

**TUGAS AKHIR
PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
ARSITEKTUR (PPA)**

***SQUATTING* SEBAGAI WADAH KREATIFITAS ANAK
PUNK DI SURAKARTA**



Diajukan sebagai Pelengkap dan Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Teknik Arsitektur
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Disusun oleh:

FADHILATUN NURUL.F

D 300 050 005

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2011

LEMBAR PERSETUJUAN
DASAR-DASAR PROGRAM PERENCANAAN DAN
PERANCANGAN ARSITEKTUR (DP3A)
Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Judul : *Squatting* sebagai Wadah Kreatifitas Anak *Punk* di Surakarta
Penyusun : Fadhilatun Nurul Fatimah
NIM : D 300 050 005

Disetujui untuk Disampaikan Dihadapan
Dewan Penguji Tugas Akhir Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta

Surakarta,2011
Pembimbing I

Surakarta,2011
Pembimbing II

Dr. Ir. Dhani Mutiari, M.T.

Ir.Samsudin Raidi

LEMBAR PENGESAHAN
PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR (PPA)
Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Judul : *Squatting* sebagai Wadah Kreativitas Anak *Punk* di Surakarta
Penyusun : Fadhilatun Nurul Fatimah
NIM : D 300 050 005

Setelah melalui tahap pengujian di
hadapan Dewan Penguji pada tanggal 26 Oktober 2011
dinyatakan dengan nilai angka..... atau nilai huruf.....

Penguji I	Dr. Ir. Dhani Mutiari, M.T.	(.....)
Penguji II	Ir.Samsudin Raidi	(.....)
Penguji III	Ir. Qomarun , M.M.	(.....)
Penguji IV	Riza Zahrul Islam, S.T, M.T.	(.....)

Mengetahui :	
Dekan	Ketua Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik	Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta	Universitas Muhammadiyah Surakarta

Ir. Agus Riyanto SR, M.T

DR. Ir. Dhani Mutiari, M.T

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan (sesuai) dengan apa yang diberikan Allah kepadanya”.

(at-Talak : 7)

“Dan mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan solat. Dan solat itu sungguh berat kecuali bagi orang yang khusu’.”

(al-Baqarah : 45)

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan kepada Tuhan mu lah hendaknya kamu berharap.”

(al-Insyiroh : 6-8)

“ Menapaki cita-cita sebagai perjalanan panjang yang dipenuhi semak dan duri menjadikan satu kebanggaan tersendiri apabila kita berhasil mencapinya, maju sebagai pemenang bukan mundur sebagai pecundang.”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini ku persembahkan untuk:

1. Abah Umi... Terimakasih untuk semua dukungan moril maupun materi, yang tiada habisnya untukku.
2. Kedua adik-adikku, Latifah dan Nisa', terimakasih untuk bantuannya selama ini.
3. Keluarga besarku yang selalu memberikan bantuan dan dukungan.
4. Seseorang yang spesial memberikan dukungan, dan semangat.
5. Sahabatku yang memberikan semangat untuk segera menyelesaikan studi.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robil'alamin penulis panjatkan kepada Allah SWT penguasa seru sekalian alam, serta salawat dan salam kepada Nabi tuntunan kita semua Nabi Muhammad SAW. Sehingga penulis masih diberi kesempatan untuk menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul "*Squatting* sebagai Wadah Kreatifitas Anak *Punk* di Surakarta".

Penulisan tugas akhir sendiri bertujuan guna memenuhi syarat akademis untuk menempuh jenjang Strata I (SI) Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tak lupa juga penulis ucapkan kepada berbagai pihak yang memberikan bantuan baik moril maupun spiritual sehingga dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Ir. Dhani Mutiari, M.T Ketua Jurusan Teknik Arsitektur UMS dan dosen pembimbing I
2. Ronim Azizah, S.T. M.T. PKJ Tugas Akhir Jurusan T. Arsitektur UMS
3. Ir.Samsudin Raidi selaku dosen pembimbing II
4. Perpustakaan Jurusan Teknik Arsitektur
5. Abah Umi yang penuh ketulusan hati senantiasa memberikan do'a dan dorongan, semangat, dan kasih sayang selama ini.
6. Adik- adikku; Latifah dan Nisa' terimakasih atas dorongan, semangat dan kasih sayang selama ini.
7. Untung yang slalu memberikan semangat dan selalu sabar membantuQ,, walaupun jarak memisahkan tapi insyaAllah qt akan bertemu lagi.
8. Teman- teman kost lama yang slalu crewet- crewet; April, Santi, jenk Sri.

9. Teman-teman kost Pantisari yang selalu crewet-crewet; Desy, Yeyen, Sari, Unik, Wiwin, Tutik, Lisa, serta teman-teman lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih karena kalian telah menjadi adik-adikQ.
10. Fitri, Dyah, Febri, mbak Maria dan Riris yang selalu membantu dan memberiku semangat....
11. Mas Romy, bang Hendry, mas Wido, mas Dilli, mas Panggah, mas Rangi, mas Aditya, mas Moko, mas Rizqi terimakasih atas dukungannya.. Kalian semua kakak bagi Q dan Qt berjuang sama-sama mas....
12. Yunita, yang selalu membantuku dan selalu Q repotin selama di studio.
13. Vera, Joko, Dwi', Didik dan rekan-rekan yang menjadi teman, sahabat, saudara selama di studio TA periode I 2011-2012. Terimakasih untuk semuanya...
14. Serta teman-teman lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih telah mendukung dan membantu baik langsung maupun tidak langsung selama ini.

Demikian kiranya laporan penelitian ini penulis susun. Semoga ini dapat memberikan manfaat dan pengetahuan yang dapat diaplikasikan seluas-luasnya oleh penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Apabila terdapat kesalahan dalam penulisan laporan ini, penulis mohon maaf. Terima kasih.

Hormat saya,

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENILAIAN	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL DAN GRAFIK	xiv
ABSTRAKSI	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Deskripsi	2
1.2 Latar Belakang	2
1.2.1 Umum	2
1.2.2 Khusus	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.3.1 Permasalahan	5
1.3.2 Persoalan	5
1.4 Tujuan dan Sasaran	6
1.4.1 Tujuan	6
1.4.2 Sasaran	7
1.5 Lingkup Pembahasan dan Batasan	7
1.5.1 Lingkup Pembahasan	7
1.5.2 Batasan	7
1.6 Keluaran	7
1.7 Metologi Pembahasan	7
1.7.1 Observasi dan Interview	7

1.7.2	Literatur	8
1.8	Sistematika Pembahasan	
BAB II TINJAUAN PUSTAKA		9
2.1	Tinjauan Anak <i>Punk</i> di Dunia	15
2.2	Tinjauan Anak <i>Punk</i> di Indonesia	18
2.3	Studi Komparasi	18
2.3.1	<i>Punk</i> Muslim (<i>Punkajian</i>)	21
2.3.2	<i>Squat</i> Marjinal (Komunitas Marjinal)	22
2.3.3	Rumah Singgah SAJA, Jakarta	24
2.3.4	Rumah Singgah Anak Mandiri	25
2.3.5	Kesimpulan	
BAB III GAMBARAN UMUM WILAYAH PERANCANGAN (DATA)		30
3.1	Tinjauan Lokasi Surakarta	30
3.2.1	Gambaran Umum Kota Surakarta	31
3.2.2	Luas Wilayah dan Batas Administratif	33
3.2.3	Rencana Pemanfaatan Ruang Kota Surakarta	36
3.2.4	Rencana Struktur Pelayanan Kegiatan Kota Surakarta	36
3.2.5	Rencana Tata Bangunan	37
3.2.6	Rencana Ketinggian Bangunan	38
3.2.7	Rencana Kepadatan Bangunan	38
3.2	<i>Squatting</i> Sebagai Wadah Kreatifitas Anak <i>Punk</i> Di Surakarta	38
3.2.1	Pengertian	38
3.2.2	Fungsi	39
3.2.3	Peranan	39
3.2.4	Sasaran	39
3.2.5	Konsep Perekrutan Anak <i>Punk</i>	40
3.2.6	Konsep Pendanaan	
BAB IV ANALISA DAN PENDEKATAN KONSEP		41

4.1. Kebutuhan Ruang	
4.2. Pola Hubungan Ruang	43
4.2.1 Pola Hubungan Ruang Secara Makro	44
4.2.2 Pola Hubungan Ruang Secara Mikro	45
4.3. Pola Sirkulasi dan Alur Perilaku	45
4.3.1 Macam Pelaku	45
4.3.2 Kegiatan Pelaku	46
4.3.3 Alur Kegiatan Pelaku	46
4.3.4 Karakter Pelaku	49
4.4. Analisa Besaran Ruang	49
4.4.1 Standart Ruang (Literatur)	49
4.4.2 Perhitungan Khusus	49
4.4.3 Perhitungan Asumsi	50
4.4.4 Perhitungan Kebutuhan Besaran Ruang	53
4.5. Analisa Penentuan <i>Site</i>	54
4.5.1 Pemilihan <i>Site</i>	57
4.5.2 Penentuan Lokasi	59
4.5.3 Kondisi Lokasi Terpilih	60
4.6. Analisa <i>Site</i>	60
4.6.1 Pencapaian	61
4.6.2 Kebisingan	63
4.6.3 Matahari	64
4.6.4 Penzoningan	65
4.6.5 Orientasi	65
4.7. Analisa dan Konsep Bentuk Bangunan	65
4.7.1 Pendekatan Bentuk Massa Bangunan	67
4.7.2 Gubahan Massa	69
4.7.3 Citra Bangunan	

4.7.4	Implementasi Gaya Arsitektur Bangunan di Sekitar	71
	Kawasan	72
4.7.5	<i>Skyline</i> Kawasan	72
4.7.6	Konfigurasi Bangunan <i>Squatting</i>	72
4.8.	Konsep Sistem Struktur	72
4.8.1	Sub Struktur	73
4.8.2	Super Struktur	73
4.8.3	<i>Upper</i> Struktur	75
4.8.4	Analisa Modul struktur	76
4.8.5	Struktur Atap	77
4.9.	Analisa dan Konsep Lansekap	77
4.9.1	Material Lunak (<i>Soft Material</i>)	80
4.9.2	Material Keras (<i>Hard Material</i>)	81
4.10.	Konsep Sistem Utilitas	81
4.10.1	Air Bersih	81
4.10.2	Air Kotor	82
4.10.3	Listrik	83
4.10.4	Penghawaan	83
4.10.5	Pencahayaan	90
4.10.6	Sistem Akustik Ruang	91
4.10.7	Sistem Keamanan Bahaya Kebakaran	92
4.10.8	Sistem Penangkal Petir	xiii

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Sekelompok Pemuda <i>Punk</i>	9
Gambar 2.2. Anarki Anak <i>Punk</i>	10
Gambar 2.3. Sekumpulan Anak <i>Punk</i>	17
Gambar 2.4. Belajar Mengaji	18
Gambar 2.5. <i>Punkajian</i> (Pengajian)	20
Gambar 2.6. Rumah Singgah Anak Mandiri	24
Gambar 3.1. Peta Wilayah kota Surakarta	32
Gambar 3.2. Pembagian sub Wilayah Pembangunan Surakarta	34
Gambar 4.1. Alur Kegiatan	48
Gambar 4.2. Alur Kegiatan Pengelola	48
Gambar 4.3. Penandaan Lokasi Alternatif yang akan dipilih untuk <i>Squatting</i> ...	55
Gambar 4.4. Lokasi <i>Site</i> terpilih	55
Gambar 4.5. Lokasi <i>Site</i> terpilih.....	56
Gambar 4.6. Lokasi <i>Site</i> terpilih.....	57
Gambar 4.7. Lokasi <i>Site</i> terpilih.....	59
Gambar 4.8. Kondisi Existing <i>Site</i>	60
Gambar 4.9. Analisa Pencapaian	61
Gambar 4.10. Tingkat Kebisingan di Area <i>Site</i>	62
Gambar 4.11. Vegetasi sebagai Penyaring Suara	63
Gambar 4.12. Vegetasi sebagai Pereduksi Panas dan Peneduh	64
Gambar 4.13. Zonafikasi	65
Gambar 4.14. Gubahan Massa	69
Gambar 4.15. Bangunan Sub-Urban	70
Gambar 4.16. Gaya Arsitektur Postmodern	71
Gambar 4.17. Dinding Kedap Suara	74
Gambar 4.18. Beberapa Contoh Warna dan Material Lantai.....	75
Gambar 4.19. Vegetasi sebagai Pelindung Panas	78

Gambar 4.20. Vegetasi sebagai Pengatur Angin	78
Gambar 4.21. Vegetasi sebagai Peredam Kebisingan	79
Gambar 4.22. Vegetasi sebagai Pembatas Fisik	79
Gambar 4.23. Vegetasi sebagai Pengarah Jalan	80
Gambar 4.24. Skema Jaringan Air Bersih	81
Gambar 4.25. Skema Jaringan Air Kotor	82
Gambar 4.26. Skema Jaringan Listrik	82
Gambar 4.27. Pencahayaan Alami	84
Gambar 4.28. Pencahayaan Alami	85
Gambar 4.29. Pencahayaan Alami pada Kamar	85
Gambar 4.30. Tipe Lampu <i>Ground</i>	86
Gambar 4.31. Tipe Lampu <i>Floodlight</i>	86
Gambar 4.32. Tipe Lampu <i>Up-down Light</i>	87
Gambar 4.33. Analisis Pencahayaan pada Vegetasi	88
Gambar 4.34. Tipe Lampu <i>Ground</i>	89
Gambar 4.35. Tipe Lampu <i>Projector</i>	89
Gambar 4.36. Analisis Pencahayaan pada Kamar	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Hasil Studi Komparasi	27
Tabel 3.1. Banyaknya Kelurahan, RW, RT dan Kepala Keluarga di kota Surakarta	33
Tabel 3.2. Potensi Lokasi dalam Penyediaan Ruang untuk Fungsi Kota	35
Tabel 3.3. Dominasi Pemanfaatan Ruang oleh Kegiatan-kegiatan Kota	36
Tabel 4.1. Kebutuhan Ruang Berdasarkan Spesifikasi Kegiatan yang dilakukan	41
Tabel 4.2. Perhitungan Kebutuhan Besaran Ruang	50
Tabel 4.3. Penilaian Pemilihan Lokasi Berdasarkan Potensi <i>Site</i>	58
Tabel 4.4. Cara Kerja (Operasional) Pemadam Instalasi Tetap	92

ABSTRAKSI

Kata Kunci : *squatting*, *punk* dan wadah kreatifitas

Punk merupakan sub-budaya yang lahir di [London](#), [Inggris](#). *Punk* juga dapat berarti [jenis musik](#) atau *genre* yang lahir di awal tahun [1970-an](#). *Punk* juga bisa berarti ideologi hidup yang mencakup aspek [sosial](#) dan [politik](#). Pertumbuhannya komunitas kaum ini berdasarkan pada ideologi hidup, yang mana merupakan gerakan anak muda dari kaum pekerja yang mengkritik keadaan sosial, ekonomi, politik, ideologi, dan agama.

Punk yang berkembang di Indonesia lebih dikenal dalam hal pakaian yang dikenakan dan tingkah laku. Komunitas *punk* di Indonesia beranggapan bahwa mereka mendapat kebebasan, yang berdasarkan slogan mereka DIY (*Do It Yourself*). Di Indonesia, istilah [anarki](#), [anarkis](#) atau anarkisme digunakan oleh [media massa](#) untuk menyatakan suatu tindakan perusakan, perkelahian atau kekerasan massal. Padahal menurut para pencetusnya, yaitu [William Godwin](#), [Pierre-Joseph Proudhon](#), dan [Mikhail Bakunin](#), anarkisme adalah sebuah ideologi yang menghendaki terbentuknya masyarakat tanpa negara, dengan asumsi bahwa negara adalah sebuah bentuk kediktatoran legal yang harus diakhiri.

Konsep pengembangan *squatting* muncul karena kejenuhan disrepairisasi kehidupan diri dan sosial, kejenuhan yang menjadi sebuah kegelisahan, kegelisahan untuk berdiri dan bangkit mensubvensi hegemoni hitam hati dalam diri dan hegemoni hitam budaya *punk* itu sendiri, kegelisahan menjelma menjadi sebuah keprihatinan, keprihatinan untuk menjadi sebuah kepedulian menyelamatkan diri dan kehidupan kawan-kawan dari lubang yang mereka buat sendiri.

Membangun sebuah system dan kebijakan yang tepat dan benar akan berdampak pada perubahan seutuhnya insan jalanan. Mengkomunitaskan rekan rekan jalanan adalah bentuk langkah efektif dalam membina, mengembangkan dan memberdayaan

teman teman di jalanan, karena itu adalah langkah manusiawi dalam memanusiakan insan jalanan.

Kebudayaan mempunyai tiga wujud, yaitu suatu kompleks gagasan, ide, nilai, norma, peraturan disebut sistem budaya, kompleks aktivitas manusia dalam masyarakat disebut sistem sosial, dan kebudayaan fisik atau artefak. Ketiga wujud tersebut saling berhubungan satu sama lain, sehingga suatu wujud kebudayaan fisik terbentuk melalui sistem budaya dan sistem sosial itu sendiri sebagai solusi pemecahan dipandang dari segi arsitektural dengan mengadaptasi dalam pola perilaku dan wadah pendidikan yang sesuai bagi anak jalanan adalah pendidikan di luar sekolah, dengan melakukan proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam wadah seperti rumah singgah atau pusat kegiatan, *squatting* sebagai salah satu alternatif tempat pembelajaran bagi anak Komunitas *Punk*.

Pada sisi hasil pengaruh paradigma yang dianut tidak disadari prosesnya, padahal pada rumusan tujuannya yakni memberdayakan. Dalam pemaknaan yang lain sebagai penunjang peran dalam masyarakat, penyelenggaraan pendidikan lebih diarahkan agar orang yang mengikuti pendidikan tidak sekadar mengembangkan keterampilan penunjang peran, justru didorong agar mampu dengan kesadarannya sendiri memilih peran sebagai apa dalam masyarakat.