

Fasilitas Pembinaan dan Penanganan Kenakalan Remaja di Surabaya

Melisawati Susetyo dan Christine Wonoseputro
 Program Studi Arsitektur, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
 E-mail: melisasusetyo@gmail.com ; christie@petra.ac.id



Gambar 1. Perspektif Bangunan Fasilitas Pembinaan dan Penanganan Kenakalan Remaja di Surabaya

ABSTRAK

Kurangnya perhatian terhadap para remaja zaman sekarang ini membuat remaja menjadi berperilaku semena-mena. Dalam konotasi negatif, hal itu disebut sebagai “kenakalan remaja”. Tentu saja, kenakalan remaja harus dibina dan ditangani lebih lanjut agar tidak terbawa sampai mereka beranjak dewasa. Dengan demikian, perancang mengusulkan suatu fasilitas di Surabaya yang dapat memfasilitasi pembinaan dan penanganan kenakalan remaja di Surabaya dengan Batasan umur 11 – 21 tahun. Fasilitas ini dirancang berdasarkan kategori tingkatan kenakalan remaja yang berbeda-beda. Tingkatan satu adalah kenakalan yang bersifat ringan seperti membolos sekolah, melawan, dan tidak mau taat aturan. Tingkatan dua merupakan kenakalan yang bersifat lebih berat seperti membawa senjata tajam, memfitnah, dan juga *bullying*. Tingkatan terakhir, yaitu tingkatan tiga merupakan tingkatan dengan kenakalan yang paling berat seperti menggunakan NAPZA, miras, dan juga seks bebas.

Ketiga tingkatan tersebut akan dibina di fasilitas ini dengan cara mengasah kemampuan masing-masing remaja lebih dalam lagi, dan akan ditangani melalui proses terapi perilaku yang dapat memperbaiki pola pikir dan tingkah laku remaja lebih baik lagi.

Kata Kunci: Kenakalan Remaja, Pembinaan, Penanganan, Surabaya

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Remaja pada zaman ini sudah sulit dipresiksi dan dipantau oleh orang tua. Menurut Hurlock (1992), remaja berasal dari kata latin *adolescence* yang berarti tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. Pada masa ini sebenarnya tidak mempunyai tempat yang jelas karena tidak termasuk golongan anak tetapi tidak juga golongan dewasa atau tua. Pada umumnya, usia remaja merupakan usia 11 hingga 21 tahun.



Gambar 1.1. Gambar Kasus Audrey, Siswa Melawan Guru, dan Siswa Terjerat Narkoba
 Sumber: google.com

Berdasarkan data yang diperoleh dari Satpol PP di Surabaya, pada tahun 2017, kasus kenakalan remaja yang terjadi adalah 675 kasus. Setiap tahun, angka tersebut semakin meningkat. Buktinya, pada tahun 2018 ini, didapatkan sebanyak 793 kasus kenakalan remaja dari bulan Januari 2018 hingga November 2018. Beberapa bentuk kenakalan yang didapati oleh Satpol PP

diantaranya adalah pemakaian narkoba dan obat-obat terlarang, seks bebas (Gambar 1.1.), merokok, dan juga bolos sekolah. Petugas melakukan razia secara rutin pada malam hari dan pada jam-jam sekolah.

Perancangan fasilitas penanganan bagi kenakalan remaja di Surabaya ini sangat penting. Fasilitas harus didesain sedemikian rupa agar penghuni nantinya mampu beraktivitas dengan nyaman. Bukan hanya kenyamanan penghuni saja yang diukur, namun juga dari faktor arsitektur yang nantinya akan mempengaruhi pertumbuhan karakteristik remaja itu sendiri. Bangunan yang dirancang membosankan akan menambahkan kejenuhan pada diri orang, sebaliknya, bangunan yang dirancang dengan menarik akan menambah semangat orang dalam menjalani kehidupan yang baik.

B. Rumusan Masalah

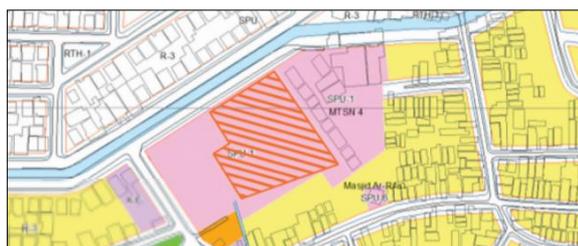
Masalah utama yang diangkat dalam perancangan proyek ini adalah mengenai latar belakang, karakter, dan penanganan tiap tingkat kenakalan remaja berbeda yang membuat rancangan bangunan dan suasana ruang yang berbeda juga. Masalah lainnya yaitu bagaimana merancang proyek agar mampu diterima oleh penghuni dan juga masyarakat sekitar.

C. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan proyek ini adalah untuk memfasilitasi pembinaan dan penanganan kenakalan remaja di Surabaya dengan cara melatih kedisiplinan dan mendukung terapi perilaku agar remaja boleh tumbuh menjadi pribadi yang lebih baik, bertanggung jawab, dan siap untuk melangkah menuju ke masa depan mereka yang lebih cerah.

2. PERANCANGAN TAPAK

A. Data dan Lokasi Tapak



Gambar 2.1. Area Tapak dan Peruntukkan Lahan
Sumber: C - Map

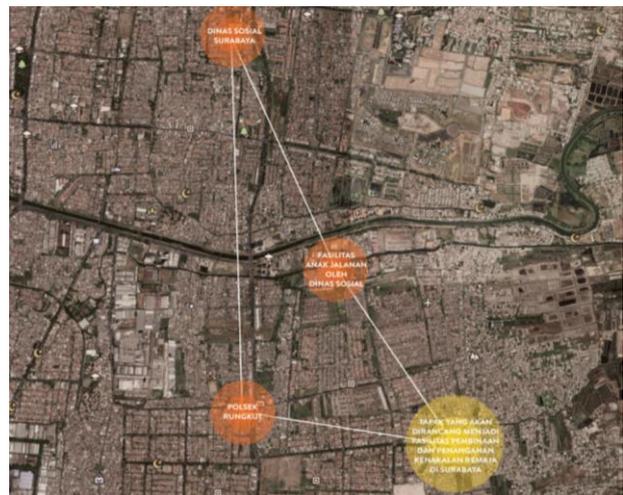
- Nama Jalan : Jl. Medokan Ayu
 - Kecamatan : Rungkut
 - Luas Lahan : 12,030 sqm
 - Peruntukkan Lahan : Fasilitas Umum
 - GSB : 3 m keliling
 - KDB : 60%
 - KLB : 1.2 poin
 - KDH : Min. 10%
 - Tinggi Maksimum : 20 m
- (Sumber: RDTR Rungkut)



Gambar 2.2. Lokasi Tapak di Daerah Permukiman

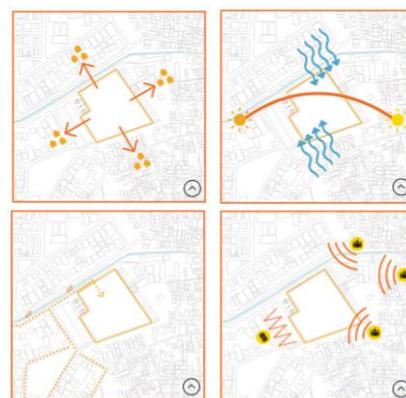
Gambar 2.2. Menunjukkan bentuk dan lokasi tapak yang terletak diantara permukiman padat penduduk. Terdapat kali di sisi utara tapak, dan dapat dilihat bahwa lahan hijau sangatlah sedikit.

B. Analisa Tapak dan Respon Desain



Gambar 2.3. Fasilitas Sekitar Tapak yang Berhubungan dengan Proyek

Proyek ini dibawah oleh Dinas Sosial Surabaya yang terletak kurang lebih 2 km dari tapak. Diharapkan, proyek ini dapat saling berhubungan antara dinas sosial, fasilitas anak jalanan, dan polsek Rungkut. (Gambar 2.3.)



Gambar 2.4. (Dari kiri-kanan, atas-bawah) Analisa view, arah angin dan matahari, akses, dan kebisingan.

Analisa tapak yang ditunjukkan pada gambar 2.4. akan berpengaruh pada orientasi bangunan, bukaan, zonasi, dan juga sirkulasi. Sehubungan dengan konteks lingkungan dengan kondisi penduduk menengah-kebawah, maka bangunan didesain sesederhana mungkin tetapi tetap memiliki citra dan memenuhi kebutuhan pengguna dan masyarakat lainnya.

3. PERANCANGAN BANGUNAN

A. Pendekatan Perancangan

Dalam memecahkan masalah perancangan, maka pendekatan yang dipakai adalah pendekatan perilaku. Melalui pendekatan ini, perancang mengamati dan mengidentifikasi lebih dalam lagi mengenai perilaku kenakalan remaja zaman sekarang.

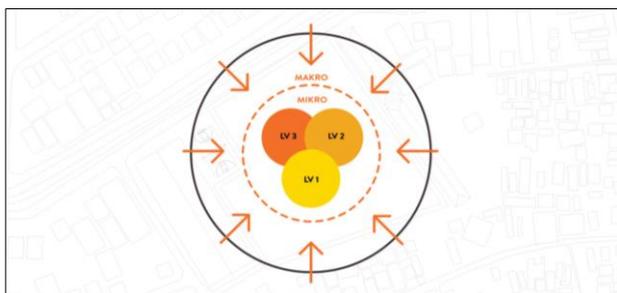


Diagram 3.1. Identifikasi Perilaku Kenakalan Remaja dari Tingkatan Kenakalan yang Berbeda

Berdasarkan penjabaran dari diagram 3.1., dapat disimpulkan bahwa setiap tingkatan kenakalan memiliki identitas masing-masing. Maka dari itu, teori perilaku yang digunakan dalam perancangan adalah Teori Teritorialitas yang merupakan mekanisme untuk mengatur batas antara orang yang satu dengan yang lainnya melalui penandaan atau personalisasi untuk menyatakan bahwa tempat tersebut ada yang memilikinya. (Laurens,2005)

Dengan menerapkan teori tersebut, tiap tingkatan kenakalan remaja memiliki teritori yang berbeda dengan tujuan agar tidak mengganggu aktivitas pemulihan satu dengan lainnya. Namun, ada kalanya kegiatan dapat dilakukan bersama dengan disediakannya area bersama untuk dapat meningkatkan jiwa sosialisasi mereka.

B. Konsep Perancangan



Gambar 3.2. Penjelasan Konsep secara Visual

Dari pendekatan perilaku dengan teori teritorialitas yang digunakan untuk memecahkan masalah perancangan, maka timbulah suatu konsep utama perancangan, yaitu konsep "Acceptable" atau "Penerimaan". Gambar 3.2. menunjukkan gambaran mengenai konsep tersebut. Terdapat teritori skala makro dan mikro. Teritori skala makro merujuk pada area luar tapak; bagaimana fasilitas untuk kenakalan remaja tersebut dapat diterima oleh masyarakat sekitar tanpa harus mengganggu aktivitas mereka sehari-hari dan tanpa merusak citra kawasan. Teritori skala mikro merupakan area dalam tapak; bagaimana fasilitas tersebut dapat mudah diterima oleh pasien, keluarga pasien, serta pengguna lainnya agar mereka merasa nyaman dan aman menggunakan fasilitas tersebut.

C. Transformasi Bentuk



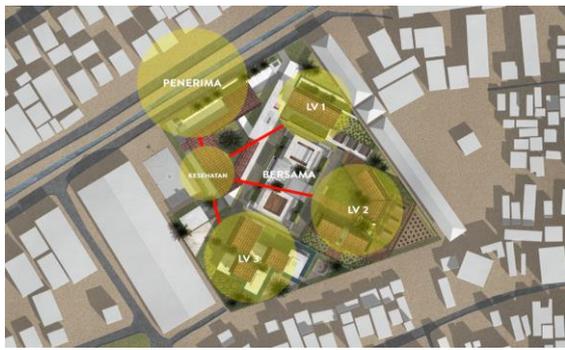
Gambar 3.3. Transformasi Bentuk

Penjelasan gambar 3.3.:

- 1) Perletakkan massa berdasarkan zoning dari masing-masing fungsi bangunan. Teori "Teritorialitas" menjadi dasar penempatan massa.
- 2) Massa diputar menjadi 3 arah orientasi berbeda: Tegak lurus jalan, 30° dan 60° dari arah jalan. Hal ini ditujukan agar bangunan tetap terasa "welcoming" tanpa harus mengganggu warga yang tinggal di permukiman secara visual.
- 3) Masing-masing bangunan memiliki zona yang berbeda lagi yang disesuaikan dengan kebutuhan. Untuk menghemat energi, maka peletakan void akan sangat berguna agar pencahayaan alami masuk dalam bangunan.
- 4) Konektor ditempatkan antar massa untuk menunjukkan hubungan antar zona yang kuat.
- 5) Atap sebagai pelindung berbentuk pelana dengan sudut siku-siku. Salah satu sisi atap lebih panjang dari sisi lainnya yang dapat difungsikan menjadi dinding dan dapat meminimalkan panas.
- 6) Masing-masing zona memiliki ruang luar sendiri yang dibedakan melalui perkerasan material, warna, dan fungsi. Dengan demikian, tiap zona memiliki batasan teritori yang kuat.

D. Perancangan Tapak dan Bangunan

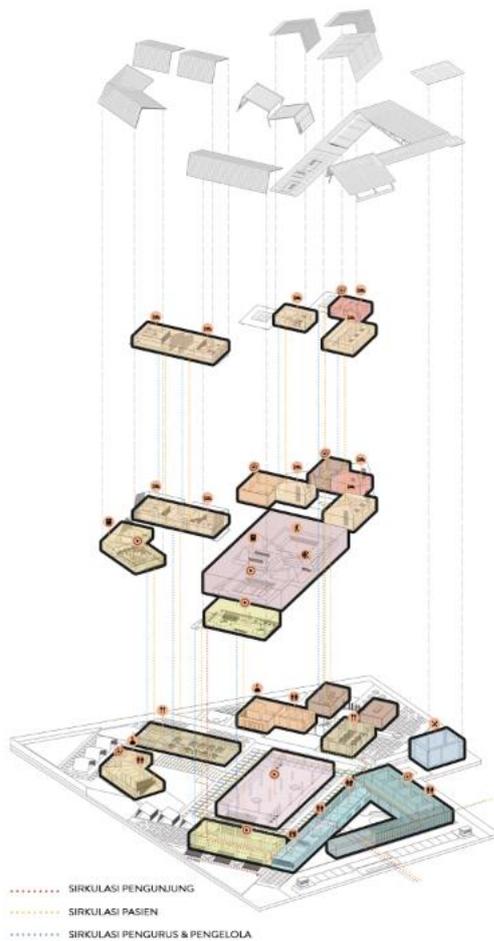
Bidang tangkap bangunan diambil dari tegak lurus jalan utama serta 2 axis lainnya yang saling menyilang. Bagian depan berupa area penerima, area kesehatan seperti poliklinik, area pengelola, galeri dan juga terdapat parkir motor dan mobil. Selain itu, di bagian depan juga terdapat area servis dan pos satpam.



Gambar 3.4. Zoning dan Alur Program

Memasuki area yang lebih privat, yaitu zona pembinaan dan penanganan untuk kenakalan level 1, level 2, dan level 3. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.4., sirkulasi bangunan dapat terlihat jelas. Dimulai dari zona penerimaan menuju ke zona kesehatan yang berfungsi untuk mengobservasi pasien dan menentukan penempatan tingkatan kenakalan pasien tersebut. Penyebaran pasien menuju masing-masing level dimulai dari jalan utama dalam tapak yang kemudia menyebar ke masing-masing teritori.

E. Zoning Bangunan



Gambar 3.5. Penjelasan Zoning dan Sirkulasi Pengguna Bangunan

Area publik hanya berada pada lantai 1 bagian depan saja. Semakin ke bagian belakang dan lantai atas bangunan, semakin privat area beraktivitasnya, dan tidak semua orang boleh masuk ke area tersebut.

F. Ekspresi dan Tampilan Bangunan

Kesederhanaan menjadi kunci utama dalam mengaplikasikan konsep yang sudah dijabarkan. Hal tersebut dicapai melalui penggunaan material bangunan yang murah, ramah lingkungan, dan mudah didapatkan, bentuk sesuai dengan kebutuhan, serta pemanfaatan ruang luar yang luas agar pembangunan tidak terlalu mahal.



Gambar 3.6. Perspektif Bangunan Zona 2

Seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.6., bangunan terlihat ekonomis. Material fasad tersebut dimanfaatkan dari botol bekas yang dapat menjadi sampah terbanyak yang dapat diolah kembali menjadi sesuatu berguna. Material lainnya seperti beton dan kayu diekspos untuk menekankan kesan kealamianya. Bentuk sederhana dan ruang luar luas membuat penghuni merasa nyaman beraktivitas.



Gambar 3.7. Tampak Barat Laut dan Tampak Barat Daya

Proporsi bangunan menggunakan proporsi manusia agar sosialisasi yang terjadi menjadi lebih intim (Gambar 3.7.). Selain itu, proporsi tersebut juga berkaitan dengan tipologi rumah penduduk sekitar yang cenderung berlantai 1-2. Bangunan dirancang agar tidak menjadi empasis di kawasan tersebut.

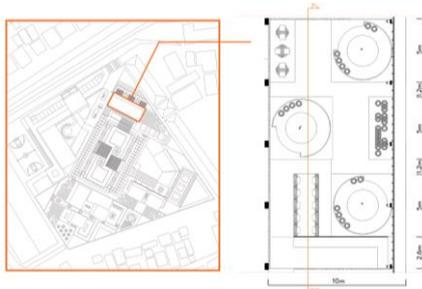
4. PENDALAMAN KARAKTER RUANG

A. Zona Level 1 (Family Therapy)



Gambar 4.1. Perspektif Eksterior Zona Level 1

Gambar 4.1. menunjukkan identitas yang tercipta dari zona level 1. Terdapat fasad yang terbuat dari botol bekas dengan pola ibu yang menggandeng anaknya. Hal itu menunjukkan hubungan kedekatan dengan keluarganya.

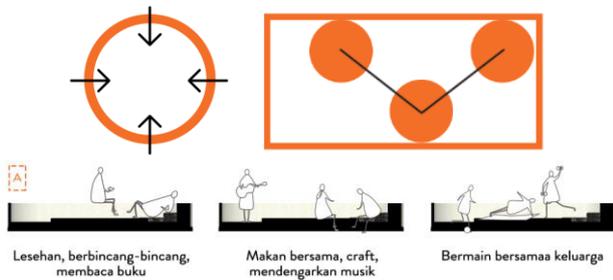


Gambar 4.2. Keyplan Zona Level 1



Gambar 4.3. Potongan Zona Level 1

Zona level 1 berada dekat dengan zona penerima (Gambar 4.2.), dimana zona ini dapat diakses oleh pasien, keluarga pasien, pengelola, dan juga dokter, psikiater, atau pendamping. Pendalaman yang ditekankan di zona ini adalah bagian lantai 2 (Gambar 4.3.) yang berfungsi sebagai "Family Therapy". Karakter ruang yang ditekankan pada zona ini adalah menumbuhkan rasa kepedulian, keakraban, rasa aman, dan nyaman.



Gambar 4.4. Bentuk Furnitur Lingkaran menunjukkan Fungsi Tertentu

Tujuan bentuk lingkaran adalah untuk memberi kesan keakraban satu dengan lainnya karena terjadi sosialisasi "eye to eye meeting". Pola furnitur yang berbentuk lingkaran tersebut ditata secara zig-zag dengan tujuan untuk menambah keprivasian. Gambar 4.4. menunjukkan aktivitas yang dapat dilakukan bersamaan dengan anggota keluarga masing-masing.

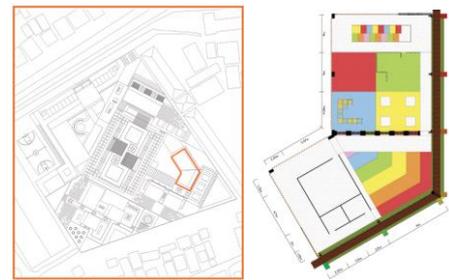


Gambar 4.5. Perspektif Interior Zona Level 1

Suasana yang tercipta pada zona ini adalah kehangatan dengan memadukan warna yang memiliki sifat menghangatkan seperti warna coklat, kuning, dan juga merah. Warna-warna hangat tersebut dapat membuat pengguna menjadi lebih akrab dan lebih aktif untuk beraktivitas. Material yang dipakai mempengaruhi suasana ruang yang dicapai seperti kayu yang menghasilkan warna coklat secara natural. Selain material, terdapat juga ban bekas yang dimanfaatkan sebagai pembatas antar kelompok dan sebagai rak untuk meletakkan sepatu atau barang lainnya seperti pot bunga.

B. Zona Level 2 (Behavioral Therapy)

Di zona ini, diterapkan terapi perilaku atau yang biasa disebut dengan "Behavioral Therapy". Terapi ini bertujuan untuk mengubah perilaku dan pikiran negatif dalam diri seseorang dengan mengasah kemampuan berpikir mereka (Hawari,1999). Bermula dari karakter pengguna yang cenderung bersifat egois dan berani, maka kebutuhan karakter ruang yang akan dicapai dalam zona ini adalah menunjukkan aktivitas yang saling berbagi dan aktif.

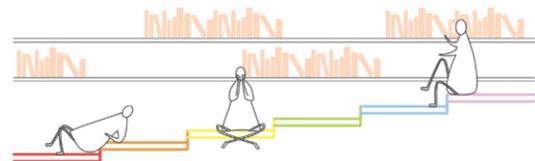


Gambar 4.6. Keyplan Zona Level 2

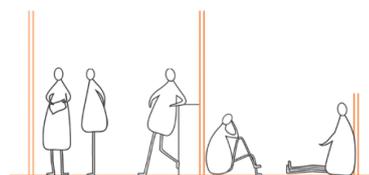
Denah zona level 2 seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.6. terdapat 3 bagian atau zoning yang lebih rinci. Bagian pertama adalah area terapi dengan cara mengasah kemampuan remaja melalui strategy games. Permainan tersebut seperti board games, cube puzzle, maze, dan free games (Gambar 4.7.)



Gambar 4.7. Ilustrasi Permainan Board Games, Cube Puzzle, Maze, dan Free Games



Gambar 4.8. Ilustrasi Area Baca



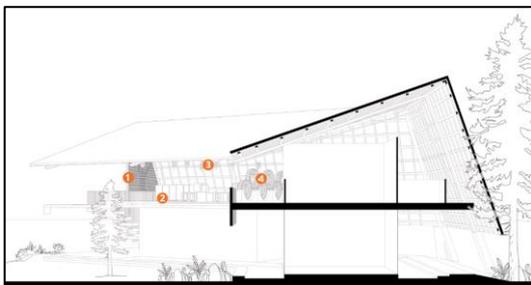
Gambar 4.9. Ilustrasi Perbedaan Tinggi Dinding yang Membedakan Aktivitas Pengguna

Gambar 4.8. menjelaskan mengenai zona bagian tengah yang bertujuan untuk menambah wawasan anak dalam memperbaiki perilakunya. Maka dari itu, dirancanglah sebuah area baca dengan kesan yang lebih privat. Gambar 4.9. adalah ilustrasi pada area konsultasi. Terdapat 2 ruangan: ruangan dengan dinding rendah dan tinggi. Kedua ruangan tersebut dimaksudkan untuk membedakan aktivitas. Ruangan dengan dinding yang tinggi dirancang agar aktivitas lebih terkesan bebas, sedangkan untuk ruangan dengan dinding rendah adalah untuk aktivitas yang bersifat santai.



Gambar 4.10. Perspektif Interior Zona Level 2

Suasana yang ingin ditekankan dalam zona ini adalah ceria. Tujuannya adalah membuat remaja menjadi semakin aktif dan mampu berbagi dengan baik. Maka dari itu, paduan warna yang dipakai adalah warna-warni seperti yang terlihat dalam gambar 4.10. Ada warna-warna dasar seperti merah, kuning, jingga, hijau, biru, dan ungu. Dengan adanya paduan warna tersebut diharapkan para remaja dapat beraktivitas dengan penuh semangat dan penuh kreasi.



Gambar 4.11. Potongan Perspektif Zona Level 2

Terdapat penomoran pada gambar 4.11 yang menjelaskan mengenai bahan dan material yang digunakan dalam bangunan zona 2 ini. Yang pertama merupakan penggunaan fasad dari botol bekas. Material yang digunakan sama dengan fasad dari bangunan zona level 1, namun pola yang menunjukkan identitas bangunan berbeda. Pola fasad di zona ini adalah seorang remaja yang sedang mengangkat tangannya dengan ceria. Nomor dua adalah penggunaan kardus bekas sebagai penutup lantai. Kardus yang diolah dengan baik akan berkesan baik pula untuk menjadi penutup lantai. Pada nomor 3, terdapat gallon aqua kosong yang digantung. Hal ini memicu mereka untuk berkreasi. Galon tersebut dapat digunakan sebagai penutup lampu, wadah untuk melukis, serta media bermain musik. Nomor yang terakhir adalah ban bekas yang dimanfaatkan untuk membatasi tiap zoning yang berbeda.

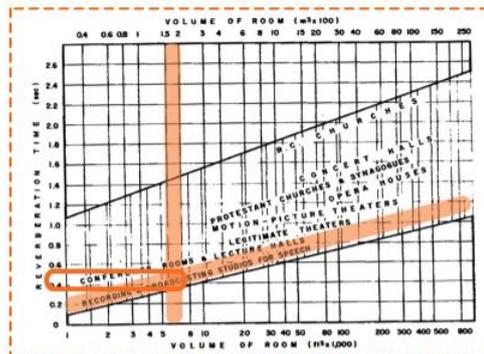
C. Zona Level 3 (Ruang Refleksi dan Meditasi)



Gambar 4.12. Keyplan Zona 3

Berbeda dari zona level 1 dan level 2 yang cenderung terbuka, bangunan pada zona level 3 ini tertutup. Tujuan dirancangnya bangunan yang tertutup adalah supaya kegiatan di dalam fokus, tidak terganggu dengan aktivitas luar. Namun walaupun tertutup, terdapat bukaan pada bagian dalamnya, dan cahaya alami tetap bisa masuk melalui skylight. Gambar 4.12. merupakan gambar yang menunjukkan salah satu bangunan yang berada di zona level 3 yang memiliki fungsi ruang untuk refleksi dan meditasi diri. Kebutuhan ruang tersebut adalah kesunyian dan kedamaian. Maka dari itu, karakter ruang yang ingin diciptakan pada zona ini adalah ketenangan.

Bentuk denah pada bangunan ini sebenarnya persegi panjang. Namun, untuk memenuhi kebutuhan akustika ruang, maka dibentuklah salah satu sisi menjadi setengah lingkaran, sehingga terdapat bagian dinding yang cekung. Hal ini berpengaruh pada pantulan bunyi yang terjadi dalam ruangan tersebut, serta dapat mereduksi suara yang terjadi pada luar ruangan karena dibuat seperti secondary wall. Sebelum memasuki ruangan tersebut, terdapat ruangan perantara antara ruang luar dan ruang dalam agar ruangan bagian dalam terkesan lebih privasi, aman dan tenang.



Grafik 4. Kebutuhan Reverberation Time pada Ruangannya Zona 3

BAGIAN	LUAS (sqm)	BAHAN	125 Hz		250 Hz		500 Hz		1000 Hz		2000 Hz		4000 Hz	
			α	A	α	A	α	A	α	A	α	A	α	A
LANTAI	29.85	Cardboard 10 mm	0.19	3.88	0.1	2.99	0.08	2.39	0.35	10.44	0.38	11.34	0.33	9.85
	23.76	Plasterboard 10mm thick backed with 25mm battens	0.31	7.97	0.33	7.84	0.34	8.33	0.10	2.38	0.10	2.38	0.02	2.85
PLAFON	47.61	Plasterboard 10mm thick backed with 25mm battens	0.3	14.28	0.2	9.52	0.15	7.14	0.05	2.38	0.05	2.38	0.05	2.38
	6	4 mm glass	0.3	1.8	0.2	1.2	0.1	0.6	0.07	0.42	0.05	0.3	0.02	0.12
DINDING	45.53	Plasterboard on 25mm battens	0.31	14.11	0.33	15.02	0.34	8.37	0.10	4.55	0.10	4.55	0.12	5.46
	18.24	Jansen 30 mm	0.3	17.47	0.5	29.12	0.85	49.5	0.69	40.59	0.69	40.59	0.69	40.59
A TOTAL			98.01		65.69		69.33		60.36					
REVERBERATION TIME (RT)			0.465		0.45		0.42		0.42					

Tabel 4. Perhitungan Reverberation Time yang Diperoleh dari Koefisien Serap Bunyi Material Dibanding Luas Permukaan

Untuk menciptakan ruang tenang dengan akustik yang baik, dibutuhkan pemilihannya material yang cocok dalam penyerapan dan pemantulan bunyi. Dapat dilihat dari grafik 4. dan tabel 4. yang menunjukkan perhitungan mengenai material yang digunakan dalam ruangan tersebut dengan RT (*Reverberation Time*) rekomendasi adalah sebesar 0.5. Maka dipilihlah material dengan material yang cocok agar perhitungan antara Koefisien serap bunyi material (α) dibanding luas permukaan (L) akan mendekati angka 0.5. Jika sudah mendekati angka 0.5, maka kombinasi material yang digunakan dalam ruangan tersebut akan menjadi sangat baik, dan akan menciptakan akustik ruangan yang tepat.

Material utama dan berperan penting dalam ruangan ini adalah jerami. Jerami telah diuji menjadi material ramah lingkungan yang murah, mudah didapat, dan mudah diolah, serta dapat menjadi insulasi bunyi yang sangat baik. Jerami mampu menyerap bunyi lebih banyak dibanding dengan material lainnya. Selain jerami, terdapat juga material murah lainnya yang dapat menjadi insulasi bunyi yang baik, yaitu kardus. Kardus memiliki rongga dan lapisannya berlapis-lapis. Hal ini memungkinkan kardus menyerap suara. Material lainnya seperti *plasterboard*, dan *clear glass* untuk *skylight* juga dapat mendukung penyerapan bunyi.



Gambar 4.13. Potongan Perspektif Menunjukkan Penempatan Material

Gambar 4.13. menjelaskan mengenai suasana ruang yang tercipta dari penempatan material pada area langit-langit ruang, dinding, dan lantai pada ruangan tersebut. Plafon ruangan menggunakan *plasterboard* yang berwarna putih tulang. Bagian dinding, menggunakan dinding batu bata pada lapisan pertama. Pada lapisan kedua dinding, terdapat sisi dinding yang dilapisi jerami, dan terdapat sisi dinding lainnya yang ditempel *plasterboard*. Lapisan jerami setebal 30 cm tersebut melapisi 70% bagian dinding. Lantai menggunakan 2 bahan utama. Yang pertama yaitu lantai yang hanya dilapisi berwarna abu-abu, yang kedua yaitu lantai dilapisi oleh kardus yang dibuat pola menjadi persegi untuk menciptakan keprivasian antar individu (Lihat gambar 4.12.). Dasar pemikiran kardus sebagai material lantai adalah karena kardus tidak menimbulkan *noise*. Saat ada orang berjalan atau hentakan kaki dan saat ada barang jatuh, kardus dapat sangat membantu meredam suara sehingga tidak akan terdengar bunyi *noise*.



Gambar 4.14. Perspektif Interior Ruang Meditasi dan Refleksi Zona 3

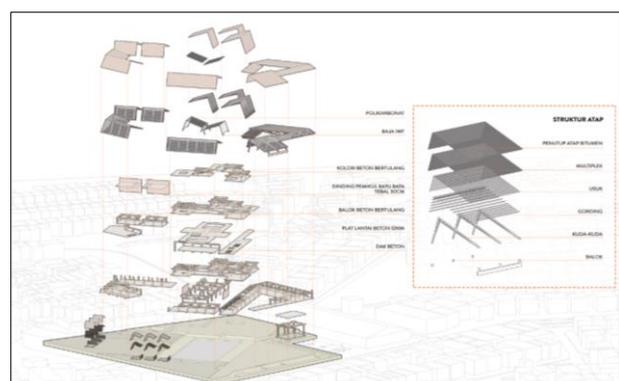
Suasana ruang dengan cool color tone cenderung berkesan diam dan tenang. Warna-warna yang digunakan dalam ruangan tersebut adalah putih kebiruan yang berasal dari plafon, dinding, dan lantai, hijau yang berasal dari tanaman di tengah ruangan, dan juga warna coklat muda yang berasal dari kerami dan kardus untuk menambah kesan kealamiannya. Pemilihan warna untuk ruangan tersebut memiliki maksud tersendiri, yaitu berguna dalam proses visual menuju ke psikologi manusia dalam menenangkan dan memfokuskan pikiran, mendamaikan hati, dan juga menyembuhkan serta menjernihkan pola pikir pasien.



Gambar 4.15. Jenis Tanaman yang Digunakan

Jenis tanaman yang digunakan bukanlah sembarangan tanaman, melainkan tanaman yang berguna untuk proses penyembuhan pasien. Tanaman tersebut adalah *Cypress Tree* (Gambar 4.15. kiri) dan *Four Leaf Clover* (Gambar 4.15. kanan). Alasan dari pemilihan kedua tanaman itu karena memiliki arti kemurnian dan kesehatan, juga berfungsi untuk menenangkan jiwa. *Cypress Tree* dapat tumbuh menjadi tanaman yang besar, sedangkan *Four Leaf Clover* hanya berupa daun-daun kecil yang dapat mengelilingi tanaman besar tersebut.

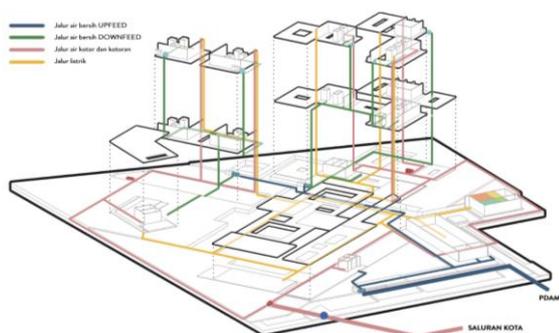
5. SKEMA SISTEM STRUKTUR



Gambar 5. Skema Sistem Struktur

Sistem struktur juga menerapkan kesederhanaan. Pemakaian kolom dan balok dengan konstruksi beton bertulang yang diekspos membuat bangunan menjadi ekonomis. Konstruksi atap menggunakan rangka kayu dengan tujuan untuk menekankan pada kesan kealamian pada bangunan dengan penutup atap tegola yang berwarna merah agak tua.

6. SKEMA SISTEM UTILITAS



Gambar 6. Skema Sistem Utilitas Air Bersih, Air Kotor dan Kotoran, dan Listrik

Utilitas air bersih menggunakan sistem *upfeed* dan *downfeed*. Sumber air bersih tersebut berasal dari PDAM yang dibawa menuju ke tandon bawah utama, yang kemudian disebar menggunakan pompa menuju tandon bawah dan tandon atas pada tiap zona dengan hunian di dalamnya. Lantai 1 menggunakan sistem *upfeed*, sedangkan untuk lantai 2 dan 3 menggunakan sistem *downfeed*.

Utilitas air kotor dan kotoran pada gambar 6. ditunjukkan dengan 1 garis. Namun sebenarnya, pipa antara air kotor dan kotoran berbeda, hanya jalurnya saja yang sama. Kedua saluran tersebut ditujukan terlebih dahulu ke masing-masing *septic tank* yang berjarak kurang lebih 15 meter dari tandon bawah air pada tiap zona. Setelah itu, saluran dibawa menuju ke *septic tank* utama yang kemudian disalurkan ke saluran kota.

Utilitas listrik bersumber dari PLN. Terdapat ruangan PLN, Trafo, Genset, dan MDP pada area servis. Di masing-masing zona, terdapat SDP untuk menyalurkan arus listrik. Jadi, alurnya adalah listrik dari PLN menuju ke trafo lalu ke MDP. Dari MDP, disalurkan menuju ke masing-masing SDP. Bila listrik mati, dapat menggunakan genset sebagai pengganti listrik.

7. KESIMPULAN

Perancangan fasilitas pembinaan dan penanganan kenakalan remaja di Surabaya diharapkan dapat membawa pengaruh positif bagi penggunanya, keluarga pengguna, maupun juga bagi lingkungan sekitar. Perancangan ini juga diharapkan telah menjawab permasalahan yang ada, yaitu permasalahan mengenai perbedaan latar belakang, karakter, dan penanganan setiap tingkat kenakalan remaja yang berbeda. Selain itu,

ada pula permasalahan mengenai penerimaan fasilitas kenakalan remaja di lingkungan sekitar diharapkan dapat terselesaikan melalui perencanaan yang sudah dirancang. Fasilitas ini berujuk pada kesederhanaan suatu bangunan yang mampu diterima oleh masyarakat sekitar dengan kondisi menengah-kebawah. Melalui kesederhaan tersebut, diharapkan para pengguna tetap selalu merasa nyaman dan makin giat untuk beraktivitas agar menjadi pribadi yang tumbuh lebih baik lagi.

DAFTAR REFERENSI

- Hawari, D. (1999). *Terapi dan rehabilitasi muthakir pasien NAPZA*. Jakarta: Grasindo.
- Hurlock, E. B. (1999). *Psikologi perkembangan*. (I. W. Sudjarwo, Trans.) Jakarta: Erlangga.
- Kartono, K. (2003). *Patologi sosial, kenakalan remaja*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Laurens, J. M. (2005). *Arsitektur & perilaku manusia*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Mediastika, C. E. (2010). Kualitas akustik Panel dinding berbahan baku jerami. *DIMENSI (Journal of Architecture and Built Environment)*, 36(2), 127-134.
- Neufert, E. (2002). *Data arsitek jilid 2*. (Dr. Ing Sunarto Tjahjadi & Dr. Ferryanto Chaidir, Trans.). Jakarta : Erlangga
- Singgih, G. (1988). *Psikologi remaja*. Jakarta: BPK Gunung Mulya.
- Soetjningsih. (2004). *Tumbuh kembang remaja dan permasalahannya*. Jakarta: CV. Sagung Seto.
- Sudarsono. (1995). *Kenakalan remaja*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Surhayanto, A. (2018, November 1). *12 Hubungan psikologi dengan arsitektur*. Retrieved December 18, 2018, from Dosen Psikologi: <https://dosenpsikologi.com/hubungan-psikologi-dengan-arsitektur>
- Sunjaya, B. M. (2016). Fasilitas pembinaan dan pemberdayaan anak jalanan di Surabaya. *eDimensi Arsitektur Petra*, 4(2), 745-752
- Tandali, A. N., & Egam, P. P. (2011). Arsitektur berwawasan perilaku (Behaviorisme). *Media Matrasain*, 8, 1(1,53-67). Retrieved from Media Matrasin: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jmm/article/view/314>
- Wauters, A., & Thompson, G. (2001). *Terapi warna*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Willis, S. (2012). *Remaja dan masalahnya*. Bandung: Alfabeta