	Olah Bentuk Ruang Kelas.....	57
Gambar	6.4	:	Analisa Angin.....	58
Gambar	6.5	:	Analisa Matahari.....	59
Gambar	6.6	:	Analisa Enterance.....	60
Gambar	6.7	:	Analisa Vegetasi.....	61
Gambar	6.8	:	Analisa Struktur Atas.....	62
Gambar	6.9	:	Analisa Struktur Tengah.....	62
Gambar	6.10	:	Analisa Struktur Bawah.....	63
Gambar	6.11	:	Analisa Utilitas.....	64
Gambar	8.1	:	Zoning Fungsional.....	68
Gambar	8.2	:	Sirkulasi dan Pencapaian.....	69
Gambar	8.3	:	Sketsa Ruang Dalam.....	70
Gambar	8.4	:	Sketsa Ruang Perpustakaan.....	71
Gambar	8.5	:	Sketsa Ruang Luar (Lapangan Olahraga).....	72
Gambar	8.6	:	Sketsa Ruang Luar (Ruang Belajar).....	73
Gambar	8.7	:	Visualisasi Bentuk (R. Serbaguna).....	74
Gambar	8.8	:	Visualisasi Struktur.....	75
Gambar	8.9	:	Perspektif.....	76
Gambar	9.1	:	Site Plan.....	77
Gambar	9.2	:	Lay Out Plan.....	78
Gambar	9.3	:	Tampak Site.....	79
Gambar	9.4	:	Potongan Site.....	80
Gambar	9.5	:	Denah R. Serbaguna.....	81
Gambar	9.6	:	Tampak R. Serbaguna.....	82
Gambar	9.7	:	Potongan R. Serbaguna.....	83
Gambar	9.8	:	Rencana Atap R. Serbaguna.....	84
Gambar	9.9	:	Denah R. Perpustakaan.....	85
Gambar	9.10	:	Tampak R. Perpustakaan.....	86
Gambar	9.11	:	Potongan R. Perpustakaan.....	87
Gambar	9.12	:	Pembaloka R. Perpustakaan.....	88
Gambar	9.13	:	Rencana Atap R. Perpustakaan.....	89
Gambar	9.14	:	Utilitas R. Perpustakaan.....	90

BAB I

PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Sanggar adalah suatu tempat atau sarana yang digunakan oleh suatu komunitas atau sekumpulan orang untuk melakukan suatu kegiatan. Selama ini suatu tempat dengan nama "sanggar" biasa digunakan untuk kegiatan. Sanggar sendiri mencakup seluruh proses dari awal hingga akhir yaitu mencakup proses pengenalan (biasanya melalui workshop/pelatihan singkat), pembelajaran, penciptaan atau membuat karya, dan produksi. contoh: pembelajaran melukis, membuat karya lukis kemudian pameran, penjualan/pelelangan semua dilakukan didalam sanggar. Untuk sertifikat sebagian besar sanggar biasanya tidak memberikan sertifikat, kecuali pada sanggar-sanggar tertentu yang memang memiliki program untuk memberikan sertifikat pada peserta didiknya. Sanggar seni memiliki masa keanggotaan lebih lama bahkan terkesan tidak ada batas waktu keanggotaan.

Kata "seni" adalah sebuah kata yang semua orang di pastikan mengenalnya, walaupun dengan kadar pemahaman yang berbeda. Seni berasal dari kata "SANI" yang kurang lebih artinya "Jiwa Yang Luhur/ Ketulusan jiwa". Namun menurut kajian ilmu di Eropa mengatakan "ART" (artivisial) yang artinya kurang lebih adalah barang/ atau karya dari sebuah kegiatan. Berdasarkan penelitian para ahli menyatakan seni/karya seni sudah ada ± sejak 60.000 tahun yang lampau. Seni dapat dikelompokkan dalam berbagai macam di antaranya seni rupa, dan seni musik.¹

Salah satu contoh adalah Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika.² Sedangkan musik adalah sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari hari. Henry Wadsworth

¹ Syawir. 2006. *Pengertian seni secara umum dan sejarahnya*

² http://id.wikipedia.org/wiki/Seni_rupa



Longfellow (1807-1882) mengatakan “ *Music is the universal language of mankind* ”. Musik adalah bahasa manusia, karena dengan musik kita dapat mengekspresikan kemampuan, perasaan atau isi hati kita tanpa harus mengerti terlebih dahulu bahasa yang dipakai oleh mereka yang mendengarkan musik kita.³

Seni bagi anak jalanan selama ini hanya dianggap sebagai sebuah *hobby* yang muncul dan melekat pada diri mereka, padahal pada kenyataannya jika bakat atau seni yang muncul dari diri anak tersebut diasah dan dikembangkan dengan pendidikan serta melatih anak-anak tersebut untuk lebih bisa mengekspresikan atau menuangkan bakat-bakat mereka dalam sebuah karya dan mewujudkannya dalam berbagai bentuk baik itu dalam bentuk lukisan, grafis, patung, pertunjukan musik, teater dll.

Anak jalanan merupakan masalah yang umum di jumpai diberbagai kota termasuk kota malang. Munculnya anak jalanan dilatarbelakangi oleh banyak faktor, diantaranya adalah adanya masalah kemiskinan yang dialami oleh sebuah keluarga atau rendahnya pendapatan dan terbatasnya kesempatan kerja bagi orang tua sehingga mengharuskan anak-anak menjadi korban untuk membantu mencari nafkah di jalanan. Perlakuan keluarga maupun lingkungan juga menjadi salah satu penyebab mereka harus hidup dan mencari nafkah di jalanan. Di sisi lain juga adanya struktur sosial dalam masyarakat. Jumlah anak jalanan dikota malang setiap tahunnya mengalami peningkatan dikarenakan dikota memiliki struktur sosial, ekonomi dan administrasi yang lebih kompleks sehingga anak jalanan tertarik untuk datang ke kota untuk mencari uang.

Hal ini bisa dilihat dari data yang bersumber dari Dinas Sosial kota malang yang menyebutkan bahwa jumlah anak jalanan tahun 2005 mencapai 277 orang, 2006 berjumlah 320 orang, dan 2007 berjumlah 378 orang. Tempat-tempat yang biasa didatangi oleh anak jalanan di kota Malang adalah di kawasan Alun-alun, perempatan jalan, kampus, Malang plasa, gajah mada, mitra 1, pasar, terminal, dan tempat ibadah.

³ http://dewey.petra.ac.id/jiunkpe_dg_475.h...



Usia anak jalanan dan pengemis berkisar 6 sampai 18 tahun. Faktor penyebab dari anak jalanan dan pengemis yang mengharuskan mereka berada di jalanan adalah tingginya penghasilan dari mengemis menjadi salah satu faktor pendukung, pasrah menerima nasib, pengaruh dari perkawinan dan lingkungan yang menjadi mayoritas pengemis dan anak jalanan. Sedangkan faktor internal adalah karena penyakit malas. Motivasi mereka menjadi pengemis karena mencari uang dengan cara yang mudah.

Di kota Malang tidak terdapat peraturan yang khusus untuk anak jalanan dan pengemis, dikarenakan anak jalanan dan pengemis masih dapat diatasi, dibina dan dipantau. Dasar melaksanakan kebijakan pemerintah Kota Malang adalah Keputusan Walikota Malang No. 367 tahun 2005 tentang Komite Penanganan Penyandang Masalah Kesejahteraan Sosial di Kota Malang dan Peraturan Daerah No.11 tahun 1984 tentang Ketertiban dan Kebersihan dalam Kotamadya Daerah Tingkat II Malang. Kebijakan yang diambil oleh Pemerintah Kota Malang adalah melakukan penertiban, pembinaan, pemberian keterampilan yang dikhususkan untuk anak jalanan.⁴

Dalam beberapa dekade belakangan ini, hubungan antara perilaku manusia dan lingkungan fisik telah menarik perhatian para peneliti dari ilmu sosial ataupun para professional dibidang perancangan arsitektur, perancangan kota, regional dan lanskap. Kata perilaku menunjukkan manusia dalam aksinya, berkaitan dengan semua aktifitas manusia secara fisik; berupa interaksi manusia dengan sesamanya ataupun dengan lingkungan fisiknya. Hasil desain arsitektur dapat menjadi salah satu fasilitator terjadinya perilaku, namun juga bisa menjadi penghalang terjadinya perilaku.

Kebiasaan mental dan sikap perilaku seorang dipengaruhi oleh lingkungan fisiknya. Drucker (1969) mengindikasikan bahwa “sebagian besar yang kita lihat adalah sesuatu yang ingin kita lihat”. Sementara Von Forester (1973) menulis bahwa “ apa yang kita bentuk dalam pikiran itulah realitas yang kita perhitungkan”. Namun, realitas itu tidak selalu seperti yang diinginkan. Apa yang

⁴ Megasari, Intan Wahyu. 2009. *Karakteristik Pengemis Jalanan di Kota Malang*



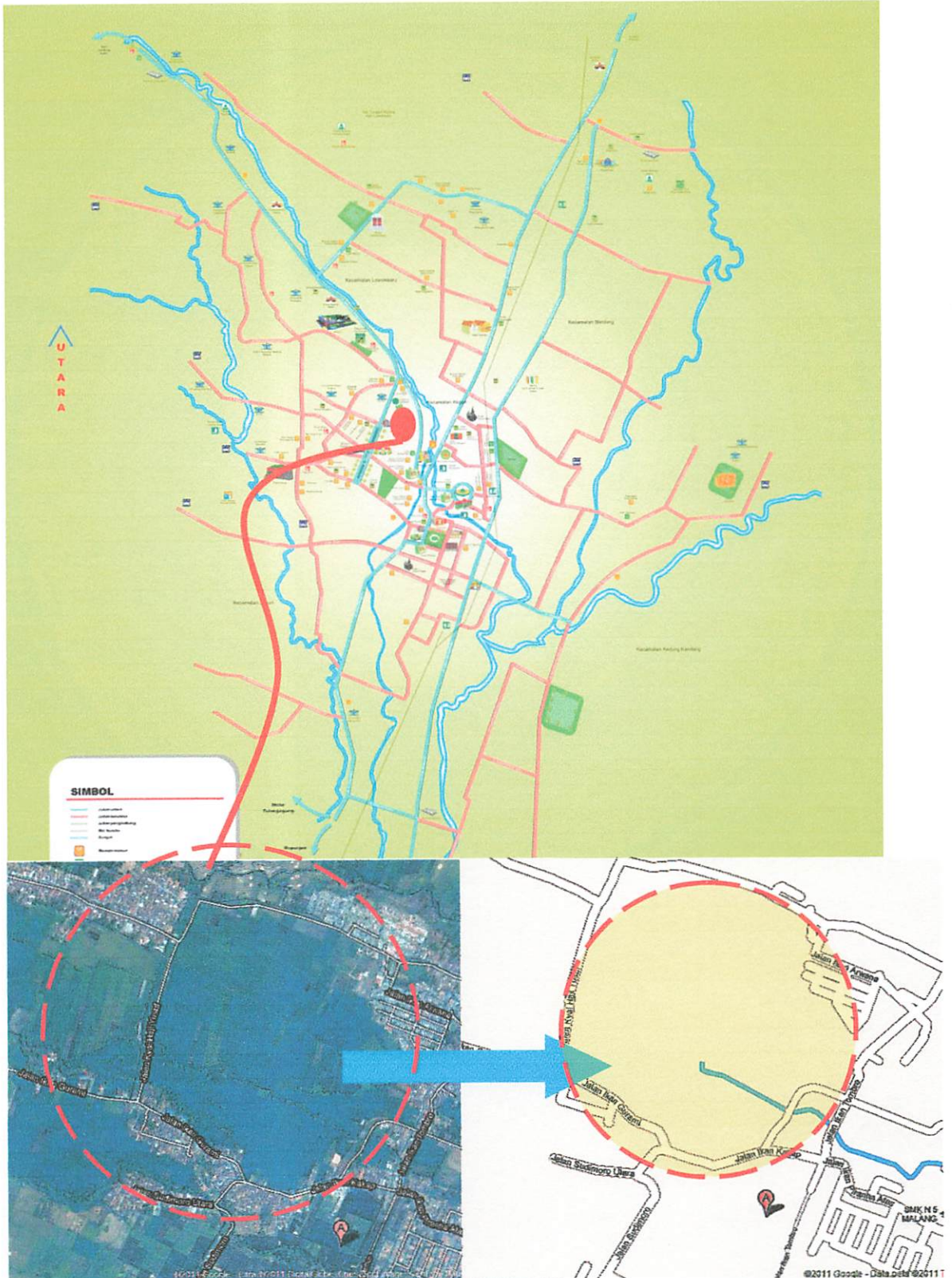
dibayangkan dalam imajinasi arsitek pada proses perancangan mungkin akan menghasilkan akibat yang berbeda pada saat atau setelah penghunian.

Peran arsitektur atau lingkungan binaan adalah menyediakan lingkungan yang akomodatif yang tidak memaksakan seseorang untuk melakukan sesuatu, kecuali ditunjuk untuk menghindari hal negatif. Seperti dikatakan oleh F. Langdon, seorang sosiolog bahwa proses persepsi, kognisi, ataupun perilaku spasial sangat dipengaruhi oleh kompetensi seseorang atau kelompok orang dan potensi lingkungan yang ada. Istilah kompetensi lingkungan dicetuskan oleh Powell Lawton (1977) untuk membantu mengerti kebutuhan lingkungan dari berbagai segmen usia, tetapi ada kesamaan dalam penerapannya. Istilah yang mencakup seperangkat atribut seperti kesehatan mental dan fisik, kapasitas intelektual, dan kekuatan ego. Banyak kualitas yang menentukan kemampuan seseorang yang sukar diukur, terutama yang berkaitan dengan budaya.⁵

⁵ Laurence, Joyce Marcella. 2004. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta. Grasindo



Dengan demikian Kel. Tasikmadu Kec. lowokwaru kota malang tepatnya Jl.Kh Yusuf merupakan satu tempat yang sesuai untuk di bangunya sebuah sanggar untuk anak jalanan.



*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.*



Daerah ini mempunyai potensi yaitu selain iklimnya yang sejuk dan bersih, di tinjau dari pusat keramaian atau pusat berkumpulnya anak-anak jalanan menjadi titik tengah atau poros dari pusat keramaian serta kondisi site yg menyatu dengan alam dan dikelilingi oleh persawahan menjadi pertimbangan untuk pemilihan lokasi. Dilihat dari segi topografi dan efisiensi lahan, lokasi ini sangat menunjang untuk di bangun sebuah sanggar untuk anak jalanan dengan landscape yang mendukung serta akses pencapaiannya juga mudah. Dalam hal ini lingkungan sangat berperan penting, karena berkaitan langsung dengan psikologi dari manusia itu sendiri misalnya, pada lingkungan binaan sebagian perubahan dilakukan dengan sadar mengikuti suatu rencana. Akan tetapi, sebagian pula terjadi tanpa direncanakan karena proses alami.

TUJUAN DAN SASARAN

Tujuan

1. Menyediakan sanggar bermain dan belajar anak pada komunitas
2. Menghasilkan sanggar yang dapat menampung anak-anak jalanan
3. Sebagai pusat pembinaan perilaku dan pengembangan sosial bagi masyarakat khususnya bagi anak jalanan ataupun sesama anak-anak jalanan.
4. Memberikan tempat untuk anak jalanan agar lebih bisa merangsang dan membangkitkan kreatifitas mereka.
5. Memberikan kesempatan pada anak jalanan untuk mewujudkan kemampuan dan keterampilan yang diperolehnya untuk disajikan pada masyarakat.
6. Memajukan dan mengembangkan seni yang dimiliki anak-anak jalanan.

Sasaran

Sasaran dan lingkup sanggar untuk anak jalanan di Malang adalah :

1. Perencanaan kegiatan pada anak jalanan di Malang Raya, serta untuk menunjang, kemampuan dan keterampilan yang dimiliki anak jalanan

*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota Malang
dengan tema arsitektur perilaku.*



2. Membantu pemerintah dan masyarakat dalam menanggulangi anak jalanan
3. Meberantas kebodohan melalui pendidikan formil maupun non formal sehingga anak jalanan mendapatkan pendidikan yang layak
4. Mengembangkan potensi, skill, wawasan pengetahuan, pola hidup sehat dan perilaku anak jalanan kearah yang lebih baik.

PERMASALAHAN

Identifikasi masalah

1. Kurangnya wadah bagi anak-anak jalanan untuk menampung secara menyeluruh terutama untuk mengembangkan bakat dan kreatifitas yang mereka miliki.
2. Kurangnya fasilitas-fasilitas penunjang bagi anak jalanan seperti : gedung seni, pertunjukan teater ataupun tempat lain sebagai fasilitas untuk mengembangkan kreatifitas anak jalanan.
3. Ditekankan pada hubungan bangunan dan sifat sosial anak jalanan, yang berarti bangunan mampu membentuk suatu wadah yang dapat menampung segenap potensi anak jalanan, serta membentuk lingkungan sosial dan perilaku.
4. Kualitas ruang dan lingkungan perlu diperhatikan misalnya : penghawaan, akses utilitas dan lain – lain.

Rumusan masalah

1. Bagaimana merencanakan dan merancang tatanan massa bangunan pada sebuah sanggar seni sehingga tercipta rasa aman dan nyaman bagi pengguna khususnya anak jalanan.
2. Bagaimana merencanakan bentuk bangunan yang sesuai dengan kondisi lingkungan tapak yang ada saat ini, dan menampilkan bentuk bangunan yang bercirikan arsitektur perilaku.
3. Bagaimana menentukan letak sebuah sanggar seni di kota malang, sehingga mampu memberikan kontribusi positif bagi anak jalanan kedepannya.

*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.*



4. Bagaimana menata ruang-ruang yang ada sehingga tercipta pola ruang yang nyaman dan aman bagi anak jalanan maupun bagi yang berada diluar sanggar.

BATASAN

Didalam proses pengerjaan tugas akhir nantinya ada beberapa batasan didalam hal perencanaan dan perancangan objek arsitektur tersebut. Hal ini dimaksudkan agar apa yang menjadi isu permasalahan saat ini, pada objek sanggar seni anak jalanan dapat terselesaikan secara tuntas dan maksimal melalui wujud design fisik. Adapun batasan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

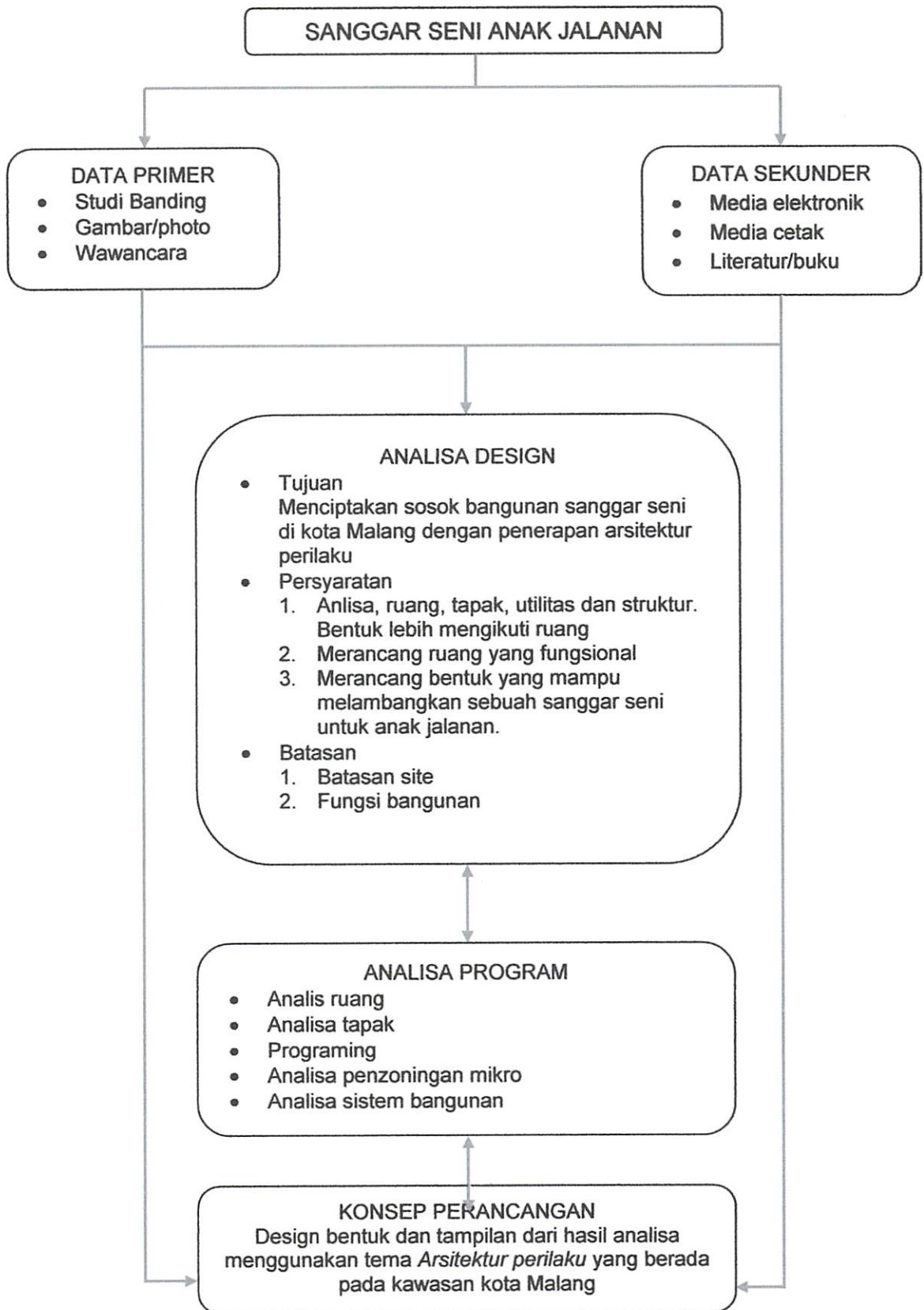
1. Cakupan objek, merancang sebuah sanggar seni anak jalanan di kota malang dimana proses bentuk tampilan bangunan, pola dan system sirkulasi dari sebuah pusat pengembangan seni harus berdasarkan perilaku sosial dengan ruang lingkup meliputi peningkatan pendidikan, pemberian pengetahuan tentang seni, pengembangan kemampuan bakat dan penyaluran potensi-potensi yang dimiliki anak jalanan.
2. Cakupan tema, merancang sebuah sanggar seni anak jalanan di kota malang dengan tema arsitektur perilaku.(Joyce Marcell Laurens). Dimana tema ini dianggap mampu dan dapat menyelesaikan beberapa permasalahan yang ada pada perilaku sosial anak-anak jalanan.
3. Cakupan lokasi, pemilihan dan penempatan lokasi sanggar seni anak jalanan dikota malang. Hal ini berdasarkan studi permasalahan yang ada pada daerah-daerah yang menjadi pusat berkumpulnya anak jalanan, serta pemilihan berdasarkan pola perkembangan kota malang kedepannya.

Sanggar seni anak jalanan ini direncanakan karena merupakan salah satu fasilitas umum dikota malang. Diperuntukkan bagi anak-anak jalanan itu sendiri dan bertujuan untuk mewadahi segala aktifitas dan pendidikan sosial dengan tidak menghilangkan unsur estetika arsitekturnya serta perencanaan pola sirkulasi dan tata massa bangunan yang estetis sehingga dapat mencerminkan sebagaimana arsitektur perilaku yang telah direncanakan.

*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.*



RANCANGAN PROSES ANALISA



Contoh Penerapan



Salah satu contoh penerapan arsitektur perilaku pada sebuah bangunan untuk anak jalanan. Penerapan bangunan dan ruangan yang cenderung terbuka atau dengan tidak banyak memakai sekat-sekat penghalang yang membatasi ruang gerak atau lebih memperhatikan perilaku penggunanya yang cenderung memiliki perilaku yang lebih suka dengan kebebasan tanpa ada pemisah. Tatanan fisik seperti penyekat ruang bisa mengurangi perasaan nyaman terhadap ruang personal. Dengan adanya sekat pengguna lebih banyak menggunakan ruang dipojok dari pada di tengah ruangan.

*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.*

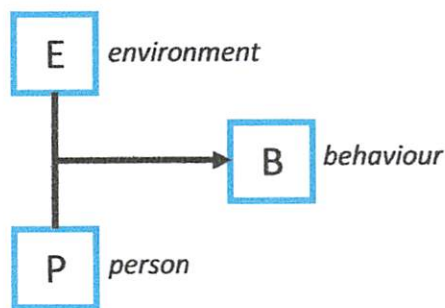


BAB II KAJIAN TEMA

ARSITEKTUR PERILAKU

Pengertian

Latar belakang perjalanan ilmu perilaku berawal dari ilmu psikologi hingga menjadi disiplin ilmu yang kini dikenal sebagai ilmu perilaku-lingkungan. Pengertian perilaku berawal dari psikologi yang dipandang sebagai ilmu yang mempelajari tentang perilaku karena perilaku dianggap lebih mudah diamati, dicatat, dan diukur. Arti perilaku mencakup perilaku yang kasatmata seperti makan, menangis, memasak, melihat, bekerja, dan perilaku yang tidak kasatmata, seperti fantasi, motivasi, dan proses yang terjadi pada waktu seseorang diam atau secara fisik tidak bergerak. Secara historis ilmu perilaku lingkungan merupakan bagian dari program sosial untuk kesejahteraan masyarakat dan fokusnya adalah hubungan saling menunjang antara manusia sebagai individu ataupun kelompok dan lingkungan fisiknya, untuk meningkatkan kehidupan melalui kebijakan perencanaan dan perancangan (Moore, 1976). Hubungan tersebut dapat ditunjukkan pada skema berikut ini :



Skema 1. Pengaruh E dan P terhadap B

Melalui kajian tersebut diharapkan hasil studi perilaku lingkungan dapat menjadi panduan desain untuk meningkatkan kualitas desain pada tipe tatanan tertentu dan untuk kelompok pengguna tertentu. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa arsitektur perilaku menggambarkan sebuah interaksi yang

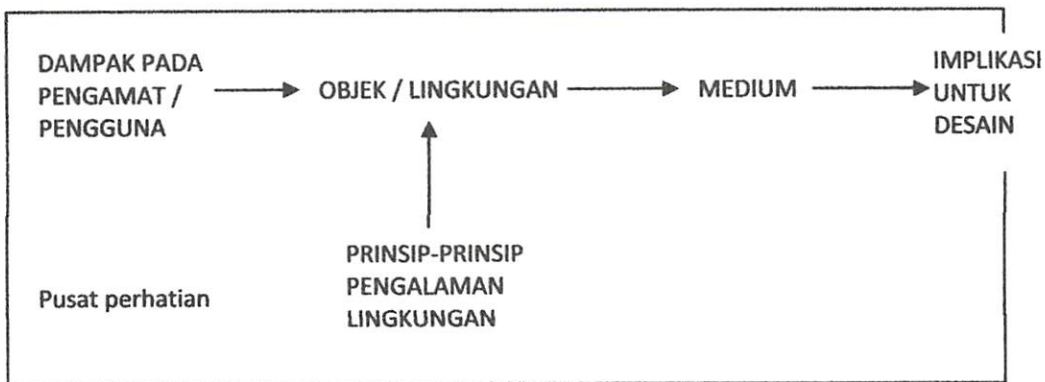


terjadi antara arsitektur sebagai hasil desain dengan perilaku manusia, baik sebagai arsitek, perencana lingkungan maupun sebagai pengguna arsitektur.

Teori / Prinsip

Teori positif

Dalam desain arsitektur, teori arsitektur yang melandasinya dipengaruhi oleh gerakan modern, yang kurang menaruh perhatian pada dimensi manusia. Perhatian lebih terfokus pada hubungan antara arsitek dan artefak hasil rancangannya. Berbagai faktor, seperti geometrik, formal, abstrak teknologi ataupun simbolisasi sangat diperhatikan. Tetapi, faktor manusia atau kepuasan pengguna khususnya belum mendapat cukup perhatian. Ilmu perilaku lingkungan membentuk teori positif bagi desain arsitektur, yakni dengan menekankan perlunya memperhatikan kepuasan pengguna daripada hanya mempertimbangkan faktor kepuasan si perancang saja. Dalam rancangan, salah satu fungsi teori positif adalah meningkatkan kesadaran mengenai perilaku mana dalam lingkungan yang penting bagi manusia sehingga dalam pengambilan keputusan desain, hal tersebut tidak luput menjadi bahan pertimbangan. Sebuah teori positif akan memperhitungkan adanya pengalaman dari beragamnya karakter manusia yang mengakibatkan beragam pula bentuk tuntutan akan lingkungan fisik.



Skema 2. Model Konseptual Teori Positif bagi Perancangan

Sanggar seni untuk anak jalanan di kota Malang dengan tema arsitektur perilaku.



Dalam model ini terlihat keempat dimensi studi perilaku lingkungan, yaitu manusia, perilaku, lingkungan dan waktu yang merupakan hal yang mendasar dalam proses perancangan.

Proses dan pola perilaku manusia

Manusia merupakan pusat lingkungan dan sekaligus juga menjadi bagian dari lingkungan. Karena itu, seorang individu dipengaruhi dan juga mempengaruhi lingkungannya. Keunikan yang dimiliki setiap individu akan mewarnai lingkungannya. Sebaliknya, keunikan lingkungan juga akan mempengaruhi perilakunya. Karena lingkungan bukan hanya menjadi wadah manusia beraktivitas, melainkan juga menjadi bagian integral dari pola perilaku manusia.

Proses dan pola perilaku manusia dikelompokkan ke dalam 2 bagian, yaitu proses individual dan proses sosial.

Proses individual, meliputi :

- *Persepsi lingkungan*, yaitu proses bagaimana manusia menerima informasi mengenai lingkungan sekitarnya dan bagaimana informasi mengenai ruang fisik tersebut diorganisasikan ke dalam pikiran manusia.

Teori atau pendekatan yang menjelaskan tentang bagaimana manusia mengerti dan menilai lingkungannya dapat dikelompokkan ke dalam dua kelompok pendekatan, yaitu :

- **Pendekatan konvensional**

Persepsi merupakan proses diterimanya rangsangan sampai rangsangan itu disadari dan dimengerti oleh individu. Pendekatan konvensional dilakukan melalui teori Gestalt. Teori ini menganggap semua persepsi manusia terorganisasi ke dalam bentuk di mana garis, bidang, dan objek yang ada muncul sebagai suatu kekuatan dinamis yang tampak seperti sesuatu yang cenderung bergerak, sesuatu yang ringan, atau sesuatu yang member kualitas gembira, sedih dengan latar belakang sekitarnya sebagai suatu bidang *homogeny*. Dalam teori Gestalt mengenai



interpretasi proses persepsi visual dinyatakan bahwa garis dan bentuk bangunan mengomunikasikan makna secara langsung melalui garis dan bidangnya.

Bentuk-bentuk visual dapat dirasakan seseorang karena bentuk-bentuk tersebut mempunyai kualitas ekspresi tertentu

Jika orang melihat bentuk, kesan yang dirasakan pengamat adalah dominasi bentuk atap dan kualitas ekspresi arsitekturalnya, berlapis, bergelombang. Namun, apabila bentuk tersebut diamati dari konteks geografisnya timbul kesan yang berbeda. Penempatan bentuk tersebut dalam konteks pelabuhan merupakan keberhasilan bentuk arsitektur secara tematik. Timbul perasaan adanya dorongan atau pusaran yang muncul keluar dari permukaan air, muncul sebagai tema interaksi bentuk dengan lingkungannya.

o Pendekatan ekologis

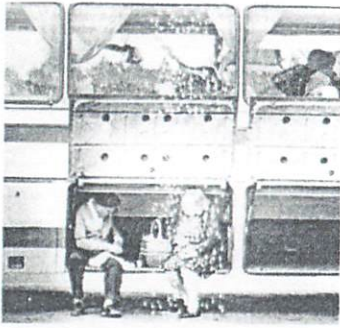
Dikenal dengan pendekatan berdasarkan informasi.

Persepsi terjadi secara spontan dan langsung. Spontanitas ini terjadi karena manusia selalu mengeksplorasi lingkungannya. Dalam eksplorasi itu manusia melibatkan setiap objek yang ada dalam lingkungannya dan setiap objek menonjolkan sifat-sifatnya yang khas untuk organisme tersebut. Penampilan makna ini disebut dengan *affordances*.

Affordances atau kemanfaatan setiap objek adalah khas untuk setiap makhluk. Objek tersebut aktif berinteraksi dengan makhluk yang mengindra sehingga timbullah makna spontan tersebut.

Contoh :





Ruang bagasi yang cukup besar ini menawarkan ruang bagi dua orang tua ini untuk duduk menikmati makan siangnya.

Menghayati atau menangkap perilaku orang lain juga dapat menarik perhatian orang pada *affordances* lingkungan yang ada. Misalnya, kemampuan patung untuk dipanjat dan diduduki. Melalui manipulasi *affordances* lingkungan ini, perancang dapat mempengaruhi pengalaman seseorang.



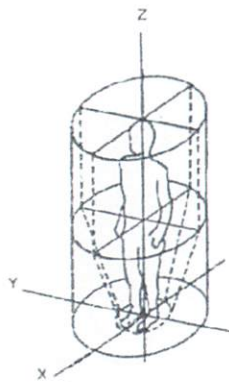
Sumber: Lang, 1974

Gambar 3.16 *Affordances* Lingkungan yang Direncanakan dengan Jelzcs

- *Kognisi spasial*, yaitu keragaman proses berpikir selanjutnya, mengorganisasikan, menyimpan, dan mengingat kembali informasi mengenai lokasi, jarak, dan tatanan dalam lingkungan fisik.
- *Perilaku spasial*, yaitu menunjukkan hasil yang termanifestasikan dalam tindakan dan respons seseorang, termasuk deskripsi dan preferensi personal, respons emosional, ataupun evaluasi kecenderungan perilaku yang muncul dalam interaksi manusia dengan lingkungan fisiknya.

Proses sosial, meliputi :

- Ruang personal berupa domain kecil sejauh jangkauan manusia yang dimiliki setiap orang. Faktor yang mempengaruhi besarnya ruang personal, yaitu : jenis kelamin, usia, tipe kepribadian dan latar belakang budaya. Ruang personal berperan dalam menentukan kualitas hubungan seorang individu dengan individu lainnya.

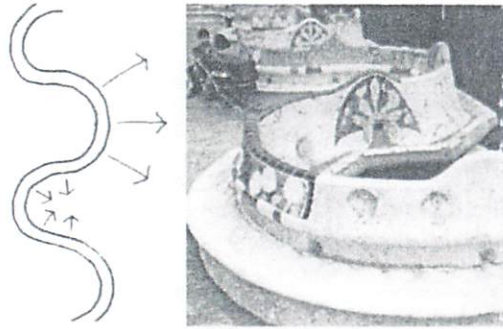


Gambar 4.1 Ruang Personal

Sanggar seni untuk anak jalanan di kota Malang dengan tema arsitektur perilaku.



Ruang sosiopetal merujuk pada suatu tatanan yang mampu memfasilitasi interaksi sosial.



Ruang sosiofugal adalah tatanan yang mampu mengurangi interaksi sosial.



Gambar 4.6 Ruang Sosiopetal dan Sosiofugal

- Teritorialitas, yaitu kecenderungan untuk menguasai daerah yang lebih luas bagi penggunaan oleh seseorang atau sekelompok pemakai atau bagi fungsi tertentu.

Klasifikasi teritorialitas :

- **Teritori primer**
Tempat-tempat yang sangat pribadi sifatnya, hanya boleh dimasuki oleh orang-orang yang sudah sangat akrab atau yang sudah mendapat izin khusus. Contoh : ruang tidur.
- **Teritori sekunder**

*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.*

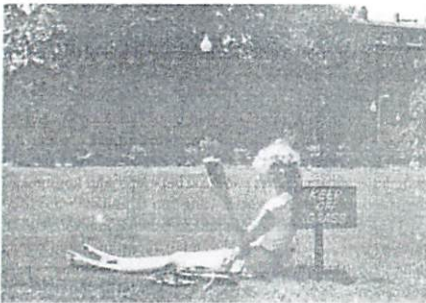


Tempat-tempat yang dimiliki bersama oleh sejumlah orang yang sudah cukup saling mengenal. Contoh : ruang kelas, kantin, dll.

○ **Teritori publik**

Tempat-tempat yang terbuka untuk umum. Setiap orang diperkenankan berada di tempat tersebut. Contoh : pusat perbelanjaan.

- Kesesakan dan kepadatan, yaitu keadaan apabila ruang fisik yang tersedia sangat terbatas dibandingkan dengan jumlah penggunaannya.
- Privasi sebagai usaha untuk mengoptimalkan pemenuhan kebutuhan sosial manusia.



Gambar 4.21 Privasi untuk Diri Sendiri



Gambar 4.22 Privasi Kelompok di Tengah Keramaian

Ciri-ciri

Pertama, ciri arsitekturnya tidak terlihat pada bentuk maupun tampilan luar bangunan, melainkan pada tatanan ruang di dalamnya. Tatanan yang baik bergantung pada interaksi sosial yang diharapkan terjadi di lingkungan tersebut. Kedua, dari segi pengguna arsitektur. Pengguna dalam hal ini adalah yang berhubungan langsung dengan obyek. Misalnya, dalam perancangan Pusat Pengembangan Seni Rupa dan Seni Musik untuk Anak Jalanan, maka yang dimaksud dengan pengguna adalah anak jalanan. Demikian pula dengan

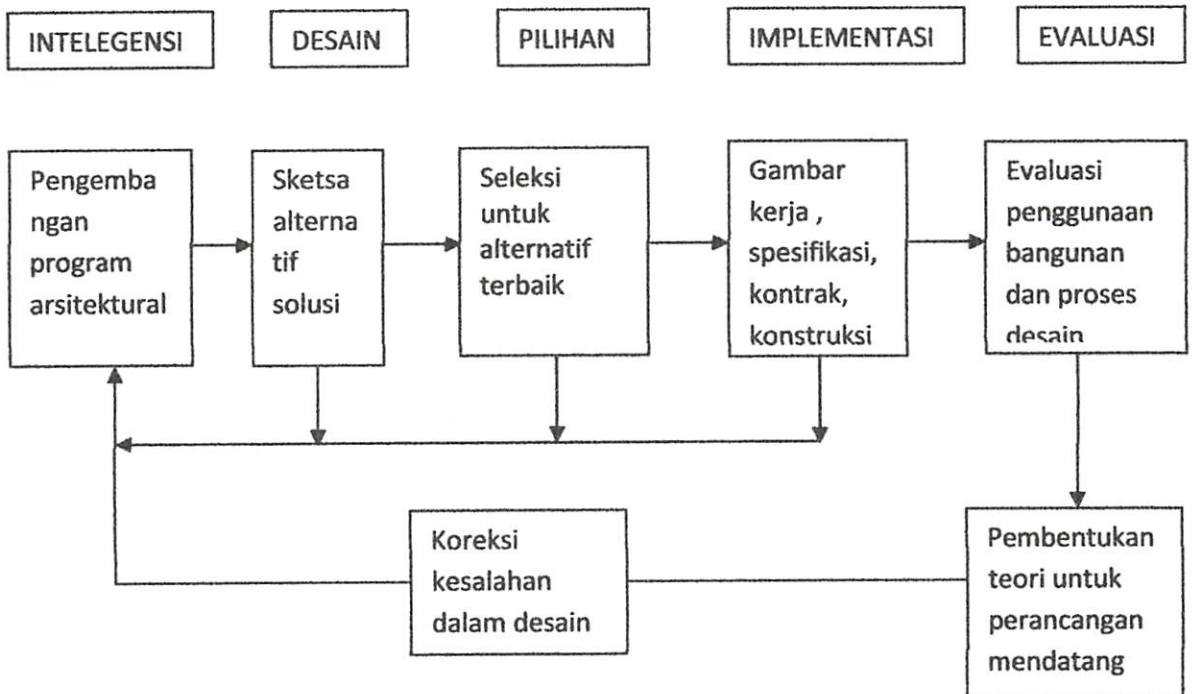
*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.*



perancangan Blind Care Centre, maka yang dimaksud dengan pengguna adalah anak tunanetra.

Cara berarsitektur

Menurut Joyce Marcella Laurens



Tahap intelegensi

Dimulai dengan persepsi akan sebuah kebutuhan dan diakiri dengan suatu program mengenai kebutuhan fungsional dan psikologikal yang harus dapat dipenuhi oleh desain. Apabila waktu lalu arsitek mengumpulkan informasi tersebut melalui buku katalog, standar, konsultasi teknik, kini hal itu dapat diperoleh dengan pendekatan studi perilaku-lingkungan. Melalui pendekatan perilaku-lingkungan, perencana meyakini bahwa lingkungan fisik harus mampu memaksimalkan kebebasan bagi penggunaannya untuk memilih cara mereka hidup dan membuka peluang perilaku dan perseptual untuk mengakomodasikan sebanyak mungkin kebutuhan pengguna.

Tahap desain

Merupakan tahap sintesis yang kompleks dan aktif. Suatu proses konseptualisasi. Terhadap dua pendekatan dalam proses sintesis ini. pertama



pendekatan desain berdasarkan kebiasaan dan kedua pendekatan yang melibatkan usaha kreatif

Tahap pilihan

Tahap ini meliputi evaluasi solusi dan keputusan tentang alternatif desain yang sesuai dengan persyaratan dan yang tidak sesuai dengan kebutuhan. Apabila ternyata tidak ada alternatif yang sesuai maka proses berikutnya harus kembali ketahap analisis atau desain.

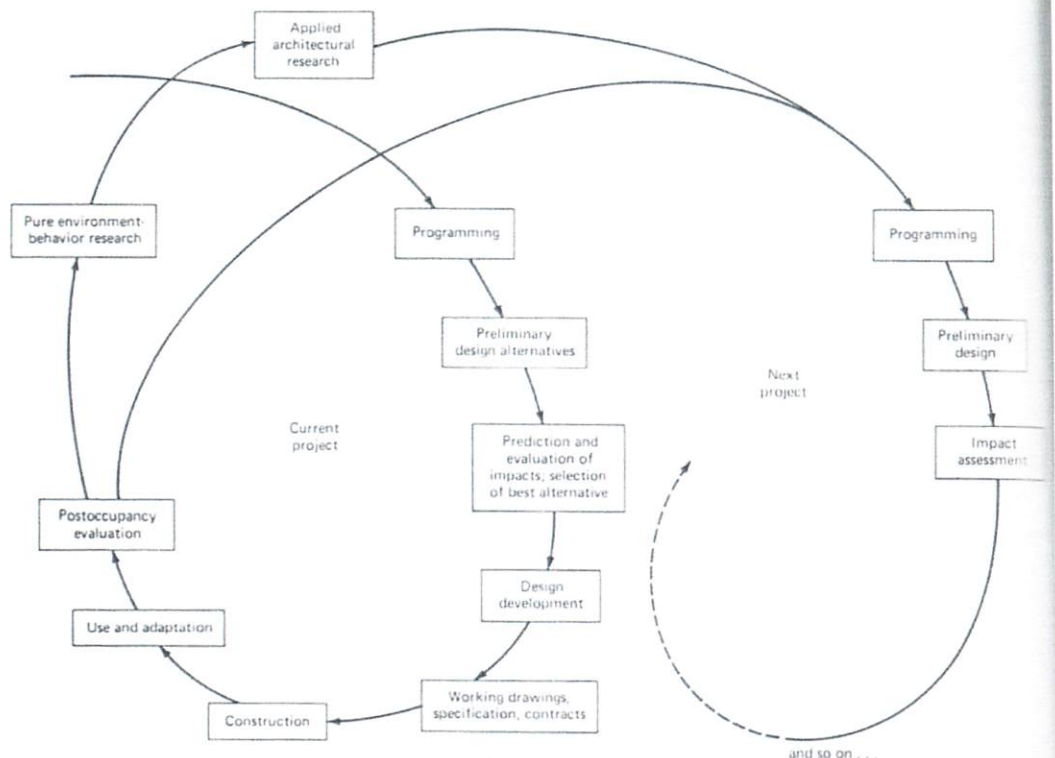
Tahap implementasi

Biasanya tahap ini menjadi tidak terlalu penting lagi apabila pada tahap sebelumnya, yaitu tahap analisis, desain, dan pilihan telah dijalankan dengan baik.

Tahap evaluasi

Melalui tahap ini maka pendekatan desain tidak lagi dilakukan secara intuitif semata, tetapi dengan pendekatan yang sadar dan eksplisit.

Menurut J. Ziesel

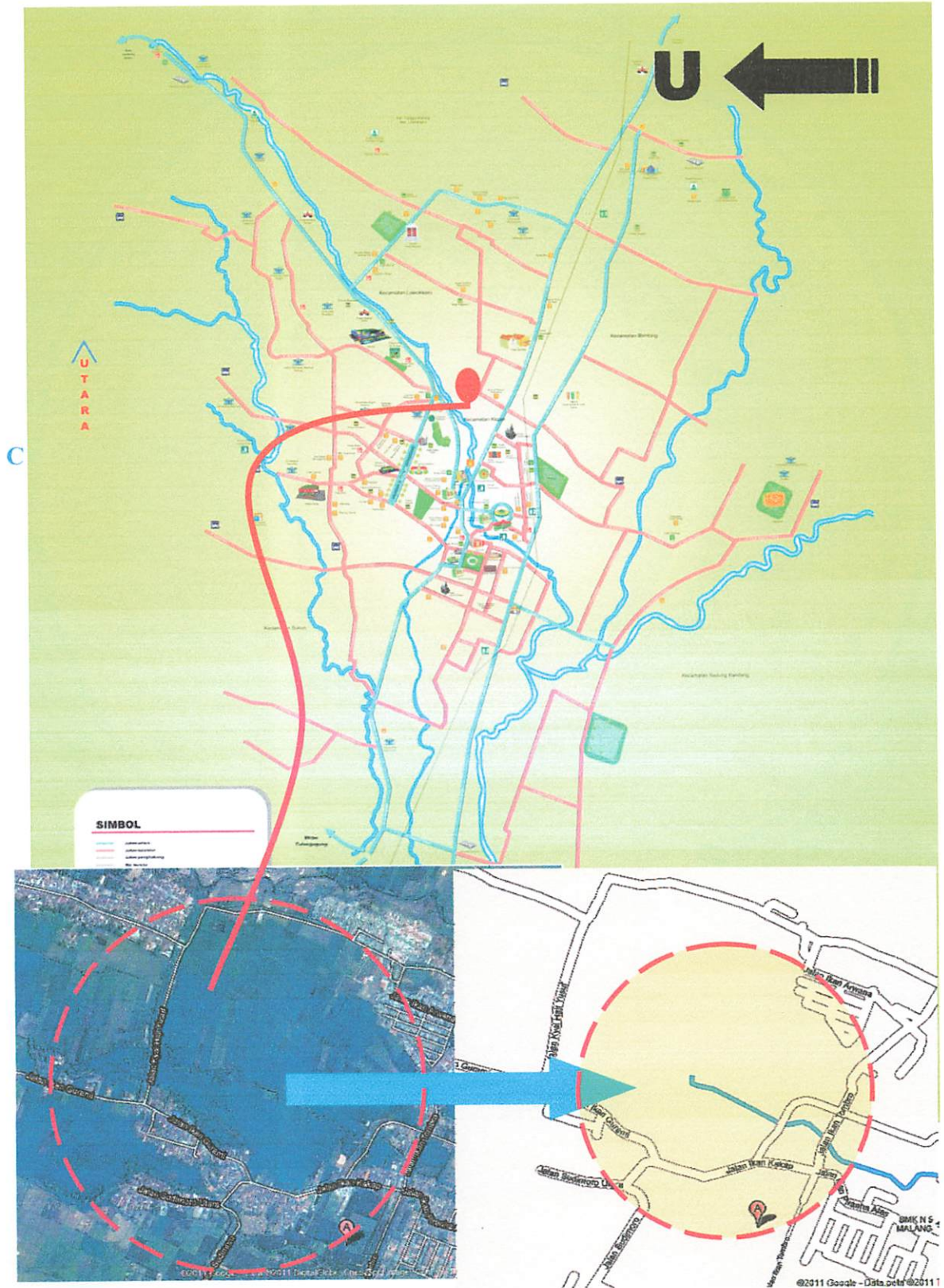


Environment-behavior studies in the design process (based on the work of J. Ziesel, 1975).

*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota Malang
dengan tema arsitektur perilaku.*



BAB III TINJAUAN TAPAK

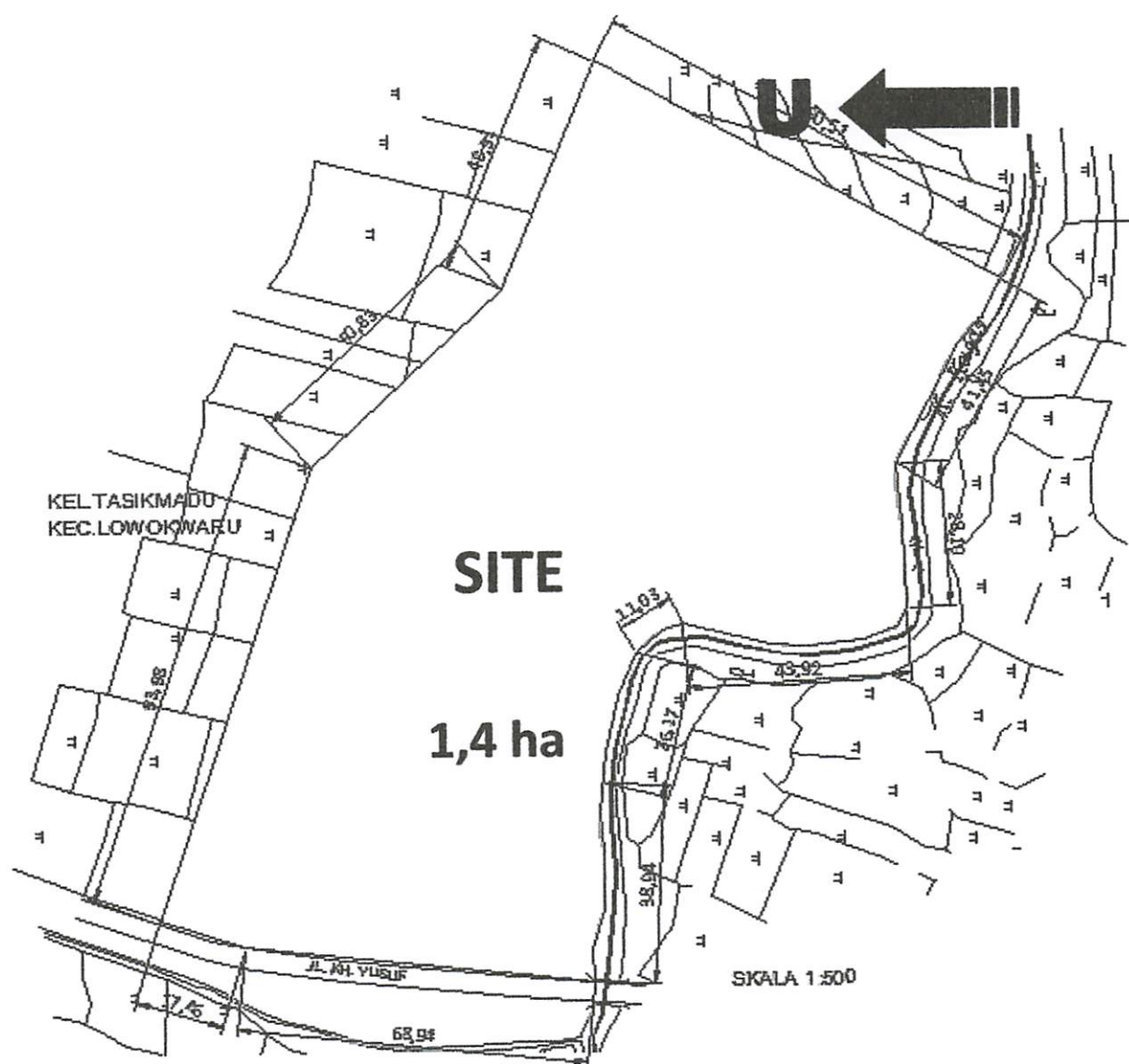


*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.*



❖ **Peraturan**

- BC : 40-50 %
- KLB : 120-150
- Jumlah lantai : 1-2 Lantai



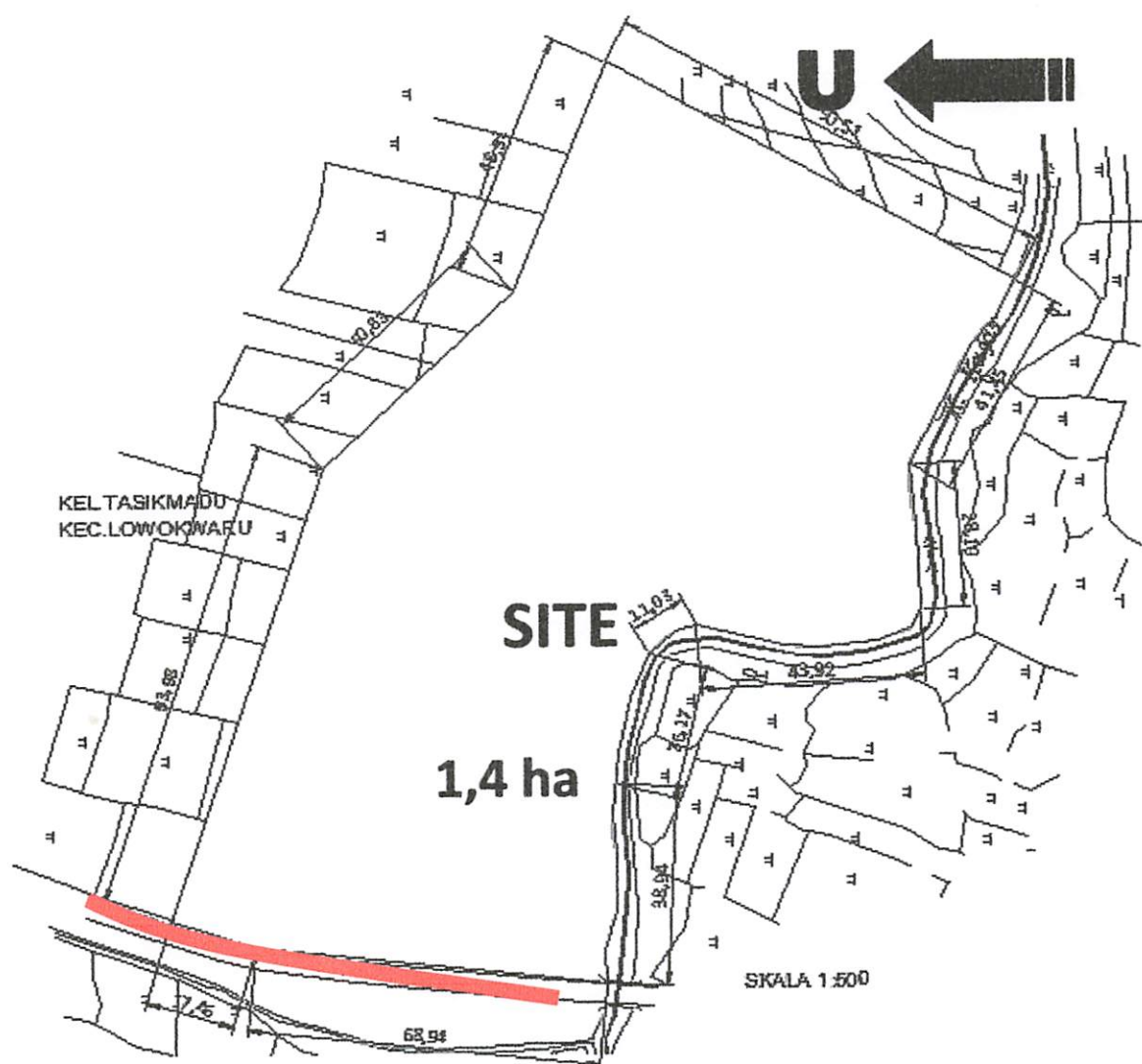
Gambar 3.2
Peraturan

❖ **Aksesibilitas**


*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota Malang
dengan tema arsitektur perilaku.*



Jl. Kh. Yusuf menjadi akses utama yang berada pada site.

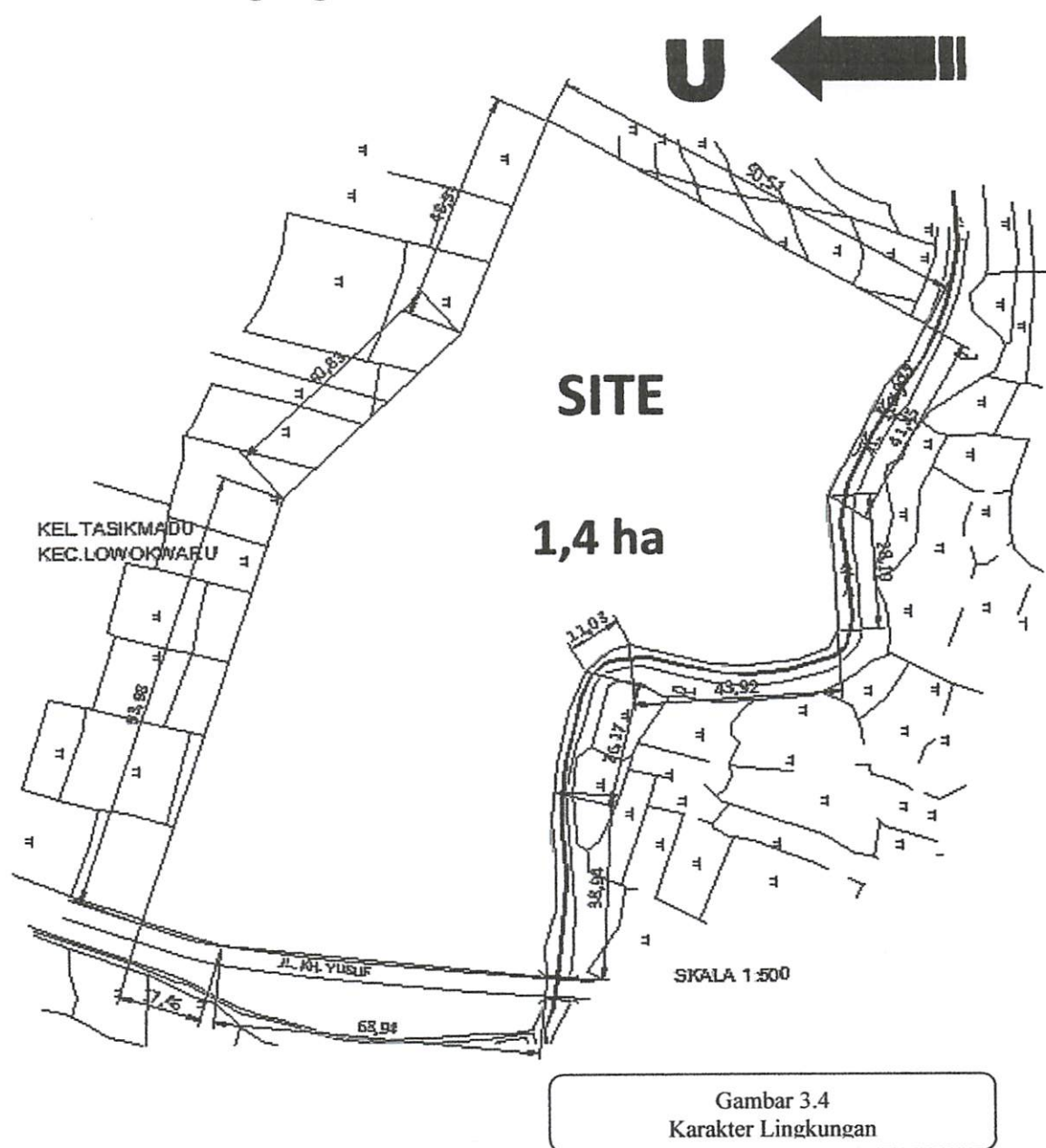


Gambar 3.3
Aksesibilitas

 Akses menuju tapak dapat di tempuh dengan menggunakan kendaraan pribadi maupun angkutan umum (TSG)



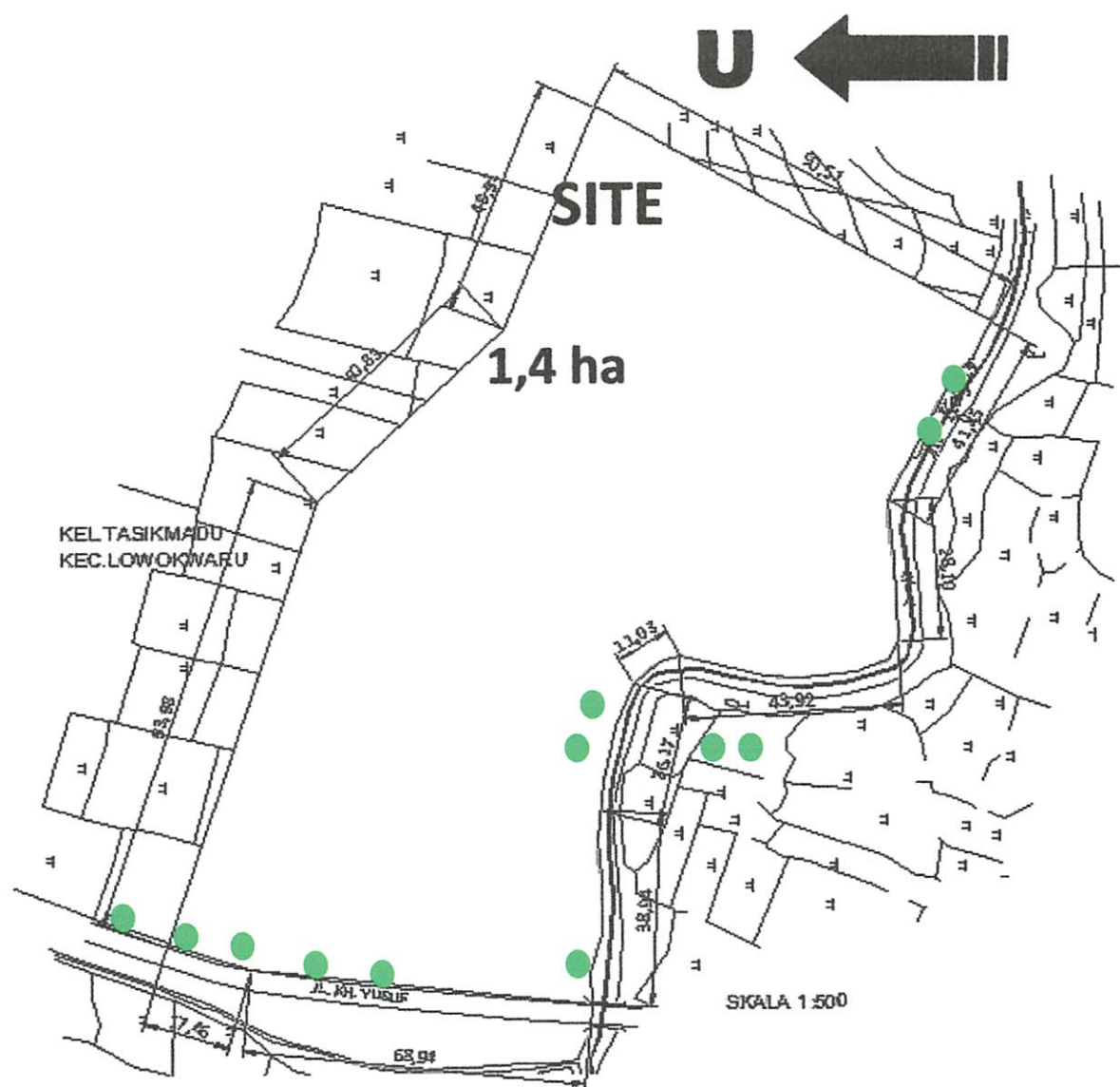
❖ Karakter lingkungan



Site memiliki kondisi tanah yang relatif datar walaupun berada dipingiran kali kajar, karena sebagian site sudah di timbun dengan tanah dan di ratakan.



❖ Titik vegetasi dan yang ada pada site

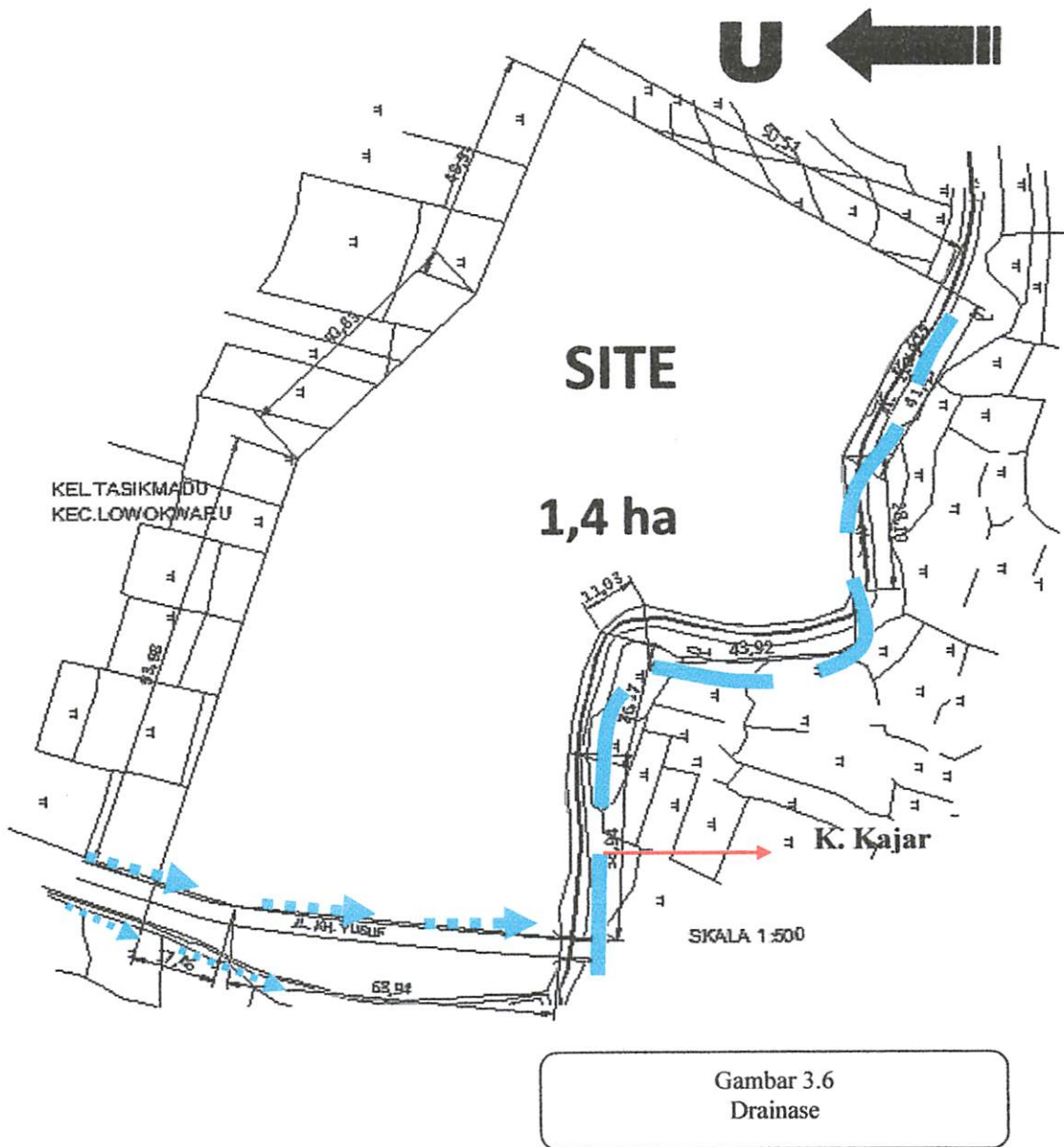


Gambar 3.5
Titik vegetasi

Jenis vegetasi yang ada hanya jenis peneduh dan mendominasi pada sisi bagian barat site.



❖ Drainase

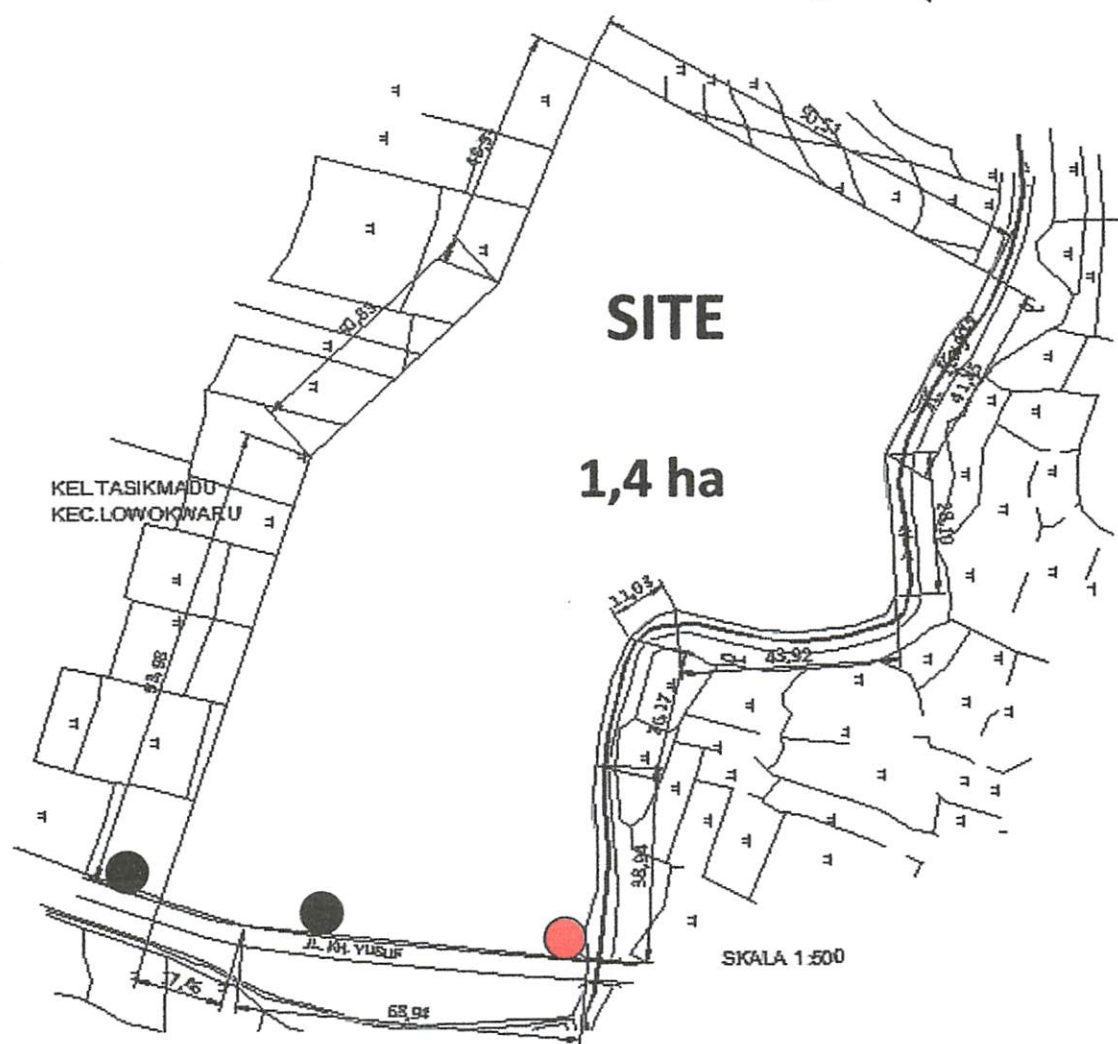


➡ : Arah aliran drainase (drainase terbuka) yang mengarah pada kali kajar.



❖ Listrik dan telepon

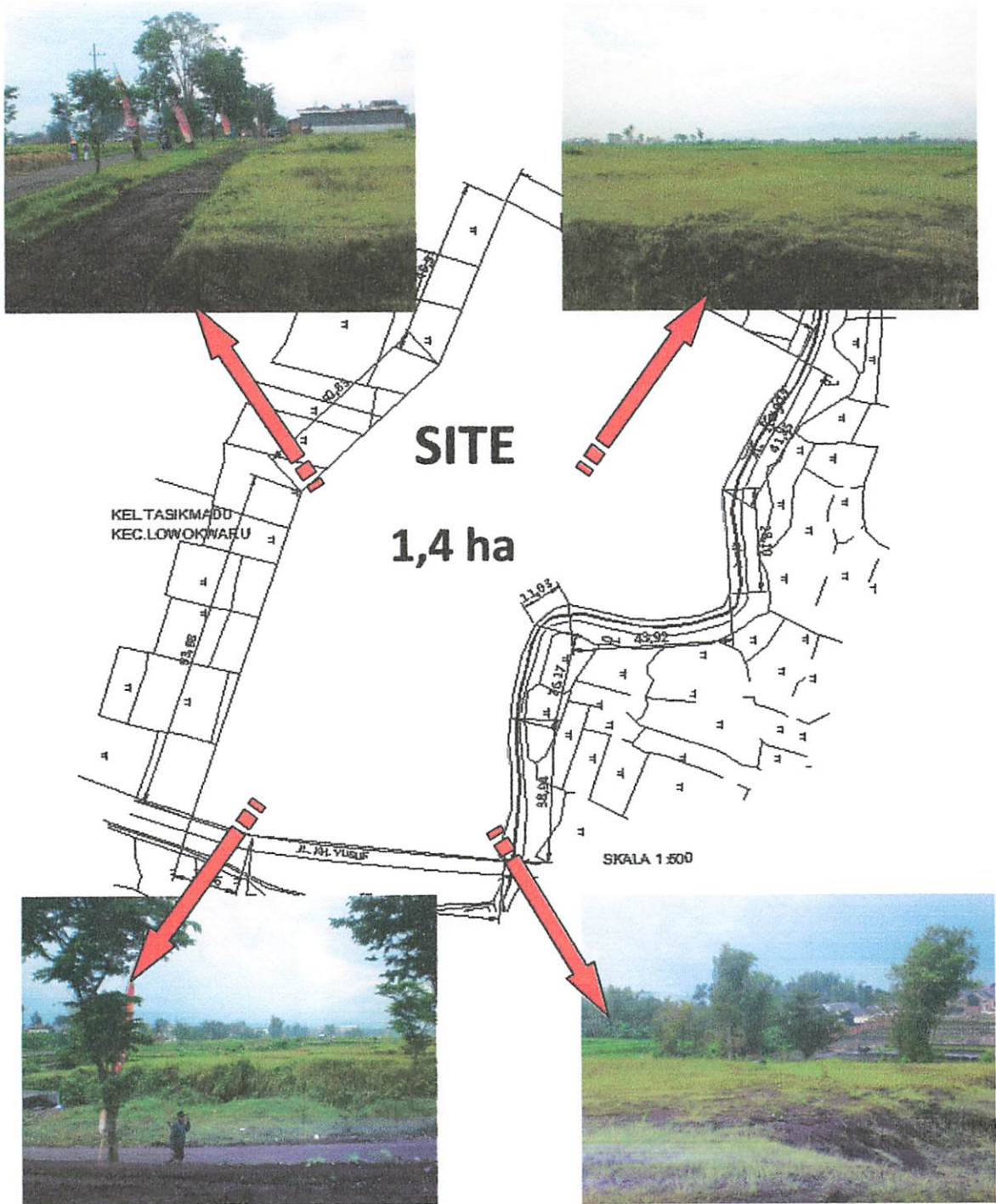
- : Tiang listrik
- : Tiang lampu jalan



Gambar 3.7
Listrik dan Telepon



❖ View to site



Gambar 3.8
View to site



BAB IV

TINJAUAN LOKASI

Pengertian

Sanggar adalah suatu tempat atau sarana yang digunakan oleh suatu komunitas atau sekumpulan orang untuk melakukan suatu kegiatan. Selama ini suatu tempat dengan nama "sanggar" biasa digunakan untuk kegiatan. Sanggar sendiri mencakup seluruh proses dari awal hingga akhir yaitu mencakup proses pengenalan (biasanya melalui *workshop*/pelatihan singkat), pembelajaran, penciptaan atau membuat karya, dan produksi. contoh: pembelajaran melukis, membuat karya lukis kemudian pameran, penjualan/pelelangan semua dilakukan didalam sanggar.

Sanggar seni lebih diperuntukkan bagi mereka yang tidak mampu dan hidup di garis kemiskinan. Dengan kata lain sanggar seni ini memberikan fasilitas pembelajaran yang memadai bagi anak jalanan agar anak-anak tersebut dapat belajar dan mampu mengembangkan bakat yang di miliki. Keberadaan anak jalanan sering di suatu lingkungan atau pada suatu daerah selalu di pandang sebelah mata. Banyak diantara kita yang tidak mengerti betapa pintar dan kreatifnya mereka, sudah banyak karya seni yang diciptakan dari kekurangan yang mereka miliki. Anak jalanan juga merupakan salah satu aset negara yang harus dilindungi dan berhak mendapatkan haknya selama dia hidup di Negara Indonesia sesuai dengan peraturan pemerintah yang berlaku. Tak dapat dipungkiri lagi bahwa mereka juga bagian dari generasi muda yang mampu membawa perubahan bagi negaranya kelak dikemudian hari.

Studi perilaku

Pelaku pada proses pengamatan ini adalah anak jalanan usia 6 tahun hingga 18 tahun, dengan proses kegiatan yang diikuti adalah pembelajaran seni dan *workshop* serta kegiatan yang dilakukan sehari - hari. Hubungan antara perilaku menjelaskan tentang reaksi yang ditunjukkan oleh pelaku dalam proses interaksi dengan lingkungan sekitar. Anak-anak jalanan melakukan aktivitas

*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.*



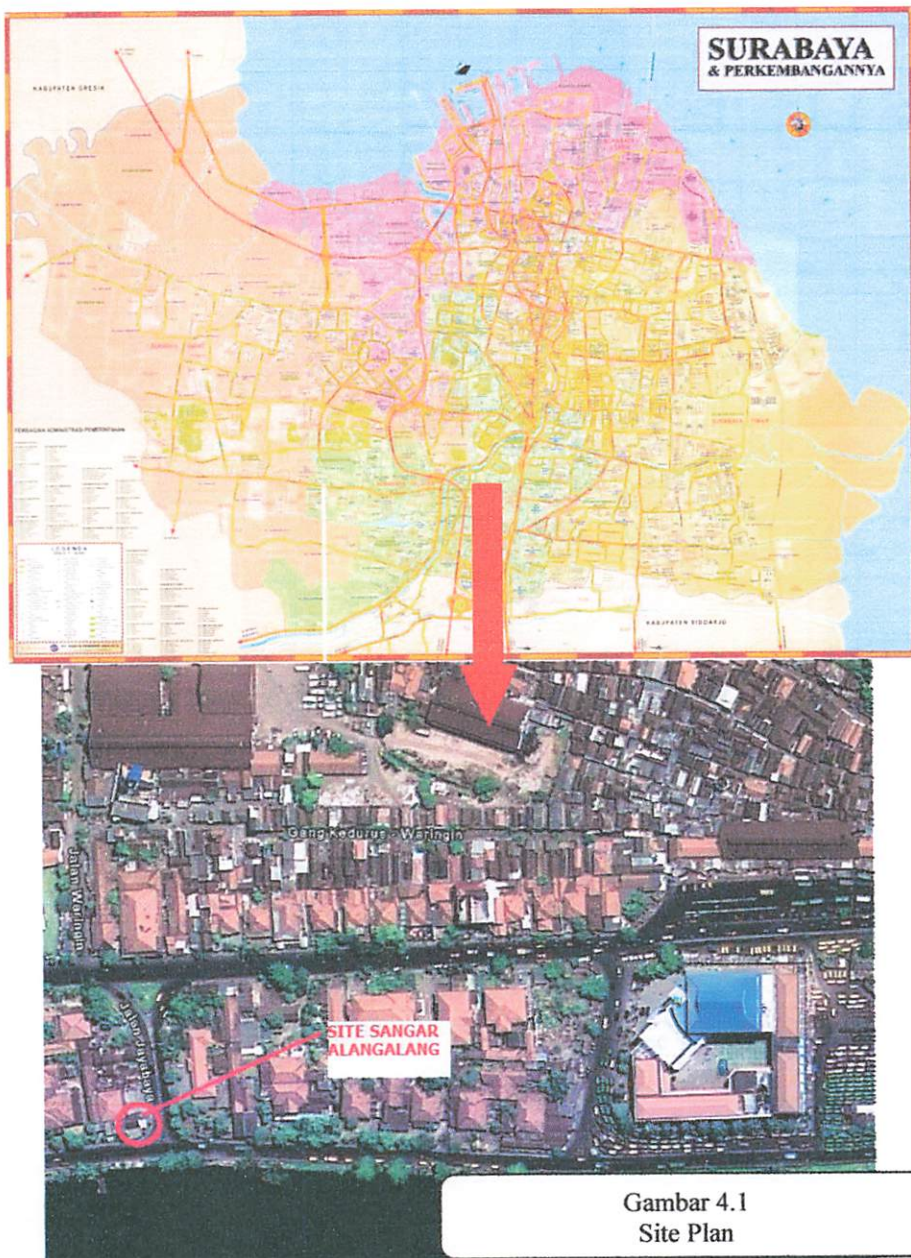
sehari hari dengan belajar, bermain, serta melakukan kegiatan seperti melukis, membuat sablon hingga bernyanyi bersama. Dalam hal ini situasi yang sering terjadi adalah ketika anak jalanan berhadapan dengan sesama anak jalanan yang baru masuk di sangar serta pengajar dalam proses belajar-mengajar.

Dalam hal ini ditunjukkan dengan adanya berbagai macam jenis ruang dengan penggunaan yang berbeda-beda sesuai aktivitas pelaku. Ruang-ruang tersebut antara lain ruang kelas, perpustakaan, ruang serba guna (tempat berkumpul), ruang kerja, wc, dapur.



SANGGAR ALANGALANG SURABAYA

Tidak banyak yang sadar, bahwa Anak-anak jalanan pun memiliki bakat dan motivasi untuk menjadi lebih baik bagi kehidupannya. Sanggar Alang@lang Surabaya yang terletak di Jl. Gunungsari no.24 Joyoboyo Surabaya sejak tahun 1999 mencoba memberikan sarana dan fasilitas gratis untuk mereka berkreasi di bidang kesenian maupun olahraga. Anak jalanan yang sudah mulai belajar dan menetap di sanggar alangalang kurang lebih 187 anak. Dengan jumlah pengelola hanya 4 orang yang berasal dari didikan sanggar alangalang itu sendiri.



Sanggar seni untuk anak jalanan di kota Malang dengan tema arsitektur perilaku.



Ruang- ruang yang terdapat di sanggar ini adalah sebagai berikut:

- Perpustakaan
- Ruang kelas
- Ruang serbaguna (ruang berkumpul)
- Ruang kerja
- Dapur
- Wc dan KM

- Ruang serbaguna (ruang berkumpul).

Ruang serbaguna yang di gunakan sehari hari sebagai tempat berkumpul anak-anak . Tidak terdapat kursi tetap hanya ada tikar dan bangku. Situasi pada malam hari saat anak-anak sedang berkumpul.



- Ruang perpustakaan

Ruang perpus ini tidak memiliki kursi hanya terdapat meja yang dapat menampung 4 hingga 5 anak dalam 1 meja.



Ruang kelas

Masih sama dengan ruang-ruang yang ada pada ruang kelas juga tidak terdapat kursi dan meja.



- Ruang kerja

Ruang ini merupakan tempat mengasah kreatifitas untuk anak jalanan.



Ruang ini menjadi salah satu ruang kerja untuk anak-anak jalanan melatih kreatifitas mereka digunakan sebagai ruang mematumng



BAB V

METODOLOGI

1. Metode perancangan

Berdasarkan tujuan perancangan, yaitu merancang sanggar seni untuk anak jalanan dengan tema arsitektur perilaku, maka studi ini menekankan pada upaya perancangan sebuah sanggar dengan menampilkan perilaku dari anak jalanan sehingga membentuk sebuah bangunan sanggar. Dalam hal ini kajian teori yang akan diterapkan adalah teori tentang perilaku dan sosiologi sehingga menjadi tolak ukur dalam perancangan obyek dan pengkajian lingkungan sekitar dimana obyek dibangun.

2. Metode Umum Dan Tahapan Kajian

Menurut Joyce Marcella Laurens dalam tahapan pertama sebelum memasuki tahapan perencanaan dan perancangan yang perlu dilakukan adalah melakukan

- *Tahap intelegensi*

Dimulai dengan persepsi akan sebuah kebutuhan dan diakhiri dengan suatu program mengenai kebutuhan fungsional dan psikologikal yang harus dapat dipenuhi oleh desain. Apabila waktu lalu arsitek mengumpulkan informasi tersebut melalui buku katalog, standar, konsultasi teknik, kini hal itu dapat diperoleh dengan pendekatan studi perilaku-lingkungan. Melalui pendekatan perilaku-lingkungan, perencana meyakini bahwa lingkungan fisik harus mampu memaksimalkan kebebasan bagi penggunanya untuk memilih cara mereka hidup dan membuka peluang perilaku dan perseptual untuk mengakomodasikan sebanyak mungkin kebutuhan pengguna.

- *Tahap desain*

Merupakan tahap sintesis yang kompleks dan aktif. Suatu proses konseptualisasi. Terhadap dua pendekatan dalam proses sintesis ini. Pertama pendekatan desain berdasarkan kebiasaan dan kedua pendekatan yang melibatkan usaha kreatif.



- *Tahap pilihan*

Tahap ini meliputi evaluasi solusi dan keputusan tentang alternatif desain yang sesuai dengan persyaratan dan yang tidak sesuai dengan kebutuhan. Apabila ternyata tidak ada alternatif yang sesuai maka proses berikutnya harus kembali ke tahap analisis atau desain.

- *Tahap implementasi*

Biasanya tahap ini menjadi tidak terlalu penting lagi apabila pada tahap sebelumnya, yaitu tahap analisis, desain, dan pilihan telah dijalankan dengan baik.

- *Tahap evaluasi*

Melalui tahap ini maka pendekatan desain tidak lagi dilakukan secara intuitif semata, tetapi dengan pendekatan yang sadar dan eksplisit.

- a. Merumuskan masalah dan tujuan**

Merumuskan masalah dan tujuan, tahapan ini dijelaskan dalam :

- Tinjauan yang terdapat pada latar belakang, yaitu pembangunan sanggar seni untuk anak jalanan yang berdasar pada sebuah pemberdayaan manusia dan pengembangan perilaku sosial anak.
- Tujuan, yaitu untuk merancang sanggar bermain dan belajar anak pada komunitas dan menampilkan sebuah perilaku, sosiologi dalam sebuah arsitektur.

- b. Pengumpulan Data**

Pengumpulan data pada proses perancangan ini dilakukan dengan cara yaitu:



- *Studi Literatur*
Yaitu mengumpulkan data-data dari literatur yang bersifat teori, peraturan pemerintah, dan program pemerintah yang berhubungan dengan pengendalian citra kawasan.
- *Observasi*
Yaitu melakukan pengamatan langsung ke lapangan sesuai dengan data yang diperlukan dalam perancangan kawasan.
- *Dokumentasi*
Data-data diperoleh melalui foto-foto dan dokumen-dokumen yang menyangkut perancangan citra kawasan.

c. Pengolahan Data

Proses yang digunakan dalam pengolahan data adalah analisis dan sintesis. Proses pengolahan data akan menghasilkan beberapa alternatif-alternatif pemecahan terhadap permasalahan yang dihadapi untuk mendapatkan konsep perancangan, yang dijelaskan sebagai berikut :

1) Analisis

Tahapan pertama adalah analisis yang meliputi analisis ruang, bentuk, bangunan, tapak dan struktur karena berkaitan dengan lokasi serta utilitas, sehingga akan dapat dipergunakan sebagai pemecahan masalah yang telah dirumuskan.

2) Sintesis

Tahapan kedua adalah sintesis yang berisi kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan dan menghasilkan sebuah konsep programatik yang kemudian dituangkan ke dalam konsep desain yang selanjutnya menjadi gagasan utama dalam proses perancangan.



3. Metode Pengumpulan Data

a. Data Primer

Pengambilan data ini dilakukan secara langsung ke lapangan untuk mengadakan pengamatan dan pengambilan data terhadap obyek perancangan. Pengamatan dilakukan dengan *survey* langsung ke lapangan dan mendokumentasikan kondisi lapangan dalam bentuk foto yang kemudian akan dianalisa sesuai dengan teori-teori dan kajian-kajian literatur.

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya, diamati dan dicatat untuk pertama kalinya. Untuk mengumpulkan data primer dapat digunakan metode *survey* dan metode observasi.

1) Metode Wawancara/Interview

Informasi diperoleh melalui permintaan keterangan-keterangan kepada pihak yang memberikan keterangan/jawaban. Dalam metode *survey* ini dilakukan secara langsung yaitu dengan melakukan *interview* (wawancara) untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan, seperti kebutuhan ruang, aktivitas pelaku, serta persepsi dan opini tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan bangunan sanggar dan anak jalanan. Hasil dari wawancara ini akan mendapatkan informasi mengenai kebutuhan ruang, aktivitas pelaku, opini, dan motif yang berhubungan dengan sanggar anak jalanan, yang mungkin sangat penting sekali untuk pemecahan permasalahan yang diangkat. Dari hasil wawancara tadi bisa digunakan sebagai masukan-masukan positif dan ide-ide baru yang sangat berguna dalam proses perancangan.

2) Metode Observasi

Dengan metode ini orang akan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala/fenomena yang diselidiki, hasil dari metode observasi akan lebih obyektif. Pengamatan dan pencatatan dilakukan secara langsung di lapangan yaitu mengamati perilaku dari anak-anak jalanan dan lokasi berkumpulnya, lokasi tapak



perencanaan, dan studi banding terhadap sanggar lain. Data-data dan informasi yang diperoleh berupa dokumentasi gambar dan sketsa dengan bantuan alat-alat seperti kamera dan peta.

b. Data Sekunder

Data sekunder berupa studi literatur untuk mendapatkan literatur maupun teori-teori yang berhubungan dan menunjang perancangan serta dapat memecahkan masalah-masalah dalam proses analisa dan desain nantinya. Data sekunder banyak didapatkan dari literatur yang meliputi data-data yang berhubungan dengan perilaku dan psikologi.

1) Data Internal

Data internal adalah data-data yang hanya bisa didapatkan dari instansi yang berkepentingan, dalam hal ini pihak yang berkepentingan adalah dinas sosial. Data yang diperoleh dari sanggar adalah data mengenai fasilitas utama yang ada, beberapa anggota pengelola, apa saja kegiatan di sanggar yang telah dan akan dilakukan serta data mengenai aktivitas.

2) Data Eksternal

Data eksternal adalah data yang didapat melalui pencarian dari sumber lain, seperti studi pustaka yang berupa teori-teori yang diperlukan. Studi pustaka bersumber dari buku, internet, aturan dan kebijakan pemerintah.

4. . Metode Pengolahan Dan Analisa Data

a. Metode pengolahan data

Data yang telah dikumpulkan harus diolah terlebih dahulu dan kemudian disajikan dalam bentuk-bentuk tabel guna kepentingan analisis. Dalam mengolah data yang telah didapat dari lapangan, ada tiga tahap yang dilakukan yaitu :

*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.*



1) *Editing Data*

Data yang masuk perlu diperiksa apakah terdapat kekeliruan-kekeliruan dalam pengisiannya jika ada yang tidak lengkap, tidak sesuai dan sebagainya. Pekerjaan mengoreksi atau melakukan pengecekan ini disebut *editing* yang dapat dilakukan di tempat penelitian. Dengan demikian diharapkan akan diperoleh data yang *valid* dan dapat dipertanggungjawabkan.

2) *Coding Data*

Pemberian tanda/symbol/kode bagi tiap-tiap data yang termasuk dalam kategori yang sama.

3) *Tabulating Data*

Jawaban-jawaban yang serupa dikelompokkan dengan cara yang teliti dan teratur, kemudian dihitung, dan dijumlah berapa banyak peristiwa/gejala/items yang termasuk dalam kategori. Kegiatan tersebut dilaksanakan sampai terwujud tabel-tabel yang berguna.

b. Metode Analisa Data

1) *Metode Analisa Kualitatif*

Metode analisa kualitatif, yaitu metode yang digunakan berdasarkan prinsip-prinsip arsitektur terhadap pola sistem dan karakter yang akan mempengaruhi proses perancangan wadah secara fisik. Dengan demikian metode analisa kualitatif terdiri dari :

a) Analisa Ruang, meliputi:

- Analisa mengenai aktivitas manusia, analisa ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung tentang apa saja yang dilakukan oleh para pelaku aktivitas dalam pusat kebudayaan yang terdiri dari pengunjung dan pengelola pusat kebudayaan.
- Analisa fasilitas, analisa ini merupakan analisa terusan dari analisis pelaku di atas, karena melibatkan fasilitas yang digunakan oleh pelaku aktivitas. Analisa ini dapat berupa penyelesaian secara



arsitektural dengan menggunakan metode programmatik dan fungsional dengan cara menyediakan fasilitas berupa ruang.

b) Analisa Bangunan

Analisa bangunan meliputi beberapa faktor fisik dan nonfisik, seperti tampilan bangunan, struktur bangunan, bahan dan material bangunan. Analisa yang dihasilkan berupa foto-foto dan sketsa dari hasil metode programmatik, fungsional, dan tipologi.

c) Analisa Tapak

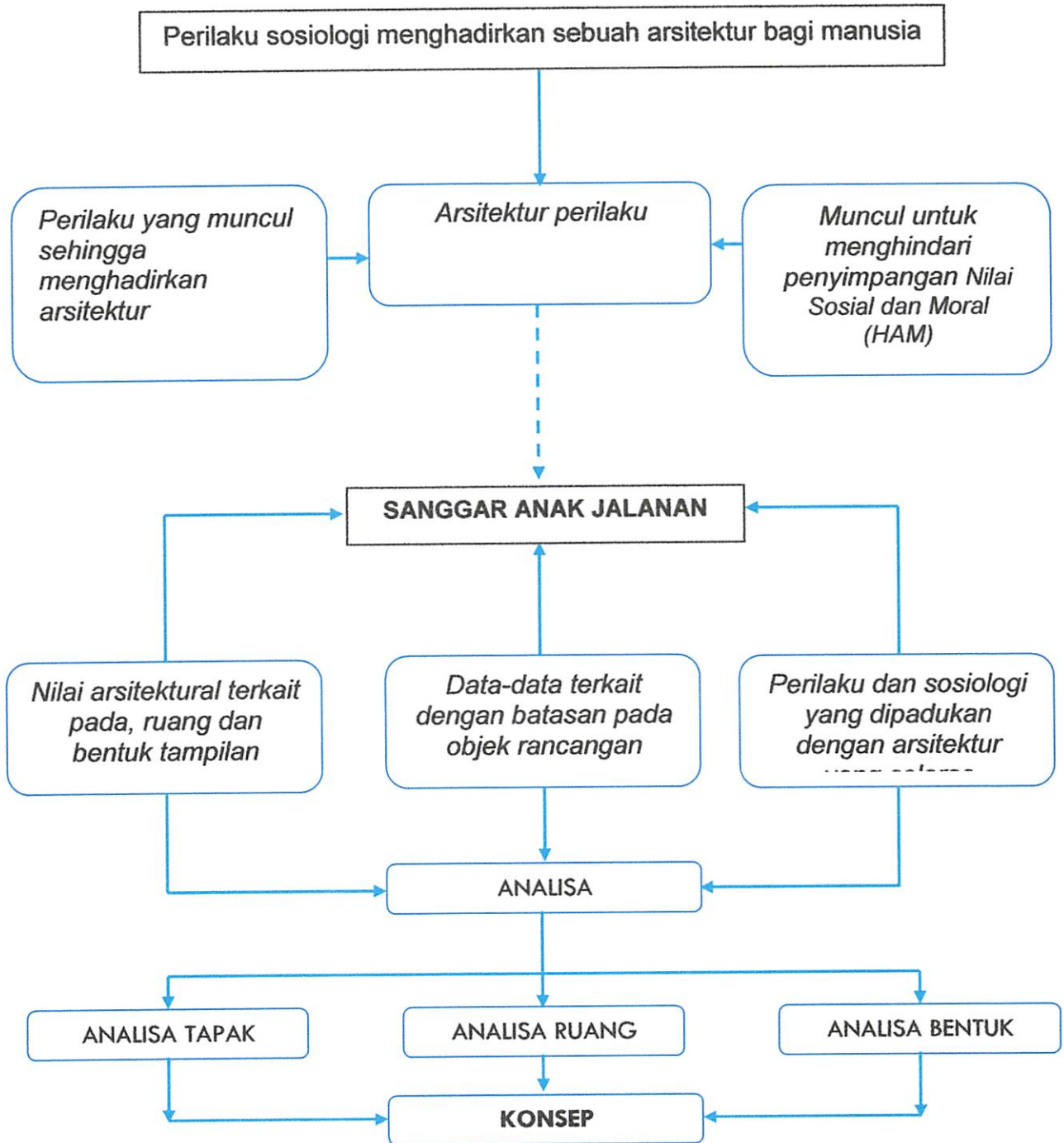
Analisa tapak meliputi kondisi tapak dan lingkungan beserta unsur-unsur yang terkandung di dalamnya serta dilakukan analisa terhadap tata massa dalam bangunan. Proses analisis ini berupa analisa terhadap potensi tapak dengan menggunakan metode analisa tautan terhadap lingkungan sekitar (daya dukung dan kekurangannya), iklim, peraturan pembangunan, pencapaian, sirkulasi, kebisingan, pandangan/*view*, tata massa dan ruang luar, utilitas, zoning dan aktivitas lingkungan. Analisa yang dilakukan disajikan dalam bentuk gambar dan foto secara verbal. Metode yang digunakan adalah programmatik dan fungsional dengan sketsa-sketsa analisa dan foto-foto analisa.

5. Penyusunan Konsep Desain

Tahap selanjutnya adalah penginterpretasian ke dalam tahap pra rancangan dan pengembangan rancangan berupa penyusunan konsep desain. Perancangan ini diinterpretasikan dalam bentuk sketsa ide perancangan kemudian dalam bentuk gambar-gambar kerja berupa site plan, layout plan, denah, tampak, potongan, perspektif suasana, serta detail arsitektural. Dalam setiap tahap pemrograman dan perancangan yang telah dihasilkan akan selalu dilakukan evaluasi (*feed-back*) terhadap hasil-hasil tahapan sebelumnya.



Kerangka Konseptual



Sanggar seni untuk anak jalanan di kota Malang dengan tema arsitektur perilaku.



BAB VI

ANALISIS

I. ANALISIS RUANG

Dari data Dinas Sosial Kota Malang jumlah anak jalanan di kota Malang adalah 548 anak, sedangkan yang akan mengikuti kegiatan di sanggar ±190 anak. Berdasarkan umur, 190 orang yang akan mengikuti pelatihan tersebut akan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu usia 6 – 10 tahun (anak – anak) dan 11 – 18 tahun (remaja).

Dengan menggunakan metode deskriptif didapatkan jumlah anak jalanan yang berjenis kelamin laki – laki sebanyak 100 orang, dimana yang berusia 6 – 10 tahun (anak – anak) berjumlah 30 orang dan usia 11-18 tahun (remaja) berjumlah 70 orang. Sedangkan jumlah anak jalanan yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 90 orang, dimana yang berusia 6 – 10 tahun (anak – anak) berjumlah 25 orang dan usia 11 – 18 tahun (remaja) berjumlah 65 orang.

a) Analisis aktifitas

Aktifitas yang dilakukan oleh para anak jalanan di sanggar adalah:

- Belajar (Baca tulis)
- Berkumpul dan bermain
- Melakukan kegiatan studio atau mengasah kreatifitas
- Olahraga



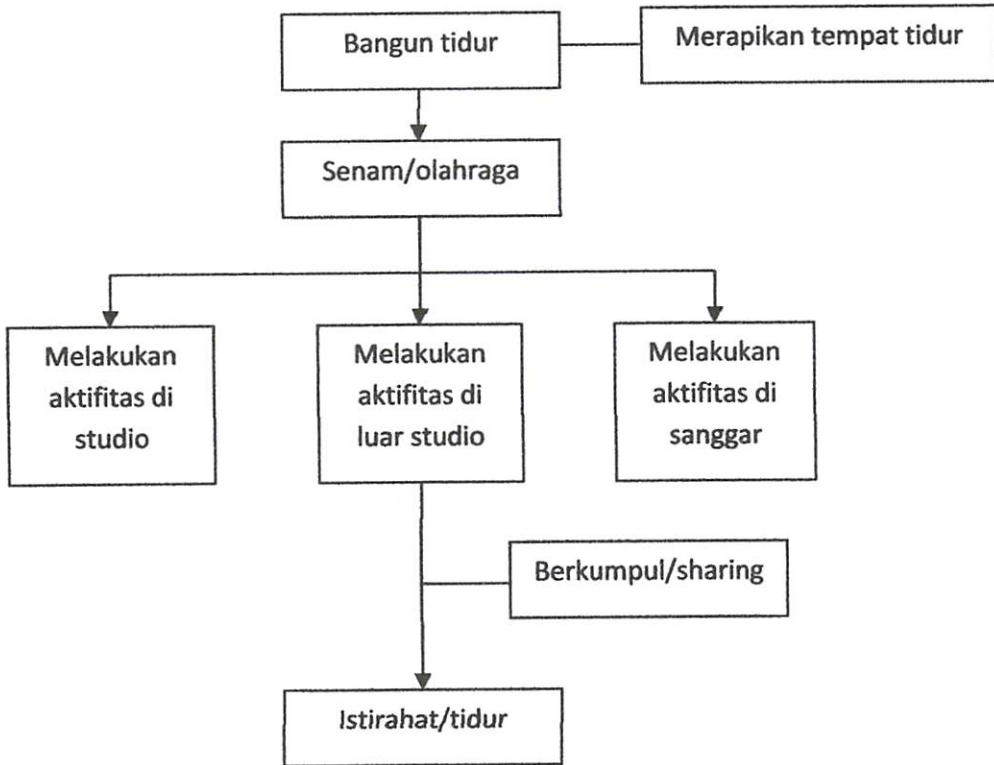
Waktu kegiatan

Hari	Waktu	Aktifitas
Senin	07.00-07.30	Senam
	08.00-10.00	Belajar
	10.00-18.00	Melakukan aktifitas diluar sanggar
	18.00-20.00	Berkumpul di sanggar/sharing
Selasa	07.00-07.30	Senam bersama
	08.00-10.00	Belajar
	10.00-16.00	Melakukan aktifitas studio dan aktifitas di sanggar
	18.00-19.00	Berkumpul di sanggar/sharing
Rabu	07.00-07.30	Senam
	08.00-10.00	Belajar
	10.00-16.00	Kegiatan studio
	18.00-19.00	Sharing
Kamis	07.00-07.30	Senam
	08.00-10.00	Belajar
	10.00-16.00	Kegiatan studio
	18.00-19.00	Sharing
Jum'at	07.00-07.30	Senam
	08.00-10.00	Belajar
	13.00-16.00	Kegiatan studio
	16.00-18.00	Melakukan kegiatan di sanggar
	18.00-19.00	Sharing
Sabtu	07.00-07.30	Senam
	09.00-11.00	Melakukan kegiatan di luar sanggar
	13.00-18.00	Kegiatan studio
	18.00-20.00	Sharing
Minggu	07.00-07.30	Senam
	09.00-11.00	Melakukan kegiatan diluar sanggar
	13.00-18.00	Kegiatan
	18.00-20.00	Sharing

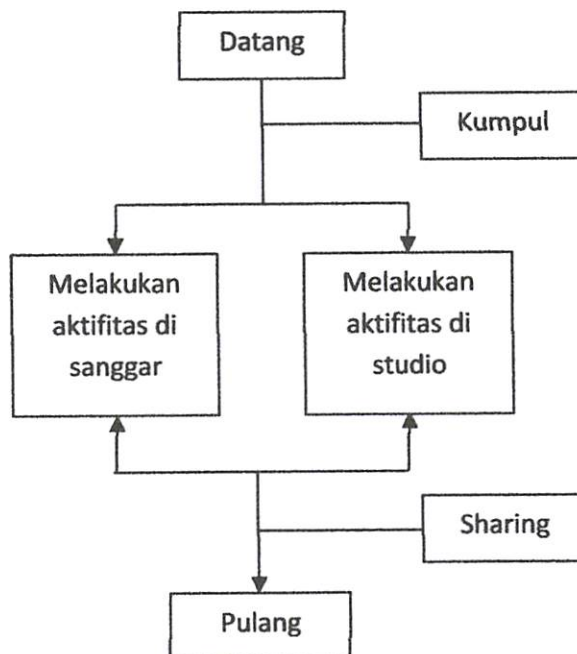


b) Pola aktifitas

- Anak jalanan yang menetap



- Anak jalanan yang tidak menetap



Sanggar seni untuk anak jalanan di kota Malang dengan tema arsitektur perilaku.



c) Analisis kebutuhan ruang

Berdasarkan perilaku dan aktifitas yang dilakukan anak jalanan, didapatkan ruang- ruang sebagai berikut:

Pengguna	Aktifitas	Kebutuhan Ruang
Anak jalanan	Membaca	Perpustakaan
Anak jalanan usia 11-18 tahun (remaja)	Belajar	Ruang kelas remaja A, B, C, D dan E
Anak jalanan usia 6-10 tahun (anak – anak)	Belajar	Ruang kelas anak A dan B
Pengunjung	Melihat hasil karya anak jalanan	Ruang pameran
Pengunjung	Menerima tamu	Ruang tamu
Anak jalanan dan pengunjung	Berkumpul dan melakukan kegiatan	Ruang serbaguna
Anak jalanan	Melakukan latihan musik	Studio musik
Anak jalanan	Melakukan kegiatan melukis atau grafis	Studio lukis
Anak jalanan	Melakukan kegiatan memotong	Studio patung
Anak jalanan	Melakukan kegiatan menari	Studio tari
Anak jalanan	Mengelola sanggar	Ruang pengelola
Anak jalanan	Beristirahat	Asrama pria
Anak jalanan	Beristirahat	Asrama wanita
Anak jalanan	Makan	Ruang makan
Anak jalanan dan pengelola	Memasak	Dapur
Anak jalanan	Mencuci pakaian	Laundry
Anak jalanan	Menonton dan bersantai	Ruang TV
Anak jalanan dan pengelola	Beribadah	Mushola



Anak jalanan dan pengelola	Menyimpan barang	Gudang
Anak jalanan dan pengelola	MCK	Kamar mandi/WC
Anak jalanan dan pengelola	Olahraga	Lapangan

d) Proqraming ruang

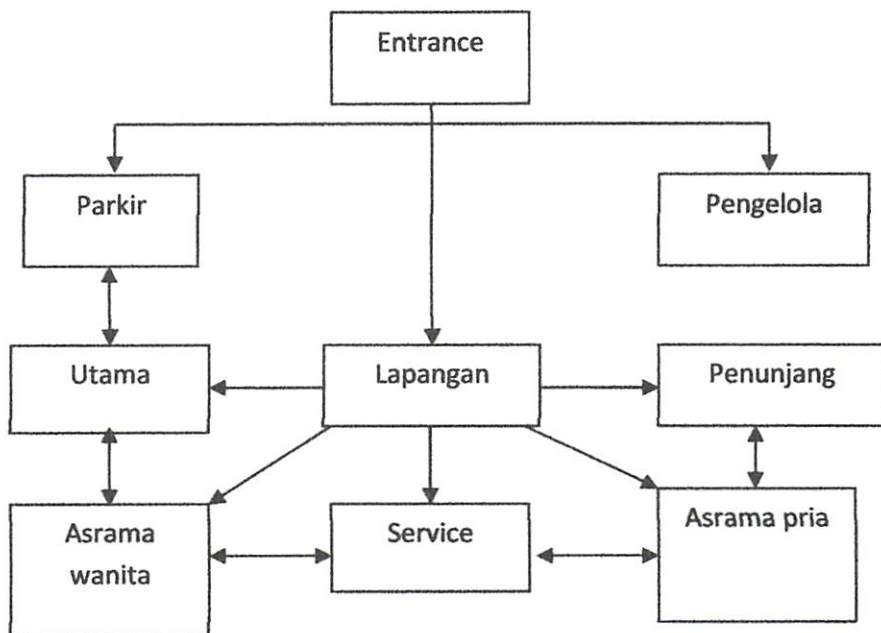
Jenis fasilitas		Kapasitas	Jenis ruang		
			P	SP	Pvt
Fasilitas utama					
Ruang belajar Usia 11-18 thn	Ruang perpustakaan	190 orang			
	Ruang kelas remaja A	24 orang			
	Ruang kelas remaja B	24 orang			
	Ruang kelas remaja C	24 orang			
	Ruang kelas remaja D	24 orang			
	Ruang kelas remaja E	24 orang			
Ruang belajar usia 6-10 thn	Ruang kelas anak – anak A	35 orang			
	Ruang kelas anak – anak B	35 orang			
Hall	Ruang serbaguna	200 orang			
Ruang pameran	Ruang pameran	15 orang			
Ruang tamu	Ruang tamu	10 orang			
Studio pengembangan kreatifitas	Studio musik				
	Studio lukis				
	Studio patung				
	Studio tari				
Penunjang					
Asrama	Kamar laki – laki	100 orang			
	Kamar wanita	90 orang			
Ibadah	Mushola				



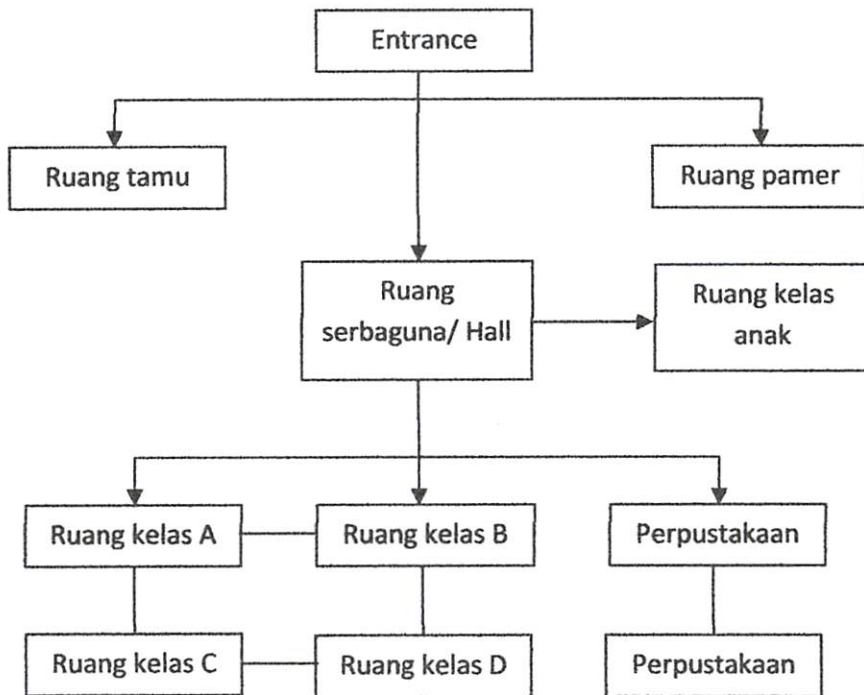
Lapangan	Lapangan olahraga			
KM/WC	KM / WC laki - laki			
	KM/ WC wanita			
Ruang TV	Ruang TV			
Fasilitas service				
Ruang service	Ruang makan	195 orang		
	Dapur	5 orang		
	Tempat cuci/laundry	30 orang		
Pengelola				
Ruang pengelola	Ruang pengelola	6 orang		
	Kamar pengelola	2 orang		
	KM/ WC pengelola	1 orang		

a) Hubungan ruang

Sirkulasi dalam tapak



Gedung belajar



b) Besaran ruang

UTAMA :

- Ruang Kelas usia 11-18 thn

$$\text{Perabot} = 8 \text{ meja} \times 0,78 \times 2,0 = 12,48 \text{ m}^2$$

$$2 \text{ rak buku} \times 0,5 \times 1,8 = 1,8 \text{ m}^2$$

$$1 \text{ meja guru} \times 1,2 \times 0,78 = 0,936 \text{ m}^2$$

$$\text{Total luas perabot} = 12,48 + 1,8 + 0,936 = 15,216 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas fungsional perabot} = \text{total luas perabot} + 60\% = 24,4 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas ruangan} = (\text{luas fungsional perabot} + 70\%) + 70\% = 70,516$$

$$= 80,52 \text{ m}^2$$



$$\text{luas } \frac{1}{2} \text{ lingkaran} = \frac{1}{2} \pi r^2$$

$$70,52 = 1/2 \times 3,14 \times r^2$$

$$70,52 = 1,57 r^2$$

$$r^2 = 44,92$$

$$r = 6,7 \text{ m}$$

- **Ruang Kelas usia 6-10 thn**

$$\text{Perabot} = 5 \text{ meja} \times 2,0 = 10 \text{ m}^2$$

$$2 \text{ rak buku} \times 0,5 \times 1,8 = 1,8 \text{ m}^2$$

$$1 \text{ meja guru} \times 1,2 \times 0,78 = 0,936 \text{ m}^2$$

$$\text{Total luas perabot} = 10 + 1,8 + 0,936 = 12,736 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas fungsional perabot} = \text{total luas perabot} + 60\% = 20,4 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas ruangan} = (\text{luas fungsional perabot} + 70\%) + 70\% = 58,956$$

$$= 70 \text{ m}^2$$

$$\text{luas } \frac{1}{2} \text{ lingkaran} = \frac{1}{2} \pi r^2$$

$$59 = 1/2 \times 3,14 \times r^2$$

$$59 = 1,57 r^2$$

$$r^2 = 37,58$$

$$r = 6,13 \text{ m}$$



- **Hall**

Kapasitas = 200 orang

Luas orang = $200 \times (1 \times 0,6) = 120 \text{ m}^2$

Luas ruang = (luas orang + 50%) + 50% = 270 m^2

$$\text{luas } \frac{1}{2} \text{ lingkaran} = \frac{1}{2} \pi r^2$$

$$270 = \frac{1}{2} \times 3,14 \times r^2$$

$$270 = 1,57 r^2$$

$$r^2 = 171,97$$

$$r = 13,1 \text{ m} = 13 \text{ m}$$

- **Studio Musik**

Perabot = 1 drum $\times 2 \times 1,5 = 3 \text{ m}^2$

6 gitar $\times 0,4 \times 0,1 = 0,24 \text{ m}^2$

1 keyboard $\times 1,3 \times 0,3 = 0,39 \text{ m}^2$

3 gendang besar $\times 0,4 = 1,2 \text{ m}^2$

2 angklung besar $\times 1,5 \times 0,4 = 1,4 \text{ m}^2$

8 jimbe $\times 0,3 = 2,4 \text{ m}^2$

2 rak $\times 0,3 \times 2 = 1,2 \text{ m}^2$

1 meja $\times 1 \times 2 = 2 \text{ m}^2$

Total luas perabot = $11,83 \text{ m}^2$

Luas fungsional perabot = total luas perabot + 20% = $14,2 \text{ m}^2$

Luas ruangan = (luas fungsional perabot + 30%) + 30% = $23,99 = 49 \text{ m}^2$



- **Studio Patung**

$$\text{Perabot} = 2 \text{ meja panjang} \times 1 \times 2 = 4 \text{ m}^2$$

$$3 \text{ rak buku} \times 1,5 \times 4 = 18 \text{ m}^2$$

$$4 \text{ rak kecil} \times 2 \times 0,5 = 4 \text{ m}^2$$

$$\text{Total luas perabot} = 4 + 18 + 4 = 26 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas fungsional perabot} = \text{total luas perabot} + 30\% = 33,8 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas ruangan} = (\text{luas fungsional perabot} + 30\%) + 30\% = 57,12 \text{ m}^2$$

- **Studio Lukis**

$$\text{Perabot} = 15 \text{ kursi} \times 0,4 \times 0,4 = 2,4 \text{ m}^2$$

$$15 \text{ kanvas} + \text{meja} \times 1 \times 0,4 = 6 \text{ m}^2$$

$$2 \text{ rak} \times 0,3 \times 2 = 1,2 \text{ m}^2$$

$$1 \text{ meja} \times 1 \times 1 = 1 \text{ m}^2$$

$$\text{Total luas perabot} = 2,4 + 6 + 1,2 + 1 = 9,88 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas fungsional perabot} = \text{total luas perabot} + 30\% = 12,8 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas ruangan} = (\text{luas fungsional perabot} + 20\%) + 20\% = 57,12 \text{ m}^2$$

- **Studio Tari**

$$\text{Perabot} = 47 \text{ orang} \times 3 = 141 \text{ m}^2$$

$$1 \text{ meja} \times 0,6 \times 0,8 = 0,48 \text{ m}^2$$

$$\text{Total luas perabot} = 141 + 0,48 = 141,48 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas fungsional perabot} = \text{total luas perabot} + 20\% = 169,8 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas ruangan} = (\text{luas fungsional perabot} + 20\%) + 20\% = 244,5 \text{ m}^2$$



- **Ruang Tamu**

$$\text{Perabot} = 1 \text{ meja} \times 1 \times 2 = 2 \text{ m}^2$$

$$12 \text{ rak} \times 0,7 \times 0,7 = 5,88 \text{ m}^2$$

$$\text{Total luas perabot} = 2 + 5,88 = 7,88 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas fungsional perabot} = \text{total luas perabot} + 20\% = 9,456 \text{ m}^2 = 9,5 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas ruangan} = (\text{luas fungsional perabot} + 20\%) + 20\% = 13,68 = 25 \text{ m}^2$$

- **Ruang Pamer**

$$\text{Perabot} = 50 \text{ patung} \times 0,30 \times 0,20 = 30 \text{ m}^2$$

$$2 \text{ meja} \times 0,78 \times 1,0 = 1,56 \text{ m}^2$$

$$2 \text{ rak} \times 0,5 \times 1,8 = 1,8 \text{ m}^2$$

$$\text{Total luas perabot} = 30 + 1,56 + 1,8 = 33,36 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas fungsional perabot} = \text{total luas perabot} + 20\% = 40,03 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas ruangan} = (\text{luas fungsional perabot} + 20\%) + 20\% = 62,45 = 62,5 \text{ m}^2$$

PENUNJANG

- **Asrama Pria**

$$\text{Perabot} = 30 \text{ ranjang susun} \times 0,8 \times 1,8 = 43,2 \text{ m}^2$$

$$15 \text{ ranjang gandeng} \times 0,8 \times 1,8 = 21,6 \text{ m}^2$$

$$10 \text{ ranjang single} \times 0,8 \times 1,8 = 14,4 \text{ m}^2$$

$$10 \text{ kasur lipat} \times 0,8 \times 1,8 = 14,4 \text{ m}^2$$

$$2 \text{ meja besar} \times 2 \times 1 = 4 \text{ m}^2$$



$$18 \text{ lemari} \times 1,5 \times 0,5 = 13,5 \text{ m}^2$$

$$8 \text{ meja kecil} \times 0,4 \times 0,4 = 1,28 \text{ m}^2$$

$$2 \text{ lemari rak} \times 0,3 \times 1,8 = 1,08 \text{ m}^2$$

$$\text{Total luas perabot} = 113,46 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas fungsional perabot} = \text{total luas perabot} + 30\% = 147,5 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas ruangan} = (\text{luas fungsional perabot} + 30\%) + 30\% = 249,3 \text{ m}^2$$

- **Asrama Wanita**

$$\text{Perabot} = 25 \text{ ranjang susun} \times 0,8 \times 1,8 = 36 \text{ m}^2$$

$$10 \text{ ranjang gandeng} \times 0,8 \times 1,8 = 14,4 \text{ m}^2$$

$$20 \text{ ranjang single} \times 0,8 \times 1,8 = 28,8 \text{ m}^2$$

$$2 \text{ meja besar} \times 2 \times 1 = 4 \text{ m}^2$$

$$13 \text{ lemari} \times 1,5 \times 0,5 = 9,75 \text{ m}^2$$

$$8 \text{ meja kecil} \times 0,4 \times 0,4 = 1,28 \text{ m}^2$$

$$2 \text{ lemari rak} \times 0,3 \times 1,8 = 1,08 \text{ m}^2$$

$$\text{Total luas perabot} = 43,2 + 21,6 + 14,4 + 4 + 13,5 + 2,88 + 1,08 = 95,31 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas fungsional perabot} = \text{total luas perabot} + 30\% = 123,9 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas ruangan} = (\text{luas fungsional perabot} + 30\%) + 30\% = 209,4 \text{ m}^2$$

- **Ruang TV**

$$\text{Perabot} = 2 \text{ kursi panjang} \times 0,6 \times 4 = 4,8 \text{ m}^2$$

$$1 \text{ meja} \times 1 \times 0,6 = 0,6 \text{ m}^2$$

$$1 \text{ rak} \times 1 \times 0,6 = 0,6 \text{ m}^2$$

$$\text{Total luas perabot} = 4,8 + 0,6 + 0,6 = 6 \text{ m}^2$$



$$\text{Luas fungsional perabot} = \text{total luas perabot} + 30\% = 7,8 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas ruangan} = (\text{luas fungsional perabot} + 20\%) + 20\% = 16,92 \text{ m}^2$$

Lapangan :

Mushola

SERVICE

- **Ruang Makan**

$$\text{Perabot} = 19 \text{ kursi panjang} \times 0,6 \times 4 = 45,6 \text{ m}^2$$

$$8 \text{ meja} \times 1 \times 4 = 32 \text{ m}^2$$

$$2 \text{ rak} \times 0,3 \times 0,8 = 0,48 \text{ m}^2$$

$$\text{Total luas perabot} = 45,6 + 32 + 0,48 = 78,08 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas fungsional perabot} = \text{total luas perabot} + 20\% = 93,7 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas ruangan} = (\text{luas fungsional perabot} + 20\%) + 20\% = 134,9 = 270 \text{ m}^2$$

- **Dapur**

$$\text{Perabot} = 3 \text{ rak} \times 0,3 \times 1,2 = 1,08 \text{ m}^2$$

$$4 \text{ meja panjang} \times 0,8 \times 3 = 9,6 \text{ m}^2$$

$$\text{Total luas perabot} = 1,08 + 9,6 = 10,68 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas fungsional perabot} = \text{total luas perabot} + 30\% = 13,9 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas ruangan} = (\text{luas fungsional perabot} + 30\%) + 30\% = 23,49 = 23,5 \text{ m}^2$$

- **Laundry**

$$\text{Perabot} = 3 \text{ bak besar} \times 2 \times 3 = 18 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas fungsional perabot} = \text{total luas perabot} + 20\% = 21,6 \text{ m}^2$$



$$\text{Luas ruangan} = (\text{luas fungsional perabot} + 30\%) + 30\% = 84 \text{ m}^2$$

PENGELOLA

- **Ruang Pengelola**

$$\text{Perabot} = 2 \text{ meja} \times 0,8 \times 0,5 = 0,8 \text{ m}^2$$

$$2 \text{ lemari} \times 0,4 \times 1,2 = 0,96 \text{ m}^2$$

$$3 \text{ rak} \times 0,4 \times 1,2 = 14,4 \text{ m}^2$$

$$\text{Total luas perabot} = 0,8 + 0,96 + 14,4 = 16,16 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas fungsional perabot} = \text{total luas perabot} + 20\% = 19,4 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas ruangan} = (\text{luas fungsional perabot} + 20\%) + 20\% = 27,9 = 28 \text{ m}^2$$

- **Kamar Pengelola**

$$\text{Perabot} = 2 \text{ ranjang} \times 0,8 \times 1,8 = 2,88 \text{ m}^2$$

$$2 \text{ meja} \times 0,8 \times 0,6 = 0,96 \text{ m}^2$$

$$2 \text{ kursi} \times 0,5 \times 0,6 = 0,6 \text{ m}^2$$

$$2 \text{ rak} \times 0,3 \times 0,8 = 0,48 \text{ m}^2$$

$$\text{Total luas perabot} = 2,88 + 0,96 + 0,6 + 0,48 = 4,92 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas fungsional perabot} = \text{total luas perabot} + 20\% = 5,9 = 6 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas ruangan} = (\text{luas fungsional perabot} + 20\%) + 20\% = 17,2 \text{ m}^2$$

- Total luasan bangunan = 5655,6262 m²
- KDB 40%
- Maka, luas lahan yang dibutuhkan = $5655,6262 / 40 \times 100 = 14139,066 \text{ m}^2$ **1,4ha**

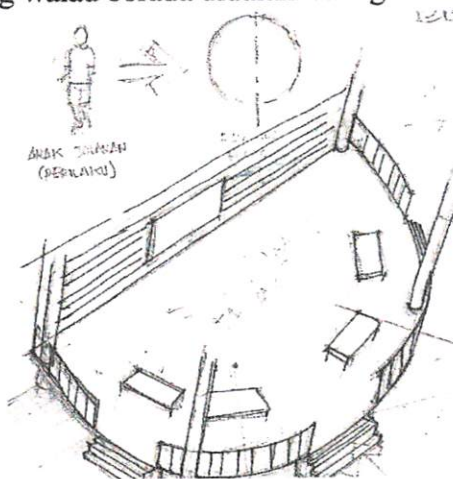


c) Karakter ruang

Jenis ruang	Pencahayaannya		Pengkawaannya		Suasana
	alami	buatan	alami	buatan	
Ruang perpustakaan	✓	✓	✓	x	Sepi
Ruang kelas	✓	x	✓	x	Sepi
Ruang pameran	✓	✓	✓	x	Ramai
Ruang tamu	✓	✓	✓	x	Ramai
Ruang serbaguna	✓	✓	✓	x	Ramai
Studio musik	✓	✓	x	✓	Ramai
Studio lukis	✓	✓	✓	x	Sepi
Studio patung	✓	✓	✓	x	Ramai
Studio tari	✓	✓	✓	x	Ramai
Ruang pengelola	✓	✓	✓	x	Ramai
Asrama	✓	✓	✓	x	Ramai

Berdasarkan perilaku anak jalanan yang lebih suka dengan kebebasan dan dengan bentuk ruang belajar yang tidak monoton dengan penataan meja belajar yang tidak formal.

Dengan bentuk ruang yang seperti ini, anak jalan akan tetap merasa bebas tanpa ada rasa terkekang walau berada didalam ruang



Gambar 6.1
Analisa ruang Kelas umur 11-18

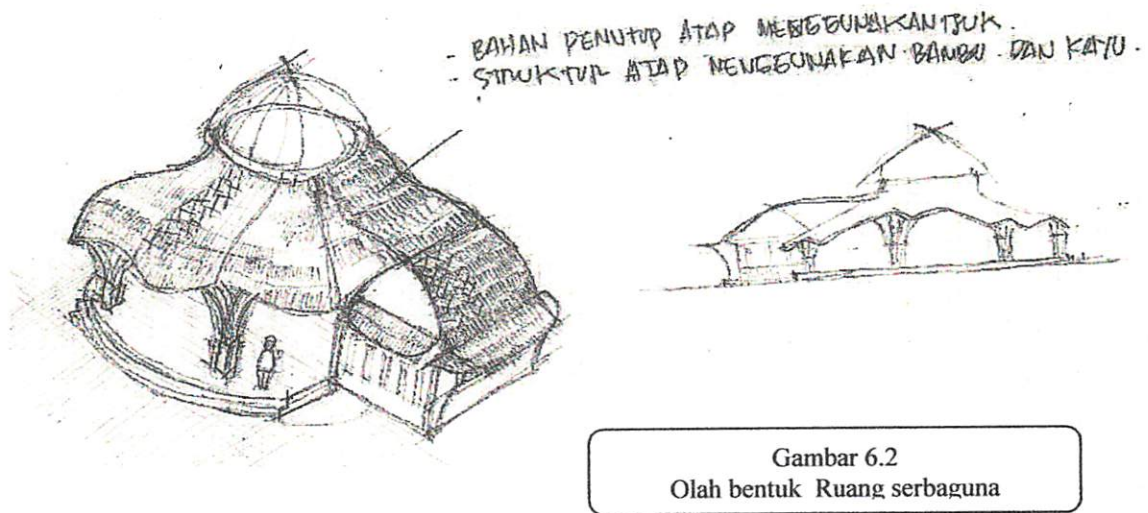
Sanggar seni untuk anak jalanan di kota Malang dengan tema arsitektur perilaku.



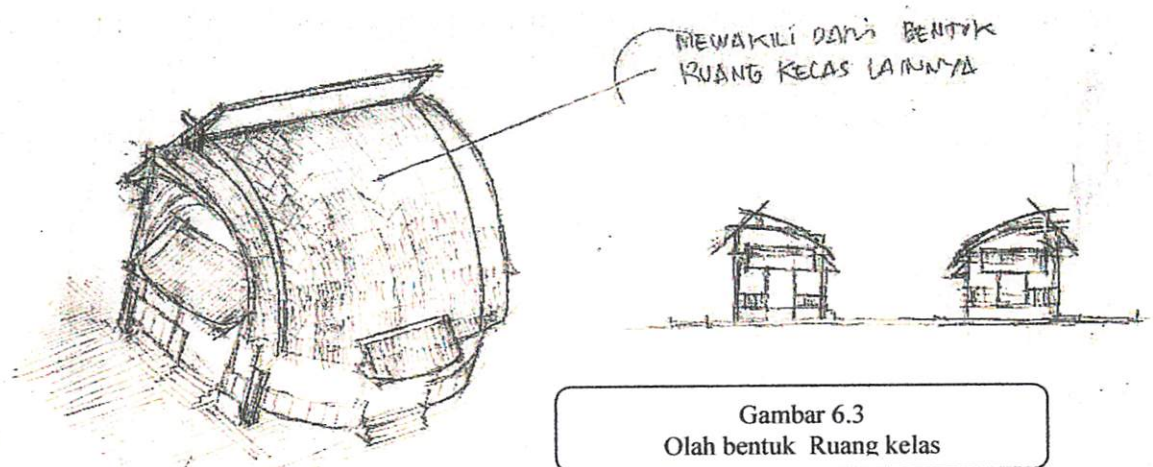
II. ANALISIS BENTUK

Analisa bentuk bangunan utama yang terdiri dari ruang perpustakaan, ruang kelas remaja, dan ruang kelas anak. Dengan ide dasar bentuk dari sirkulasi perilaku anak jalanan.

- **Hall**



- **Ruang kelas**



Finishing bentuk berdasarkan perilaku anak-anak jalanan sirkulasi dan ruang dan mengasilkan bentuk itu sendiri.

Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang dengan tema arsitektur perilaku.

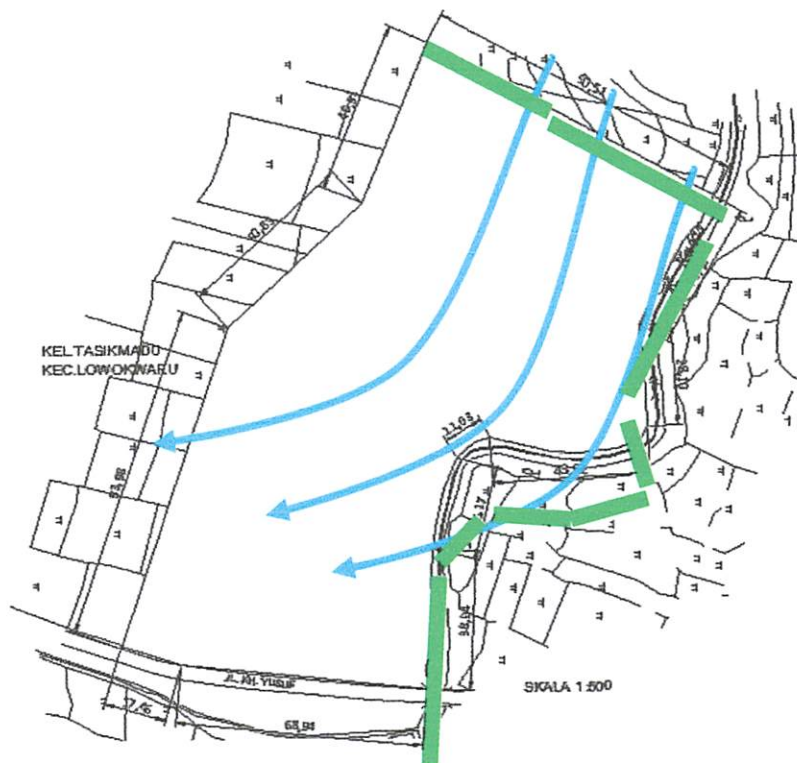
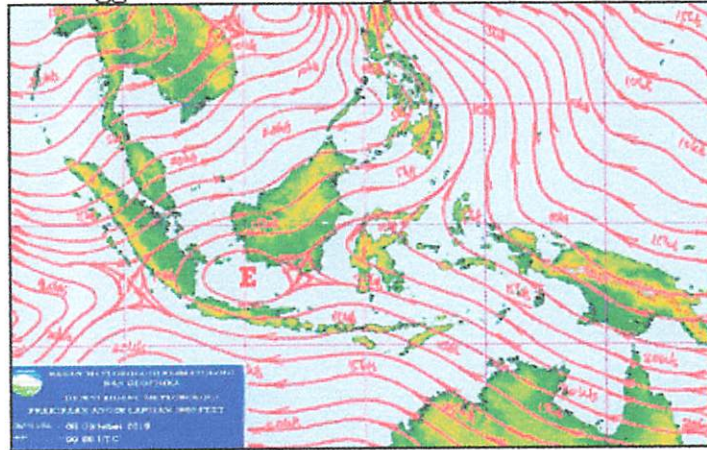


III. ANALISIS TAPAK

- Analisa angin

Prakiraan Angin

Tanggal 08 Oktober 2010 jam 07.00 WIB



Gambar 6.4
Analisa angin

*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.*



Data Angin & Analisa:

Menurut BMKG angin diatas wilayah Indonesia bertiup dari arah Timur – Barat Daya (Data 08 Oktober 2010).

Kecepatan angin 9 - 28 km/jam.

Pergerakan angin pada saat ini tidak menentu.

Pemanfaatan angin harus maksimal untuk mendapatkan cross ventilation.

Solusi :

Bidang tangkap angin terdapat pada bagian timur dan barat laut.

Penataan vegetasi di bagian timur site sebagai *barrier* bila kecepatan angin melewati batas normal.

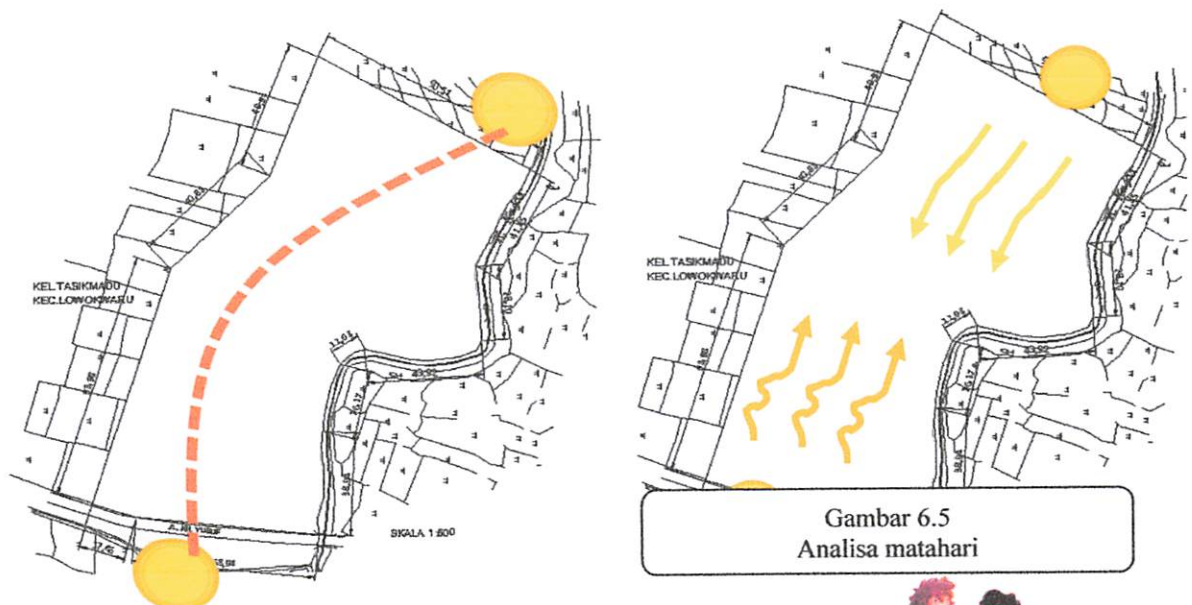
• Analisa matahari :

Berdasarkan letak astronomisnya yang berada di garis khatulistiwa, maka sinar matahari dominan pada sisi Barat dan Timur.

Sisi Timur adalah sinar matahari yang diperlukan.

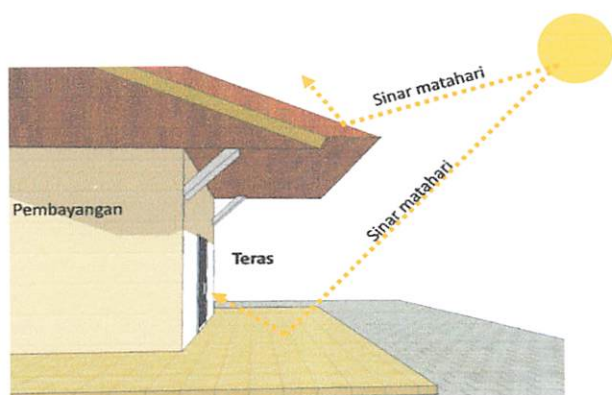
Sisi Barat 4 adalah

Tanggapan dan solusi :



Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang dengan tema arsitektur perilaku.





Bangunan tidak perlu terlalu menghindari matahari pagi, tetapi tetap perlu mengantisipasi matahari sore. Hal itu dikarenakan cahaya matahari pagi dapat dimanfaatkan sebagai pencahayaan alami.

Bagian Barat bangunan lebih baik tetap *tershading* / ada vegetasi yang berguna sebagai *filter*, karena sinar matahari cenderung lebih panas pada sore hari.

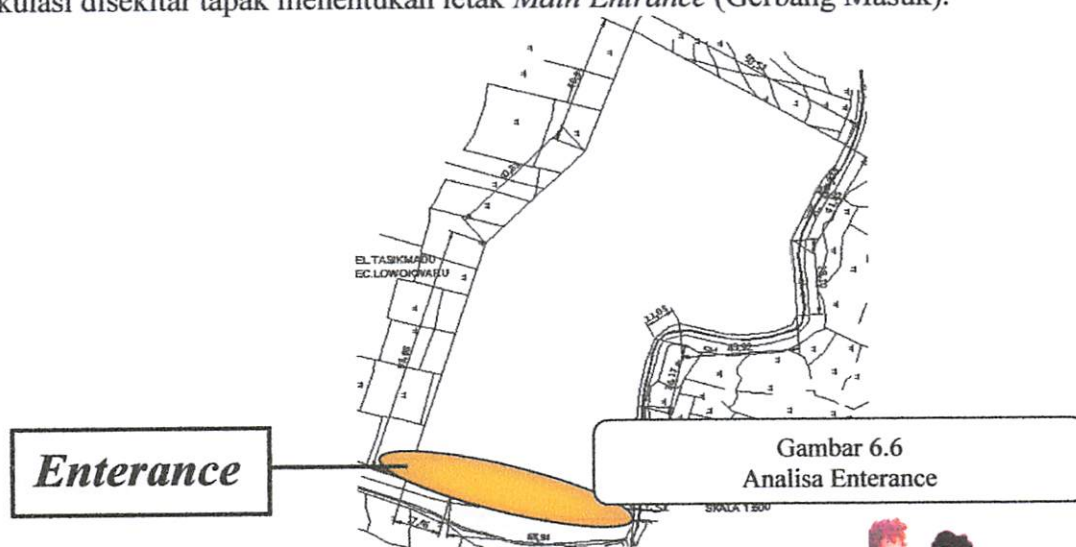
Pada bangunan terdapat teras agar sinar matahari tidak langsung masuk kedalam ruangan.

Adanya atap susun dengan ventilasi atap yang baik serta overstek yang cukup panjang untuk pembayangan tembok.

- **Analisis pencapaian:**

Pencapaian ke tapak tergolong mudah jika dilihat secara kawasan karena dikelilingi jalan; Jl. Majapahit, Jl. Jendral basuki rahmat.

Sirkulasi disekitar tapak menentukan letak *Main Entrance* (Gerbang Masuk).

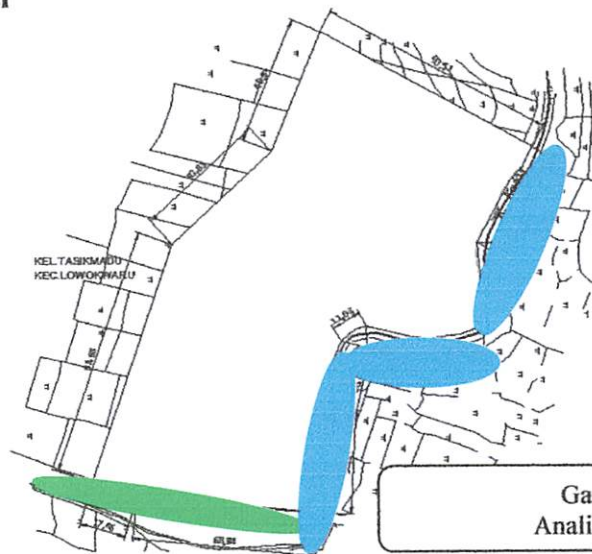


Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang dengan tema arsitektur perilaku.



Rencana entrance dapat diletakan di Jl. KH Yusuf, karena sirkulasi di sepanjang Jl. KH. Yusuf merupakan jalan utama dan Bertujuan agar lebih mudah untuk dilihat karena anak-anak jalanan lebih banyak berkumpul.

- **Analisa vegetasi**



Setelah disesuaikan dengan peraturan dan fungsi vegetasi bagi lingkungan, dapat disimpulkan bahwa semua vegetasi eksisting tapak perlu untuk tetap dipertahankan dan dilestarikan dan sebagian dari vegetasi perlu di tambah.

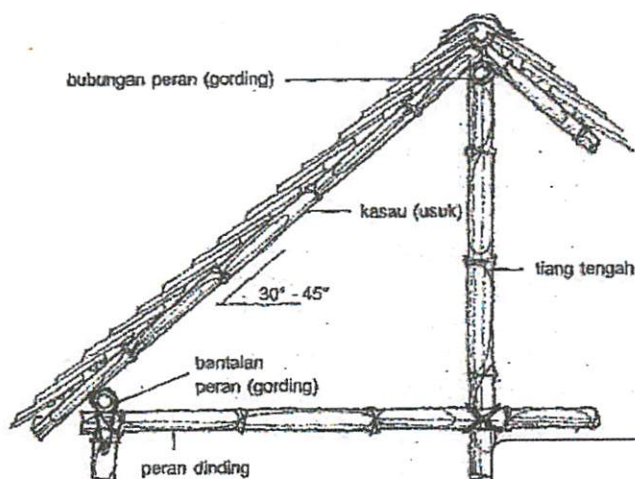
- Vegetasi dengan fungsi sebagai peneduh dan penunjuk
- Vegetasi dengan fungsi sebagai peneduh dan barrier terhadap lingkungan yang ada di sekitarnya.



IV. ANALISIS STRUKTUR

- **Struktur atas**

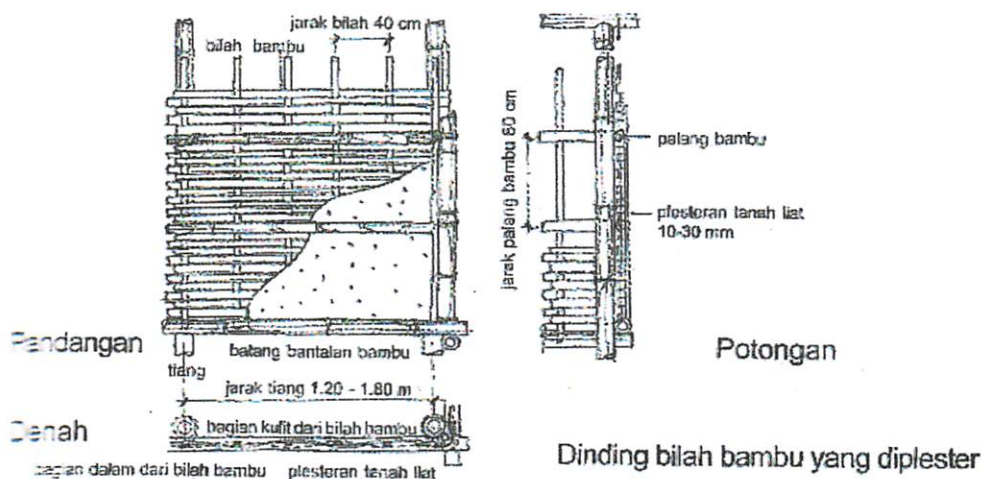
Menggunakan struktur atap dari bamboo, karna disesuaikan dengan pengguna dan perilaku dari anak jalanan.



Gambar 6.8
Analisa struktur atas

- **Struktur tengah**

Struktur bawah menggunakan anyaman bambu dan dilapisi dengan tanah liat.

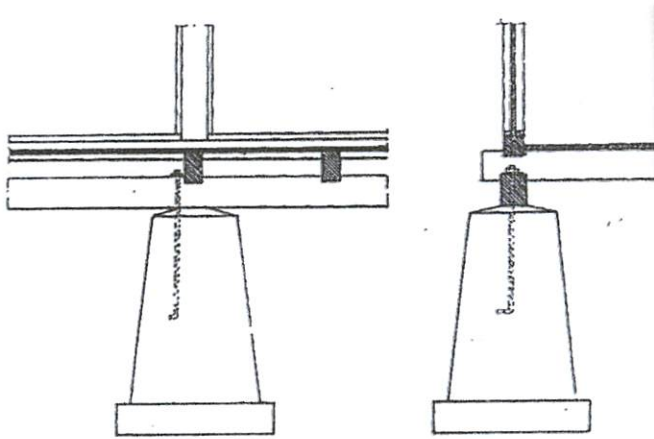


Gambar 6.9
Analisa struktur tengah

*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.*



- Struktur bawah



**Pondasi umpak atau
pondasi setempat**

DETAIL PONDASI UMPAK

Gambar 6.10
Analisa struktur bawah

*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.*



V. ANALISA UTILITAS

a. Analisa utilitas lahan (air bersih dan air kotor)



*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.*



BAB VII

KONSEP PERANCANGAN

Dari tahap analisa yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya bahwa Sanggar anak jalanan merupakan tempat untuk mengembangkan, melatih membentuk karakter dan mengasah keterampilan serta tempat menimba ilmu bagi anak-anak jalanan untuk bisa belajar dan berkreatifitas sesuai dengan kemampuan mereka. Bangunan ini berfungsi sebagai wadah aktivitas para anak jalanan.

Konsep yang diperlukan untuk mendapatkan informasi yang tepat, digunakan sebagai acuan dalam penetapan konsep-konsep perencanaan dan perancangan, antara lain terhadap ruang yang menjadi pengendali utama, bentuk, pola penataan masa, pola penataan ruang luar, zoning masa bangunan, sirkulasi tapak, sirkulasi bangunan, struktur dan utilitas.

1. Konsep ruang

Dalam konsep perancangan sebuah sanggar anak jalanan dengan pendekatan awal adalah sebuah ruang yang menjadi peran utama dari sebuah perilaku. Berdasarkan perilaku anak jalanan yang lebih suka dengan kebebasan dan dengan bentuk ruang belajar yang tidak monoton dengan penataan meja belajar yang tidak formal.

Dengan bentuk ruang yang seperti ini, anak jalan akan tetap merasa bebas tanpa ada rasa terkekang walau berada didalam ruang atau pada saat melakukan kegiatan.

- Pemberian warna pada ruang juga sangat berpengaruh dalam pola pengembangn perilaku, agar ruang tidak terkesan sempit atau terlalu resmi, sehingga membuat anak-anak menjadi

*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.*



tertekan dan sungkan untuk masuk
kedalam ruang.

Untuk warna di gunakan warna-warna
Cerah atau yang memberikan kesan
Luas dan mewakili sebuah ruang belajar
Dan bermain misalnya putih, biru muda,
Kuning, hijau, dll.

- Tatanan fisik seperti penyekat ruang bisa mengurangi sosialisasi antara sesama anak jalanan dan antara anak jalanan dan pengajar. Anak jalanan lebih memilih ruang dipojok dari pada di tengah ruangan Penggunaan material juga sangat berperan penting pemisah antara ruang digunakan pembatas yang tidak memberikan kesan membatasi secara fisik atau psikologi, sebaiknya digunakan dinding semu atau material dari anyaman bambu, rotan atau kaca,.
- Ruang yang membentuk setengah lingkaran memberikan sosialisasi antara anak jalan lebih baik dan penataan perabot yang saling berhadapan.
- Jarak antara setiap meja juga mempengaruhi psikologi anak, maka dari itu jarak antara masing2 meja dibuat lebih luas sehingga ada ruang di antara setiap meja yang memberikan kesan luas pada ruangan.

2. Konsep bentuk

Konsep bentuk merupakan dampak dari perilaku, ruang serta sirkulasi daari pengguna, bentuk menyesuaikan dengan berbentuk melengkung dan menggunakan material-material yang yang sesuai.

3. Konsep penataan masa

Dasar dari sebuah kosep penataan masa untuk sanggar seni anak jalanan ini adalah diambil dari salah satu sifat dan karakteristik dari anak jalanan yang suka berkumpul antara sesama anak jalanan

*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.*



4. Konsep lahan

Dengan mengacu pada perilaku dari anak jalanan yang membutuhkan ruang untuk bermain maka jarak antara bangunan pun perlu dipertimbangkan dengan memberi jarak yg cukup luas antara setiap bangun. Ini berfungsi agar anak tidak terasa terkekang baik berada dalam ruangan maupun saat belajar di luar bangunan atau kelas.

5. Konsep struktur

Bahan bangunan menggunakan bamboo dan kayu sebagai struktur atas, dengan menggunakan penutup atap menggunakan rumput alang-alang dan penutup dinding mengukan anyaman bamboo yang di lapiasi denga tanah liat Atau kompos.

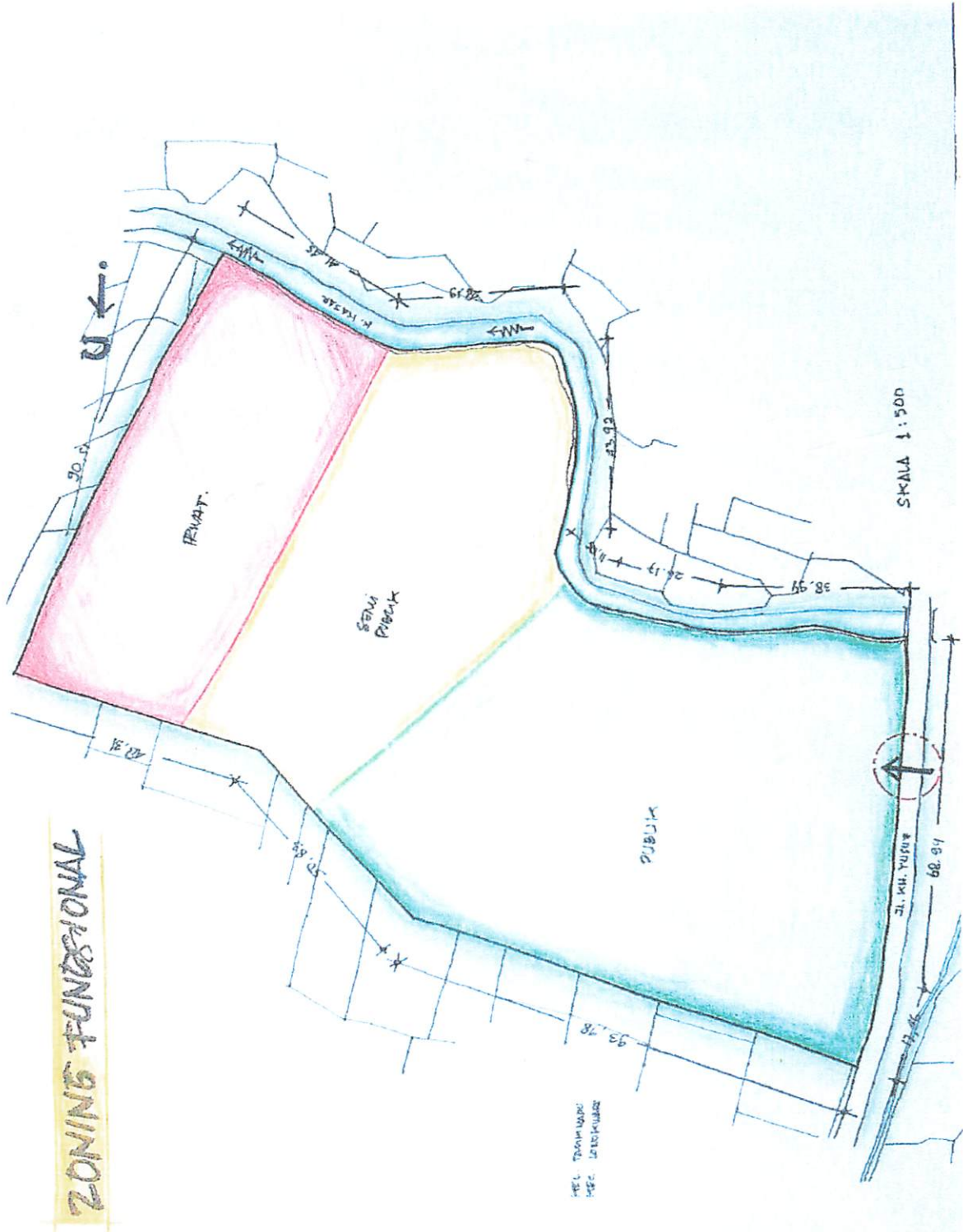
6. Konsep utilitas

Pengadaan air bersih menggunakan sumur pompa, karna mempertimbangkan jumlah dari penguna yang sangat bnyak dan jarak antara bangunan yang sangat jauh hinga membutuhkan tekanan air yang kuat.



BAB VIII

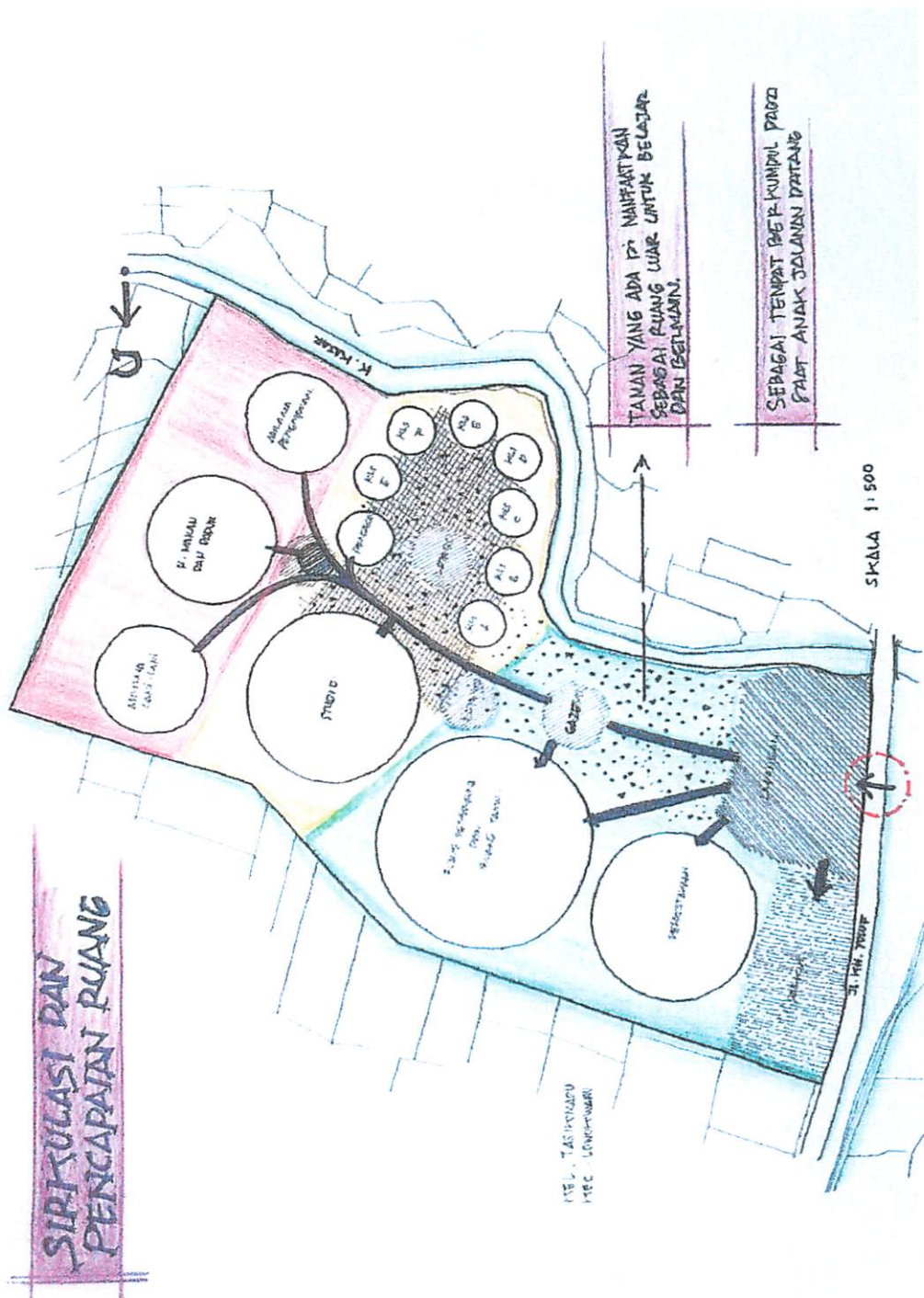
VISUALISASI DESAIN



Gambar 8.1
Zoning Fungsional

Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang dengan tema arsitektur perilaku.

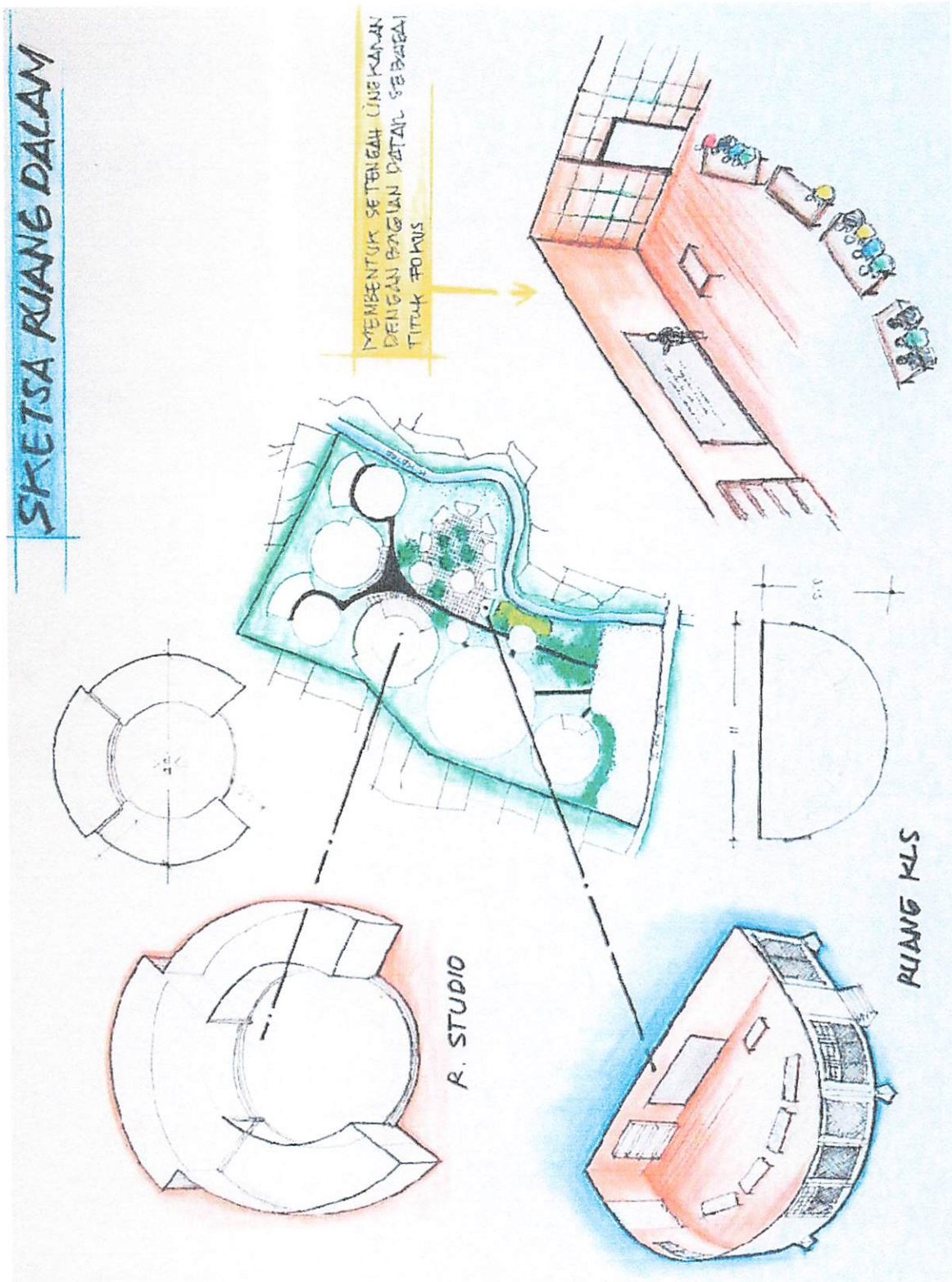




Gambar 8.2
Sirkulasi dan pencapaian

Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang dengan tema arsitektur perilaku.

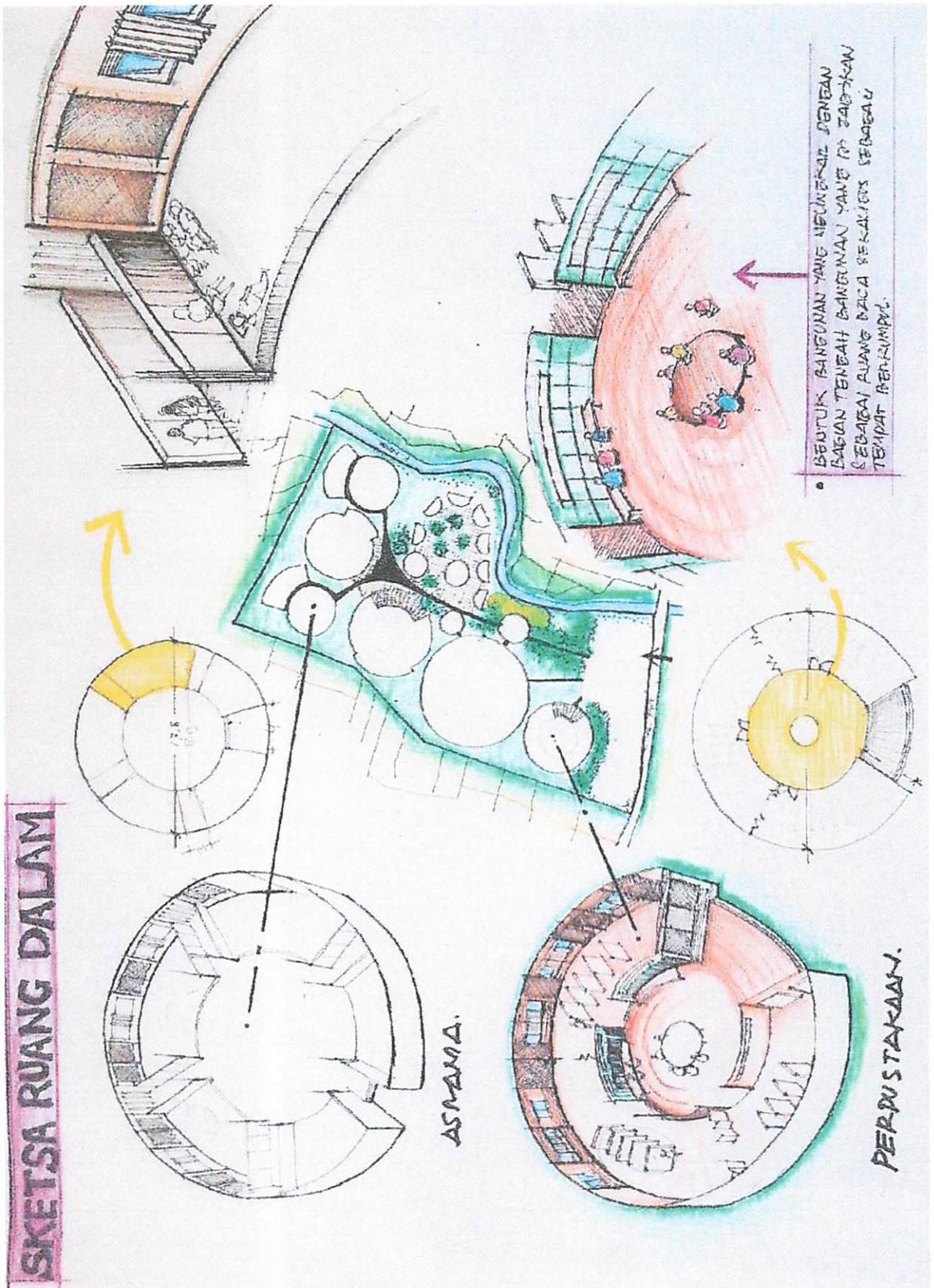




Gambar 8.3
Sketsa ruang dalam

*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.*

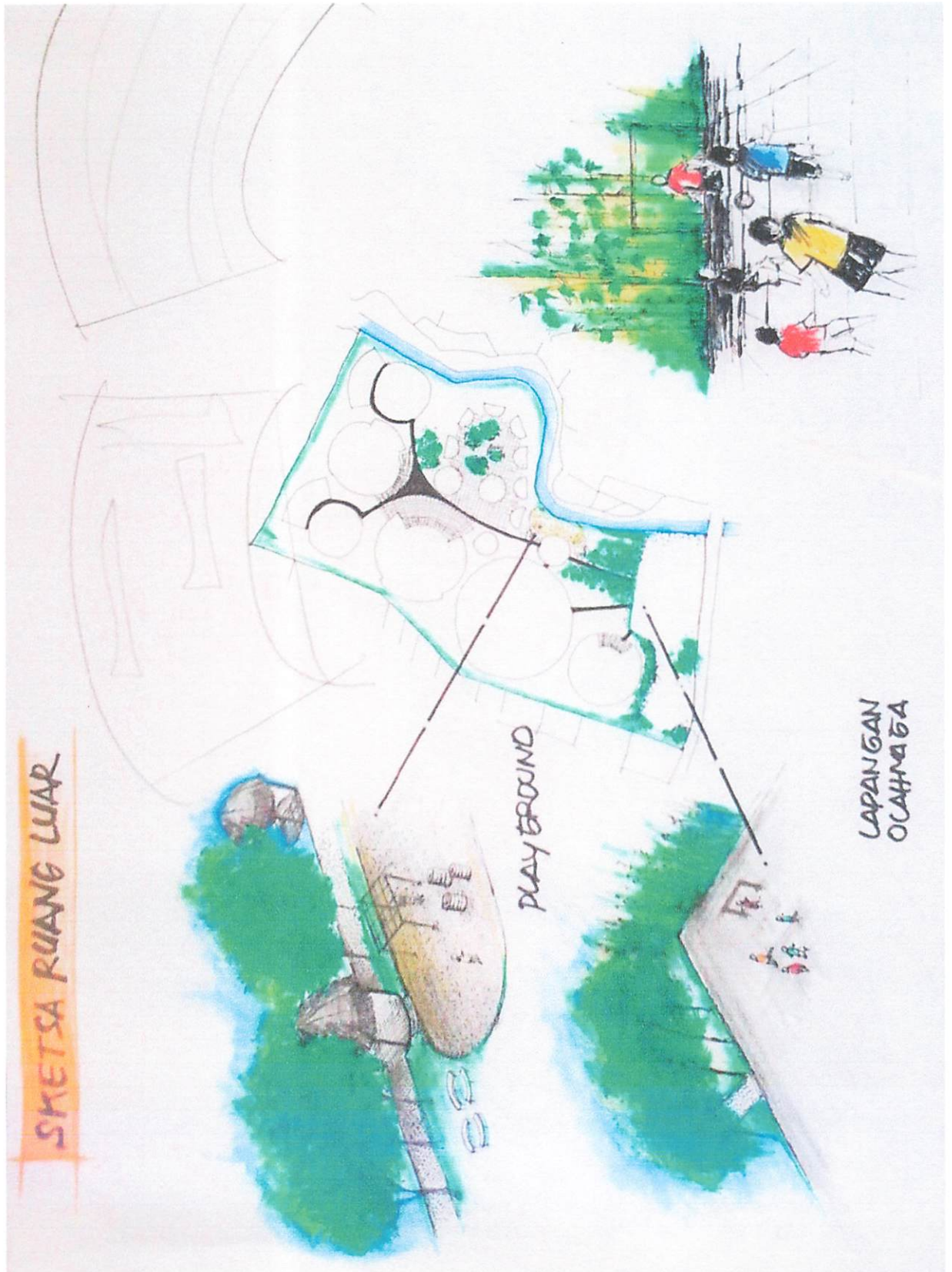




Gambar 8.4
Sketsa Ruang Perpustakaan

*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.*



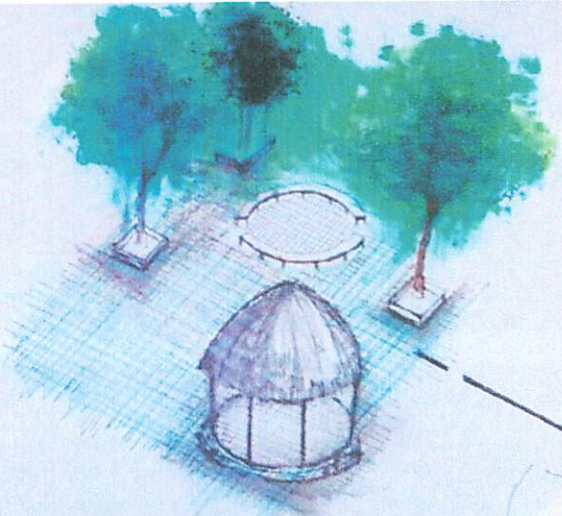


Gambar 8.5
Sketsa Ruang Luar (Lapangan olahraga)

*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.*



SKETSA RUANG LUAR



TAMAN BELAJAR.



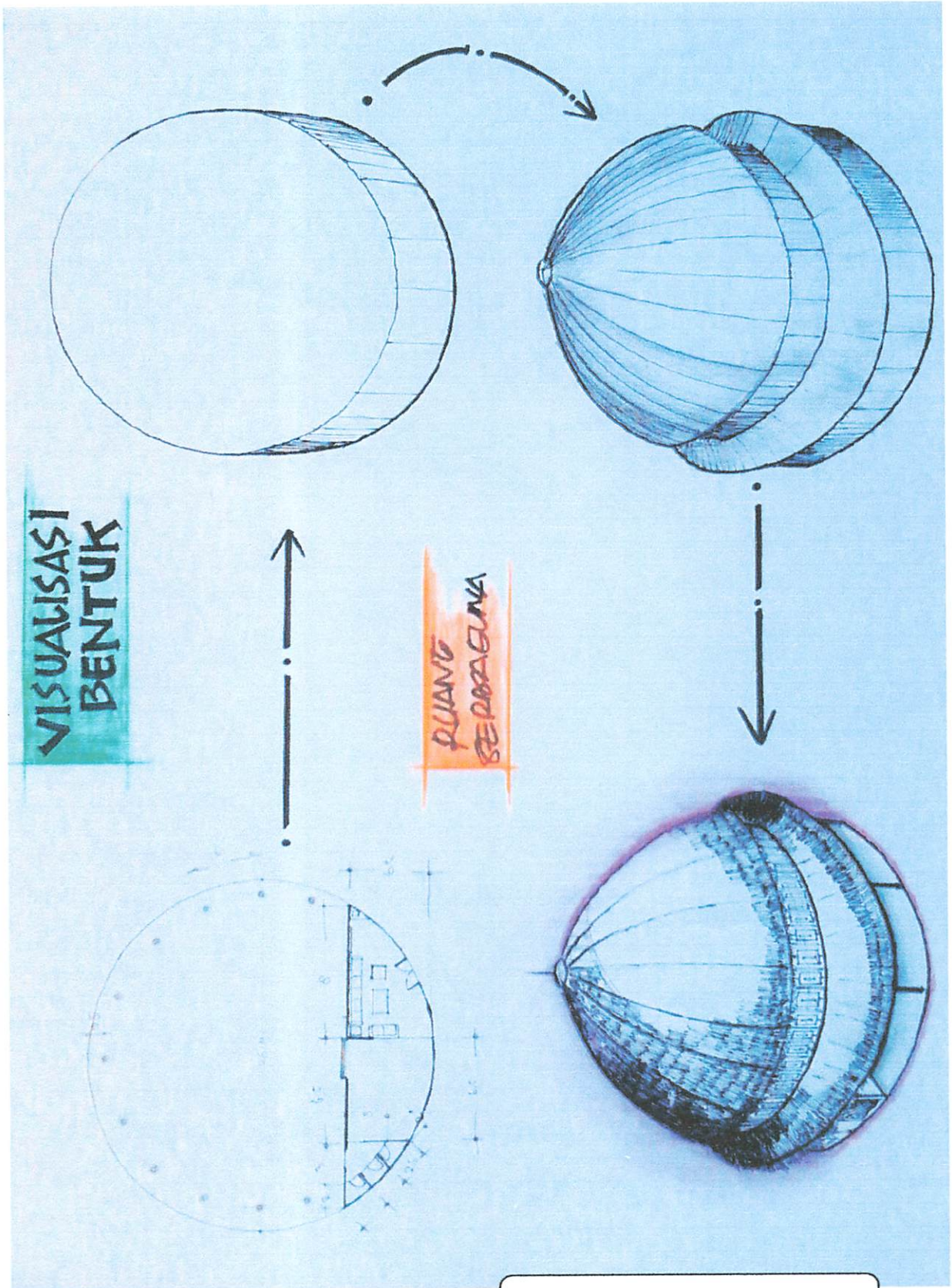
SUASANA PADA TAMAN DAN TEMPAT DUDUK YANG MEMBENTUK LINGKARAN MEMBERIKAN KESAN SOSIALISASI



Gambar 8.6
Sketsa Ruang Luar (Taman belajar)

Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang dengan tema aksi/teknik perilaku.





Gambar 8.7
Visualisais bentuk (R. serbaguna)

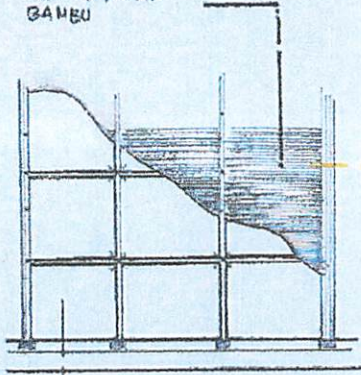
*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.*



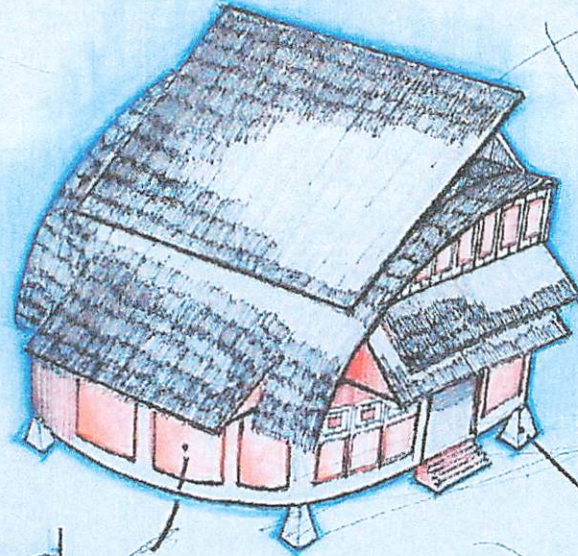
VISUALISASI STRUKTUR

PINDING BAGIAN DALAM YANG DI LAPISI DENGAN KARDUS BEKAS

ELEMEN DINDING DARI ANYAMAN BAMBUI

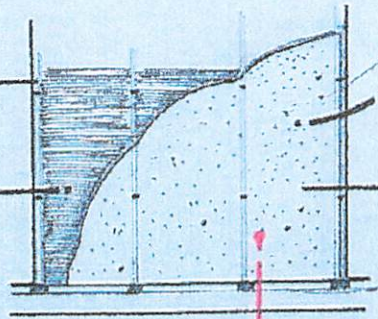


KERTAS KARDUS BEKAS



BAHAN PENGIKAT DARI BAMBUI

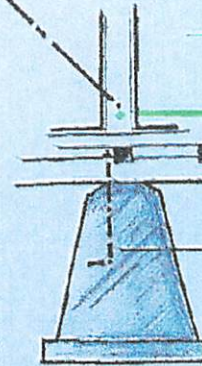
ELEMEN DINDING DARI ANYAMAN BAMBUI



PLESTERAN DARI TANAH LIAT

DINDING BAGIAN LUAR YANG DI LAPISI DENGAN TANAH LIAT

PONDASI SETENPAT



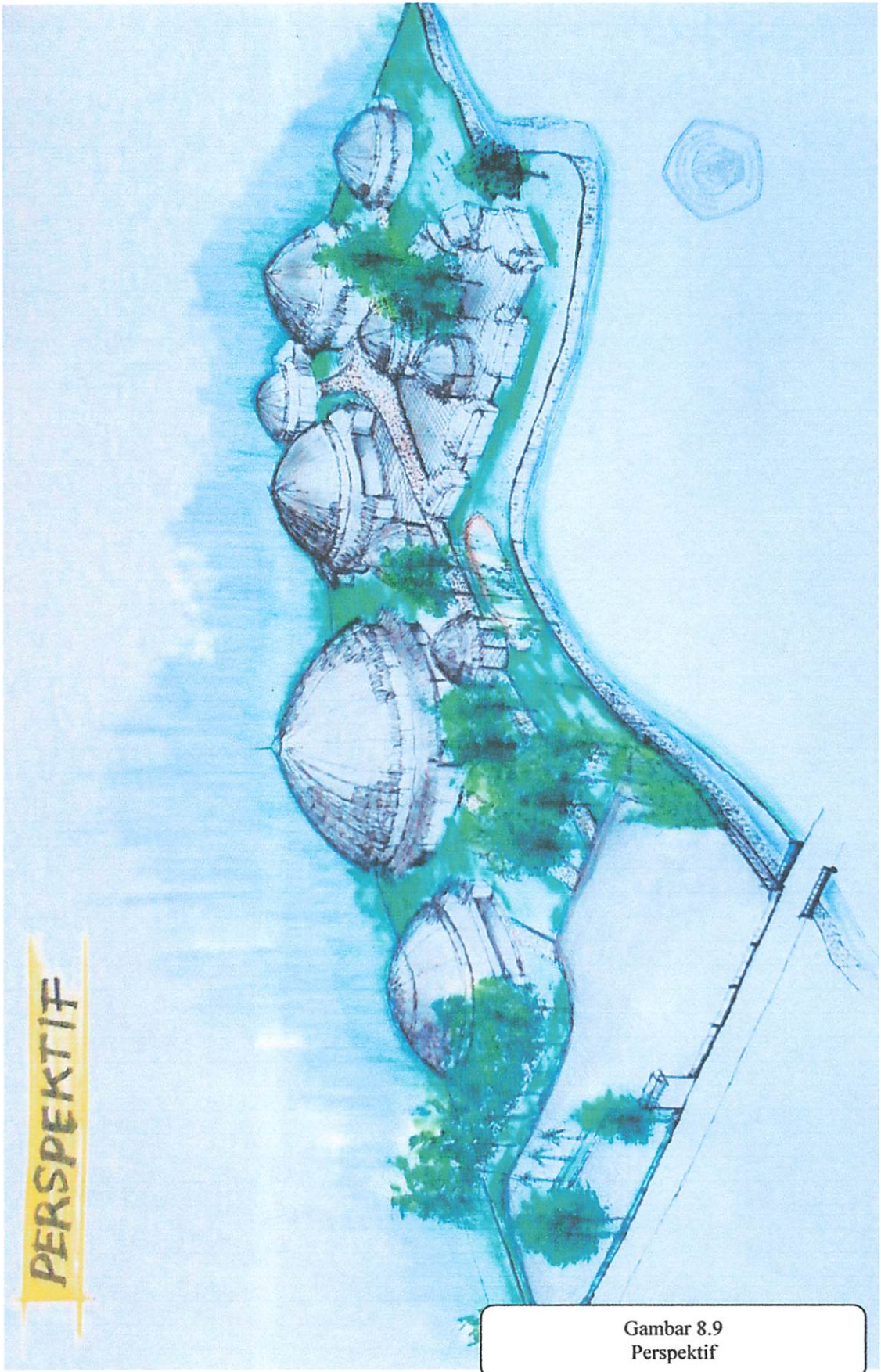
BALOK KAYU PENGIKAT PONDASI

ANGKUR BESI

Gambar 8.8
Visualisasi struktur

Sanggar seni untuk anak jalanan di kota Malang dengan tema arsitektur perilaku.



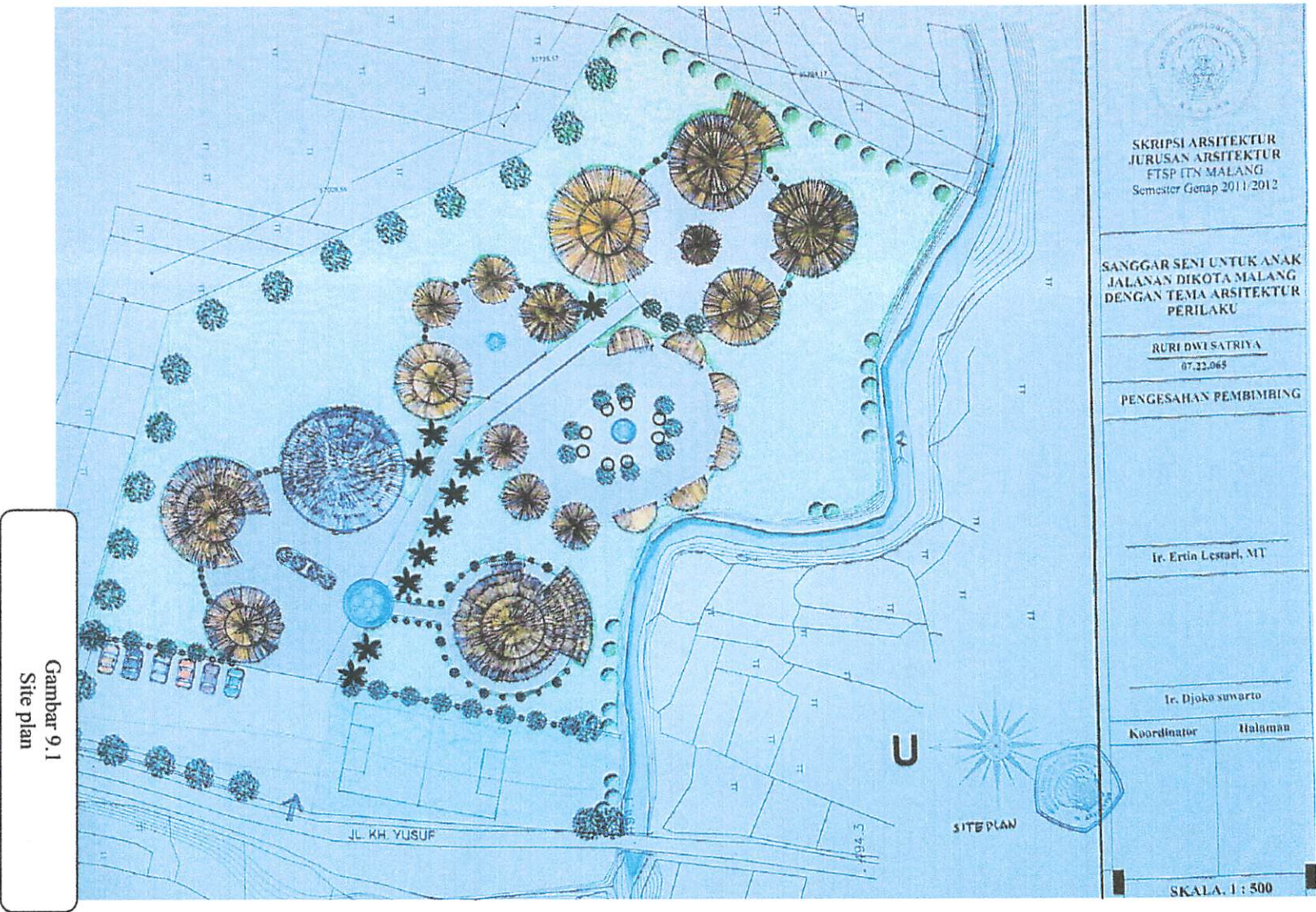


Gambar 8.9
Perspektif

*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota Malang
dengan tema arsitektur perilaku.*



BAB IX GAMBAR RANCANGAN




Gambar 9.1
Site plan

*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku*





 SKRIPSI ARSITEKTUR JURUSAN ARSITEKTUR FTSP ITN MALANG Semester Genap 2011/2012	
SANGGAR SENI UNTUK ANAK JALANAN DIKOTA MALANG DENGAN TEMA ARSITEKTUR PERILAKU	
RURI DWI Satriya 07.22.065	
PENGESAHAN PEMBIMBING	
Ir. Erlin Lestari, MT	
Ir. Djoko suwanto Koordinator Halaman	
SKALA. 1 : 500	

Gambar 9.2
Layout plan

Sanggar seni untuk anak jalan kota Malang dengan tema arsitektur perilaku





SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Genap 2011/2012

SANGGAR SENI UNTUK ANAK
JALANAN DIKOTA MALANG
DENGAN TEMA ARSITEKTUR
PERILAKU

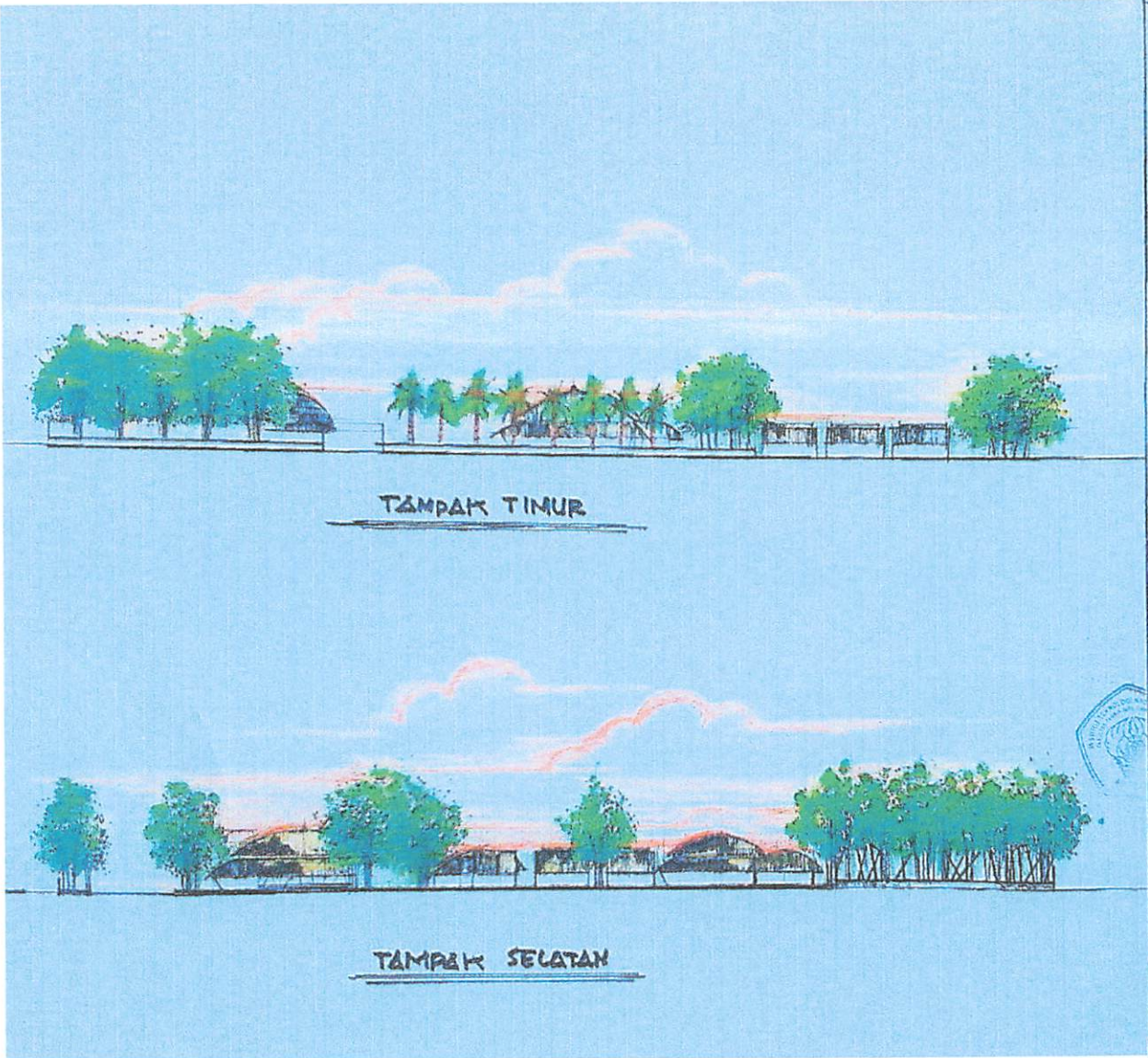
RURI DWI Satriya
07.22.065

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Ertia Lestari, MT

Ir. Djoko suwanto

Koordinator	Halaman
-------------	---------



Gambar 9.3
Tampak site

*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku*





SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Genap 2011/2012

SANGGAR SENI UNTUK ANAK
JALANAN DIKOTA MALANG
DENGAN TEMA ARSITEKTUR
PERILAKU

RURI DWI SATRIYA
07.22.068

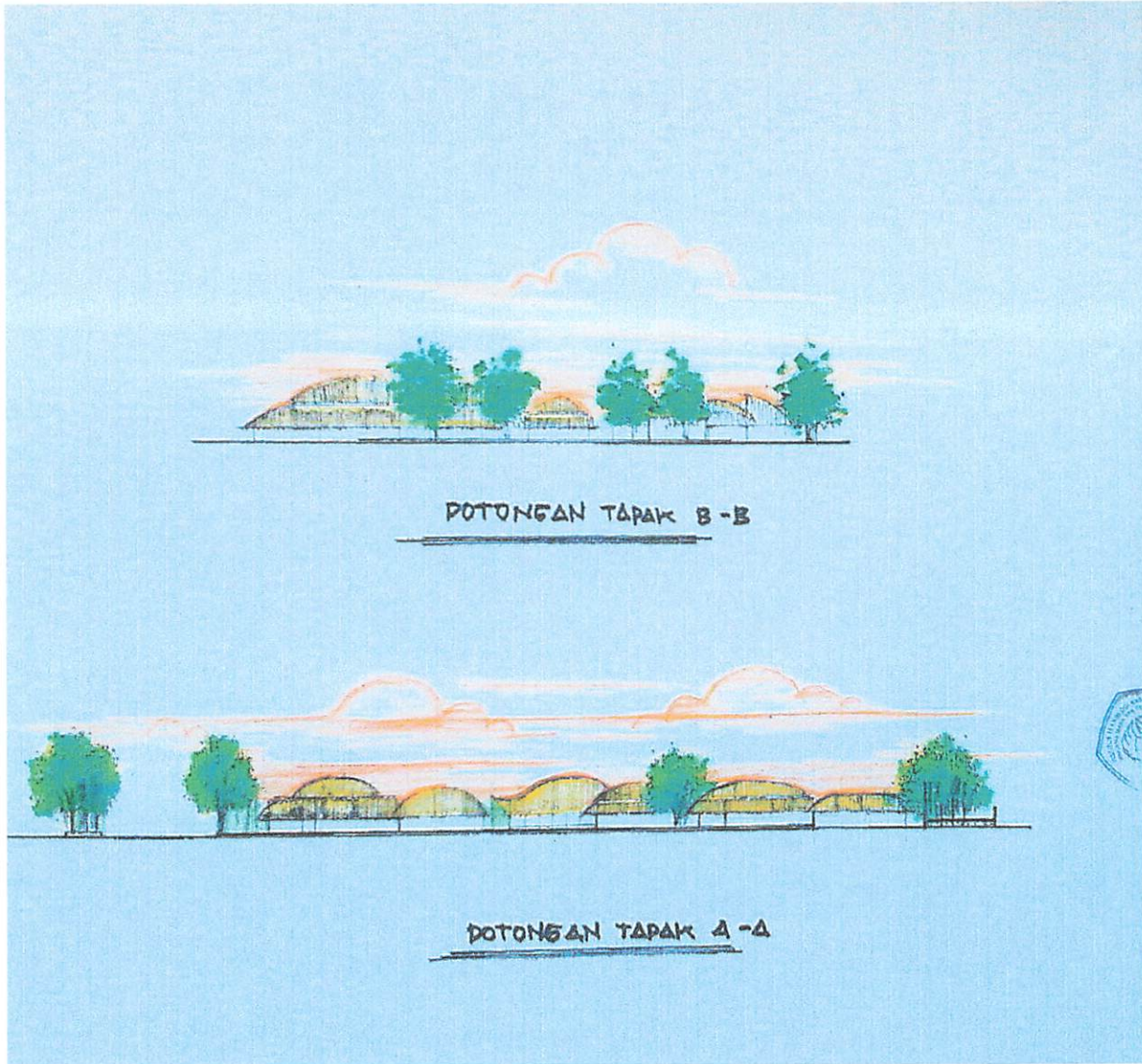
PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Ertin Lestari, MT

Ir. Djoko suwanto

Koordinator	Halaman

SKALA. 1 : 500



Gambar 9.4
Potongan site

*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.*





SKRIPSI ARSITEK
JURUSAN ARSITEK
FTSP ITN MALANG
Semester Genap 2011/12

SANGGAR SENI UNTUK
JALANAN DIKOTA MALANG
DENGAN TEMA ARSITEK
PERILAKU

RURI DWI SATRIYATI
07122065

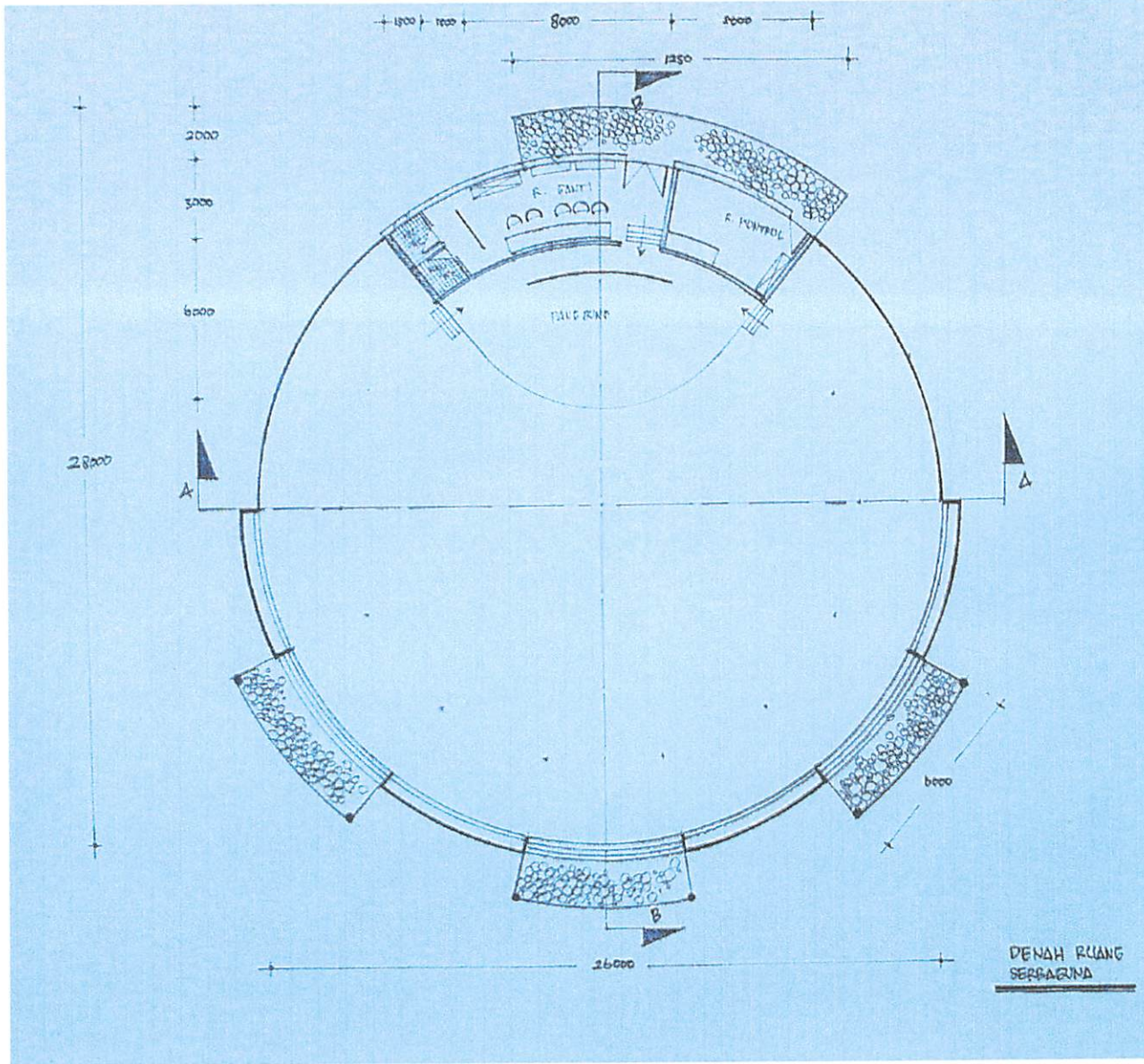
PENGESAHAN PEMBINA

Ir. Ertia Lestari, M.P.

Ir. Djoko suwanto

Koordinator Hala

SKALA. 1 : 100



Gambar 9.5
Denah R.serbaguna

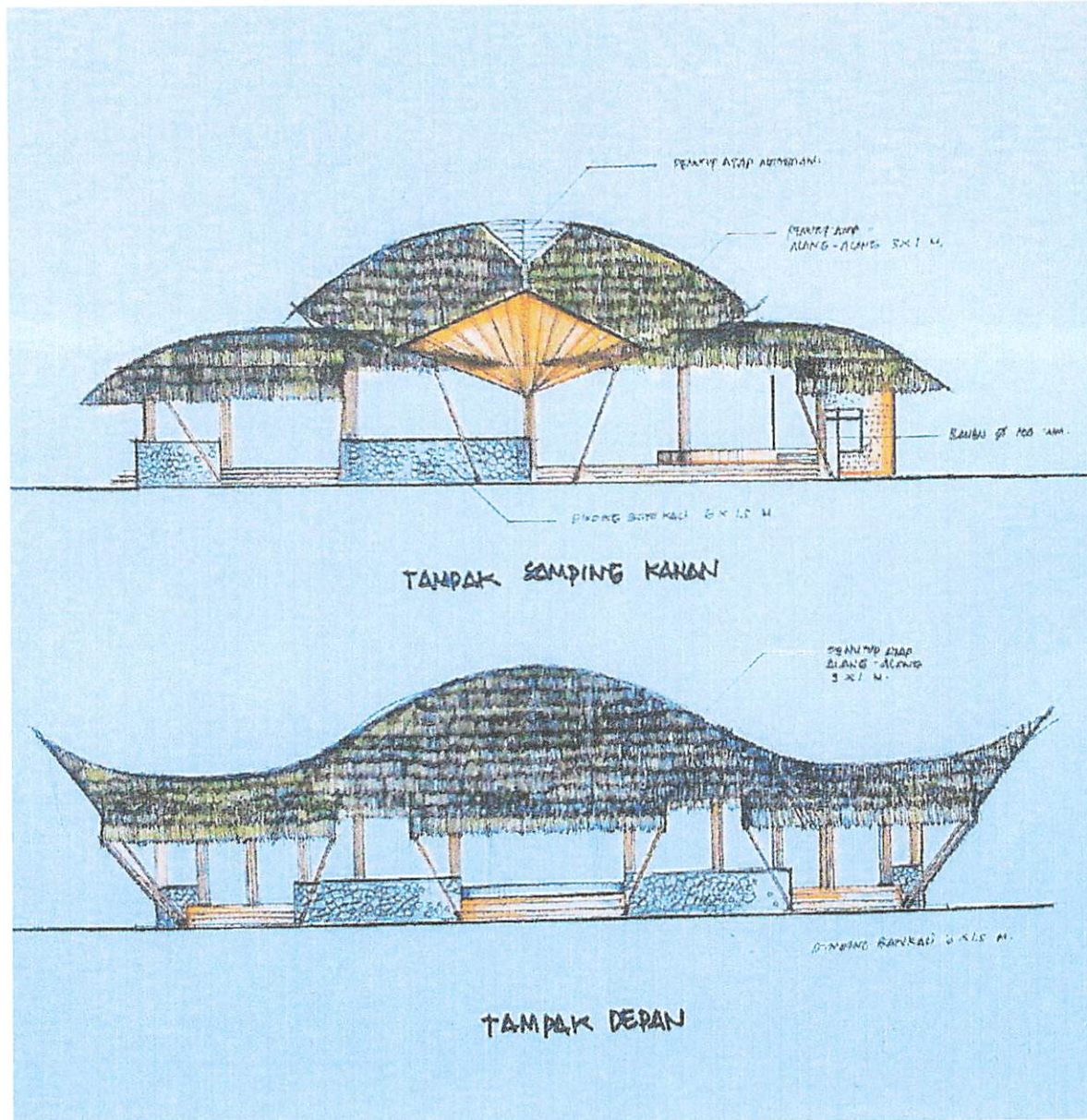
*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku*



Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku



Gambar 9.6
Tampak R. serbaguna



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Genap 201 /201

SANGGAR SENI UNTUK ANAK
JALANAN DIKOTA MALANG
DENGAN TEMA ARSITEKTUR
PERILAKU

RURI DWI SATRIYA
07.22.065

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Ertin Lestari, MT

Ir. Djoko suwanto

Koordinator

Halaman

SKALA 1:100



SKRIPSI ARSITEKTUR
 JURUSAN ARSITEKTUR
 FTSP ITN MALANG
 Semester Genap 2011/2012

SANGGAR SENI UNTUK ANAK
 JALANAN DIKOTA MALANG
 DENGAN TEMA ARSITEKTUR
 PERILAKU

RURI DWI SATRIYA
 07.22.065

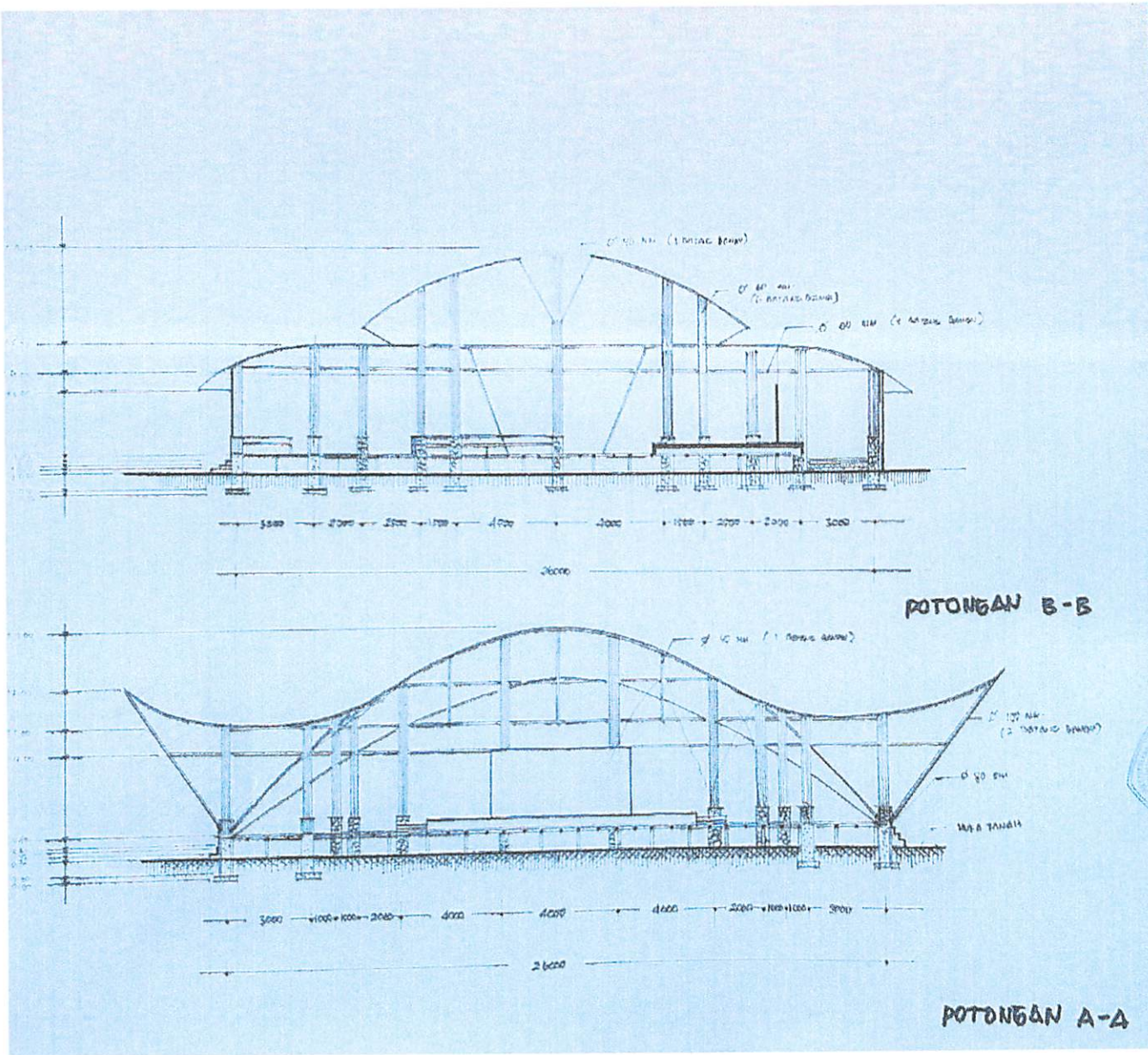
PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Erthi Lestari, MT

Ir. Djoko suwanto

Koordinator	Halaman
-------------	---------

SKALA: 1 : 100



Gambar 9.7
 Potongan R. serbaguna

Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
 dengan tema arsitektur perilaku.





SKRIPSI ARSITEKUR
JURUSAN ARSITEKUR
FISIP ITN MALA
Semester Genap 2011

SANGGAR SENI UNTU
JALANAN DIKOTA MALA
DENGAN TEMA ARSITEKUR
PERILAKU

RURI DWI SATRI
07.22.065

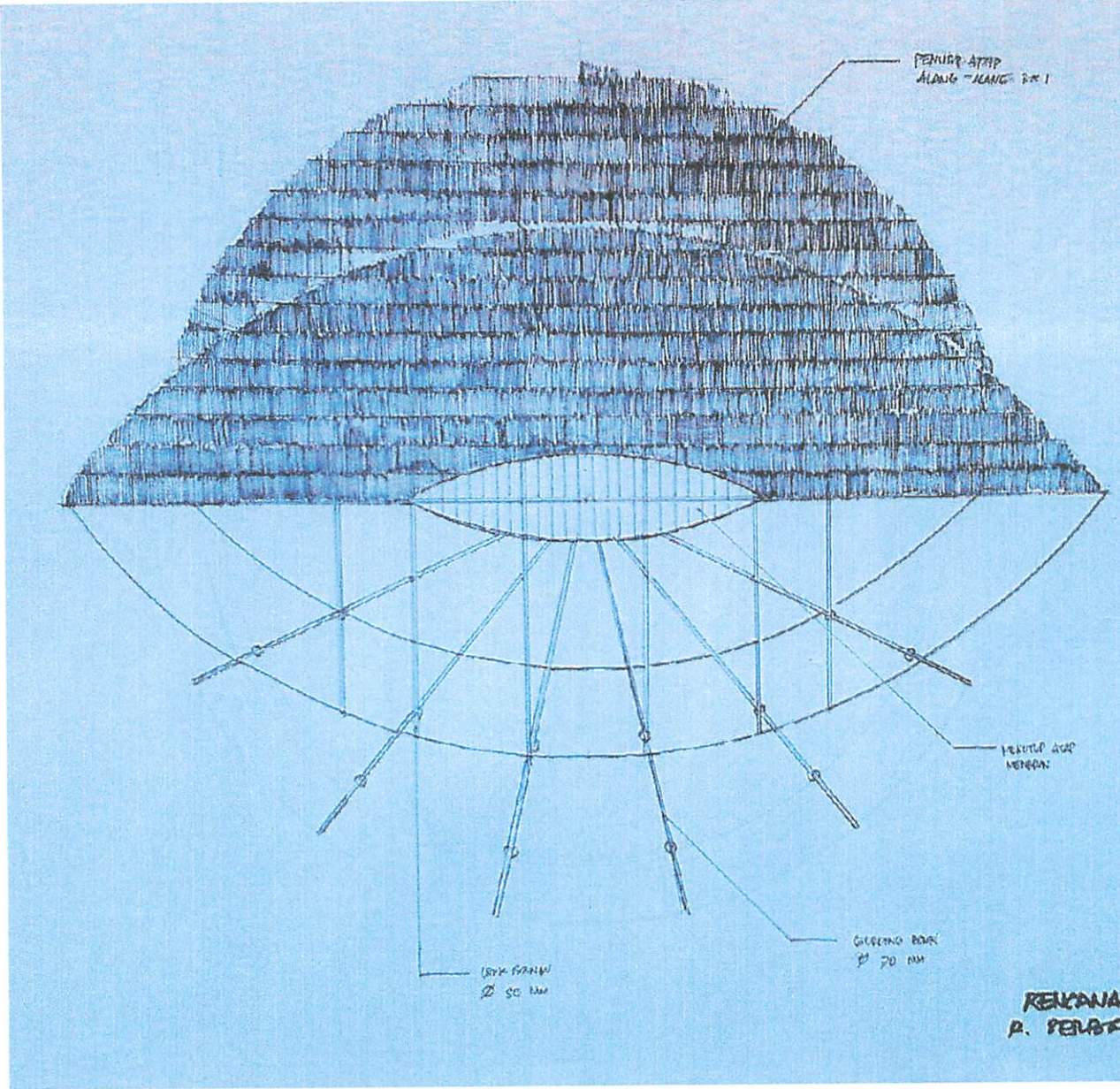
PENGESAHAN PEMBINA

Ir. Ertn Lestari, M.Eng.

Ir. Djoko suwarto

Koordinator Ha

SKALA. 1 : 1

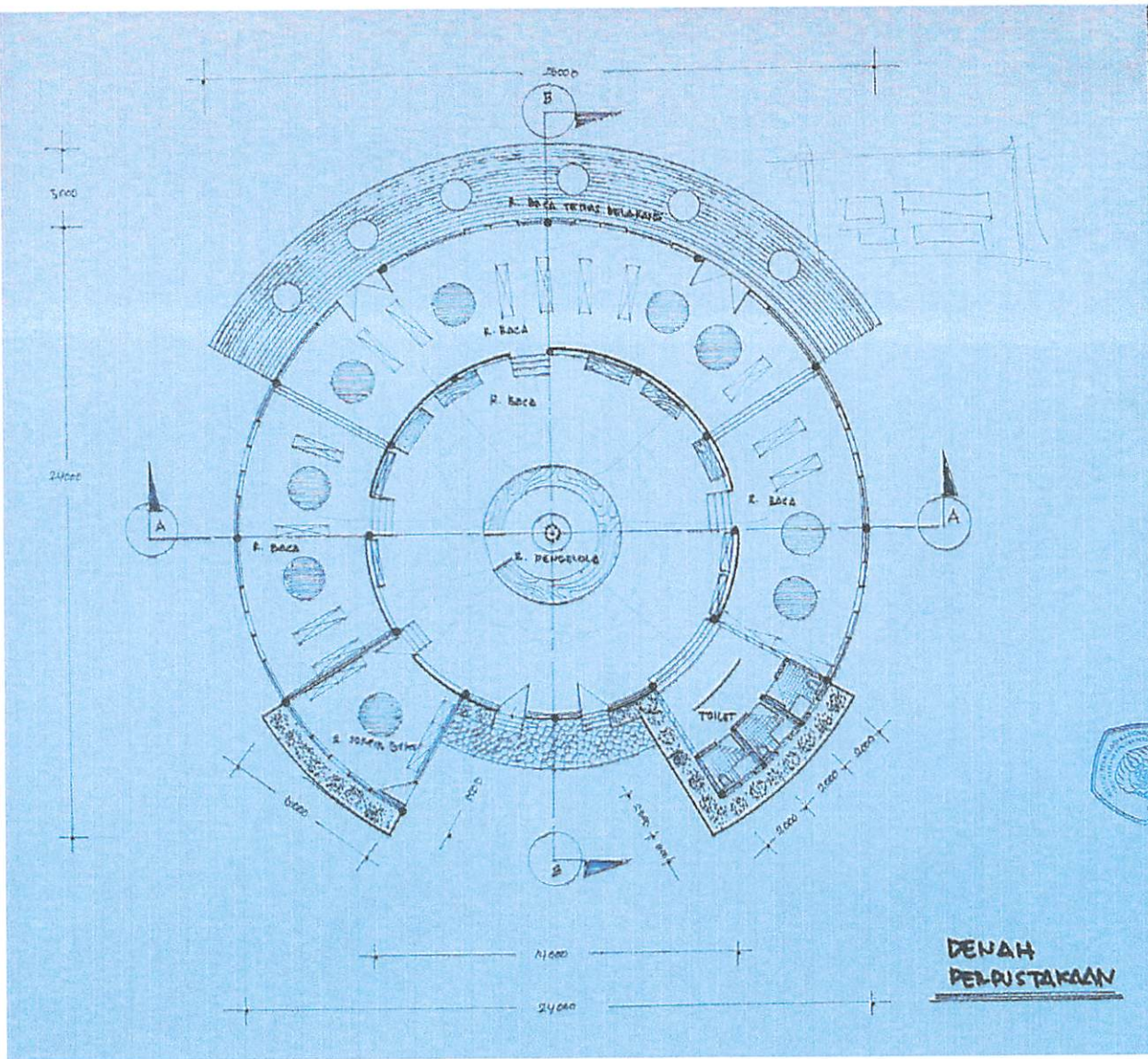


RENCANA ATAP
P. PERUBAH RUMAH.

Gambar 9.8
Rencana atap R. serbaguna

Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.





Gambar 9.9
Denah R. perpustakaan

Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang dengan tema arsitektur perilaku.



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
 Semester Genap 2010/2011

SANGGAR SENI UNTUK ANAK
JALANAN DIKOTA MALANG
DENGAN TEMA ARSITEKTUR
PERILAKU

RURI DWI SATRIYA
 07122068

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Ertin Lestari, MT

Ir. Djoko suwanto

Koordinator	Halaman



SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Genap 2011/2012

SANGGAR SENI UNTUK ANAK
JALANAN DIKOTA MALANG
DENGAN TEMA ARSITEKTUR
PERILAKU

RURI DWI SATRIYA
07.21.065

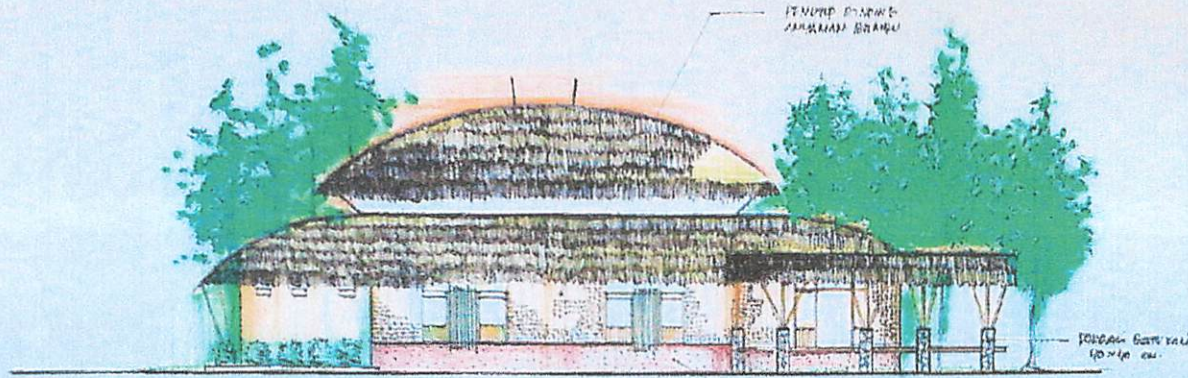
PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Erlin Lestari, MT

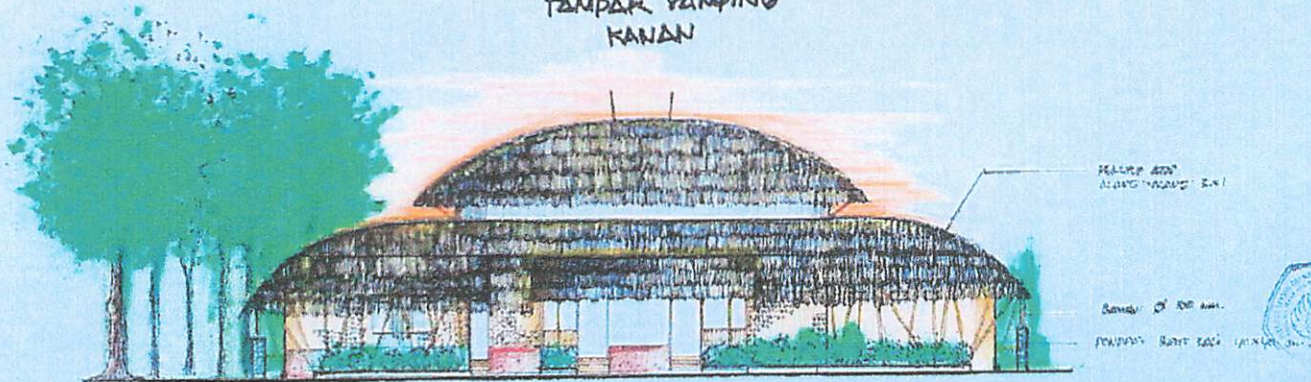
Ir. Djoko suwanto

Koordinator	Halaman
-------------	---------

SKALA. 1 : 100



TAMPAK PAMPING
KANAN



TAMPAK DEPAN

Gambar 9.10
Tampak R. perpustakaan

Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.





SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Genap 2011/2012

SANGGAR SENI UNTUK ANAK
JALANAN DIKOTA MALANG
DENGAN TEMA ARSITEKTUR
PERILAKU

RURI DWI SATRIYA
07.11.068

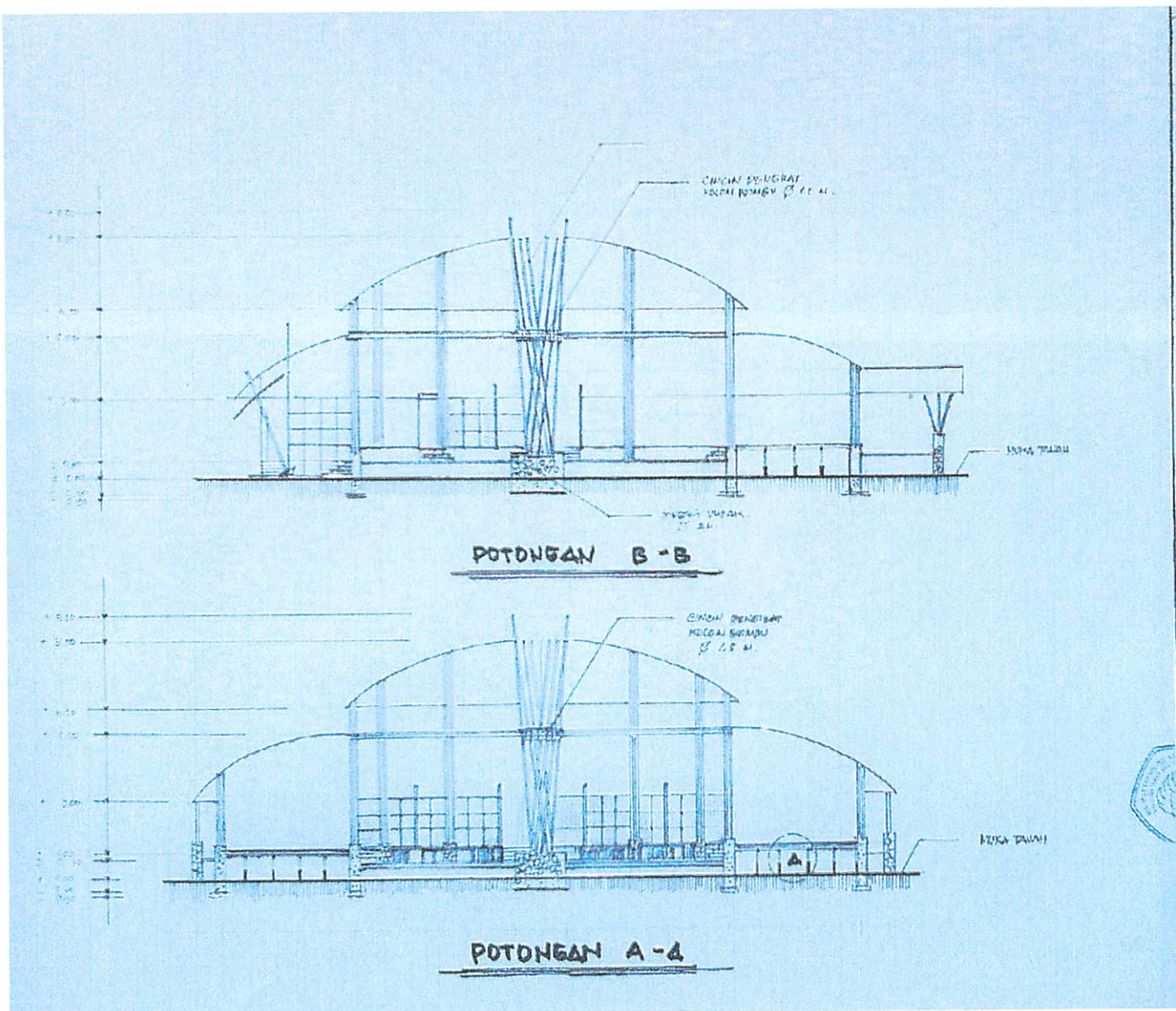
PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Ertio Lestari, MT

Ir. Djoko Suwanto

Koordinator

Halaman



Gambar 9.11
Potongan R. perpustakaan

Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku





SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Genap 201 /201

SANGGAR SENI UNTUK ANAK
JALANAN DIKOTA MALANG
DENGAN TEMA ARSITEKTUR
PERILAKU

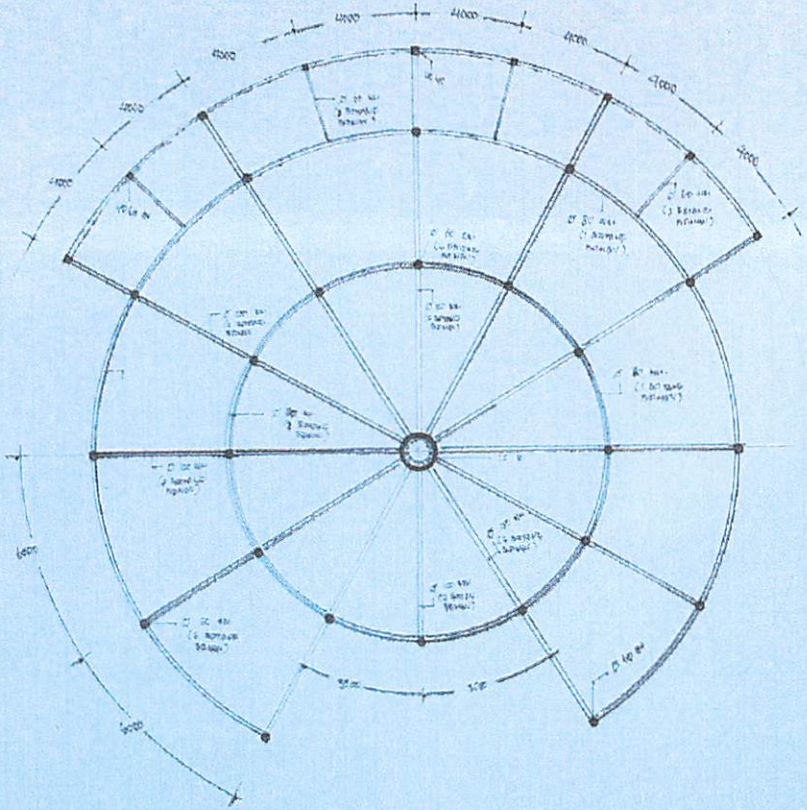
RURI DWI Satriya
07.22.065

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Ertin Lestari, MT

Ir. Djoko suwarto

Koordinator	Halaman



PEMBALOKAN PERPUSTAKAAN

Gambar 9.12
Pembalokan R. perpustakaan

*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.*





SKRIPSI ARSITEKTUR
JURUSAN ARSITEKTUR
FTSP ITN MALANG
Semester Genap 201 /201

SANGGAR SENI UNTUK ANAK
JALANAN DIKOTA MALANG
DENGAN TEMA ARSITEKTUR
PERILAKU

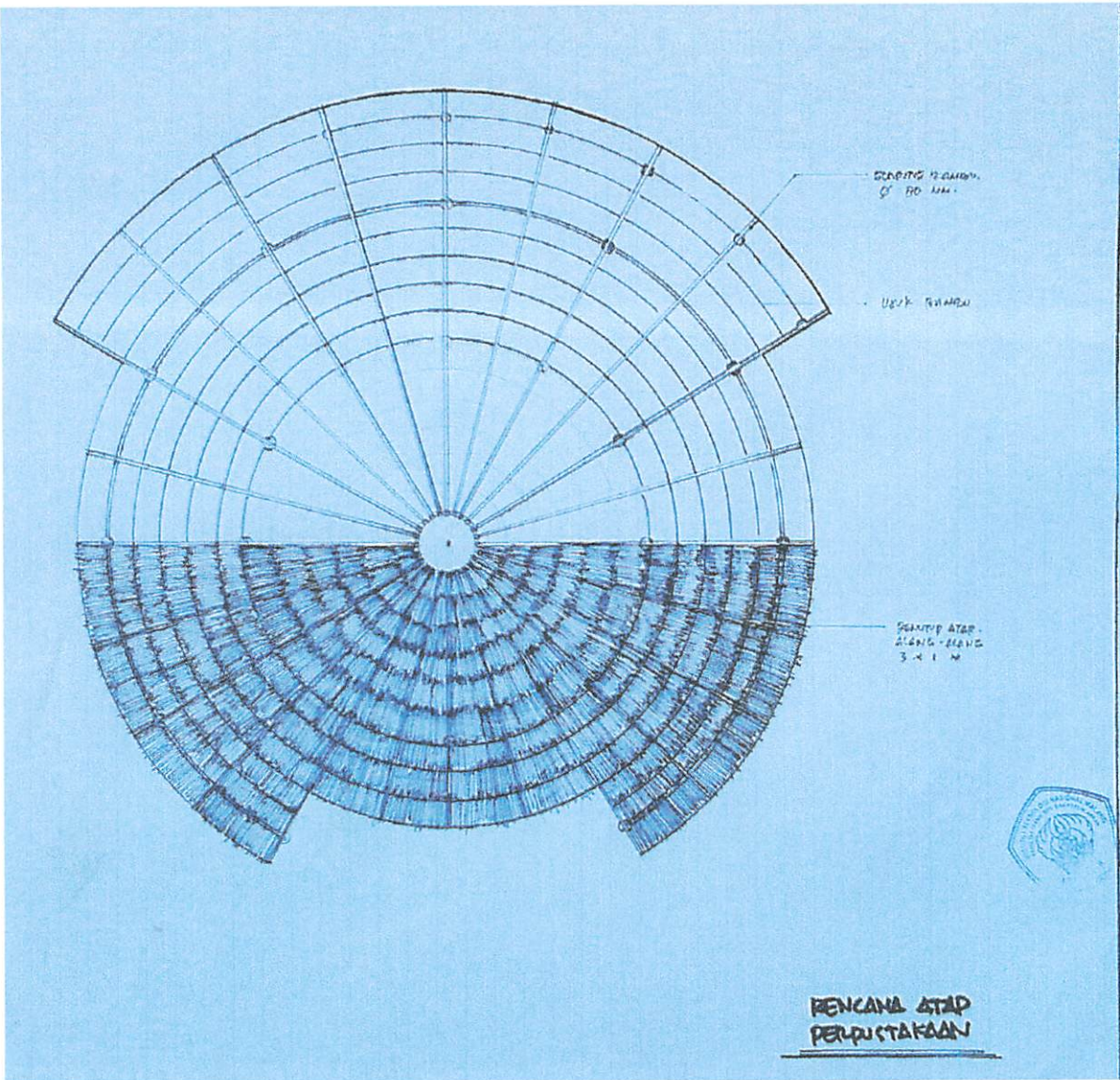
RURI DWI SATRIYA
07.12.065

PENGESAHAN PEMBIMBING

Ir. Ertin Lestari, MT

Ir. Djoko suwanto

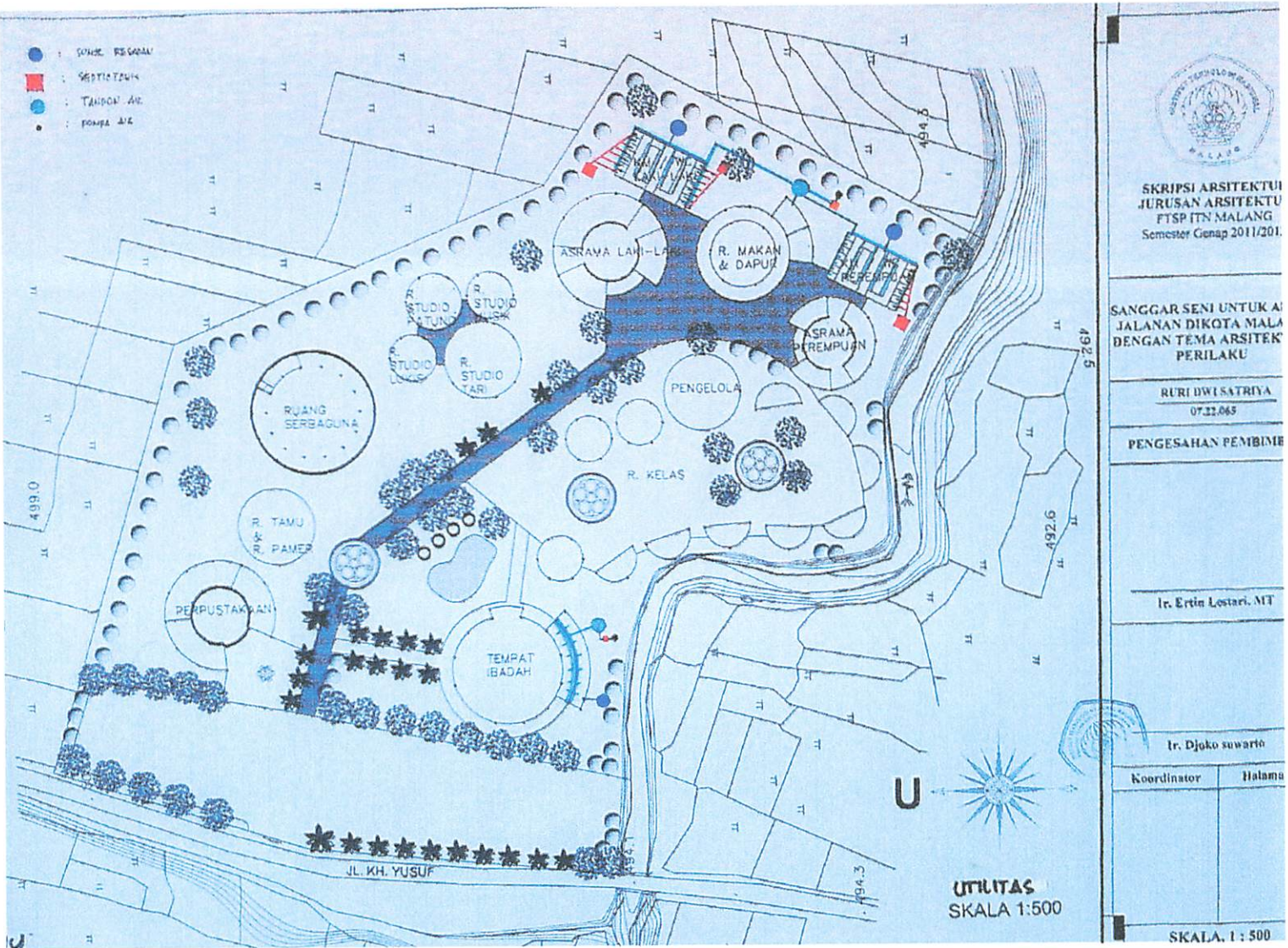
Koordinator	Halaman



Gambar 9.13
Rencana atap R. perpustakaan

*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku*





Gambar 9.14
Utilitas R. perpustakaan

Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang dengan tema arsitektur perilaku



DAFTAR PUSTAKA

- Frick, Heinz. 2004. *Ilmu Konstruksi Bangunan Bambu Pengantar Kontruksi Bambu*. Yogyakarta: Kanisius
- Laurence, Joyce Marcella. 2004. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: PT. Grasindo
- Noerbambang, Moh.Sofyan dan Morimura,Takei. 2005. *Perancangan dan Pemeliharaan Sistem Plambing*. Jakarta: PT. Pradnya Paramita
- Snyder. James C. dan Catanese, Anthony J. 1979. *Introduction to Architecture*. McGraw-Hill. Ed. Sangakayo, Hendro. 1984. *Pengantar Arsitektur*. Jakarta: Erlangga
- Internet:
- Almeida, Rodolfo. 1997. *Guidelines for the Design of Centres for Street Children*.
<http://schoolforstreetchildren/> diunduh pada 18 April 2011 jam 10.00 WIB
- http://id.wikipedia.org/wiki/Seni_rupa
- [http:// Digital Collections
 /jiunkpe/s1/ars4/2002/jiunkpe-ns-s1-2002-22498015-9615-anak_bangsa-
 chapter3.pdf](http://Digital_Collections/jiunkpe/s1/ars4/2002/jiunkpe-ns-s1-2002-22498015-9615-anak_bangsa-chapter3.pdf)
- Kantor Dinas Sosial Kota Malang. 2008. *Informa Sosial Kependudukan Kota Malang*.
<http://jumlahanakjalanandikotamalang/> di unduh pada 23 Desember 2010 jam 12.30
- Megasari, Intan Wahyu. 2009. *Karakteristik Pengemis Jalanan di Kota Malang*.
<http://anakjalanan/> diunduh pada 20 Desember 2010 jam 19.20
- Syawir. 2006. *Pengertian seni secara umum dan sejarahnya*.
<http://pengertianseni/> diunduh pada 20 Desember 2010 jam 19.00 WIB
- Wuri, P. 2010. *Sanggar Seni Alang-alang Surabaya*.
<http://pengertiansangarseni/> diunduh pada 23 Desember 2010 jam 11.00

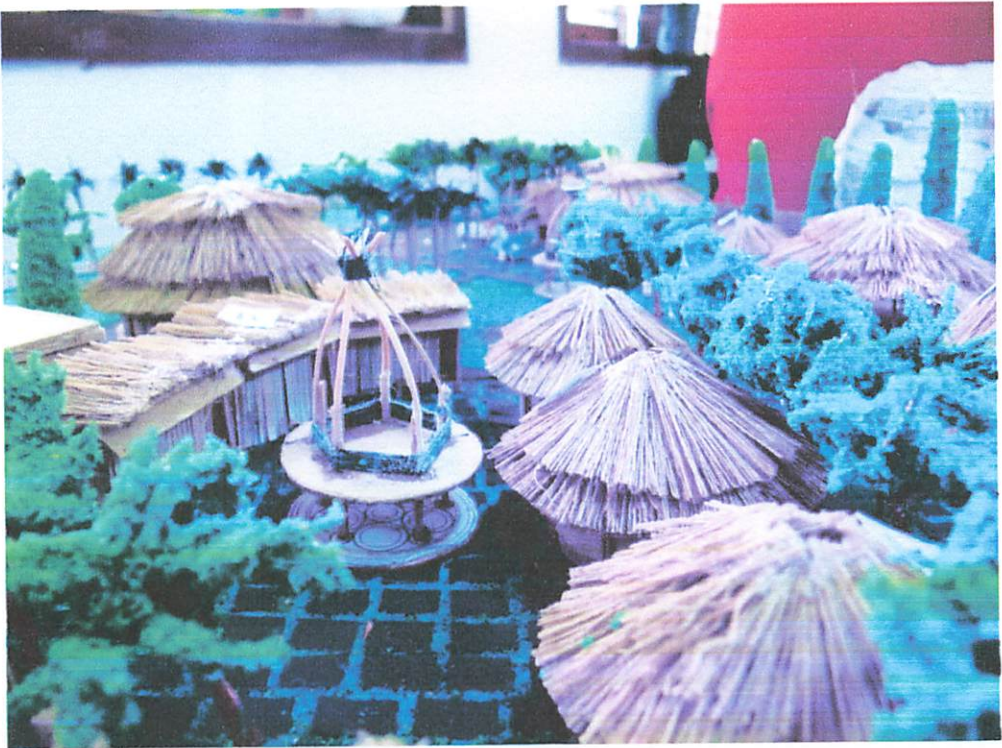


LAMPIRAN



*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.*





*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur peulaku.*





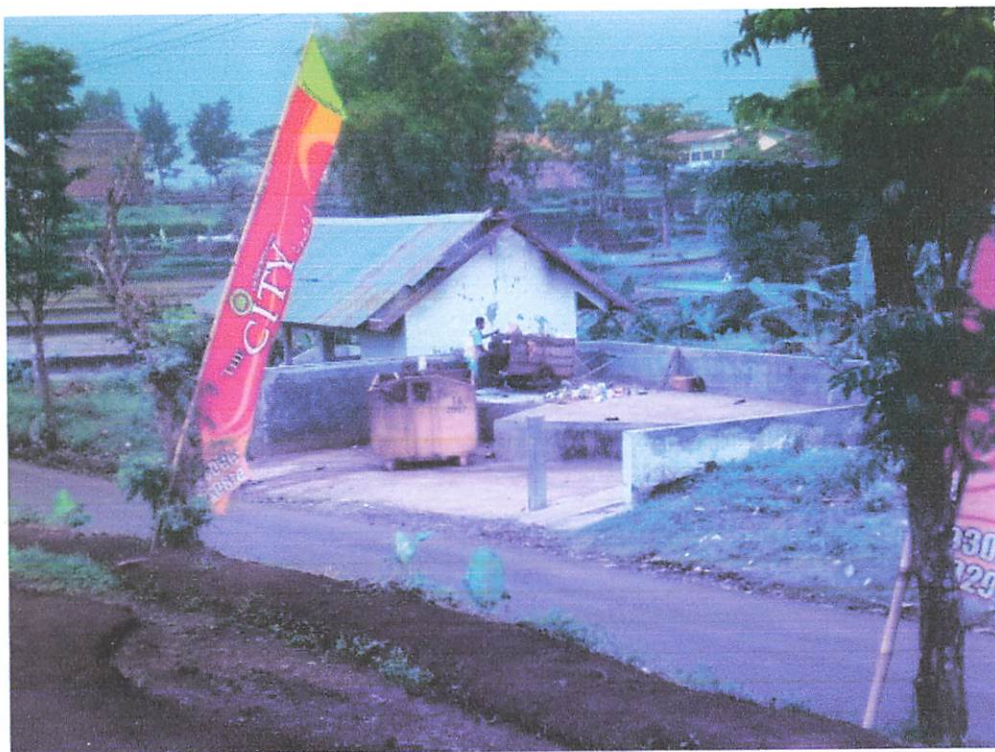
*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.*





*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.*





*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.*





*Sanggar seni untuk anak jalanan di kota malang
dengan tema arsitektur perilaku.*

