BAB V. LANDASAN TEORI

5.1 Kajian Teori Masalah Desain 1

Pada pernyataan pertama, bagaimana menciptakan ruang yang dapat mewadahi setiap karakeristik anak jalanan, serta membuat nyaman anak jalanan? Pada masalah ini, ini merupakan masalah dimana perlu menyediakan ruang yang nyaman dengan bentuk arsitektural, dengan karakteristik atau umur anak jalanan yang beda-beda. Maka dari itu perlu mempelajari perilaku dalam melakukan sebuah perancangan arsitektur, bahwa ada beberapa tingkatan mengenai hierarki kebutuhan manusia, yaitu :

- Kebutuhan fisiologi (kebutuhan yang paling mendasar)
- Kebutuhan akan keamanan
- Kebutuhan akan keadaan sosial
- Kebutuhan untuk dihargai
- Kebutuhan aktualisasi

Terkait menciptakan runag, hertzberger memberikan tanggapan bahwa bangunan yang dapat merespon kemungkinan yang terjadi tanpa adanya perubahan tetap dapat digunakan untuk setiap kegiatan. Dalam menciptakan ruang yang dapat mewadadhi itu perlunya sebuah fleksibilitas yang dilakukan untuk merespon berbagai permasalahan desain. Untuk mencapai itu ada kriteria penerapannnya :

- Adaptation

  Bahwasannya perubahan-perubahan yang akan terjadi di masa yang akan datang dapat direspon dan dipenuhi oleh bangunan tersebut. Bangunan yang dapat beradaptasi dimaksudkan untuk merespon

seketika terhadap berbagai fungsi, pola kegiatan, dan kebutuhan pengguna

- Movability

  Movability sama ada hubungan erat dengan fleksibitas perletakan bangunan dimana bebera unsur-unsur bangunannya dapat dipindahkan dari satu ketempat yang lain, movable architecture bangunan yang didesain memungkinkan adanya perpindahan dari satu tempat ke tempat lainnya sehingga pengguna dapat memenuhi kebutuhan dengan baik.

- Transformation

  Transformation dikaitkan dengan perubahan bentuk, volume, dan fasad bangunan. Secara umum bangunan yang biasanya paling mudah untuk disesuaikan oelh pengguna tidak adanya prtimbangan yang secara dramatis dapat berubah penampilan dan suasana ruang.

Berdasarkan karakteristik anak jalanan, metode yang dapat digunakan untuk menjawab pernyataan masalah perilaku anak jalanan yaitu berdasarkan teritorialitas, karenan teritorialitas merupakan bagian dari perilaku yang berfungsi sebagai proses sentral. membagi teritori menjadi tiga klasifikasi, yaitu primer, sekunder dan publik. Dari tiga ini yang paling ditekankan pada sekunder dan public

Teritori sekunder merupakan area yang dimiliki Bersama oleh pengguna dimana mereka sudah kenal satu dengan yang lain. Teritori ini dapat diterapkan untuk membagi ruang setiap kelompok usia, ruang tersbut didasari oleh karakteristik seperti sirkulasi, tempat duduk, dan lain lain. Ruang

tersebut juga menjadi zonasu bagi setiap kelompok umur mereka yang mana ruang tersebut dikhususkan untuk setiap kelompok usia tersebut.

Teritori publik merupakan area yang terbuka untuk umum, pada prinsipnya bahwa anak jalanan sudah terbiasa dijalan maka untuk membuatkan ruang setiap anak jalanan diperkenankan untuk berada ditempat tersebut, teritori ini dapat diterapkan untuk menjalin relasi dan komunikasi antar kelompok usia anak jalanan yang berbeda, seperti disediakannya ruang untuk mengobrol Bersama atau kumpul Bersama dalm kegiatan mereka dijalani. Teritori public ini juga dapat dibuat sebagai fungsi makro, yang dimana didalamnya terdapat teritori sekunder, tatanan teritori sekunder antara satu dengan yang lain dibuat saling berkaitan dan tanpa Batasan, tujuannya agar anak jalanan dapat saling berproses bersamaan.

5.2 Kajian Teori Masalah Desain 2

Pada pernyataan yang kedua, Bagaimana merancang rumah singgah agar anak jalanan tertarik untuk singgah dan tidak kembali lagi ke jalanan?

Rumah Singgah yang direncanakan untuk anak jalanan usia mereka sekitar 6-18 tahun, dimana perancangan rumah singgah perlu menyesuaikan sifat dan perlaku mereka dan tidak bisa dicampur dengan yang lain. Motedo yang digunakan yaitu proses sosial dengan prinsip ruang personal, jadi setiap ruang personal dimiliki setiap anak jalanan, pada dasarnya ruang personal jika tidak sesuai atau kurang maka mengakibatkan tidak nyaman, stress dan sebagainya. Maka personal berperan dalam menentukan kualitas hubungan antar anak jalanan.

Jenis ruang personal yang digunakan yaitu ruang sosiopetal. Ruang sosio petal merupakan jenis runag yang melihat dari suatu tatanan yang dapat memfasilitasi interaksi sosial. Pada bangunan rumah singgah dapat diterapkan dengan menyediakan fasilitas pendukung untuk saling berinteraksi, yaitu fasilitasnya seperti ruang berkumpul.

Selain itu hal yang utama pada rumah singgah adalah adanya tempat untuk hunian, jika anak jalanan dierikan kamar yang dihuni sendiri maka pemain tersebut akan dapat cenderung menyediri dan individualis. Anak jalanan biasanya sangat baik dalam interaksi dengan anak jalanan yang lain karena mereka dijalanan Bersama namun jika kamarnya dibuat sperti barak tanpa sekat maka privasi anak jalanan akan terganggu karena anak jalanan juga mempunyai provasi sendiri untuk mengendalikan interaksi dengan orang lain.

maka dari metode yang akan diterapkan pada hunian asrama yaitu teritori primer tetapi tetap menerapkan ruang sosiopetal, dimana teritori primer merupakan area yang sifatnya sangat pribadi dan hanya boleh dimasuki orang-orang yang terdekat. Konsep dapat berupa satu kamar dihuni dengan dua orang, pemain tetap mendapat cukup privasi namun juga tetap berinteraksi dengan anak jalanan dengan yang lain.

5.3 Kajian Teori Masalah Desain 3

Pada pernyataan yang ketiga, Bagaimana menentukan penggunaan material pada bangunan sehingga sesuai dengan iklim setempat dan tetap menghasilkan bangunan dengan tampilan yang menarik?

Moetode untuk menjawab pernyataan masalah tersebut dengan menggunakan makna dalam arsitektur. Arsitektur mengomunikasikan lewat arsitek dengan pengguna lewat Bahasa arsitektur sehingga ketrampilan arsitek menjadi sangat penting agar tersamapikan kepada penggunanya. ada dua kategori makna arsitektur, makna representasi dan makna responsive.

Dalam makna ditekankan pada konteks adalah makna representasi. Makna representasi merupakan makna yang digambarkan oelh arsitek dalam merancang bangunannya, dimana makna dapat ditangkap oleh penggunanya. Juga makna reprenstasi ada dua yaitu referensial dan presentasional. Makna presentasional adalah makna yang berkaitan dengan penampilan bentuk arsitektur, makna referesial adalah makna bentuk yang sesuai dengan representasinya dirasakan lebih penting daripada bentuk.

Dalam penerapannya pada bangunan, makna representasi dirancang untuk image dari identitas rumah singgah, mulai dari bentuk ekesterior bangunan, warna, tatanan, supaya menunjukan ciri dari rumah singgah tersbut. Hal ini supaya bangunan memiliki makna ciri khas bahwa rumah singgah dapat juga mengubah image para anak jalanan yang dianggap sampah masyarakat, adanya makna ciri khas rumah singgah mudah ditangkap dan menimbulkan kesan pada pengguna menjadi lebih baik.