

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

#### **4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian**

Objek penelitian untuk pengumpulan data di penelitian ini diperoleh dari literatur, preseden, wawancara, dan observasi langsung ke *SOS Children's Village*. Melalui bab ini peneliti akan menguraikan hasil penelitian yang telah dilakukan tersebut. Kemudian hasil penelitian tersebut akan dianalisis untuk menghasilkan kriteria desain untuk selanjutnya diolah pada tahap simulasi perancangan.

##### **4.1.1 *SOS Children's Village* Jakarta – Observasi Lapangan**

*SOS Children's Village* Jakarta dibangun pada tahun 1984. SOSCVC Jakarta berlokasi tepatnya di Jl. Karya Bakti, Cibubur. Rancangan desain SOSCVC Jakarta memiliki kesamaan sepenuhnya dengan SOSCVC Semarang karena memang bentuk tapak yang sama dan memudahkan pembangunan. SOSCVC Jakarta dipilih menjadi objek observasi karena sudah 36 tahun berdiri dan merupakan cabang SOSCVC Jakarta yang paling terekspos dari cabang SOSCVC lain karena lokasinya di ibukota, sehingga memiliki beberapa kerjasama dan kegiatan yang lebih variatif. SOSCVC Jakarta juga memiliki luasan yang sama dengan rata-rata luas SOSCVC di Indonesia, yakni sekitar 2,8 hektar (SOSCVC Bandung memiliki luas 5 hektar, sedangkan SOSCVC Bali memiliki luas 8 hektar). Dalam kondisi pandemi, seluruh SOSCVC menerapkan *lockdown*, sehingga peneliti berkemungkinan kecil mengunjungi SOSCVC yang berada di luar kota. Melalui seluruh pertimbangan tersebut, maka SOSCVC Jakarta dipilih untuk lokasi observasi mengumpulkan data primer.

##### **4.1.2 Pimpinan *SOS Children's Village* Jakarta - Wawancara**

Selain bangunannya, pimpinan dari SOSCVC Jakarta juga diwawancarai untuk memperoleh informasi tambahan seputar SOSCVC dan rancangan kawasannya. Bapak Sumardi sendiri telah beberapa kali mengurus pembangunan dan manajemen SOSCVC di cabang-cabang lain di Indonesia.

### 4.1.3 Literatur dan Preseden - Korelasional

Literatur utama yang digunakan dalam observasi di studi preseden adalah teori *Sense of Coherence* (Aaron Antonovsky), 22 faktor desain salutogenik (Dilani), dan *Salutogenic Vital Signs Observation* (Vanderkaay). Ketiga teori utama ini akan dibawa ke studi preseden untuk menganalisis penerapan salutogenik di masing-masing SOSCV. SOSCV yang dipilih untuk menjadi studi preseden adalah SOSCV India, sebagai salah satu SOSCV juga di Negara berkembang di Asia yang memiliki kebudayaan yang kental dan dikenal secara global. Kemudian SOSCV Djibouti, SOSCV di Afrika yang memenangkan *Aga Khan Awards* 2019 dan SOSCV Jordan yang sempat masuk nominasi *Aga Khan Awards* 2001. Keempat preseden memiliki nilai lokalnya masing-masing yang tentu menghasilkan keputusan desain yang berbeda di setiap bangunannya. Melalui studi literatur dan preseden, maka akan dihasilkan analisis mengenai kesamaan dan perbedaan rancangan SOSCV dan bagaimana peluang salutogenik dapat diterapkan.

## 4.2 Temuan Lapangan

Penelitian di lapangan dilakukan melalui dua metode, yakni wawancara dan observasi. Penelitian lapangan ini dilaksanakan tiga kali yakni 2 Oktober, 12 Oktober, dan 30 November 2020. Berikut adalah hasil temuan lapangan tersebut.

### 1.2.1 Hasil Wawancara

Berikut poin-poin penting hasil wawancara dengan Bapak Sumardi sebagai pimpinan SOSCV Jakarta (Sumardi, 2020):

1. SOSCV menerima anak yang benar-benar membutuhkan ibu asuh dan tempat tinggal. SOSCV biasanya menerima laporan terjadinya KDRT pada anak yang kemudian diurus hak asuh anaknya ke Kementerian yang berwajib, sehingga anak dapat diasuh di SOSCV juga dengan persetujuan anak.
2. SOSCV pernah mencoba menerima anak-anak yang terlantar di jalanan. Tetapi tidak pernah berhasil membuat anak tersebut nyaman dan bahagia,

karena karakternya sudah terbentuk untuk hidup bebas. Sehingga SOSCV tidak lagi mencari anak-anak yang terlantar di jalanan.

3. SOSCV Aceh dan Meulaboh dibangun untuk menampung anak-anak yang kehilangan pengasuhan orang tuanya akibat bencana tsunami dan gempa bumi 2004. Selain SOSCV, juga dibangun perumahan rakyat untuk membantu membangkitkan hidup orang-orang di sana saat itu.
4. Untuk menjadi ibu asuh, dilakukan asesmen dan proses pelatihan selama dua tahun. Menjadi ibu asuh adalah sebuah pekerjaan, sehingga ibu asuh diperbolehkan dan disarankan untuk mengambil pensiun di usia 50 tahun. Setelah itu, ibu asuh akan tetap tinggal di SOSCV namun di rumah terpisah.
5. Pembangunan SOSCV Jakarta merupakan biaya dari donatur. Sehingga hal paling utama yang harus dipenuhi adalah efisiensi untuk meminimalisir biaya terbuang sia-sia. Sehingga perancangan SOSCV tetap sederhana, dan yang penting warga SOSCV nyaman tinggal di kawasan.
6. Dalam pembangunan SOSCV perlu dilakukan riset terlebih dahulu untuk mengetahui potensi keberhasilan SOSCV. Aspek utama yang perlu dipastikan adalah targetnya, yakni jumlah anak-anak terlantar yang membutuhkan keberadaan SOSCV. Kemudian adalah ketersediaan sumber daya manusianya.
7. Tanah SOSCV Bandung merupakan hibah dari pemerintah Bandung pada saat itu. Selain Bandung, SOSCV memilih sendiri lokasi pembangunannya. Dalam pemilihan tapak, dipilih yang sekitarnya masih asri, masih berpotensi mendapatkan lingkungan tinggal yang aman, sunyi, bersih, dan asri. Sehingga, SOSCV di Indonesia letaknya memang tidak terekspos, juga dengan maksud melindungi anak-anak SOSCV dari ekspos media atau pihak-pihak yang mengganggu.
8. SOSCV Jakarta memiliki luas sekitar 2,8 hektar, sama dengan SOSCV Semarang. SOSCV Bandung luasnya 5 hektar, sedangkan Bali memiliki luas 8 hektar dengan jumlah rumah yang lebih sedikit. Luas tanah kawasan SOSCV sendiri memang bervariasi, tidak ada standard khusus, karena disesuaikan dengan lokasi dan lokalitas daerah tempat dibangunnya.

9. Daerah lokasi yang hendak dibangun SOSCV adalah Kalimantan, yang kemudian pembangunannya dibatalkan karena tidak menemukan sumber daya manusia yang dapat membantu (menjadi ibu asuh) serta saat itu tanah hibah dari pemerintah berlokasi terlalu pelosok, sehingga sulit mengakses fasilitas sosial di kota.
10. Lokasi kedua yang mungkin dapat dikembangkan adalah SOSCV Semarang, karena lokasinya sekarang sering terjadi banjir dan sangat mengganggu aktivitas di SOSCV. SOSCV Semarang juga lebih baik bukan di re-desain, namun direlokasi, berhubung lokasi saat ini juga telah mengalami pengembangan pesat sehingga sudah padat dan ramai.
11. SOSCV Jakarta sendiri belum pernah mengalami renovasi besar-besaran sejak tahun 1984. Seluruh material bangunan masih dalam kondisi baik dan terawat.
12. Belum ada rencana pembangunan lagi di Indonesia karena pandemi Covid-19 masih berlangsung. Saat ini strategi yang dilakukan adalah memperkuat keluarga-keluarga dengan program *Family Strengthening* dan melakukan *lockdown* di seluruh SOSCV Indonesia.

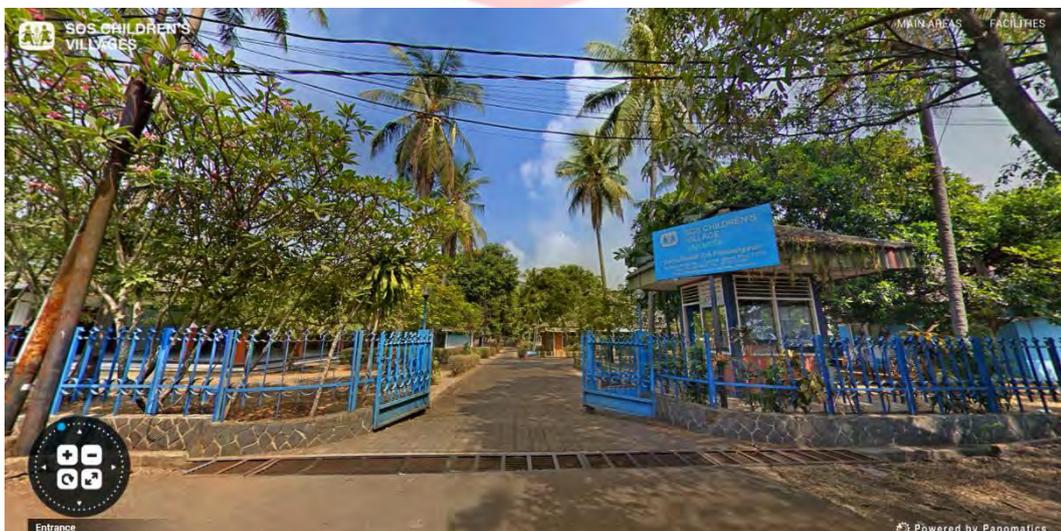
### **1.2.2 Hasil Observasi**

SOS *Children's Village* Jakarta dipilih sebagai objek penelitian sebagai pedoman perancangan SOSCV mewakili Negara Indonesia. SOSCV Jakarta dibangun tahun 1984, memiliki perancangan kawasan yang sama persis dengan SOSCV Semarang. Terdapat tiga empat kluster rumah, dengan total jumlah 15 rumah keluarga di kawasan seluas 2.800 hektar yang ditinggali oleh sekitar 150 anak dan 30 orang dewasa.



Gambar 37, Siteplan SOSC Jakarta

1. Melalui *site plan*, dapat dilihat terdapat lapangan besar di tengah kawasan yang menjadi area pengikat dan program lainnya mengelilingi lapangan tersebut.
2. Kawasan ini dikelilingi oleh pagar tinggi sehingga menciptakan kesan eksklusif, namun karena pagarnya tidak solid, kawasan tidak terkesan tertutup.
3. Dasar perancangan dari SOSCV Jakarta adalah kenyamanan orang yang tinggal dan durabilitas bangunannya, sehingga hingga saat ini seluruh bangunan di kawasan ini belum ada yang dibangun ulang, semuanya masih berfungsi dengan baik.



Gambar 38, Entrance SOSCV Jakarta

4. Material bangunan utama yang digunakan adalah batu bata merah karawang yang digunakan tanpa finishing di seluruh bangunan yang ada, mulai dari kantor, rumah keluarga, rumah karyawan, rumah direktur. Plafon juga menggunakan akses kayu, yang menyebabkan warna dominan yang terjadi di seluruh bangunan adalah coklat dan merah.



Gambar 40, Kantor Pengelola SOSCV Jakarta, penggunaan bata merah



Gambar 39, Rumah keluarga SOSCV Jakarta

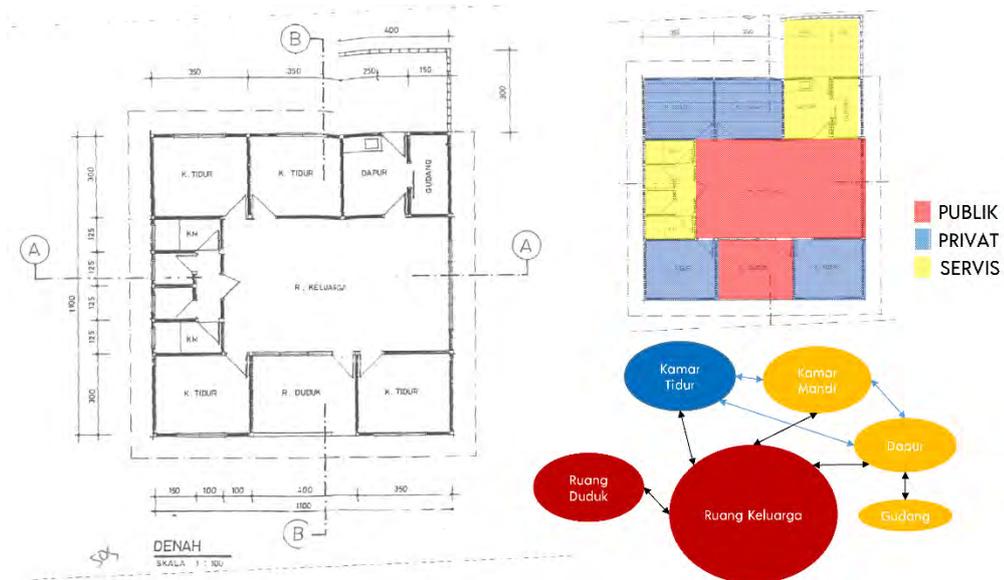


Gambar 41, Playground SOSCV Jakarta

5. SOSCV menyediakan area terbuka yang luas dengan banyak pepohonan yang rindang, namun pengembangan tapaknya belum maksimal dengan area hijau yang minim dan banyak area yang kering. Area luas ini potensial untuk diolah menjadi lahan bermain atau fungsi lain yang menyediakan alam dan mengundang aktivitas untuk anak-anak.
6. Terdapat *playground* dengan pendopo dan beberapa alat permainan yang mendorong anak-anak beraktivitas fisik, selain dari lapangan tengah yang sangat besar. Karena areanya luas, anak-anak dapat berlari, bersepeda, memanjat, dan berseluncur di *playground* ini. Untuk tempat istirahat, anak-anak bisa duduk dan tidur sesaat di pendopo. Walaupun tidak ada rumput atau tanaman, air, pasir, dan tanah, yang bisa ikut berinteraksi langsung dengan anak-anak, tetapi *playground* ini terkoneksi secara langsung dengan rumah-rumah keluarga.
7. Dengan kaca mata salutogenik, sirkulasi yang ada di SOSCV sesuai dengan prinsip-prinsip *wayfinding*. Terdapat jalan setapak yang jelas dengan material yang berbeda dengan tapak, *signage* yang cukup besar. Sirkulasinya mengelilingi lapangan dan bercabang ke bangunan-bangunan di sekitarnya, sehingga kemungkinan kecil anak akan tersesat. Adanya kluster-kluster rumah yang memiliki area main sendiri juga akan membentuk teritorialiti anak. Ada pengelompokan fungsi fasilitas publik dan privat yang jelas yakni area depan dan belakang. Pemisahan sirkulasi kendaraan dan manusianya jelas, dan lapangan berfungsi sebagai jalan pintas dari jalur utama yang lebih fleksibel. Namun penggunaan material yang sama di seluruh bangunan tidak menciptakan variasi dan pengenalan bangunan lewat material.



Gambar 42, Interior rumah keluarga SOSCV Jakarta



Gambar 43, Denah dan program ruang di bangunan rumah keluarga SOSCV Jakarta

8. Masing-masing rumah keluarga berukuran 11x11 meter. Di dalam satu rumah, terdapat ruang duduk (teras), ruang keluarga sekaligus ruang makan, empat kamar tidur, dua kamar mandi untuk laki-laki dan perempuan, dapur, gudang, dan area cuci terpisah di belakang bangunan. Semua ruang terkoneksi langsung dengan ruang keluarga. Di dalam ruang keluarga, terdapat banyak hiasan di dinding yakni hasil karya seni anak-anak yang tinggal. Setiap ruangan di dalam rumah juga memiliki jendela sehingga dapat memanfaatkan pencahayaan alami dan memiliki pemandangannya masing-masing.



Gambar 44, TK SOSCV Jakarta



Gambar 45, Denah dan program ruang TK SOSCV Jakarta

- Di dalam kawasan SOSCV sendiri terdapat bangunan Taman Kanak-Kanak yang terdiri dari tiga ruang kelas (playgroup, TK A, TK B) yang dibatasi oleh partisi. TK ini memiliki murid yang berasal dari SOSCV sendiri maupun dari warga sekitar, sehingga lokasinya tidak jauh dari jalur masuk utama. Bisa dilihat bahwa penggunaan material masih sama, hanya berbeda warna plafond. Penataan interior pada ruang-ruang kelas bersifat *sociofugal*, yakni mendorong adanya interaksi antarindividu, yakni adanya kursi yang berhadap-hadapan, alat main berada menempel pada dinding sehingga anak-anak akan bermain bersama di tengah. Sirkulasinya juga jelas, terdapat *signage* yang jelas untuk setiap ruangan, dan lagi-lagi seluruh ruang memiliki jendela untuk mendapat pencahayaan alami dan pemandangan. Namun ada kekurangan untuk kesatuan dengan alam, karena area TK ini tidak memiliki area komunal (karena kelas-kelas bersekat) dan memiliki jalur keluar masuknya masing-masing. Sehingga tidak ada keterbukaan pada alam.



Gambar 46, Perpustakaan & Lab Komputer SOSCV Jakarta

10. Di perpustakaan dan laboratorium komputer, interiornya memiliki finishing cat yang warnanya dibedakan setiap bidang dindingnya, yakni merah, kuning, biru, dan hijau. Satu ruangan ini memiliki dua fungsi yakni area baca & rak buku serta area duduk untuk menggunakan komputer. Ruangan ini terkesan jauh lebih menarik dibanding bangunan lain karena ada perbedaan material interior yang digunakan, memanfaatkan warna-warni dan menghasilkan suasana ruang yang lebih ceria dan menyenangkan. Ukuran perabotan di dalamnya juga menyesuaikan ukuran anak-anak, yakni meja dan kursi komputer ada yang tinggi dan ada yang pendek, mengingat anak-anak yang tinggal memiliki variasi usia yang beragam (0-18 tahun). Jarak ruang ini ke rumah keluarga cukup jauh, karena lokasinya berada berhadapan dengan kantor pengelola.



Gambar 47, Ruang aula terbuka multifungsi SOSCV Jakarta

11. Merupakan sebuah pilihan cerdas untuk menciptakan ruang multifungsi yang terbuka, karena tidak membutuhkan pencahayaan buatan di siang hari, memanfaatkan aliran angin daripada AC, memiliki pemandangan ke alam, dan karena lokasi SOSCV ini sendiri juga cukup jauh dari jalan raya, sehingga ketika ada acara tidak terganggu suara bising jalanan. Namun lagi-lagi warna yang digunakan masih sama yakni coklat dan putih, sehingga suasana yang terjadi masih sama. Bangunan ini digunakan untuk acara besar, latihan tari, latihan musik, dan aktivitas lain yang membutuhkan area luas. Bangunan ini mewadahi kegiatan seni dan kebudayaan, bahkan olahraga seperti tennis meja.



Gambar 48, Lapangan SOSCV Jakarta

12. Ketersediaan lapangan yang luas dikelilingi pepohonan menciptakan sebuah hirarki kawasan yang terpusat. Lapangan dengan material rumput ini mewadahi aktivitas fisik anak-anak dan juga orang dewasa. Anak bebas berlarian, bermain sepakbola, dan sebagainya. Namun mungkin belum ada fasilitas untuk olahraga lain seperti lapangan basket, yang membutuhkan material lantai yang lebih keras. Lapangan ini juga merupakan area di mana anak-anak dapat duduk-duduk santai di sekelilingnya yang merupakan area depan kluster rumah mereka masing-masing. Lapangan ini berfungsi sebagai media untuk mengkoneksikan anak-anak dengan alam dan elemennya yakni rumput, pohon, langit, tanah, udara segar. Jika terdapat fitur-fitur air seperti kolam atau aliran air, maka akan menambah sensori lagi yakni secara audio kepada anak-anak melalui bunyi percikan atau aliran air. Vegetasi pepohonan rindang, rumput juga subur, namun belum ada penggunaan semak sebagai variasi tanaman yang lainnya dan belum ada *pattern* yang jelas mengenai penanaman vegetasinya.
13. Menurut prinsip desain biofilik sebagai salah satu cara pencapaian desain salutogenik, desain bangunan sebaiknya memiliki ruang transisi dari dalam ke luar sebagai ruang-ruang penghubung. Di kawasan SOSCV Jakarta, setiap kluster rumah memiliki halamannya masing-masing, yang baru kemudian terkoneksi dengan halaman atau lapangan besarnya. Jadi tetap ada halaman yang bersifat transisional, sebagai 'pintu' ke 'alam luas' yakni lapangan.

14. Kawasan jauh dari jalan raya sehingga seluruh fungsi ruang dapat berfungsi dengan baik tanpa adanya gangguan suara yang terlalu kencang atau berintensitas tinggi.
15. Terdapat keseimbangan visual yang seimbang jika dilihat dari *site plan* sebagai salah satu sifat elemen estetika. Bangunan-bangunan yang ada juga memiliki simetri yang jelas dari tampak depannya. Namun, repetisi elemen (material atau warna atau tekstur) kurang dimainkan sehingga menimbulkan kebosanan.
16. Implementasi kebudayaan di dalam kawasan SOSCV ini tercermin dari bentuk, yakni salah satunya bentuk atap perisai yang kontekstual. Kemudian dari pengkategorian rumah tinggal yang disesuaikan dengan kepercayaan masing-masing anak. Jadi sebetulnya, sebuah rumah dapat memiliki keunikannya sendiri yang hanya dapat dinikmati oleh anak-anak dan ibu asuh yang tinggal di dalamnya.
17. Keberadaan *signage* yang jelas pada pintu masuk SOSCV.
18. Terdapat pemisahan jalur kendaraan dan manusia melalui *zoning* area publik dan privat. Parkir kendaraan bermotor hanya dapat meraih area publik dan tidak memiliki jalur ke zona privat.

Dari hasil observasi langsung, informasi dari pimpinan SOSCV Jakarta, serta data dari *virtual 360 tour*, disimpulkan keterkaitan perancangan SOSCV Jakarta dengan tiga elemen *Sense of Coherence* dalam 22 faktor desain:

	<i>Unknown</i>	<i>No consideration</i>	<i>Some consideration</i>	<i>Much consideration</i>
<b>Comprehensibility</b>				
<i>Way-finding</i>				✓
<i>Color</i>			✓	
<i>Nature</i>				✓
<i>Perception</i>			✓	
<i>Landmark</i>		✓		
<i>Pleasure</i>				✓

<i>Manageability</i>				
<i>Aesthetic element</i>			✓	
<i>Natural light</i>				✓
<i>Green environment</i>				✓
<i>Restoration</i>				✓
<i>Interior design</i>				✓
<i>Stimuli</i>			✓	
<i>Ergonomic design</i>				✓
<i>Meaningfulness</i>				
<i>Positive distraction</i>				✓
<i>Music</i>		✓		
<i>Art</i>		✓		
<i>Culture</i>			✓	
<i>Pet</i>		✓		
<i>Gym/recreation</i>				✓
<i>Social support</i>				✓
<i>Comfort</i>				✓
<i>Views</i>				✓

Tabel 33, Identifikasi Faktor Desain Salutogenik SOSCV Jakarta

Melalui observasi dan analisis penulis, disimpulkan bahwa SOSCV Jakarta mempertimbangkan faktor-faktor desain salutogenik dalam perancangannya. Sebanyak 13 faktor desain dinilai memenuhi sebagian besar parameter keberhasilannya. Tingkat SOC-nya sebagai berikut: *Manageability* (3,71), *Comprehensibility* (3,33), dan *Meaningfulness* (3,22). Kemudian untuk faktor desain lainnya, masih membutuhkan pengembangan dan pertimbangan lebih lanjut

untuk memenuhi kriteria desainnya. Berikut hasilnya jika observasi menggunakan *vital signs salutogenic*:

<i>Vital Sign</i>	Evaluasi
<i>Variety</i>	<p>SOSCV Jakarta memiliki potensi visual yang baik dan variatif. Terdapat area hijau yang luas yang membuat SOSCV Jakarta seolah-olah berada di tengah-tengah alam. Variasi elemen alam yang tersedia serta area-area yang terbentuk menghasilkan variasi visual juga bagi penghuni SOSCV Jakarta. Pembentukan area hijau dengan pepohonan, semak, dan rumput mendorong <i>sense of discovery</i> seorang anak untuk mengetahui lebih jauh apa yang ada di sekitarnya, bagaimana ketika angin dan cahaya jatuh di area tersebut, dan sebagainya. Kawasanya yang luas juga berpotensi untuk mendukung variasi aktivitas fisik sesuai kreativitas anak-anak. Anak-anak yang terbiasa bermain bentengan, petak umpet, menggunakan elemen alam. Di sini terlihat adanya kreativitas anak terbentuk memanfaatkan sumberdaya di sekitarnya. Tidak terlihat variasi penggunaan material dan warna, semuanya seragam.</p>
<i>Vitality</i>	<p>Lokasi SOSCV Jakarta agak masuk ke dalam dari jalan utama, sehingga terbatas untuk adanya interaksi penghuni SOSCV dengan komunitas di sekitarnya. Perancangan SOSCV Jakarta sendiri membentuk banyak ruang terbuka yang dapat mendorong terjadinya sosialisasi antarwarga, seperti lapangan/alun-alun desa, <i>playground</i>, halaman komunal, aula multifungsi, hingga teras yang dimiliki setiap rumah. Desain lansekap yang dikembangkan akan menambah tingkat interaksi sosial antarwarga. Jika dilihat ke dalam interior rumah, penyatuan ruang keluarga dan ruang makan membuat ada kesan hangat dan akrab antaranggota keluarga di setiap rumah. Anak-anak dan ibu berkumpul di ruang keluarga sebagai bentuk interaksi sosial.</p>
<i>Nature</i>	<p>Tentu SOSCV Jakarta mengkoneksikan warganya dengan alam. Dengan luas area hijau yang mengelilingi kawasan, maka penghuni di SOSCV akan merasa tinggal di tengah alam. Ada pemandangan ke langit, tanaman, dan horizon. Ada atmosfer restoratif yang terbentuk secara kawasan maupun bangunan. Hubungan mutualisme yang kuat antara penghuni dengan alam. Anak-anak berkesempatan merasakan dampak positif adanya pepohonan, aliran angin, cahaya matahari, udara bersih. Anak-anak juga diberi kesempatan untuk merawat dan memelihara alam. Terbentuk koneksi kuat antara anak dengan alam.</p>
<i>Authenticity</i>	<p>Penggunaan bentuk atap joglo di SOSCV Jakarta merupakan salahsatu implementasi nilai budaya secara bentuk. Penggunaan material batu merah karawang juga salah satu pembentuk <i>spirit</i></p>

	<i>of place</i> kawasan, untuk memperkuat lokalitas ketika berada di dalam SOSCV Jakarta. Pengadaan teras dan halaman komunal juga merupakan salah satu implementasi budaya berkumpul dan bermusyawarah dan dilakukan mulai dari skala kecil sampai besar. Artinya, ada nilai perilaku yang dibawa dan kembali membentuk budaya ke generasi selanjutnya.
<i>Legacy</i>	Penggunaan lahan yang mempertahankan area hijau seluas-luasnya dan pohon eksisting merupakan salah satu prinsip keberlanjutan dalam mendukung kesehatan warga SOSCV. SOSCV Jakarta telah menyediakan sumberdaya lingkungan untuk dimanfaatkan penghuninya dalam pemaknaan kehidupannya. <i>View</i> dan kenyamanan yang didapatkan warga SOSCV sudah baik, namun masih ada beberapa faktor yang dapat dikembangkan, seperti permainan warna, fasilitas untuk hewan peliharaan, dan lainnya.

Tabel 34, Vital signs observation SOSCV Jakarta

### 1.2.3 Hasil Kuisisioner Justifikasi *Sense of Coherence*

Kuisisioner mengenai tingkat *Sense of Coherence* pada warga SOSCV Jakarta dilakukan dengan instrumen *SOC* yang diperoleh dari STARS (*Society for Theory and Research of Salutogenesis*) dan diterjemahkan oleh Elly Okta Lukiana. Subjek penelitian ini adalah anak-anak SMA, ibu asuh, dan pimpinan dari SOSCV Jakarta. Setiap pertanyaan merupakan justifikasi dari salah satu elemen *SOC*. Terdapat 29 pertanyaan dengan skala jawaban 1-7. Hasil terendah adalah 70 poin, tertinggi adalah 190 poin, jika total nilai <70 atau >190 maka hasil kuisisioner tidak dapat dipakai. Seorang dapat dikatakan hidup sehat dan bahagia dengan nilai sekitar 140. Orang yang mendapat total nilai 160-190 poin artinya adalah orang yang lebih mampu mengendalikan kondisi sulit atau masalah dibanding orang dengan hasil total nilai 70-120 poin. Hasil kuisisioner menunjukkan bahwa jangkauan total nilai berkisar antara 121-163. Artinya, warga SOSCV merupakan individual yang dinyatakan sehat dan bahagia dalam menjalankan hidupnya.

Elemen *comprehensibility* memiliki 11 pertanyaan (nomor 1, 3, 5, 10, 12, 15, 17, 19, 21, 24, 26), *manageability* memiliki 10 pertanyaan (nomor 2, 6, 9, 13, 18, 20, 23, 25, 27, 29), dan *meaningfulness* memiliki 8 pertanyaan (nomor 4, 7, 8, 11, 14, 16, 22, 28). Setiap jumlah elemen pertanyaan diambil rata-rata nilainya

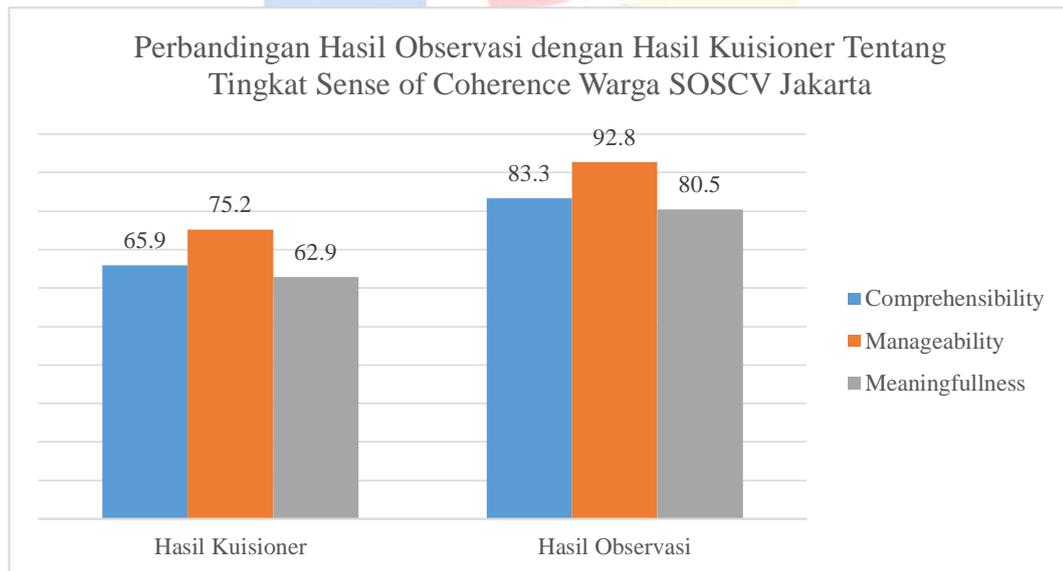
kemudian dipresentasikan. Jika rata-rata nilai 1 maka presentase adalah 14% dan seterusnya hingga nilai 7 maka presentase adalah 100%, berikut hasilnya:

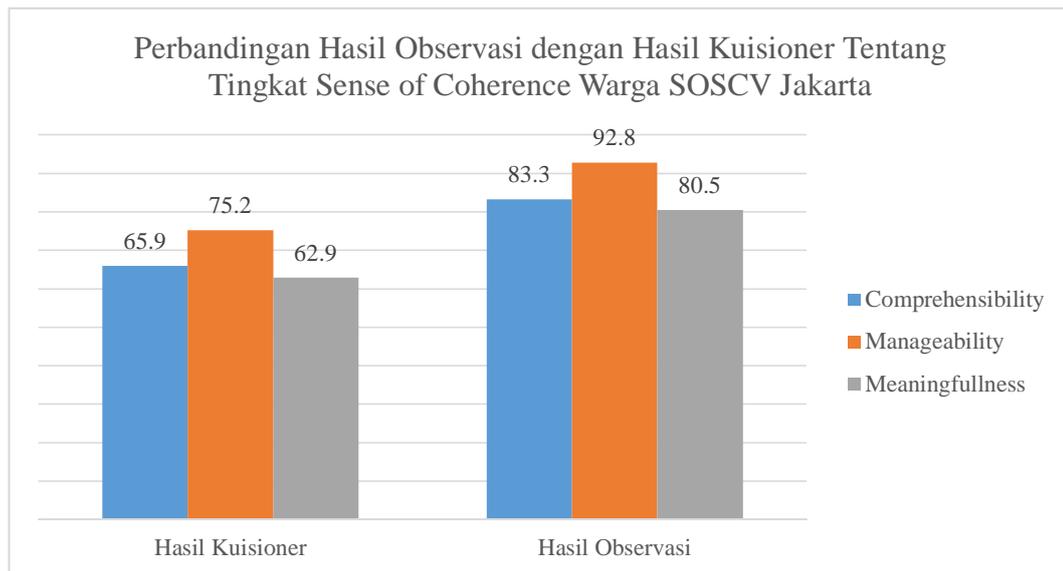
<b>Pertanyaan</b>	<b><i>Comprehensibility</i></b>	<b><i>Manageability</i></b>	<b><i>Meaningfulness</i></b>
1	73%		
2		85%	
3	78%		
4			84%
5	56%		
6		57%	
7			83%
8			63%
9		70%	
10	53%		
11			46%
12	71%		
13		84%	
14			30%
15	76%		
16			76%
17	57%		
18		94%	
19	51%		
20		72%	
21	62%		
22			59%

23		80%	
24	61%		
25		67%	
26	87%		
27		82%	
28			63%
29		61%	
<b>Rata-rata</b>	<b>65.9%</b>	<b>75.2%</b>	<b>62.8%</b>

Tabel 35, Hasil kuisisioner 3 elemen kunci Sense of Coherence

Hasil observasi menyatakan lingkungan SOSCV Jakarta sudah memenuhi sebagian besar faktor desain salutogenik. Hasil kuisisionernya memiliki jangkauan antara 121 hingga 163 poin, dengan rata-rata 138 poin yang menunjukkan bahwa warga SOSCV sehat dan bahagia dalam menjalani hidupnya.





Hasil kuisisioner menunjukkan bahwa elemen SOC tertinggi adalah *manageability* dengan 75.2%, kemudian *comprehensibility* dengan 65.9%, dan terakhir adalah *meaningfulness* dengan 62.9%. Kuisisioner *Sense of Coherence* ini menjadi justifikasi tingkat salutogenik yang dimiliki lingkungan SOSCV Jakarta pada observasi di subbab sebelumnya. Melalui penelitian ini, terdapat peluang cara untuk meningkatkan tingkat SOC melalui lingkungan dari beberapa faktor desain yang tingkat pertimbangan keputusan desainnya masih rendah. Misalnya pada faktor *pet*, *music*, dan *art*.

#### 4.3 Hasil Studi Preseden

Melalui ketiga analisis preseden, akan diuraikan hasil penelitian korelasional mengenai penerapan desain salutogenik di masing-masing preseden. Analisis ini kemudian digunakan untuk menemukan peluang mengenai penerapan salutogenik ke elemen ruang, bangunan, dan kawasan.

### 4.3.1 SOS Children's Village India



Gambar 49, SOSCV India (bird eye view)



Gambar 50, SOSCV India (bird eye view)

Gambar 51, SOSCV India (bird eye view)

1. Dilihat dari *aerial view*-nya, SOSCV India sekilas memiliki kesamaan *site planning* dengan SOSCV Jakarta. Terdapat lapangan besar di tengah lokasi sebagai pengikat bangunan-bangunan di sekelilingnya. Terdapat kantor pengelola, *playground*, *family garden*, *community center*, taman, rumah keluarga, *SOS Youth Home*, dan kebun tanam.
2. Tapaknya berkontur, pengelolaan tapaknya tidak berbeda jauh dengan SOSCV Jakarta, masih banyak yang potensial untuk diarahkan fungsinya.

3. Rumah-rumah keluarga terlihat memiliki jarak yang cukup jauh dengan area publik yang di tengah, dan dibatasi oleh area hijau dan pepohonan rindang. Hal ini menciptakan sebuah kawasan teritorial, adanya rasa privasi walaupun terletak dalam suatu kawasan yang terintegrasi.
4. Keberadaan pepohonan rindang tentu mendukung kenyamanan penghuni SOSCV India, yang juga berfungsi untuk meredam suara.
5. Melalui *aerial view*, dapat terlihat *landmark* dari kawasannya, yakni ruang



Gambar 52, Pintu masuk SOSCV India

multifungsi dengan bentuk denah segi delapan dan atap yang dari dalam diekspors strukturnya.

6. Jarak antara rumah keluarga dengan area publik di tengah berfungsi sebagai ruang transisi yang fungsinya untuk menghubungkan area publik dengan privat, area dalam dengan area luar, area tinggal dengan area terbuka.
7. Dari pintu masuk, terdapat gapura dengan bentuk khas kebudayaan India dan pagar-pegar yang lebih menyatu dengan suasana alamnya.



Gambar 53, Kantor pengelola SOSCV India

8. Terdapat batas-batas jalan dan bangunan yang jelas dengan perbedaan material yakni paving atau tanah dengan rerumputan. Sirkulasinya

mengelilingi area publik di tengah dengan cabang-cabang akses ke bangunan-bangunannya. Terdapat *landmark* di tengah area yakni gedung pertemuannya yang memiliki elevasi yang lebih tinggi sehingga lebih mudah dilihat dibanding bangunan lain. View yang disediakan juga sangat asri, dengan variasi vegetasi mulai dari rumput, semak, tanaman kecil, hingga pepohonan yang tinggi, sehingga membentuk harmonisasi visual alamnya. Pengelompokkan program ruang juga jelas, yakni area publik jauh lebih terbuka ditandai dengan jarangya pohon, dan area privat yang ditandai dengan pepohonan yang lebih banyak. Areanya yang luas juga membentuk *long sight line*, yang menimbulkan rasa eksplorasi lebih dan mewadahi aktivitas fisik anak bahkan olahraga.



Gambar 54, Community center SOSCVC India

9. *Community center* memiliki interior dengan dinding yang diwarnai dan digambar seperti dekorasi suasana belajar untuk anak. Di tempat ini anak dapat belajar, membaca, menulis, berdiskusi, melakukan kerajinan tangan, dan lainnya yang mampu mendorong kognitif dan kreativitas anak di dalam ruangan. Dengan struktur atap yang dapat dilihat dari dalam ruangan (tidak ada plafond) sehingga ruangan terkesan besar dan sejuk. Di sekiling bangunan juga memiliki jendela-jendela kecil yang cukup untuk memasukkan cahaya alami namun kurang bermanfaat untuk menyampaikan pemandangan di luar bangunan. Penataan jendela ini juga memiliki *rhythm*-nya sendiri di dinding bangunan karena bentuknya segi delapan. Untuk pemilihan warnanya masih bermain di *earthtone*, bukan warna-warna *bright* yang seperti biasa ditemui di sekolah TK.

10. Seluruh bangunan di kawasan ini menggunakan material utama yang sama yakni batu alam sebagai dindingnya. Sehingga kasusnya sama seperti SOSCV Jakarta, tidak ada satu identitas pembeda dari materialnya antarfungsi bangunan.



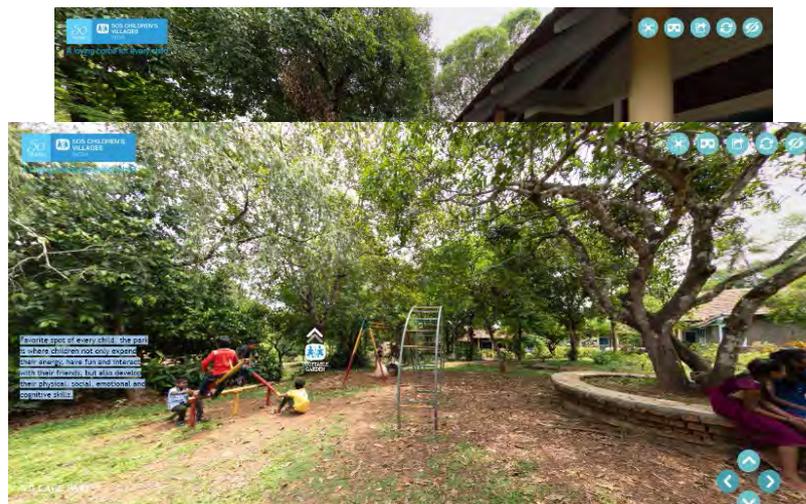
Gambar 55, Rumah keluarga SOSCV India

11. Tidak ada pengelompokkan kluster di SOSCV India, semua rumah menghadap ke jalan utama dan memiliki halamannya masing-masing. Setiap rumah juga memiliki teras dan pagar. Penggunaan pencahayaan alami yang tertangkap kamera di salah satu rumah keluarganya sangat baik. Seluruh atap di kawasan ini juga tidak memiliki plafond, memberikan kesan tinggi dan lebih sejuk. Lantai yang digunakan adalah lantai beraksen kayu warna coklat gelap dengan dinding berwarna hijau mint dan area roster untuk aliran angin keluar masuk.



Gambar 56, Interior rumah keluarga SOSCV India

12. Dengan adanya kebun tanam di setiap halaman rumah, maka anak-anak memiliki fasilitas khusus untuk berinteraksi langsung dengan elemen abiotik dan biotik alam, yakni rumput, tanaman, udara segar, dan sebagainya. Kebun tanam ini juga dapat memberi pengertian kepada anak bahwa alam ada untuk mereka, dan mereka mampu berpartisipasi langsung.
13. Lapangan di tengah kawasan memiliki keunikan yakni dibatasi oleh perbedaan kontur tanah, sehingga menimbulkan kualitas visual yang berbeda. Digunakan batas-batas tanaman kecil. Orang-orang dari *community center* dapat melihat ke bawah ke lapangan, menciptakan adanya rasa keterpisahan yang dinamis. Batas-batas yang dibentuk dengan respons



Gambar 58, Playground SOSC India



Gambar 57, Kebun rumah dan lapangan SOSC India

pada kontur ini mampu memberikan suasana alam yang berbeda karena bentuknya yang alami dan dipertahankan.

14. Sayangnya, *playground* yang seharusnya mampu menjadi area bermain anak, area komunitas yang baik, memiliki penataan yang kurang harmonis. Penataan alat main tidak menunjukkan penataan *sociofugal*, dan tentu kurang untuk mewedahi lebih dari sebagian besar anak yang tinggal disana. Perlu ada variasi alat main di *playground*, bukan hanya alat main buatan namun menggunakan elemen alam, seperti pasir, air, dan sebagainya.



Gambar 59, SOS Youth home, SOSCVC India

15. Terdapat fasilitas *SOS Youth Home*, yakni rumah khusus untuk anak-anak laki-laki yang beranjak dewasa untuk diadakan pelatihan dan pemandirian. Material utamanya masih sama yakni menggunakan batu alam, warnanya juga masih sama dengan bangunan-bangunan lainnya. Elemen *wayfinding* yang baik disini adalah adanya jalan setapak dengan warna yang cerah untuk menunjukkan jalan yang mudah terbaca, sehingga membuat anak merasa paham dengan lingkungannya.

Dari hasil observasi melalui *virtual 360 tour*, disimpulkan keterkaitan perancangan SOSCVC India dengan tiga elemen *Sense of Coherence* dalam 22 faktor desain:

	<i>Unknown</i>	<i>No consideration</i>	<i>Some consideration</i>	<i>Much consideration</i>
<b>Comprehensibility</b>				
<i>Way-finding</i>			✓	
<i>Color</i>			✓	
<i>Nature</i>				✓
<i>Perception</i>			✓	

<i>Landmark</i>		✓		
<i>Pleasure</i>			✓	
<b><i>Manageability</i></b>				
<i>Aesthetic element</i>			✓	
<i>Natural light</i>				✓
<i>Green environment</i>				✓
<i>Restoration</i>				✓
<i>Interior design</i>				✓
<i>Stimuli</i>			✓	
<i>Ergonomic design</i>				✓
<b><i>Meaningfulness</i></b>				
<i>Positive distraction</i>				✓
<i>Music</i>		✓		
<i>Art</i>		✓		
<i>Culture</i>			✓	
<i>Pet</i>	✓			
<i>Gym/recreation</i>				✓
<i>Social support</i>				✓
<i>Comfort</i>				✓
<i>Views</i>				✓

Tabel 36, Faktor desain salutogenik di SOSCV India

Di SOSCV India, terdapat 11 faktor yang telah dipertimbangkan dengan baik dalam perancangannya. Diketahui bahwa elemen *pet* tidak terbaca kondisinya, dan elemen *landmark*, *art*, dan *music* belum dipertimbangkan. Tingkat *SOC*-nya

sebagai berikut: *Manageability* (3,71), *Meaningfulness* (3,1), dan *Comprehensibility* (3). Faktor desain sisanya masih dapat dikembangkan untuk meraih lingkungan dengan prinsip salutogenik untuk mendukung kesehatan penghuninya secara berkelanjutan. Kemudian berikut analisis melalui *vital signs salutogenic*:

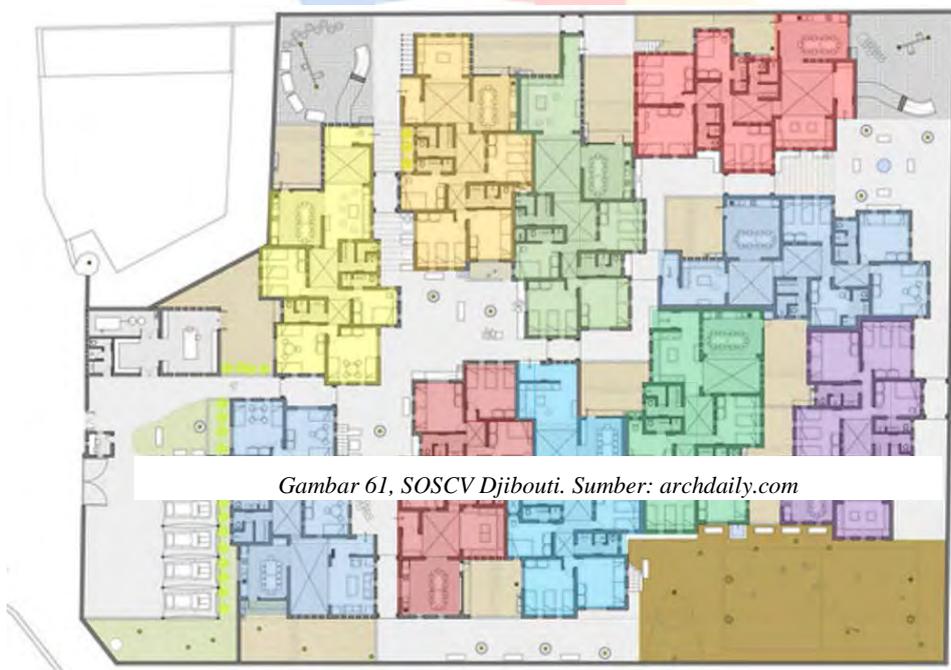
<i>Vital Sign</i>	Evaluasi
<i>Variety</i>	SOSCV India memiliki potensi visual yang baik, pengembangan lebih fungsional dan dapat mendorong terjadinya aktivitas yang lebih bervariasi. Perancangan bangunan di SOSCV India memiliki banyak elemen yang dapat membentuk rasa penasaran dan mendorong penemuan-penemuan, yakni dari luasnya kawasan, sirkulasi yang bebas, dan elemen alam yang variatif. Karena dikelilingi oleh area hijau, maka SOSCV India berpotensi untuk mendistraksi fokus penghuni secara positif dan berimajinasi secara kreatif. Secara visual tidak banyak variasi yang dapat ditemukan di skala manusia, karena memiliki dominan warna yang sama. Namun variasi dibantu oleh topografi tapak, yang menyebabkan elevasi bangunan menjadi beragam, membawa pengalaman naik turun yang beragam juga bagi penghuni SOSCV.
<i>Vitality</i>	Lokasinya yang eksklusif memungkinkan hanya sedikit interaksi yang terjadi antara penghuni SOSCV India dengan komunitas di sekitarnya. Desain dari SOSCV India melibatkan banyak ruang terbuka dan ruang komunal yang memungkinkan terjadinya sosialisasi. Secara potensi ada, namun pemanfaatannya belum maksimal. Desain kurang mampu merangsang interaksi sosial karena terkesan dibiarkan begitu saja. Namun secara interior ruang di dalam rumah, desain sangat baik menyalurkan energi positif dengan penataan perobatan dan penetrasi cahaya matahari yang sangat baik.
<i>Nature</i>	Dikelilingi dengan pepohonan, semak, dan rumput, SOSCV India menciptakan atmosfer penghuni tinggal dilindungi oleh alam. Ada hubungan yang kuat secara mutualisme antara penghuni dan alam, seperti ada kebun di setiap rumah yang memberi kesempatan anak-anak memelihara tanaman, kemudian ada manfaat pepohonan yang teduh dan menyejukkan. Ada pengalaman yang berulang dalam membentuk karakter anak-anak yang tinggal. Elemen abiotik seperti tanah, angin, dan air juga lekat dirasakan.
<i>Authenticity</i>	Bentuk bangunan SOSCV pada umumnya adalah segiempat. Namun di SOSCV India, menggunakan bentuk dasar

	segidelapan. Selain itu, bentuk atap juga disesuaikan dengan vernakularnya. Sedangkan untuk ruma-rumah keluarga menggunakan material bangunan pada umumnya, dan tidak terlihat berbeda dengan rumah-rumah pada umumnya. Diperkirakan hal tersebut merupakan satu bentuk adaptif untuk mewujudkan kesesuaian dengan manusia dan waktu yang aktual.
<i>Legacy</i>	Secara historis, tidak terdapat data mengenai bagaimana partisipasi lokal terhadap perancangan SOSCV. Sehingga tidak dapat teridentifikasi nilai komunitas yang sedang berusaha dilestarikan di SOSCV India. Namun secara pelestarian alam yang mempengaruhi kesehatan, SOSCV India sedang dalam proses menuju pemanfaatan alam yang maksimal dalam mendukung kesehatan penghuninya. Penggunaan cahaya matahari, angin, dan sebagainya sudah diterapkan, namun belum untuk penggunaan lahan.

Tabel 37, Vital signs observation SOSCV India

#### 4.3.2 SOS Children's Village Djibouti

Luas tapak adalah 2.600 m<sup>2</sup> dengan GFA total 1,666 m<sup>2</sup> (1,400 m<sup>2</sup> bangunan tertutup, 266 m<sup>2</sup> *courtyard*). Terdapat 10 unit rumah dengan perbedaan ukuran sekitar 1-10 m<sup>2</sup>, rumah pimpinan, rumah bibi, rumah tamu, ruang utilitas, dan *courtyard*. Seluruh unit rumah memiliki program ruang yang sama namun disusun



Gambar 61, SOSCV Djibouti. Sumber: archdaily.com

Gambar 60, Siteplan SOSCV Djibouti. Sumber : archdaily.com

dengan cara yang berbeda, ditempatkan berdampingan dengan rumah lainnya untuk menciptakan gang-gang kecil dan *sun shading*.

1. Di Tadjourah tidak memiliki regulasi daerah khusus untuk bangunan. Sehingga agar bangunan SOSCV dapat berintegrasi baik dengan tapak, ketinggian maksimalnya dibuat dua lantai. Lantai dua merupakan kamar pimpinan, rumah bibi, dan rumah tamu.
1. Di dalam satu rumah terdapat 3 kamar anak, 1 kamar ibu, 2 kamar mandi, 1 dapur dan ruang makan serta 1 ruang keluarga yang memiliki akses langsung ke luar bangunan. Akses ke luar ini memiliki halamannya sendiri, sehingga tetap menjaga privasi masing-masing keluarga. Halaman untuk berkumpul bersama terpisah dengan halaman rumah masing-masing keluarga.



Gambar 62, Gang-gang kecil di SOSCV Djibouti



Gambar 63, Ruang keluarga, ruang makan, dan courtyard di SOSCV Djibouti

2. *Medina*, sebagai tipologi tradisional di iklim panas yang khas dengan jalan-jalan sempit merupakan solusi untuk ventilasi pasif dan efektif yang baik agar menjadikan iklim ekstrem ini layak huni. Ventilasi ini juga memberikan estetika yang baik dari eksterior bangunan. Unit-unit rumah di SOSCV Djibouti tertutup dari luar dengan pagar yang memiliki lubang-lubang yang sama dengan bentuk ventilasi, menyumbang elemen estetika juga bagi eksterior bangunan. Pagar ini juga berfungsi melindungi penghuni dari cuaca ekstrem dan memberikan privasi sekaligus ventilasi. Dari luar bangunan, warga sekitar SOSCV dapat menyaksikan *sequence of space* dari aktivitas sehari-hari anak-anak SOSCV di halaman dan dinding yang



Gambar 64, Pemandangan dari luar SOSCV Djibouti

memiliki bukaan-bukaan ventilasi. Faktor *pleasure* salutogenik dapat dirasakan secara internal maupun eksternal bangunan.

3. Disediakan jalan terbuka khusus pejalan kaki dan lapangan untuk bermain, bentuknya hampir seperti *internal playground*. Area bermain menciptakan kesenangan sendiri bagi anak-anak.
4. Terdapat *courtyard* dan koridor yang memungkinkan adanya aliran angin di antara setiap rumah untuk menciptakan area teduh. Ada prinsip kenyamanan yang diutamakan di setiap aktivitas penghuni SOSCV, baik tinggal di rumah maupun bermain di luar rumah.



Gambar 66, Playground SOSCV Djibouti



Gambar 65, Ruang-ruang terbuka di SOSCV Djibouti

5. Ruang dapur dan ruang keluarga di setiap rumah memiliki akses ke *courtyard* atau area terbuka, dibiarkan langsung terhubung tanpa adanya pembatas untuk menyediakan *internal playground* untuk penghuni di SOSCV tetap dapat melanjutkan cara hidup tradisional mereka (memasak menggunakan bara api kayu bakar, memelihara hewan, tidur tanpa atap, dan sebagainya). Terdapat nilai kebudayaan yang masih dibawa dengan mewadahnya melalui *courtyard* ini. Secara salutogenik, faktor desain untuk hewan peliharaan dan kebudayaan tampil nyata di elemen *courtyard* SOSCV Djibouti.
6. Setiap *courtyard* ini juga ditanam pohon untuk mengajak keluarga memelihara alam dan memanfaatkannya. Namun karena iklim ekstrem, ruang terbuka tidak dapat ditanami rumput. Memang tidak banyak area hijau yang dapat ditemukan dalam kawasan SOSCV, namun areanya sudah dimaksimalkan. Tidak terdapat juga elemen alam lain seperti permainan air atau semak perdu.
7. Konstruksi menggunakan material yang tersedia di sekitarnya dan mengikuti elemen-elemen arsitektur lokal. Dengan anggaran terbatas dan memaksimalkan efektivitas melalui kesederhanaan, struktur yang digunakan yakni beton bertulang dan *on-site produced blocks*.
8. Terdapat nilai-nilai Islami yang dituangkan pada *patio*, *arches*, dan kisi-kisi bangunan.
9. Terdapat cerobong ventilasi untuk mengalirkan udara panas keluar dari dalam rumah dan memasukkan udara segar. Cerobong ini dapat dilihat dari bagian luar bangunan SOSCV sebagai elemen karakter SOSCV Djibouti. Secara sirkulasi, karena konfigurasi antarrumah yang berbeda-beda, jalur masuk atau *entrance* juga tidak memiliki aksis dan simetri khusus, maka tercipta adanya sirkulasi yang juga tidak tertata jelas. Dari diagram sirkulasi, rumah nomor 5 dan nomor 10 memiliki jalur utama yang tersembunyi. Hal ini merupakan salah satu konsep desain dalam membentuk gang-gang yang membuat kawasan ini terasa tidak terisolasi.



Gambar 69, Analisis sirkulasi ke rumah-rumah keluarga di SOSCV Djibouti

10. Warna yang digunakan di seluruh bangunan dominan netral dari material yang digunakan yakni warna pasir. Untuk membantu menciptakan identitas tiap rumah dan membantu *way-finding* pintu warna berbeda-beda dengan warna pastel. Selain pintu, warna-warna divariasikan pada perabotan di interior untuk tetap menjaga warna dominan bangunan.



Gambar 68, Penggunaan warna perabotan di dalam rumah SOSCV Djibouti

Gambar 67, Penggunaan warna pintu yang berbeda-beda di SOSCV Djibouti

11. Utilitas juga lengkap tersedia yakni septic tank dan genset, kemudian juga ada tersedia panel surya.



Gambar 70, Ketersediaan panel surya di SOSCV Djibouti

Dari hasil observasi melalui data dan foto dari sang arsitek, disimpulkan keterkaitan perancangan SOSCV Djibouti dengan tiga elemen *Sense of Coherence* dalam 22 faktor desain:

	<i>Unknown</i>	<i>No consideration</i>	<i>Some consideration</i>	<i>Much consideration</i>
<b>Comprehensibility</b>				
<i>Way-finding</i>			✓	
<i>Color</i>				✓
<i>Nature</i>			✓	
<i>Perception</i>			✓	
<i>Landmark</i>				✓
<i>Pleasure</i>				✓
<b>Manageability</b>				
<i>Aesthetic element</i>				✓
<i>Natural light</i>				✓
<i>Green environment</i>			✓	
<i>Restoration</i>				✓
<i>Interior design</i>				✓
<i>Stimuli</i>			✓	

<i>Ergonomic design</i>				✓
<b><i>Meaningfulness</i></b>				
<i>Positive distraction</i>			✓	
<i>Music</i>	✓			
<i>Art</i>	✓			
<i>Culture</i>				✓
<i>Pet</i>				✓
<i>Gym/recreation</i>				✓
<i>Social support</i>				✓
<i>Comfort</i>				✓
<i>Views</i>			✓	

Tabel 38, Faktor desain salutogenik SOSCV Djibouti

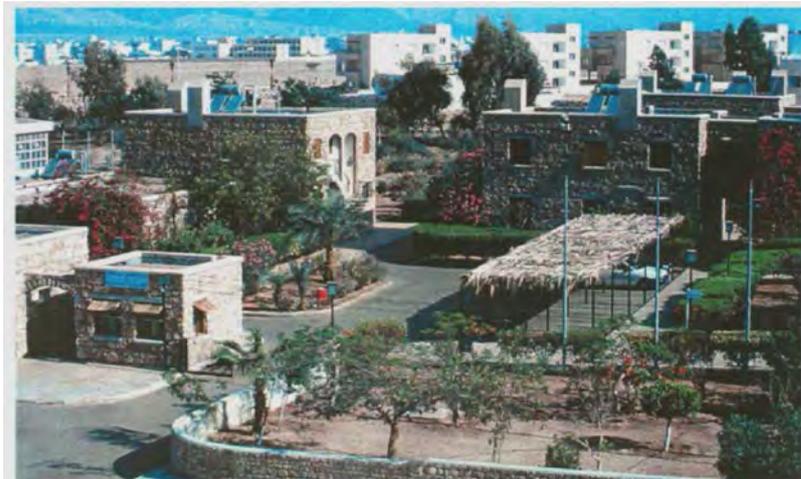
SOSCV Djibouti mengutamakan 13 faktor salutogenik secara matang. Secara general, SOSCV Djibouti sudah banyak mengikuti prinsip desain salutogenik. Memiliki kesamaan dengan SOSCV India, terdapat dua elemen yang tidak diketahui, yakni faktor *music* dan *art*. Tingkat *SOC*-nya adalah: *Manageability* (3,71), *Comprehensibility* (3,5), dan *Meaningfulness* (3,1). Kemudian berikut analisis melalui *vital signs salutogenic*:

<i>Vital Sign</i>	Pertanyaan Evaluasi
<i>Variety</i>	SOSCV Djibouti memiliki luas area terbatas, namun konfigurasi dari rumah-rumah keluarga dan konsep desain medina membuat banyak variasi visual yang menarik. Massa yang beragam dan setiap sudut atau sisi bangunan memiliki geometri visual yang berbeda. Walaupun material dan warna keseluruhan bangunan seragam, namun variasi dilimpahkan ke warna-warna pintu dan pemandangan yang selalu berbeda. Gang-gang kecil ini tentu mendorong adanya rasa penasaran dan penemuan mengenai apa yang selanjutnya ditemui. Secara restoratif, mungkin SOSCV Djibouti belum memenuhi desain yang mampu memberi distraksi positif karena keterbatasan koneksi dengan alam dan

	keterbatasan luas. Selain variasi eksterior, pada interior digunakan warna-warna perabotan yang juga bervariasi.
<i>Vitality</i>	Keberadaan <i>courtyard</i> privat untuk setiap rumah keluarga mawadahi terjadinya aktivitas sosialisasi dengan maksimal. Anak-anak dapat menghabiskan waktunya di ruang keluarga yang tergabung dengan <i>courtyard</i> . Selain itu anak-anak dapat bersosialisasi dengan anak dari rumah lain atau tetangganya di <i>playground</i> yang disediakan. Sirkulasi yang berbeda dan tidak memiliki aksis khusus, serta beberapa akses masuk rumah yang cukup jauh mendorong adanya aktivitas fisik dan melewati rumah-rumah lain untuk dapat bertegur sapa. Desain mampu meneruskan energi positifnya karena rasa aman dan nyaman yang terbentuk, pemeliharaan yang membuat kawasan tetap bersih, serta kekeluargaan yang terbentuk antarrumah.
<i>Nature</i>	Koneksi dengan alam mungkin tidak tampak secara nyata, karena iklim gersangnya tidak memungkinkan adanya rerumputan maupun banyak tumbuh pepohonan. Namun <i>courtyard</i> yang dibentuk mampu menciptakan satu area dimana penghuni dapat merasakan alam dalam bentuk angin, cahaya matahari, dan langit. Keterbatasan iklim tidak menutup kemungkinan adanya koneksi dengan alam, karena alam tetap menyediakan sumberdayanya tidak terbatas dengan iklim. SOSCV Djibouti mampu memberikan salah satu cara atau peluang mengatasi iklim gersang dan tetap memikirkan keterhubungan dengan alam.
<i>Authenticity</i>	SOSCV Djibouti dibentuk berdasarkan konteksnya yakni arsitektur vernakular yang fungsinya melindungi manusia dari panas matahari dan badai pasir. Kedua prinsip ini digunakan dalam membentuk massa dan pemilihan material bangunan. Pada <i>courtyard</i> , sang arsitek mawadahi perilaku masyarakat lokal Djibouti yang hidupnya nomaden. Di <i>courtyard</i> anak-anak dapat memelihara hewan, memasak dengan kayu bakar, bahkan tidur beratapkan langit. Tentu nilai lokal terasa nyata, dan mampu menyampaikan dengan jelas karakter budaya yang dibawa. Ada nilai kesederhanaan dan keterkaitan kuat dengan alam yang terbentuk dan mengakar kuat dalam komunitasnya.
<i>Legacy</i>	SOSCV Djibouti memiliki ventilasi untuk mengalirkan angin di setiap ruangnya, yang dilengkapi penutup kaca untukantisipasi jika terjadi badai pasir. Penggunaan cahaya matahari juga dimaksimalkan, apalagi dengan adanya kesatuan ruang keluarga, ruang makan, dan <i>courtyard</i> . SOSCV Djibouti telah memenuhi poin-poin penting salutogenik dalam meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan penghuni bangunannya, baik secara nilai budaya maupun alam.

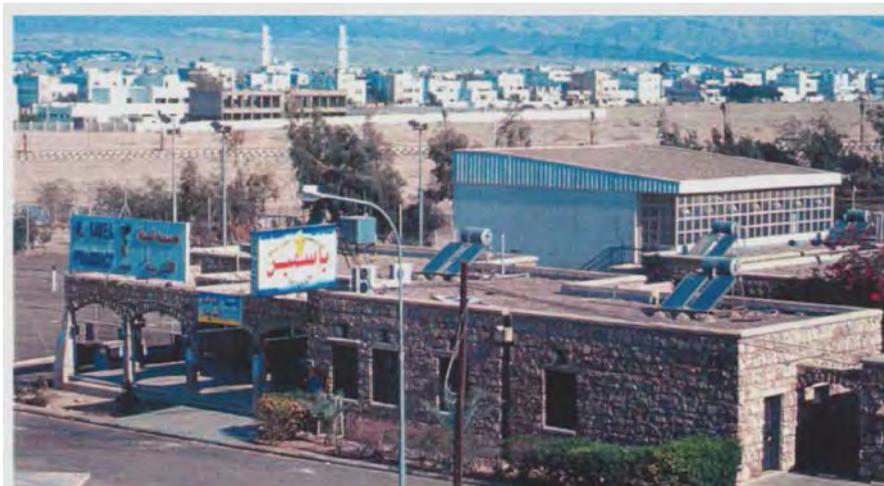
Tabel 39, Vital signs observation SOSCV Djibouti

### 4.3.3 SOS Children's Village Aqaba



Gambar 71, SOSCV Aqaba (bird eye view)

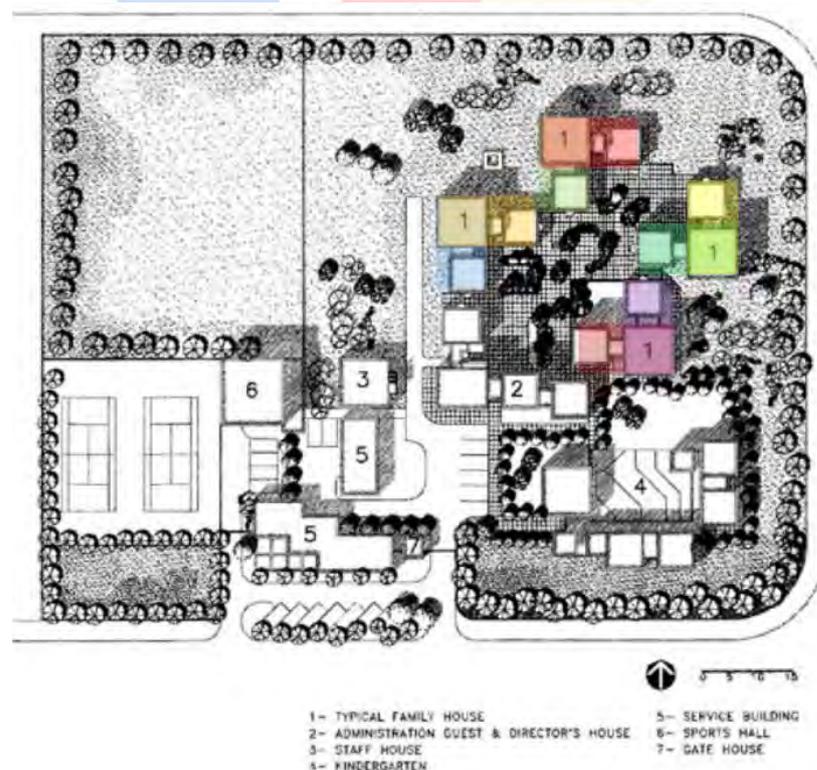
1. Aqaba menghadap ke Laut Merah, merupakan area dingin yang gersang. Walaupun suhu bisa sangat rendah ( $7^{\circ}\text{C}$ ), tetapi hujan sangat jarang. Pencahayaan alami tidak sepenuhnya dapat dimaksimalkan karena perlu adanya naungan dari pepohonan untuk meneduhkan rumah dan kenyamanan iklim. Masalah pencahayaan diperburuk oleh fakta bahwa ketika musim panas anak-anak tidak dapat membuka tirai jendela untuk menjaga keteduhan ruang kamar dan rumah mereka.
2. Terdapat pemukiman Al Alamiyyah (Doha) di seberang SOSCV, yakni kawasan perumahan kelas menengah bawah yang sebagian besar dihuni



Gambar 72, Pintu masuk SOSCV Aqaba

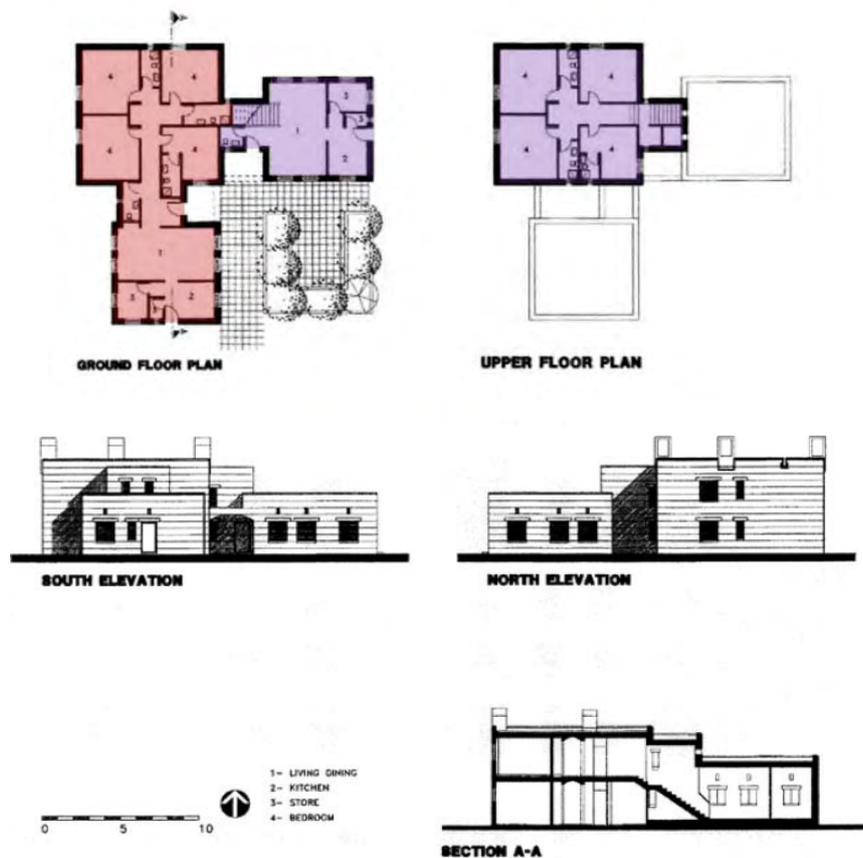
oleh pegawai pemerintah. Lokasi di sekitar tapak merupakan pemukiman dengan kepadatan rendah, sehingga lalu lintas juga lengang. Artinya SOSCV Aqaba aman dari suara bising, ada kenyamanan akustik yang tercipta.

3. SOSCV Aqaba memiliki delapan unit rumah keluarga, rumah karyawan, gedung administrasi, rumah tamu, dan rumah pimpinan, kemudian dihubungkan oleh satu ruang terbuka, taman, dan jalur pedestrian.
4. Tapak memiliki vegetasi yang cukup baik dan subur walaupun umumnya daerah tersebut kering. Kawasan juga dikelilingi taman dan memiliki tanaman-tanaman rambat di dinding-dinding untuk menyerap panas dan menambah area hijau di dalam area SOSCV Aqaba.
5. SOSCV Aqaba merepresentasikan interpretasi modern dari bangunan batu vernakular lokal. Material utama yang digunakan adalah *cladding* batu. Pondasinya merupakan *footing* beton bertulang, kolom, balok, dan slab juga beton bertulang. Lantai menggunakan ubin *terazzo* yang diproduksi lokal. Sedangkan material lantai *polished concrete* digunakan di ruang-ruang terbuka.



Gambar 73, Siteplan SOSCV Aqaba

6. Skala SOSCV maupun tiap rumahnya disesuaikan dengan skala kontekstual dan anak-anak yang tinggal. Sesuai konteks, maka hanya ada dua lantai maksimal. Penataan dua rumah yang kemudian dijadikan satu menghasilkan efisiensi penggunaan lahan dan tetap mempertahankan privasi tiap keluarga.
7. Terdapat delapan unit rumah masing-masing dengan tiga kamar tidur anak, satu kamar tidur ibu, dua kamar mandi, ruang tamu, ruang makan, dapur, dan toilet tamu. Masing-masing rumah memiliki 4 kamar tidur, 4 kamar mandi, ruang makan/ruang keluarga, dapur, dan gudang. Masing-masing rumah memiliki dua blok massa yang di-*lodge*, dengan penggabungan 2 rumah ke satu massa. Hal ini menyebabkan adanya perbedaan persepsi anak karena ada yang tinggal di lantai dasar dan ada yang tinggal di lantai dua. Selain itu, *view* dan kenyamanan termal yang didapat dan dirasakan juga berbeda.

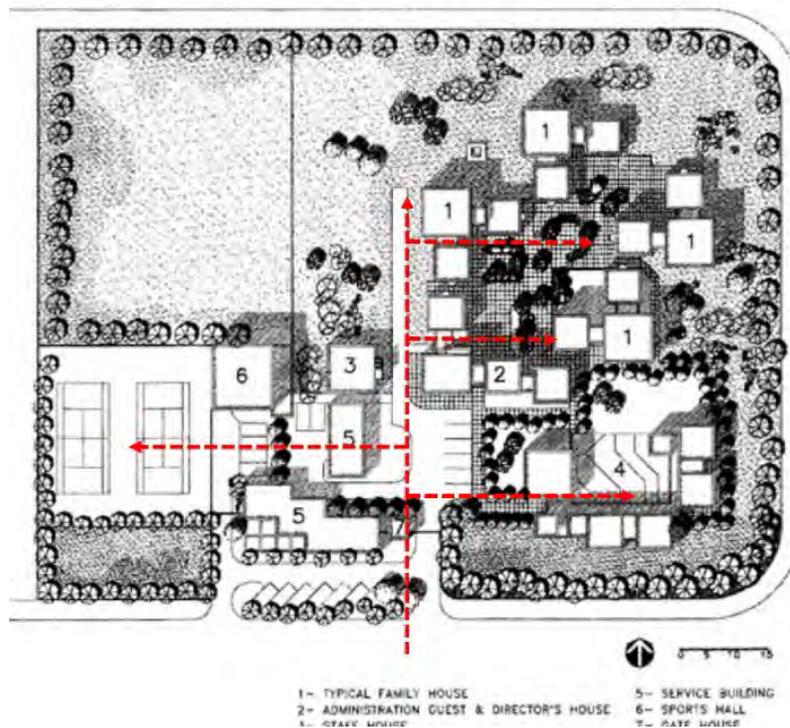


Gambar 74, Rumah keluarga SOSCV Aqaba



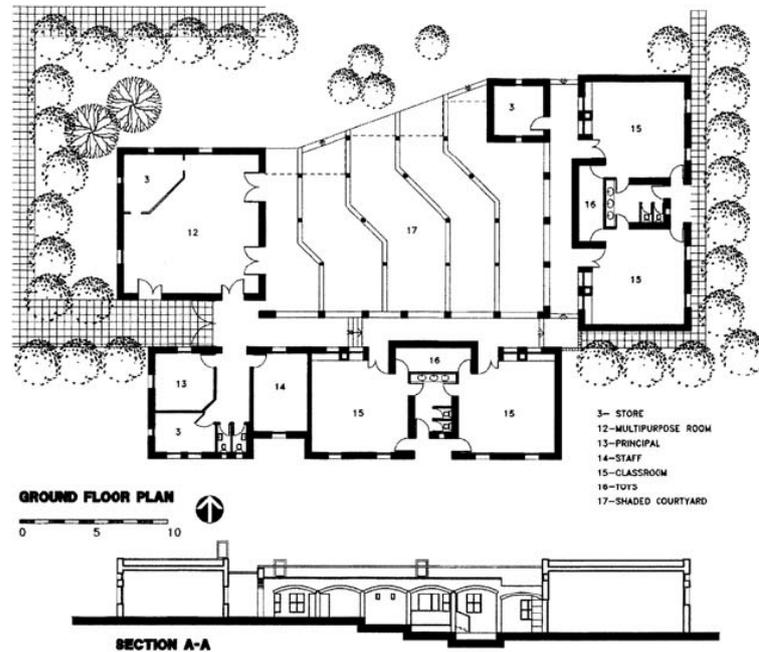
Gambar 75, Rumah keluarga SOSCV Aqaba

8. Sirkulasi di SOSCV Aqaba teratur dan jelas. Terdapat aksis jelas yang memisahkan area tinggal dan area servis. Karena bentuk bangunan yang sama dan ditata membentuk sebuah *courtyard* komunal, maka sirkulasinya juga lebih mudah untuk dipahami. Karena tinggi bangunan yang sama, kawasan SOSCV Aqaba tidak memiliki *landmark* khusus yang memudahkan dalam *way-finding*. Penataan massa rumah-rumah keluarga juga menutup adanya *view* ke luar yang memungkinkan.
9. SOSCV Aqaba memiliki area bermain luar, parkir, dan ruang terbuka untuk berkumpul. Namun halaman-halaman yang tersedia bersifat komunal, sehingga tidak memiliki halaman khusus privat di masing-masing rumah.



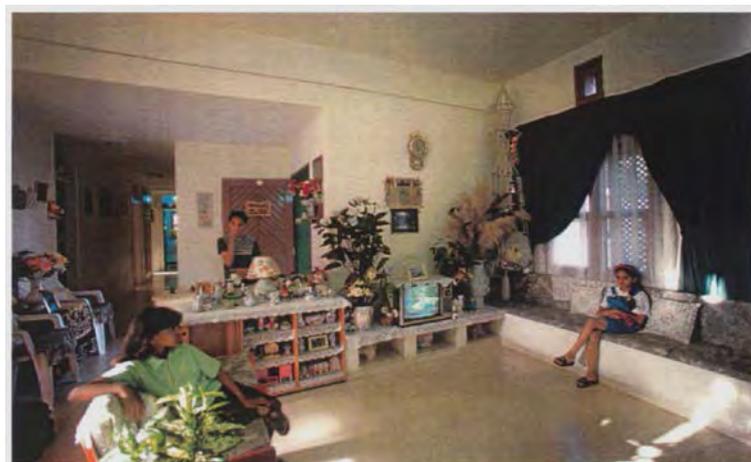
Gambar 76, Akses ke fasilitas di dalam SOSCV Aqaba

10. Pada desain TK, terdapat undak-undakan layaknya ampiteater di bagian tengah. TK SOS Aqaba berbentuk multimassing yang disatukan dengan area bermain di tengahnya.



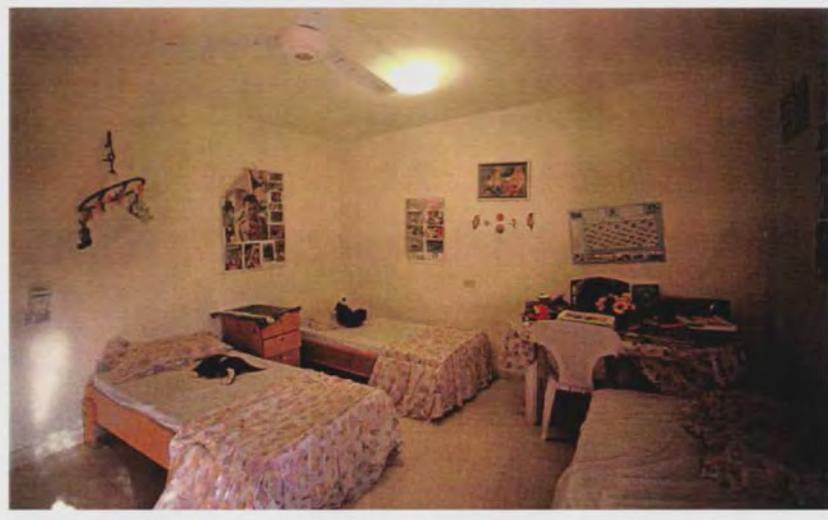
Gambar 77, TK SOS di SOSCV Aqaba

11. Setiap rumah memiliki interior yang terbuka dan fleksibel. Warna yang digunakan netral, yakni putih. Interiornya sendiri memiliki area kamar dan area komunal yang terpisah.



Gambar 78, Ruang keluarga di SOSCV Aqaba

12. Kamar tidur tampak agak gelap karena dibuat teduh. Karena kondisi yang memang sangat panas, seluruh kawasan SOSCV Aqaba dimaksimalkan memiliki peneduh agar walaupun beraktivitas di area terbuka, anak-anak tetap merasa nyaman dan aman, sehingga berakibat pada pencahayaan alami yang kurang di dalam ruang.



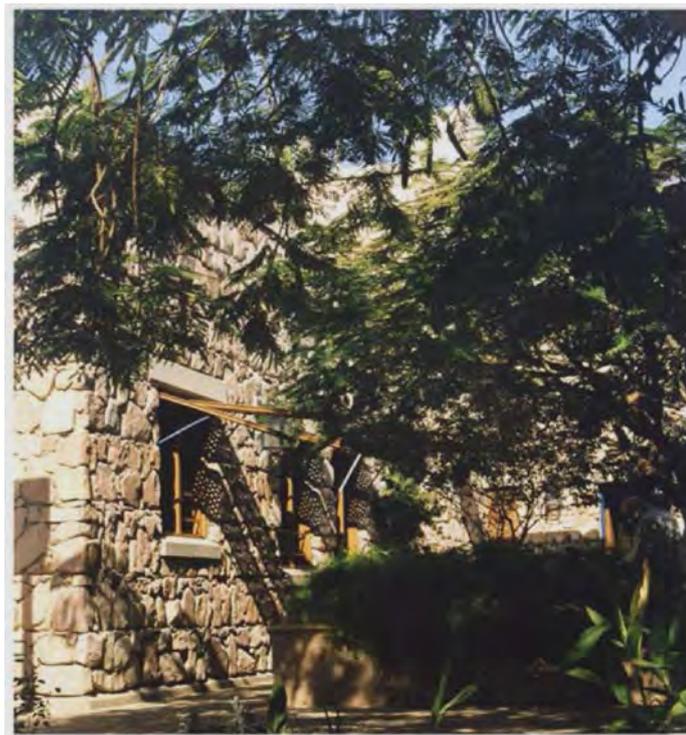
*Gambar 79, Kamar tidur anak SOSCV Aqaba*

13. Di kamar anak terdapat beberapa karya seni anak yang dipajang di dinding.
14. Penggunaan material batu merupakan salah satu nilai budaya yang diangkat. Karakteristik batu juga dapat membantu anak-anak mendekati diri pada alam sebagai salah satu elemen abiotik. Teksturnya juga dapat menstimulasi anak secara taktil dan visual.



*Gambar 80, Penanaman bunga berwarna-warni di SOSCV Aqaba*

15. SOSCV Aqaba terbukti tahan gempa setelah terjadi gempa bumi di November 1995 di Teluk Aqaba, namun SOSCV Aqaba tetap berdiri tegak dan hanya ada kerusakan kecil yang kemudian segera diperbaiki. Artinya ada esensi keamanan yang tinggi diutamakan di SOSCV Aqaba.
16. SOSCV Aqaba menerapkan faktor desain yang restoratif dengan menghubungkan lingkungan tinggal dengan elemen alam, mulai dari elemen yang biotik dan abiotik.



Gambar 81, Pemanfaatan pepohonan untuk peneduh di SOSCV Aqaba

Dari hasil studi presede SOSCV Aqaba, Jordan, serta data dari sang arsitek, disimpulkan keterkaitan perancangan SOSCV Jakarta dengan tiga elemen *Sense of Coherence* dalam 22 faktor desain:

	<i>Unknown</i>	<i>No consideration</i>	<i>Some consideration</i>	<i>Much consideration</i>
<b>Comprehensibility</b>				
<i>Way-finding</i>			✓	

<i>Color</i>		✓		
<i>Nature</i>				✓
<i>Perception</i>			✓	
<i>Landmark</i>		✓		
<i>Pleasure</i>			✓	
<b><i>Manageability</i></b>				
<i>Aesthetic element</i>			✓	
<i>Natural light</i>		✓		
<i>Green environment</i>				✓
<i>Restoration</i>				✓
<i>Interior design</i>			✓	
<i>Stimuli</i>			✓	
<i>Ergonomic design</i>				✓
<b><i>Meaningfulness</i></b>				
<i>Positive distraction</i>			✓	
<i>Music</i>	✓			
<i>Art</i>	✓			
<i>Culture</i>				✓
<i>Pet</i>	✓			
<i>Gym/recreation</i>				✓
<i>Social support</i>				✓
<i>Comfort</i>			✓	
<i>Views</i>			✓	

Tabel 40, Faktor desain salutogenik SOSCV Aqaba

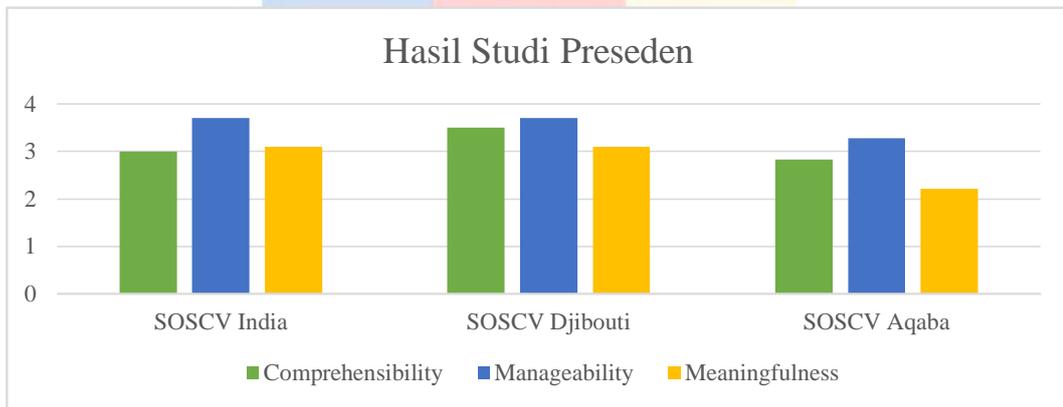
SOSCV Aqaba telah mempertimbangkan dengan matang 7 faktor desain salutogenik. Faktor *music*, *art*, dan *pet* belum diketahui pertimbangannya. Tingkat *SOC* yang didapat adalah: *Manageability* (3,28), *Comprehensibility* (2,83), dan *Meaningfulness* (2,22). Kemudian berikut analisis melalui *vital signs salutogenic*:

<i>Vital Sign</i>	Pertanyaan Evaluasi
<i>Variety</i>	SOSCV Aqaba memiliki cakupan variasi yang tidak banyak. Menggunakan material bangunan yang seragam, bentuk massa bangunan juga seragam, bahkan tidak terlihat berbeda dari <i>bird eye view</i> -nya. Namun variasi terbentuk dari bayangan-bayangan karena paparan cahaya matahari yang sangat terik dengan intensitas tinggi yang jatuh ke massa maupun elemen lainnya. Sehingga variasi yang terjadi tidak dapat dirasakan secara taktil, namun dapat dirasakan atmosfer dan visualnya, dan berubah seiring berjalannya jam sehari-hari. Variasi ini mendorong adanya rasa penasaran dan keinginan untuk menemukan tempat-tempat teduh lainnya untuk beraktivitas, yang mengundang rasa kreatif dari penghuni SOSCV Aqaba.
<i>Vitality</i>	Lokasi SOSCV Aqaba yang terletak di area pemukiman berkepadatan rendah tentu memperkecil interaksi penghuni SOSCV dengan komunitas luar. Namun di dalam kawasan SOSCV Aqaba sendiri telah dibentuk zona-zona sosialisasi yang bersifat privat dan publik. Seperti halaman rumah, area <i>playground</i> yang berundak-undak di TK SOS, dan lapangan olahraga. Fasilitas ini mendorong adanya aktivitas fisik dan sosial penghuni SOSCV.
<i>Nature</i>	Kelebihan dari SOSCV Aqaba adalah bagaimana alam diutamakan secara nyata dalam perancangannya. Walaupun iklim panas dan intensitas matahari yang besar, SOSCV Aqaba berhasil menciptakan area hijau dan area teduh yang luas. Alam terkoneksi dengan baik dan memberi manfaat yang nyata pada penghuni. Anak-anak dapat melakukan aktivitasnya di bawah teduhnya pohon. Anak-anak terlindung dari sinar matahari dengan bayangan yang terbentuk. Warna yang bervariasi karena ragam bunga yang ditanam, ekosistem hewan yang terbentuk, hingga pemandangan yang positif. Persepsi ruang tersebut menyediakan pengalaman yang dapat dinikmati sesuai berjalannya waktu dengan bertumbuhnya pepohonan tersebut.
<i>Authenticity</i>	Secara lokalitas, SOSCV Aqaba menduplikasi arsitektur vernakularnya yakni rumah batu menjadi massa bangunan namun dengan modifikasi sesuai fungsi dan menganut efisiensi rancangan. Karakter fisik SOSCV Aqaba lekat dengan historis

	peradaban kota Aqaba sendiri, yang kemudian merefleksikan penghuni yang tinggal di SOSCV.
<i>Legacy</i>	SOSCV Aqaba memiliki menara angin yang kemudian tidak digunakan lagi karena tidak efisien. Ada usaha yang dilakukan untuk menyuplai kualitas udara dan kenyamanan termal yang lebih baik dengan memanfaatkan sumberdaya alam. Nilai budaya secara arsitektural dan alam terwujud nyata.

Tabel 41, Vital signs observation SOSCV Aqaba

Melalui ketiga studi preseden ini, dapat disimpulkan bahwa elemen *Sense of Coherence* yang paling dipertimbangkan dalam desain adalah *Manageability*, dengan skor tertinggi dari masing-masing preseden.



#### 4.4 Hasil Temuan

Berikut hasil analisis temuan dari keseluruhan rangkaian penelitian berdasarkan tiga elemen kunci *Sense of Coherence* yang diterapkan di empat SOSCV yang telah dibahas sebelumnya.

##### 1. *Comprehensibility*

BANGUNAN						
	<i>Way-finding</i>	<i>Color</i>	<i>Nature</i>	<i>Perception</i>	<i>Landmark</i>	<i>Pleasure</i>
<b>SOSCV ID</b>	<p>Hirarki dalam bangunan ialah ruang keluarga/makan</p> <p>Aksis menggunakan teras</p> <p>Ruang keluarga/makan adalah area simpul</p> <p>Rumah memiliki rute fleksibel</p> <p>Adanya batas yang jelas (dinding, material lantai)</p> <p>Setiap pintu kamar terdapat nama anak-anak</p>	<p>Penggunaan material sama, warna interior dan eksterior sama</p> <p>Dinding eksterior berwarna coklat, memberikan kesan aman dan stabil</p> <p>Lantai berwarna putih, memberikan asosiasi bersih</p> <p>Plafon berwarna coklat, memberikan kesan yang berat</p> <p>Dinding perpustakaan berwarna biru, memberikan asosiasi yang nyaman</p> <p>Lantai perpustakaan berwarna coklat, menandakan kestabilan dan <i>warm</i></p> <p>Plafon perpustakaan berwarna putih, memberikan kesan kosong</p> <p>Pendopo berwarna merah, untuk menstimulasi dan memberikan asosiasi semangat dan aktif untuk anak-anak bermain</p>	<p>Pemanfaatan ventilasi alam, adanya aliran angin di dalam rumah</p> <p>Pemanfaatan cahaya matahari untuk penerangan siang hari</p> <p>Terdapat tanaman pot untuk dipelihara anak-anak di setiap rumah</p> <p>Penggunaan material alam secara maksimal yakni ekspos batu bata merah</p> <p>Setiap kamar memiliki <i>view</i> ke luar (melihat pepohonan, rumput, langit)</p> <p>Ekspos material bata dapat direspons secara taktil dan visual</p> <p>Teras sebagai ruang transisi</p> <p>Adanya variasi kontras terang gelap karena bayangan matahari</p> <p>Penggunaan lampu dengan warna cahaya yang <i>warm</i></p> <p>Ruang interior dan eksterior terkoneksi dengan teras dan halaman</p> <p>Penggunaan material lokal dominan: bata dan kayu</p> <p>Akses langsung terhadap rang terbuka untuk mendorong eksplorasi alam</p>	<p>Dengan penggunaan material yang sama dan terekspos, rumah memberikan kesan yang sederhana</p> <p>Atmosfer yang dibentuk rumah adalah rasa kekeluargaan dan aman</p> <p>Temperatur yang terbentuk: hangat</p> <p>Penggunaan material dan bentuk lokal mengaitkan dengan nilai budaya Indonesia</p> <p>Membuat kesan ingin tinggal lebih lama</p> <p>Banyaknya karya seni anak yang lekat dengan <i>personal experience</i> dipajang di dalam rumah membentuk '<i>sense of home</i>'</p> <p>Jarak seluruh kamar dengan ruang keluarga/kamar sama dan dekat, menambah tingkat kedekatan keluarga</p>	<p><i>Landmark</i> yang terbentuk dari bangunan adalah variasi penataan tanaman di teras sebagai identitas rumah.</p> <p>Teras berfungsi sebagai area simpul bangunan rumah</p>	<p>Adanya ruang kamar yang terpisah, 1 kamar berisi 1-3 orang, tercipta privasi namun juga ada persaudaraan</p> <p>Terdapat ruang keluarga/makan yang memperbolehkan setiap keluarga menghabiskan waktunya di area tersebut untuk <i>quality time</i></p> <p>Teras untuk beristirahat, <i>relaxing</i></p> <p>Ada tanaman yang dapat dipelihara, pepohonan yang menciptakan teduh</p> <p>Tersedia perpustakaan dan laboratorium komputer sebagai media belajar selain sekolah</p>

<p><b>SOSCV IN</b></p>	<p>Hirarki dalam bangunan ialah ruang keluarga/makan</p> <p>Aksis menggunakan teras</p> <p>Warna rumah berbeda-beda</p> <p>Rumah memiliki rute fleksibel</p> <p>Adanya batas yang jelas (dinding, material lantai)</p> <p><i>Highlight</i> hirarki ruang dengan cahaya matahari</p>	<p>Dinding interior rumah berwarna hijau kebiruan, memberi kesan dingin dan <i>secure</i></p> <p>Plafond rumah dan <i>community center</i> berwarna putih dengan rangka atap ekspos berwarna coklat, memberikan kesan <i>warm</i></p> <p>Lantai rumah berwarna coklat, memberi kesan stabil</p> <p>Dinding interior <i>community center</i> berwarna kuning, memberi kesan <i>war</i></p> <p>Lantai <i>community center</i> berwarna coklat, memberi kesan stabil</p>	<p>Pemanfaatan ventilasi alam, adanya aliran angin di dalam rumah</p> <p>Pemanfaatan cahaya matahari untuk penerangan siang hari</p> <p>Terdapat tanaman pot untuk dipelihara anak-anak di setiap rumah</p> <p>Penggunaan material alam secara maksimal yakni batu</p> <p>Teras sebagai ruang transisi</p> <p>Penggunaan lampu dengan warna cahaya yang <i>warm</i></p> <p>Ruang interior dan eksterior terkoneksi dengan teras dan halaman</p> <p>Penggunaan material lokal dominan: batu, kayu</p> <p>Akses langsung terhadap rang terbuka untuk mendorong eksplorasi alam</p>	<p>Atmosfer yang dibentuk rumah dengan pencahayaan alami yang kuat adalah tenang dan <i>warm</i></p> <p>Temperatur yang terbentuk: hangat</p> <p>Ada undangan menuju ke ruang keluarga karena di-<i>highlight</i> oleh cahaya matahari</p>	<p><i>Landmark</i> yang terbentuk dari bangunan adalah variasi penataan tanaman di teras sebagai identitas rumah.</p> <p>Teras berfungsi sebagai area simpul bangunan rumah</p>	<p>Adanya ruang kamar yang terpisah, 1 kamar berisi 1-3 orang, tercipta privasi namun juga ada persaudaraan</p> <p>Terdapat ruang keluarga/makan yang memperbolehkan setiap keluarga menghabiskan waktunya di area tersebut untuk <i>quality time</i></p> <p>Teras untuk beristirahat, <i>relaxing</i></p> <p>Ada tanaman yang dapat dipelihara, pepohonan yang menciptakan teduh</p> <p>Tersedia <i>community center</i> sebagai media belajar selain sekolah</p>
<p><b>SOSCV DJ</b></p>	<p>Identitas rumah ada pada warna pintu yang berbeda</p> <p>Memiliki <i>view</i> ke <i>courtyard</i> dari r. keluarga &amp; r. makan</p> <p>Terdapat pengelompokkan sifat ruang dalam rumah (area kamar dan area komunal terpisah)</p> <p>Penataan interior tidak memblok <i>flow</i></p> <p><i>Courtyard</i> adalah area simpul</p> <p>Adanya batas yang jelas (beda material lantai)</p> <p><i>Highlight</i> hirarki ruang dengan cahaya matahari</p>	<p><i>Courtyard</i> memiliki lantai berwarna abu, netral</p> <p>Ruang keluarga memiliki lantai berwarna coklat, terkesan stabil, <i>warm</i></p> <p>Ruang makan memiliki lantai berwarna putih, bersih</p> <p>Dinding dan plafon rumah berwarna putih tulang, memberi kesan netral, bersih</p> <p>Perabotan berwarna-warni</p>	<p>Penataan ruang mengakibatkan perasaan '<i>openness</i>'</p> <p>Adanya keanekaragaman kualitas spasial ruang</p> <p>Pemanfaatan ventilasi alam, adanya aliran angin di dalam rumah</p> <p>Pemanfaatan cahaya matahari untuk penerangan siang hari</p> <p>Penggunaan material alam secara maksimal yakni ekspos blok batu pasir</p> <p><i>View</i> disediakan di r. keluarga dan r. makan ke <i>courtyard</i>, langit</p>	<p>Dengan penggunaan material blok batu yang sama, rumah memberikan kesan yang sederhana</p> <p>Atmosfer yang dibentuk rumah adalah tenang, bersih, nyaman</p> <p>Temperatur yang terbentuk: hangat</p> <p>Penggunaan material dan bentuk lokal mengaitkan dengan nilai budaya Djibouti</p> <p>Membuat kesan ingin tinggal lebih lama</p> <p>Ada keseimbangan antara eksterior dan interior lealui batas yang tidak terlihat secara fisik</p>	<p><i>Landmark</i> yang terbentuk dari bangunan adalah warna pintu masuk sebagai identitas rumah</p> <p><i>Courtyard</i> berfungsi sebagai area simpul rumah</p>	<p>Adanya ruang kamar yang terpisah, 1 kamar berisi 1-3 orang, tercipta privasi namun juga ada persaudaraan</p> <p>Terdapat ruang keluarga/makan yang memperbolehkan setiap keluarga menghabiskan waktunya di area tersebut untuk <i>quality time</i></p> <p><i>Courtyard</i> untuk beristirahat, <i>relaxing</i></p> <p>Ada tanaman yang dapat dipelihara, ada area untuk memelihara hewan</p>

			<p>Ekspos material blok batu dapat direspons secara taktil dan visual</p> <p><i>Courtyard</i> sebagai ruang transisi</p> <p>Adanya variasi kontras terang gelap karena bayangan matahari</p> <p>Penggunaan lampu dengan warna cahaya yang <i>warm</i></p> <p>Ruang interior dan eksterior terkoneksi dengan <i>courtyard</i></p> <p>Penggunaan material lokal dominan: blok batu pasir</p> <p>Akses langsung terhadap ruang terbuka untuk mendorong eksplorasi alam</p>	<p>Cahaya jatuh ke dalam ruang melalui ventilasi yang kecil</p>		
<b>SOSCV JOR</b>	<p>Terdapat pengelompokan sifat ruang dalam rumah (area kamar dan area komunal terpisah)</p> <p>Program ruang tersusun dan memiliki <i>sequence</i></p> <p>Ruang keluarga adalah area simpul</p> <p>Adanya batas yang jelas melalui transformasi massa <i>lodge</i></p>	<p>Dinding, plafon, dan lantai rumah berwarna putih, memberi efek <i>disconcerting</i></p> <p>Lantai <i>playground</i> TK SOS berwarna abu-abu, netral</p> <p>Terdapat tralis kayu di atas <i>playground</i> TK SOS, <i>warm</i></p>	<p>Pemanfaatan ventilasi alam, adanya aliran angin di dalam rumah</p> <p>Penggunaan material alam secara maksimal yakni ekspos batu</p> <p>Setiap kamar memiliki <i>view</i> ke luar (melihat pepohonan, langit)</p> <p>Ekspos material batu dapat direspons secara taktil dan visual</p> <p>Penggunaan bentuk-bentuk lengkungan (<i>arches</i>)</p> <p>Halaman komunal sebagai ruang transisi</p> <p>Adanya variasi kontras terang gelap karena bayangan matahari</p> <p>Penggunaan lampu dengan warna cahaya yang <i>warm</i></p> <p>Ruang interior dan eksterior terkoneksi dengan halaman komunal</p>	<p>Dengan penggunaan material yang sama dan terekspos, rumah memberikan kesan yang sederhana</p> <p>Atmosfer yang dibentuk rumah adalah rasa aman namun ada kebosanan karena penggunaan warna yang tidak bervariasi</p> <p>Temperatur yang terbentuk: hangat</p> <p>Penggunaan material dan bentuk lokal mengaitkan dengan nilai budaya Jordan</p> <p>Banyaknya karya seni anak yang lekat dengan <i>personal experience</i> dipajang di dalam rumah membentuk '<i>sense of home</i>'</p> <p>Jarak seluruh kamar dengan ruang keluarga/kamar sama dan dekat, menambah tingkat kedekatan keluarga</p>	<p><i>Landmark</i> yang terbentuk dari bangunan rumah adalah bentuk massa</p> <p>Ruang keluarga berfungsi sebagai area simpul rumah</p>	<p>Adanya ruang kamar yang terpisah, 1 kamar berisi 1-3 orang, tercipta privasi namun juga ada persaudaraan</p> <p>Terdapat ruang keluarga/makan yang memperbolehkan setiap keluarga menghabiskan waktunya di area tersebut untuk <i>quality time</i></p> <p>Halaman komunal untuk beristirahat, <i>relaxing</i></p> <p>Ada pepohonan yang menciptakan teduh untuk beraktivitas di luar rumah</p>

			Penggunaan material lokal dominan: batu pasir Akses langsung terhadap ruang terbuka untuk mendorong eksplorasi alam			
<b>KAWASAN</b>						
	<i>Way-finding</i>	<i>Color</i>	<i>Nature</i>	<i>Perception</i>	<i>Landmark</i>	<i>Pleasure</i>
<b>SOSCV ID</b>	<p><i>View</i> luas, menunjukkan apa yang ada di rute selanjutnya</p> <p>Terdapat pengelompokan rumah dengan klaster</p> <p>Memiliki aksis kawasan yakni bangunan administrasi dan lapangan</p> <p>Pola organisasi kawasan terpusat dengan lapangan di tengah sebagai <i>sight line</i></p> <p>Program bangunan terstruktur dan memiliki <i>sequence</i></p> <p>Fungsi publik dan privat terbagi dengan jelas melalui letak dan aksesnya (rumah di bagian belakang, bangunan lain di bagian depan)</p> <p><i>Flow</i> sirkulasinya tidak diblok bangunan atau area tertentu</p> <p>Sirkulasi kendaraan dan manusia terpisah jelas</p> <p>Memiliki rute fleksibel atau jalan potong ke <i>entrance</i></p> <p>Terdapat <i>signage</i> di lokasi strategis (<i>entrance</i>)</p>	<p>Dinding eksterior bangunan dominan berwarna coklat, memberikan kesan aman dan stabil</p> <p>Dinding eksterior perpustakaan berwarna biru, memberikan asosiasi yang nyaman</p> <p>Lingkungan didominasi pepohonan, rumput, dan tanah yang tidak dipaving, memberikan kesan stabil dan menyegarkan, <i>relaxing</i>, dan lembut</p>	<p>Terdapat banyak pepohonan dan semak untuk meningkatkan kenyamanan</p> <p>Penggunaan material alam (tanah) secara maksimal, meminimalisir <i>paving</i> atau beton.</p> <p>Ketersediaan pemandangan alam internal maupun eksternal, adanya ekspos langit yang luas</p> <p>Adanya suatu ekosistem dalam kawasan</p> <p>Mengekspos pertumbuhan elemen biotik alam (rumput yang menghijau, menguning, dsb.)</p> <p>Adanya aksis yang membentuk <i>focal point</i> di lansekap kawasan</p> <p>Tingkat kompleksitas lansekapnya rendah</p> <p>Memiliki area terbuka yang asri, pemandangan terhadap langit dan horison</p> <p>Menyediakan area teduh (teras)</p>	<p>Dengan material tanah, kesan yang terbentuk adalah kesederhanaan dan kesatuan dengan alam</p> <p>Terdapat banyak suara burung, gesekan dedaunan, dan jauh dari suara kendaraan bermotor</p> <p>Temperatur yang terbentuk sejuk, banyak angin dengan intensitas yang bervariasi</p> <p>Kesatuan persepsi antara bangunan dan lingkungannya membangun atmosfer alam yang kuat</p> <p>Transisi interior dan eksterior yang dipisahkan dengan area terbuka mampu membentuk privasi</p> <p>Rumah yang jauh dari <i>entrance</i> membentuk kesan adanya jarak yang harus dihormati antara pengunjung dan penghuni</p>	<p><i>Landmark</i> yang terbentuk dalam kawasan adalah lapangan luas yang berada di tengah kawasan</p> <p>Lapangan berfungsi sebagai area simpul</p>	<p>Selain teras, terdapat halaman komunal di tengah setiap klaster</p> <p>Banyak tersedia area terbuka yang dibebaskan untuk anak beraktivitas sesuai keinginan dan kreativitasnya</p> <p>Tersedia lapangan besar untuk bermain, berolahraga, atau sekedar berkumpul</p> <p>Tersedia <i>playground</i> dengan beberapa alat permainan serta <i>sandpit</i></p> <p>Tersedia pendopo untuk anak-anak sekadar duduk-duduk, kumpul, berkumpul, berbincang, beristirahat, menghabiskan waktu, dan bermain</p> <p>Ada kebun untuk bercocoktanam</p> <p>Terdapat aula multifungsi untuk berlatih tari dan musik</p>
<b>SOSCV IN</b>	<p><i>View</i> luas dan menunjukkan apa yang ada di rute selanjutnya</p>	<p><i>Gate</i> masuk berwarna coklat, memberi kesan <i>warm &amp; secure</i></p>	<p>Terdapat kebun khusus untuk bercocok tanam</p>	<p>Dengan material tanah, kesan yang terbentuk adalah</p>	<p><i>Landmark</i> yang terbentuk dalam kawasan adalah aula multifungsi (secara skala</p>	<p>Banyak tersedia area terbuka yang dibebaskan untuk anak beraktivitas</p>

	<p>Adanya harmonisasi visual karena topografi</p> <p>Pengelompokkan zona privat dan publik yang jelas (melalui letak dan kepadatan pohon)</p> <p><i>Landmark</i> adalah aula multifungsi dengan skala yang lebih besar dan berada di tengah kawasan</p> <p>Fungsi publik, privat, dan <i>anchor</i> terdefinisi jelas melalui aksesnya</p> <p>Sirkulasi kendaraan dan manusia terpisah</p> <p><i>Flow</i> sirkulasi sangat <i>enjoyable</i></p> <p>Area simpul adalah lapangan di tengah kawasan</p> <p>Rute fleksibel</p> <p>Terdapat <i>signage</i> di <i>entrance</i> (dekat kantor)</p>	<p>Dinding eksterior bangunan berwarna putih, netral, kosong</p> <p>Dinding eksterior rumah bertekstur batu, berwarna abu-abu, netral, membosankan</p> <p>Lingkungan didominasi pepohonan, rumput, dan tanah yang tidak dipaving, memberikan kesan stabil dan menyegarkan, <i>relaxing</i>, dan lembut</p>	<p>Tanah tidak di-<i>paving</i>, dipertahankan keasliannya</p> <p>Ketersediaan pemandangan alam internal maupun eksternal, adanya ekspos langit yang luas</p> <p>Respons terhadap topografi tapak yang dilestarikan</p> <p>Adanya suatu ekosistem dalam kawasan</p> <p>Mengekspos pertumbuhan elemen biotik alam (rumput yang menghijau, menguning, dsb.)</p> <p>Adanya aksis yang membentuk <i>focal point</i> di lansekap kawasan</p> <p>Tingkat kompleksitas lansekapnya rendah</p> <p>Terdapat batas-batas area tertentu yang ditandai dengan kepadatan pohon</p> <p>Adanya variasi kontras (tinggi rendah bangunan) karena elevasi kontur</p> <p>Memiliki area terbuka yang asri, pemandangan terhadap langit dan horison</p>	<p>kesederhanaan dan kesatuan dengan alam</p> <p>Kesatuan persepsi antara bangunan dan lingkungannya membangun atmosfer alam yang kuat</p> <p>Transisi interior dan eksterior yang dipisahkan dengan area terbuka mampu membentuk privasi</p> <p>Rumah yang jauh dari <i>entrance</i> membentuk kesan adanya jarak yang harus dihormati antara pengunjung dan penghuni</p>	<p>vertikal) dan lapangan (secara skala horizontal)</p> <p>Aula multifungsi dan lapangan berfungsi sebagai area simpul</p>	<p>sesuai keinginan dan kreativitasnya, seperti ada latihan karate</p> <p>Tersedia lapangan besar untuk bermain, berolahraga, atau sekedar berkumpul</p> <p>Tersedia <i>playground</i> dengan beberapa alat permainan</p> <p>Ada kebun untuk bercocoktanam</p> <p>Terdapat aula multifungsi untuk berlatih tari dan musik</p> <p>Tersedia <i>SOS Youth Center</i> untuk anak laki-laki mengembangkan bakat dan potensinya</p>
<b>SOSCV DJ</b>	<p>Ada harmonisasi visual dengan keseragaman geometri dalam kawasan</p> <p><i>View ke courtyard</i> menimbulkan rasa penasaran dan eksplorasi</p> <p>Adanya pengelompokkan area privat dan publik</p> <p>Terdapat koneksi visual melalui gang-gang kecil</p> <p>Fungsi privat memiliki akses yang lebih jauh</p>	<p>Dominasi warna secara eksterior adalah lantai <i>concrete</i> abu dan langit biru, memberi kesan netral, dan kesan <i>celestial, calm</i>, sejuk</p> <p>Dinding eksterior bangunan berwarna putih tulang, netral, kosong, bersih</p> <p>Memiliki warna pintu rumah yang berbeda-beda</p>	<p>Penggunaan dominan warna <i>earth tones</i></p> <p>Ventilasi dan <i>cross-ventilation</i> yang menghasilkan aliran angin di gang-gang kecil</p> <p>Keberadaan pohon yang dimaksimalkan</p> <p>Ketersediaan pemandangan secara eksternal, adanya ekspos langit yang luas</p> <p>Mengekspos pertumbuhan elemen biotik alam (pertumbuhan pohon)</p>	<p>Dengan material <i>concrete</i>, kesan yang terbentuk adalah kaku dan dingin</p> <p>Kesatuan persepsi antara bangunan dan lingkungannya membangun atmosfer medina yang kuat sesuai konsep perancangannya</p> <p>Transisi interior dan eksterior yang dipisahkan dengan area terbuka mampu membentuk privasi</p> <p>Rumah yang jauh dari <i>entrance</i> membentuk kesan</p>	<p><i>Landmark</i> yang terbentuk dalam kawasan adalah kesatuan massa rumah</p> <p>Lapangan berfungsi sebagai area simpul</p>	<p>Banyak tersedia area gang kecil namun tidak sempit yang dibebaskan untuk anak beraktivitas sesuai keinginan dan kreativitasnya</p> <p>Tersedia lapangan untuk bermain, berolahraga, atau sekedar berkumpul</p> <p>Tersedia <i>playground</i> dengan beberapa alat permainan serta <i>sandpit</i></p> <p>Tersedia tempat duduk untuk anak-anak</p>

	<p>Terdapat pemisahan sirkulasi kendaraan dan mausia</p> <p>Kawasan memiliki gang-gang kecil untuk <i>flow</i> yang fleksibel</p> <p>Terdapat area simpul (pertigaan gang)</p> <p>Diversitas warna pintu rumah sebagai identitas rumah</p>		<p>Tingkat kompleksitas lansekapnya rendah</p> <p>Adanya variasi kontras organisasi terbuka-tertutup yang nyata (bangunan rumah dan gang)</p> <p>Integrasi geografis dan ekologi tapak melalui bentuk dan material bangunan</p> <p>Mengangkat <i>spirit of place</i> konteks</p> <p>Desain aman dan universal</p> <p>Menyediakan area teduh (<i>courtyard</i>)</p>	<p>adanya jarak yang harus dihormati antara pengunjung dan penghuni</p>		<p>berkumpul dan berbincang</p>
<b>SOSCV JOR</b>	<p><i>Sight line</i> utama kawasan dari aksis <i>entrance</i></p> <p>Hirarki kawasan adalah klaster rumah</p> <p>Terdapat pengelompokan fungsi bangunan (area tinggal, sekolah, servis, dan hiburan)</p> <p>Program bangunan terstruktur</p> <p>Fungsi publik terdapat di area depan, fungsi privat di area belakang, terpisah dengan jelas melalui aksesnya</p> <p>Sirkulasi kendaraan dan manusia terpisah</p> <p>Terdapat rute fleksibel (jalan pintas)</p> <p>Adanya <i>highlight</i> bangunan dengan bantuan cahaya matahari yang membentuk bayang</p>	<p>Dominasi warna lingkungan adalah lantai paving abu-abu, netral, membosankan,</p> <p>Banyak pepohonan &amp; semak, <i>relaxing, calm, secure</i></p> <p>Dinding eksterior bangunan adalah batu yang berwarna abu-abu, netral, membosankan</p>	<p>Pemanfaatan variasi warna dengan variasi bunga dari tanaman yang tersedia</p> <p>Memiliki banyak pohon untuk meningkatkan kebutuhan kenyamanan</p> <p>Penggunaan tanaman rambat yang berfungsi sebagai <i>façade</i> bangunan dan meredam panas</p> <p>Ketersediaan pemandangan alam internal maupun eksternal, adanya ekspos langit yang luas</p> <p>Mengekspos pertumbuhan elemen biotik alam (mekarnya bunga, dsb.)</p> <p>Adanya aksis yang membentuk <i>focal point</i> di lansekap kawasan</p> <p>Tingkat kompleksitas lansekapnya rendah</p> <p>Terdapat batas-batas area tertentu yang ditandai dengan kepadatan pohon</p> <p>Adanya variasi kontras gelap-terang karena bayangan</p>	<p>Dengan material tanah, kesan yang terbentuk adalah kesederhanaan</p> <p>Material seragam yakni batu berwarna abu memberikan kesan kaku, kuat, tertutup</p> <p>Kesatuan persepsi antara bangunan dan lingkungannya membangun atmosfer alam yang kuat</p> <p>Rumah yang jauh dari <i>entrance</i> membentuk kesan adanya jarak yang harus dihormati antara pengunjung dan penghuni</p>	<p><i>Landmark</i> yang terbentuk dalam kawasan adalah bangunan administrasi</p> <p>Lapangan berfungsi sebagai area simpul</p>	<p>Terdapat halaman komunal untuk berkumpul dengan anak-anak dari rumah lain</p> <p>Banyak tersedia area terbuka yang dibebaskan untuk anak beraktivitas sesuai keinginan dan kreativitasnya</p> <p>Tersedia lapangan besar untuk bermain, berolahraga, atau sekedar berkumpul</p> <p>Tersedia <i>playground</i> di TK SOS dengan beberapa alat permainan dan variasi elevasi berbentuk amfiteater</p>

			Integrasi geografis dan ekologi tapak melalui bentuk dan material bangunan Menyediakan area teduh			
--	--	--	--	--	--	--

Tabel 42, Hasil temuan elemen Comprehensibility pada studi lapangan dan preseden

## 2. Manageability

BANGUNAN						
	<i>Aesthetic element</i>	<i>Natural light</i>	<i>Green environment</i>	<i>Restoration &amp; Interior Design</i>	<i>Stmuli</i>	<i>Ergonomic design</i>
SOSCV ID	<p>Kesatuan warna dan tekstur dari dinding bata, lantai berwarna putih, dan plafon berwarna coklat</p> <p>Sesuai dengan proporsi manusia dan konteks</p> <p>Adanya aksis yakni dari pintu masuk rumah (teras)</p>	<p>Digunakan pada seluruh ruang yang memungkinkan: kamar, ruang keluarga/makan, dapur, kantor, dan ruang kelas.</p>	<p>Terdapat vegetasi yang ditanam di pot untuk dipelihara anak-anak</p>	<p>Kompleksitas visual rendah</p> <p>Jauh dari suara kendaraan bermotor</p> <p>Menggunakan pencahayaan alami dan pencahayaan buatan sesuai kebutuhan</p> <p>Akses langsung ke sirkulasi utama kawasan</p> <p>Rumah memiliki kedekatan dengan rumah lain yang lokasinya di satu klaster</p> <p>Pola organisasi ruangnya terpusat dengan ruang keluarga/ruang makan sebagai pengikat</p> <p>Kemudahan informasi mengenai ruang yang ada</p> <p>Terdapat <i>signage</i> di bangunan administrasi untuk setiap kantor, dan di sekolah untuk setiap kelas</p> <p>Sirkulasi di TK SOS dibentuk oleh partisi</p> <p>Denah sederhana, kompleksitas rendah</p>	<p>Adanya tanaman pot yang dapat dipelihara menstimulasi anak untuk terkoneksi dengan alam</p> <p>Adanya teras rumah juga menstimulasi terjadinya hubungan erat antar anak di satu klaster</p>	<p>Ukuran elemen arsitektur dan perabotannya sesuai standar</p> <p>Ergonomi khusus anak-anak terlihat pada perabotan di TK SOS dan perpustakaan serta laboratorium komputer</p>

				<p>Adanya pemandangan eksterior yang baik dari setiap ruang</p> <p>Fungsi ruang dan perabotan yang jelas, tidak menimbulkan ambiguitas</p> <p>Terdapat <i>crowd</i> di ruang keluarga/ruang makan di setiap rumah juga sebagai hirarki spasial</p> <p>Terdapat batas teritorial rumah dan klaster</p> <p>Terdapat jarak-jarak fungsional antarruang, yakni jarak ruang servis dengan ruang makan, jarak perabotan dengan dinding kamar</p> <p>Penataan perabot yang sosiopetal (kursi berhadapan-hadapan)</p>		
SOSCV IN	<p>Sesuai dengan proporsi manusia dan konteks</p> <p>Adanya keseimbangan ukuran antarelemen bangunan (atap, kolom, jendela, tangga, pintu)</p> <p>Adanya aksis yakni dari pintu masuk rumah (teras)</p>	<p>Digunakan pada seluruh ruang yang memungkinkan: kamar, ruang keluarga/makan, dapur, kantor, dan <i>community center</i>.</p>	<p>Terdapat vegetasi yang ditanam di pot untuk dipelihara anak-anak</p>	<p>Kompleksitas visual rendah</p> <p>Jauh dari suara kendaraan bermotor</p> <p>Akses dari ruang keluarga ke ruang makan menimbulkan rasa penasaran</p> <p>Menggunakan pencahayaan alami dan pencahayaan buatan sesuai kebutuhan</p> <p>Ada variasi warna antara dinding, lantai, dan <i>ceiling</i></p> <p>Akses langsung ke sirkulasi utama kawasan</p> <p>Susunan elemen pembentuk jalan ke rumah memiliki material yang berbeda</p>	<p>Adanya tanaman pot yang dapat dipelihara menstimulasi anak untuk terkoneksi dengan alam</p> <p>Adanya teras rumah juga menstimulasi terjadinya hubungan erat antarkeluarga</p> <p>Adanya kebun khusus untuk kegiatan bercocok tanam, mendorong anak untuk mempedulikan lingkungan</p>	<p>Ukuran elemen arsitektur dan perabotannya sesuai standar</p> <p>Ergonomi khusus anak-anak terlihat pada perabotan di <i>community center</i> dan <i>playground</i></p>

				<p>Terdapat <i>signage</i> di bangunan administrasi untuk setiap kantor</p> <p>Fungsi ruang dan perabotan yang jelas, tidak menimbulkan ambiguitas</p> <p>Terdapat <i>crowd</i> di ruang keluarga/ruang makan di setiap rumah juga sebagai hirarki spasial</p> <p>Terdapat jarak-jarak fungsional antarruang, yakni jarak ruang servis dengan ruang makan, jarak perabotan dengan dinding kamar</p> <p>Penataan perabot yang sosiopetal (kursi berhadapan di <i>community center</i>)</p>		
SOSCV DJ	<p>Kesatuan warna dan tekstur dari dinding batu, lantai, dan plafond yang berwarna netral putih serta <i>courtyard</i> abu-abu</p> <p>Terdapat rasa kesatuan kawasan dengan adanya massa solid dan <i>courtyard</i> void</p> <p>Sesuai dengan proporsi manusia dan konteks</p> <p>Terdapat keseimbangan visual kontras terang-gelap</p> <p>Terdapat keseimbangan ukuran antara luas dan ketinggian bangunan</p>	<p>Dimaksimalkan dengan beberapa jendela di bagian atas dinding</p> <p><i>Courtyard</i> menyediakan penerangan alami juga ke ruang keluarga dan ruang makan</p>	<p>Tidak memiliki pertimbangan khusus</p>	<p>Kompleksitas visual rendah</p> <p>Kebaruan dalam konsep penataan massa rumah yang berbeda-beda</p> <p>Menggunakan pencahayaan alami dan pencahayaan buatan sesuai kebutuhan</p> <p>Keseragaman warna netral</p> <p>Rumah memiliki kedekatan dengan rumah lain yang lokasinya di satu klaster</p> <p>Pola organisasi ruangnya linear</p> <p>Kemudahan prediksi ruang (sifat dan letak ruang jelas)</p> <p>Denah sederhana, kompleksitas rendah</p> <p>Fungsi ruang dan perabotan yang jelas, tidak menimbulkan ambiguitas</p>	<p>Ketersediaan <i>courtyard</i> yang menstimulasi sosialisasi antar anggota keluarga</p>	<p>Ukuran elemen arsitektur dan perabotannya sesuai standar</p> <p>Ergonomi khusus anak-anak terlihat pada perabotan di halaman komunal (kursi permanen), kursi duduk di ruang keluarga anak.</p>

				<p>Terdapat <i>crowd</i> di ruang keluarga/ruang makan dan <i>courtyard</i> di setiap rumah juga sebagai hirarki spasial</p> <p>Terdapat batas teritorial rumah yang jelas dengan pemisahan akses</p> <p>Pintu rumah sebagai simbol rumah</p> <p>Terdapat penjagaan privasi pribadi maupun masing-masing keluarga dengan adanya <i>courtyard</i> privat</p> <p>Antarruang memiliki keterkaitan secara visual dan ruang</p> <p>Terdapat jarak-jarak fungsional antarruang, yakni jarak ruang servis dengan ruang makan, jarak perabotan dengan dinding yang menyediakan sirkulasi</p> <p>Terdapat jarak-jarak fungsional antarrumah juga yakni jarak akses masuk (pintu)</p> <p>Penataan perabot yang sosiopetal (kursi berhadapan)</p> <p>Sedikit distraksi visual dan auditori</p> <p>Ada kesunyian yang terbentuk di dalam kamar</p>		
SOSCV JOR	<p>Sesuai dengan proporsi manusia dan konteks</p> <p>Adanya aksis yakni dari pintu masuk rumah</p> <p>Adanya simetri di dalam bangunan rumah</p>	Tidak memiliki pertimbangan khusus	Terdapat tanaman rambat di dinding-dinding bangunan sebagai <i>façade</i> dan meredam panas	<p>Adanya intensitas yang kuat melalui material batu</p> <p>Akses langsung ke sirkulasi utama kawasan</p> <p>Rumah memiliki kedekatan dengan rumah lain yang lokasinya</p>	Adanya halaman komunal juga menstimulasi terjadinya hubungan erat antarkeluarga	<p>Ukuran elemen arsitektur dan perabotannya sesuai standar</p> <p>Ergonomi khusus anak-anak terlihat pada perabotan di TK SOS, ampiteater di TK SOS,</p>

				<p>Pola organisasi ruangnya klaster dengan pemisahan zona kamar tidur dan zona ruang keluarga &amp; servis</p> <p>Kemudahan informasi mengenai ruang yang ada</p> <p>Denah sederhana, kompleksitas rendah</p> <p>Fungsi ruang dan perabotan yang jelas, tidak menimbulkan ambiguitas</p> <p>Terdapat <i>crowd</i> di ruang keluarga/ruang makan di setiap rumah juga sebagai hirarki spasial</p> <p>Terdapat jarak-jarak fungsional antarruang, yakni jarak perabotan dengan dinding yang membentuk sirkulasi</p> <p>Penataan perabot yang sosiopetal (kursi berhadapan-hadapan)</p> <p>Memiliki area naungan</p>		dan kursi di ruang keluarga
<b>KAWASAN</b>						
	<i>Aesthetic element</i>	<i>Natural light</i>	<i>Green environment</i>	<i>Restoration</i>	<i>Stmuli</i>	<i>Ergonomic design</i>
SOSCV ID	<p>Dengan kesamaan material, maka bangunan-bangunan di kawasan SOSCV Jakarta memiliki kesatuan yang baik</p> <p>Keseimbangan warna yang ‘membumi’ antara warna langit, bangunan (coklat), dan rumput</p> <p>Adanya keseimbangan ukuran antarbangunan</p> <p>Terdapat aksis lurus dari bangunan administrasi yang</p>	<p>Menerangi gang-gang kecil saat siang hari</p> <p>Membentuk <i>shading</i> dari pepohonan rindang</p>	<p>Presentasi area hijau lebih besar dari KDB</p> <p>Area lansekap (<i>softscape</i>) berupa pohon berukuran besar dan sedang, semak, dan rumput</p>	<p>Hampir tidak ada distraksi dari luar, karena lokasinya agak tersembunyi</p> <p>Memiliki banyak area naungan dari pepohonan maupun bangunan yang dapat membantu mengurangi kepenatan dan beristirahat (pendopo, aula terbuka, tangga di perpustakaan, teras rumah, ruang tunggu di kantor, dll.)</p>	<p>Ketersediaan aula multifungsi yang terbuka dan peralatan musik</p> <p>Ketersediaan <i>playground</i> dengan berbagai permainan agar anak mau bergerak secara fisik</p> <p>Adanya lapangan luas juga mendorong anak-anak bermain, berlarian, melompat, berguling, dan sebagainya</p>	[Faktor desain ini lebih berfokus pada desain dalam bangunan]

	menghasilkan simetri bagian kanan dan kiri kawasan SOSCV			Hampan hijau lapangan memiliki daya tarik kuat Kawasan dapat menjaga kesunyiannya dan ketenangannya karena jauh dari lalu lintas dan banyak elemen peredam suara (pohon, tanah)		
SOSCV IN	Dengan kesamaan material, maka bangunan-bangunan di kawasan SOSCV India memiliki kesatuan yang baik  Keseimbangan warna yang ‘membumi’ antara warna langit, bangunan (coklat), dan rumput  Adanya keseimbangan ukuran antarbangunan  Terdapat aksis lurus dari aula multifungsi yang menghasilkan simetri bagian kanan dan kiri kawasan SOSCV	Menerangi gang-gang kecil saat siang hari  Membentuk <i>shading</i> dari pepohonan rindang	Presentasi area yang bebas dari struktur bangunan lebih besar dari KDB  Area lansekap ( <i>softscape</i> ) berupa pohon berukuran besar dan sedang, semak, dan rumput  Menyediakan kebun tanam	Tidak ada distraksi karena melalui aerial <i>view</i> sekitarnya merupakan daerah kepadatan rendah, selain itu kawasan juga luas  Banyak area naungan yang terbentuk dari pepohonan maupun dari bangunan (teras, <i>community center</i> , aula terbuka)  Ada daya tarik khusus dari topografi tapak menempatkan rumah memiliki elevasi lebih tinggi  Kawasan dapat menjaga kesunyiannya dan ketenangannya karena jauh dari lalu lintas dan banyak elemen peredam suara (pohon, tanah)	Ketersediaan aula multifungsi yang terbuka dan peralatan musik  Ketersediaan <i>playground</i> dengan berbagai permainan agar anak mau bergerak secara fisik  Adanya lapangan luas juga mendorong anak-anak bermain, berlarian, melompat, berguling, dan sebagainya	[Faktor desain ini lebih berfokus pada desain dalam bangunan]
SOSCV DJ	Dengan kesamaan material dan konfigurasi massa tercipta kesatuan yang baik  Ada ketepatan proporsi dan skala yang kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan aktivitas penghuni  Keseimbangan warna yang ‘membumi’ antara warna langit, bangunan (putih tulang), dan <i>concrete</i>  Terbentuk <i>rhythm</i> melalui pengulangan massa	Menerangi area terbuka  Membentuk <i>shading</i> dari massa	Mempertahankan pohon eksisting  Memberikan pohon-pohon tambahan yang mampu bertahan dengan iklim panas	Sedikit distraksi dari luar karena ada pagar solid yang menjaga kawasan  Memiliki banyak area naungan dari jatuhnya bayangan di massa yang terbentuk di area terbuka ( <i>courtyard</i> , ruang keluarga, ruang makan, halaman gang-gang kecil, lapangan, dan <i>playground</i> )  Daya tarik kuat dengan keseragaman geometri dengan konfigurasi yang	Gang-gang kecil yang mendorong terjadinya interaksi anak-anak antarkeluarga dan bermain menggunakan dinding-dinding bangunan yang ada  Ketersediaan <i>playground</i> dengan berbagai permainan agar anak mau bergerak secara fisik  Adanya lapangan luas juga mendorong anak-anak bermain, berlarian,	[Faktor desain ini lebih berfokus pada desain dalam bangunan]

	bangunan dan ventilasi serta lubang-lubang bukaan di pagar yang dapat dinikmati secara interior maupun eksterior			menarik dari dalam kawasan maupun dari luar kawasan Kawasan dapat menjaga kesunyiannya antarrumah karena letak akses masuk rumah yang cukup berjauhan	melompat, berguling, dan sebagainya	
SOSCV JOR	Dengan kesamaan material, maka bangunan-bangunan di kawasan SOSCV Aqaba memiliki kesatuan yang baik Keseimbangan warna yang 'membumi' antara warna langit, bangunan (abu), dan rumput Adanya keseimbangan ukuran antarbangunan Terdapat aksis lurus dari bangunan administrasi	Menerangi area terbuka Membentuk <i>shading</i> dari massa bangunan	Presentasi area yang bebas dari struktur bangunan lebih besar dari KDB Area lansekap ( <i>softscape</i> ) berupa pohon berukuran besar dan sedang, semak, tanaman bunga. Menggunakan pohon-pohon peneduh	Hampir tidak ada distraksi dari luar, karena lokasinya agak tersembunyi Memiliki banyak area naungan dari pepohonan maupun bangunan yang dapat membantu mengurangi kepanasan dan beristirahat ( <i>bench</i> , <i>tralis playground</i> , dll.) <i>Playground</i> di TK SOS dapat menjadi daya tarik anak-anak Kawasan dapat menjaga kesunyiannya dan ketenangannya karena letaknya di pemukiman berkepadatan rendah, dan banyak elemen peredam suara (pepohonan)	Ketersediaan <i>playground</i> di TK SOS dengan berbagai permainan dan bentuk tapak yang berundak-undak agar anak mau bergerak secara fisik Adanya lapangan luas juga mendorong anak-anak bermain, berlarian, melompat, berguling, dan sebagainya	[Faktor desain ini lebih berfokus pada desain dalam bangunan]

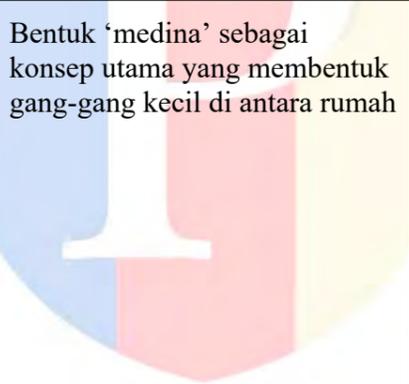
Tabel 43, Hasil temuan elemen Manageability pada studi lapangan dan preseden

### 3. Meaningfulness

BANGUNAN						
	<i>Positive distraction &amp; Views</i>	<i>Music &amp; Art</i>	<i>Culture</i>	<i>Pet</i>	<i>Gym/recreation &amp; Social support</i>	<i>Comfort</i>
SOSCV ID	Kamar, kantor, ruang keluarga, ruang makan, kelas, perpustakaan memiliki jendela untuk mengakses <i>view</i> <i>View</i> yang didapat dari dalam bangunan adalah suasana hijau	Musik tidak dipertimbangkan secara khusus Seni yang tampak adalah pajangan karya anak-anak di dalam ruang keluarga di dalam rumah	Mengambil bentuk yang sederhana dengan atap khas Jawa yakni atap joglo Menggunakan material lokal yakni bata merah karawang Penggunaan aula multiguna untuk aktivitas berkumpul keluarga di SOSCV	Tidak terdapat pertimbangan khusus	Area komunal merupakan ruang keluarga dan teras serta halaman komunal	Kamar-kamar tidur tidak kedap suara namun cukup menahan suara berisik Intensitas pencahayaan buatan yang cukup Memanfaatkan aliran angin secara maksimal

	Di dalam kawasan memiliki potensi <i>view</i> yang positif	Ketersediaan fasilitas untuk mengembangkan potensi seni: aula tari dan alat musik	Terdapat teras untuk area duduk-duduk dan berkumpul			dengan <i>cross ventilation</i> di dalam rumah Digunakan pendingin ruangan jika cuaca sedang panas
SOSCV IN	Ruang makan memiliki jendela yang cukup besar untuk mengakses <i>view</i> <i>View</i> yang didapat dari dalam bangunan adalah tanah lapang dengan pepohonan Di dalam kawasan memiliki potensi <i>view</i> yang positif	Seni tampak pada pajangan karya anak di <i>community center</i> dan di dalam rumah	Menggunakan material lokal yakni batu Mengambil bentuk rumah sederhana	Tidak terdapat pertimbangan khusus	Area komunal merupakan ruang keluarga dan teras	<i>Community center</i> memanfaatkan aliran angin untuk penghawaan ruang Pengaturan intensitas cahaya alami dan buatan di dalam rumah Adanya kenyamanan visual karena warna interior yang digunakan warna netral
SOSCV DJ	Ruang makan dan keluarga ( <i>courtyard</i> ) memiliki <i>view</i> ke atas, karena pemandangan sekitar tertutup oleh dinding <i>View</i> yang didapat dari dalam bangunan adalah bangunan sendiri dan langit Di dalam kawasan memiliki potensi <i>view</i> yang positif	Musik tidak dipertimbangkan secara khusus Keterhubungan seni anak-anak dengan bangunan tidak terlihat	Menggunakan material blok batu dan sistem bangunan yang berfungsi sebagai pelindung dari panas dan badai pasir seperti fungsi arsitektur vernakular di Djibouti Ketersediaan <i>courtyard</i> sebagai wadah perilaku masyarakat lokal	Diberi area untuk memelihara hewan ( <i>courtyard</i> )	Area komunal adalah ruang keluarga, ruang makan, dan <i>courtyard</i> yang menjadi satu kesatuan	Ada rasa privasi yang tidak tertutup, rasa eksklusif yang terbuka pada alam di <i>courtyard</i> Ada rasa 'rumah' karena letak <i>entrance</i> yang berbeda-beda Pemanfaatan aliran angin ke dalam bangunan Nyaman dan aman ketika terjadi badai pasir karena ventilasi memiliki kaca Atap menggunakan bebatuan untuk meredam panas Adanya kenyamanan visual karena warna interior yang digunakan warna netral dan seragam
SOSCV JOR	Ruang keluarga memiliki <i>view</i> ke luar bangunan	Musik tidak dipertimbangkan secara khusus	Menggunakan bentuk arsitektur vernakular Jordan, yakni rumah batu	Tidak terdapat pertimbangan khusus	Area komunal merupakan ruang keluarga dan halaman komunal	Kamar-kamar tidur tidak kedap suara namun cukup menahan suara berisik

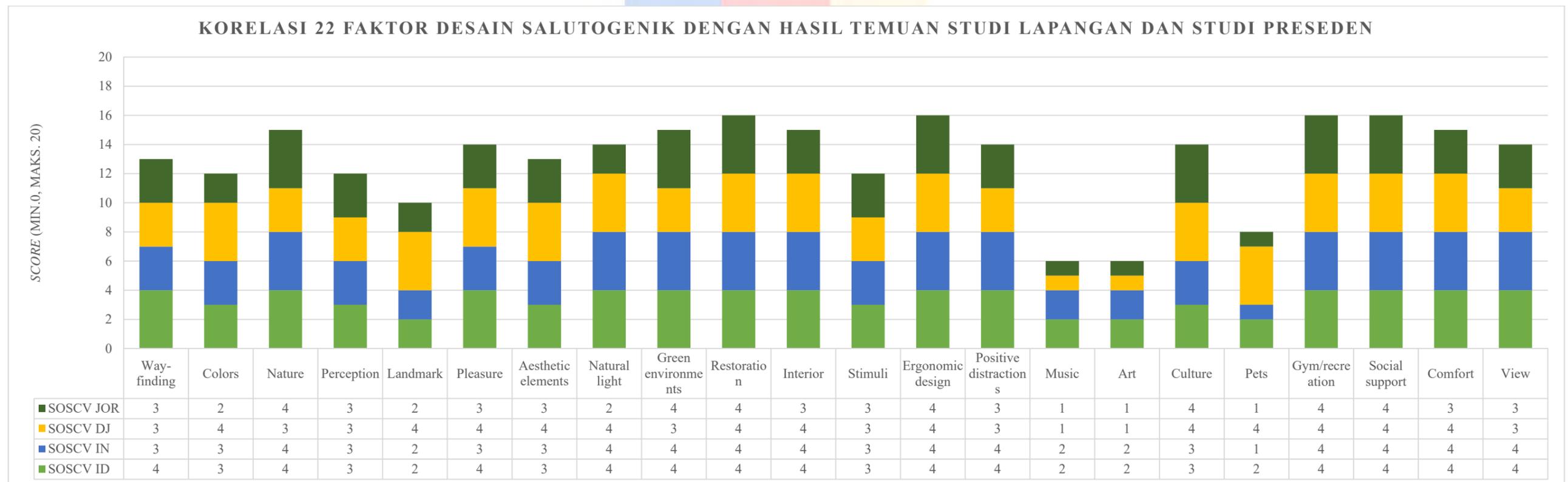
	<p>View yang didapat dari dalam bangunan adalah dinding bangunan sekitar dan pepohonan serta tanaman bunga</p> <p>Di dalam kawasan memiliki potensi <i>view</i> yang positif</p> <p>Kamar yang terletak di lantai atas memiliki kenyamanan visual yang lebih baik</p>					<p>Intensitas pencahayaan buatan yang cukup</p> <p>Memanfaatkan aliran angin secara maksimal dengan <i>cross ventilation</i> di dalam rumah</p> <p>Adanya kenyamanan visual karena warna interior yang digunakan warna netral dan seragam</p> <p>Terdapat kamar yang terletak di lantai bawah, tentunya memiliki suhu yang lebih rendah</p> <p>Sedangkan kamar yang terletak di lantai atas memiliki kenyamanan visual yang lebih baik</p>
<b>KAWASAN</b>						
	<i>Positive distraction &amp; Views</i>	<i>Music &amp; Art</i>	<i>Culture</i>	<i>Pet</i>	<i>Gym/recreation &amp; Social support</i>	<i>Comfort</i>
SOSCV ID	<p>View dari jalan tidak tampak karena letaknya lebih tersembunyi</p> <p>Dari <i>entrance</i> hanya terlihat bangunan publik SOSCV</p>	<p>Suara yang ada adalah suara angin, gesekan daun, dan kicauan burung</p>	<p>Terdapat banyak area berkumpul seperti pendopo, sesuai dengan perilaku budaya Indonesia yang bermusyawarah</p>	<p>Berpotensi untuk memelihara hewan karena kawasannya luas</p>	<p>Terdapat fasilitas area terbuka dan aula multifungsi yang luas untuk mewadahi aktivitas internal maupun kolaborasi dengan eksternal SOSCV</p> <p>Terdapat <i>meeting point</i> di <i>entrance</i></p> <p>Jalan setapak yang memiliki material berbeda dengan sekitarnya</p> <p>Fasilitas olahraga</p> <p>Ketersediaan <i>playground</i> untuk aktivitas fisik</p> <p>Ketersediaan <i>sandpit</i>, kebun, dan kolam</p>	<p>Terdapat banyak area teduh</p> <p>Ada tersedia banyak area yang sunyi</p> <p>Banyak area untuk beristirahat dan berefleksi</p> <p>Akses langsung ke alam seolah-olah kawasan adalah lingkungan alam itu sendiri</p> <p>Ada kesan bahwa kawasan terlindungi oleh alam, ada rasa nyaman berada di kawasan</p> <p>Ada rasa aman karena lokasinya berjarak dari jalan utama dan keramaian</p>

SOSCV IN	<p>View dari jalan tidak tampak karena letaknya lebih tersembunyi</p> <p>Pintu masuk sangat kecil sehingga privasi SOSCV India sangat terjaga, eksklusif</p>	<p>Kemungkinan suara yang ada adalah suara angin, gesekan daun, dan kicauan burung</p>	<p>Tidak diketahui</p>	<p>Berpotensi untuk memelihara hewan karena kawasannya luas</p>	<p>Terdapat fasilitas area terbuka dan aula multifungsi yang luas untuk mewadahi aktivitas inernal maupun kolaborasi dengan eksternal SOSCV</p> <p>Terdapat <i>meeting point</i> di <i>entrance</i></p> <p>Fasilitas olahraga</p> <p>Ketersediaan <i>playground</i> untuk aktivitas fisik</p> <p>Ketersediaan kebun, dan kolam</p>	<p>Terdapat banyak area teduh</p> <p>Ada tersedia banyak area yang sunyi</p> <p>Banyak area untuk beristirahat dan berefleksi</p> <p>Akses langsung ke alam seolah-olah kawasan adalah lingkungan alam itu sendiri</p> <p>Ada kesan bahwa kawasan terlindungi oleh alam, ada rasa nyaman berada di kawasan</p> <p>Ada rasa aman karena lokasinya berjarak dari jalan utama dan keramaian kendaraan</p>
SOSCV DJ	<p>Bentuk massa bangunan, warna, bahkan <i>rhythm</i> ventilasinya terlihat jelas secara estetik dari luar</p> <p>Bagian lantai dasar tidak terlihat dari luar kawasan karena terdapat pagar</p> <p>Dari dalam rumah kurang dapat melihat ke luar karena ada pagar solid yang tinggi</p>	<p>Kemungkinan suara yang ada adalah suara angin, gesekan daun, dan kicauan burung dan suara kendaraan bermotor sesekali karena letaknya di jalan utama dan terekspos</p> <p>Karena jarak antara bangunan dengan pagar tidak jauh, maka suara dari sekitar kawasan akan mudah masuk ke dalam kawasan</p>	<p>Bentuk 'medina' sebagai konsep utama yang membentuk gang-gang kecil di antara rumah</p> 	<p>Tidak terdapat pertimbangan khusus</p>	<p>Terdapat lapangan olahraga</p> <p>Adanya gang-gang kecil yang dapat digunakan sebagai area rekreasi anak</p> <p>Penggunaan material tanah <i>playground</i> yang aman bagi anak</p> <p>Terdapat <i>meeting point</i> di <i>entrance</i></p> <p>Fasilitas olahraga</p> <p>Ketersediaan <i>playground</i> untuk aktivitas fisik</p>	<p>Terdapat banyak area teduh karena <i>shading</i> bangunan</p> <p>Ada tersedia banyak area yang privat di gang-gang anak</p> <p>Banyak area untuk beristirahat dan berefleksi</p> <p>Ada rasa aman karena memiliki pagar</p> <p>Rasa 'rumah' yang privat karena berbentuk medina</p> <p>Nyaman secara visual karena warna yang digunakan netral (putih tulang)</p>
SOSCV JOR	<p>Bentuk massa bangunan, warna, konfigurasi jendela dan pintu dapat dilihat dari luar bangunan</p>	<p>Kemungkinan suara yang ada adalah suara angin, gesekan daun, kicauan burung dan suara kendaraan bermotor sesekali karena letaknya di jalan utama dan terekspos</p>	<p>Penataan massa bangunan menyesuaikan dengan penataan rumah batu</p> <p>Nilai budaya yang diterjemahkan dalam kawasan</p>	<p>Berpotensi untuk memelihara hewan karena kawasannya luas</p>	<p>Terdapat fasilitas area terbuka untuk mewadahi aktivitas inernal maupun kolaborasi dengan eksternal SOSCV</p>	<p>Terdapat banyak area teduh karena <i>shading</i> bangunan</p> <p>Akses langsung ke alam seolah-olah kawasan</p>

	<p>Bagian lantai dasar tidak terlihat dari luar kawasan karena terdapat pagar</p> <p>Dari dalam rumah kurang dapat melihat ke luar karena ada pagar solid yang tinggi</p>		<p>adalah <i>spirit of place</i> dari historis lokalitas Jordania</p>		<p>Terdapat <i>meeting point</i> di <i>entrance</i></p> <p>Jalan setapak yang memiliki material berbeda dengan sekitarnya</p> <p>Fasilitas olahraga di lapangan besar</p> <p>Ketersediaan <i>playground</i> untuk aktivitas fisik</p>	<p>adalah lingkungan alam itu sendiri</p> <p>Ada kesan bahwa kawasan terlindungi oleh alam, ada rasa nyaman berada di kawasan</p>
--	---	--	---	--	---	---

Tabel 44, Hasil temuan elemen *Meaningfulness* pada studi lapangan dan preseden

Berikut grafik hasil observasi dan analisis penulis pada temuan studi lapangan dan studi preseden:



Perbedaan skor yang didapatkan antara ketiga preseden SOSC dan SOSCV yang diobservasi langsung dapat terjadi karena beberapa hal, seperti:

1. Keutamaan prioritas beberapa faktor desain dibanding beberapa aspek desain lainnya.
2. Lokasi dan iklim
3. Persyaratan perancangan SOSCV yang menitikberatkan pada kenyamanan, efisiensi, dan keberlanjutan bangunan, maka dipastikan SOSCV memiliki skor tinggi pada faktor *way-finding*, restorasi, dan kenyamanan.

	Analisis perbedaan skor yang terjadi
SOSCV Aqaba	<p>Memiliki skor elemen <i>colors</i> rendah dibanding SOSCV lainnya karena adanya kebosanan warna baik pada eksterior dan interior ruang serta penggunaan warna yang belum menyesuaikan fungsi ruang dan persepsi manusia yang dapat ditimbulkan. Hal ini terjadi karena penggunaan material lokal yang sama di seluruh bangunan, namun warna material tersebut menimbulkan kesan yang kaku dan kurang ramah anak.</p> <p>Memiliki skor elemen <i>natural light</i> terendah dibanding SOSCV lainnya karena adanya keutamaan prioritas bangunan sebagai <i>shelter</i> atau perlindungan dari badai, sehingga adanya minimalisir bukaan ventilasi maupun pencahayaan.</p> <p>Memiliki skor elemen <i>pets</i> rendah karena tidak disebutkan dalam desain perancangannya.</p>
SOSCV Djibouti	<p>Memiliki skor elemen <i>colors</i> tertinggi dibanding SOSCV lainnya karena penggunaan material lokal dengan warna yang mendukung timbulnya kesan yang nyaman, aman, dan ramah anak. Terdapat beberapa variasi warna juga yang jelas terlihat dan dipertimbangkan secara baik pada pintu rumah dan perabotan di dalamnya.</p> <p>Memiliki skor elemen <i>landmark</i> tertinggi dibanding SOSCV lainnya karena SOSCV Djibouti merupakan satu kawasan desa anak yang terlihat seperti satu kesatuan bangunan dengan bentuk dan warna yang khas. SOSCV Djibouti mudah dikenali secara kontekstual dari dalam maupun luar kawasan.</p> <p>Memiliki skor elemen <i>pets</i> tertinggi dibanding SOSCV lainnya, karena satu-satunya yang menyebutkan pertimbangan jika anak-anak hendak memelihara hewan.</p>
SOSCV India	<p>Memiliki skor elemen <i>pets</i> rendah karena tidak disebutkan dalam desain perancangannya.</p>

	Memiliki skor elemen <i>view</i> tertinggi karena baik secara kawasan maupun bangunan dan ruang, SOSCV India menyediakan variasi <i>view</i> ke alam yang cukup banyak. <i>View</i> juga dapat diakses pada setiap ruang-ruang di dalam rumah, berkaitan dengan bukaan yang besar untuk pencahayaan alami dan ventilasi karena iklim yang mendukung.
SOSCV Jakarta	Memiliki skor elemen <i>way-finding</i> tertinggi dibanding SOSCV lainnya karena memiliki sirkulasi yang sederhana berkaitan dengan luasan tapak dan perancangannya.  Memiliki skor elemen <i>view</i> tertinggi karena mampu menyediakan <i>view</i> yang positif yakni kepada alam. SOSCV Jakarta mampu menyediakan <i>view</i> yang dapat diakses pada setiap ruang-ruang di dalam rumah, berkaitan dengan bukaan yang besar untuk pencahayaan alami dan ventilasi karena iklim tropisnya.

Tabel 45, Analisis perbedaan skor yang terjadi

#### 4.5 Kriteria Pemilihan Tapak

Melalui hasil analisis dan ketentuan Perancangan Kawasan Tugas Akhir, berikut kriteria pemilihan tapak yang tepat untuk SOS *Children's Village*:

1. Luas lahan lebih dari 1 hektar (Pedoman (Pra) Tugas Akhir, 2020).
2. Luasan GFA minimal 4.000 m<sup>2</sup> dan maksimum 8.000 m<sup>2</sup> (Pedoman (Pra) Tugas Akhir, 2020).
3. KDB (Koefisien Dasar Bangunan) 20-40% (Pedoman (Pra) Tugas Akhir, 2020).
4. KDH (Koefisien Dasar Hijau) 20% (Pedoman (Pra) Tugas Akhir, 2020).
5. Analisis *SWOT* di masa depan tapak (SOS *Children's Village*, 2002).
6. Terdapat di lokasi yang memiliki banyak kasus anak terlantar dan membutuhkan keberadaan SOSCV atau di kota yang sering terdampak bencana alam (Hasil wawancara).
7. Terdapat di lokasi yang jauh dari keramaian (Hasil wawancara).
8. Memiliki komunitas sekitar (Hasil observasi).
9. Memiliki akses ke fasilitas publik dan sosial (Hasil observasi).
10. Berpotensi memiliki area hijau yang luas (Hasil studi literatur).
11. Pembangunan di tengah-tengah masyarakat (Kementrian Sosial Republik Indonesia, 2011).

12. Memenuhi standar keselamatan, sistem keamanan dari konflik sosial atau kerusuhan dan bencana alam (Kementrian Sosial Republik Indonesia, 2011).

#### 4.6 Kriteria Perancangan

Berikut merupakan kriteria perancangan *SOS Children's Village* yang terbagi menjadi tiga kategori, yakni ruang, bangunan, dan kawasan. Pada subbab ini akan dihasilkan program ruang dan kebutuhan ruang, kriteria secara bangunan dan kriteria secara kawasan. Sumber standard yang akan digunakan adalah berikut ini:

1. Neufert *Architects' Data 4<sup>th</sup> Edition* : NE4
2. *Time Saver Standards for Building Types 2<sup>nd</sup> Edition* : TS
3. Hasil Observasi : HO
4. Studi Preseden : SP
5. SOS Guideline : SG

Keberhasilan implementasi salutogenik bergantung pada adanya pertimbangan menyeluruh di ke-22 faktor desain pada elemen bangunan *SOS Children's Village*. Keberhasilan tersebut dapat dicapai dengan memenuhi kriteria desain pada kawasan, bangunan, dan ruang sebagai berikut:

##### 4.6.1 Kawasan

Secara kawasan, berikut kriteria perancangan *SOS Children's Village*:

1. Merespons kondisi tapak dengan memanfaatkan topografi tapak.
2. Mempertimbangkan area hijau terbuka sebagai identitas kawasan.
3. Menggunakan pola organisasi radial untuk sirkulasi penataan massa agar orientasi massa tertuju pada satu area yang sama.
4. Memiliki garis datum kawasan yang dapat berupa elemen air (statis atau dinamis), jalur sirkulasi utama, atau area terbuka yang luas (lapangan).
5. Memiliki pembagian zona privat, publik, dan zona lain yang dibutuhkan sesuai dengan topografi tapak. Zona privat di bagian belakang kawasan

- (rumah keluarga) dan publik di bagian depan kawasan (kantor administrasi, dll.), dipisahkan dengan akses yang jelas.
6. Penataan massa sesuai dengan aktivitas dan kebutuhan sirkulasi/akses agar setiap massa bangunan dapat berfungsi maksimal dan menghasilkan kenyamanan bagi penghuni SOSCV.
  7. Perancangan massa sesuai dengan skala kenyamanan manusia dan skala kawasan.
  8. Memiliki area hijau yang luas (minimal 40% luas area).
  9. Terdapat bangunan *landmark* dari luar kawasan yang berupa salah satu bangunan publik dari SOSCV, dapat berupa sekolah, Social Center, kantor administrasi, atau lainnya sebagai simbol pengenalan SOSCV dari warga sekitar tapak.
  10. Terdapat lapangan multiguna atau alun-alun desa terletak di tengah rumah-rumah keluarga sebagai area simpul aktivitas.
  11. Terdapat pembatas atau *buffer* antara fasilitas publik dan area rumah keluarga untuk menjaga privasi penghuni SOSCV.
  12. Menggunakan *layout* kawasan sederhana yang kompleksitasnya rendah untuk mempermudah *wayfinding*.
  13. Kendaraan bermotor hanya dapat masuk hingga zona semi-publik, namun harus tetap terdapat akses mobil pemadam kebakaran dan ambulans ke zona privat.
  14. Mendirikan pagar yang sesuai dengan kondisi sekitar tapak (dinding, pagar, atau hanya semak dan pohon) untuk menjaga keamanan penghuni.
  15. Memenuhi kawasan dengan keragaman vegetasi (pohon, semak, rumput) dan elemen abiotik (air, bebatuan, tanah.) yang disusun secara hirarkis dan membentuk batas-batas teritorial agar memudahkan *wayfinding*.
  16. Ketersediaan elemen air sebagai stimulan secara auditori dan area restorasi.
  17. Tersedia *signage* yang menarik dengan makna literal di lokasi strategis (*entrance*).
  18. Memiliki warna kawasan secara keseluruhan didominasi warna hijau dan warna-warna *earth tone*.

19. Adanya ruang-ruang di antara bangunan untuk memaksimalkan *view*, penggunaan penghawaan dan pencahayaan alami.
20. Mengolah lansekap untuk menjadi kantong-kantong *discovery* yang memiliki berbagai aktivitas bagi anak-anak SOSCV (taman, kebun tanam, dll.), area hewan peliharaan, dan area berolahraga.
21. Memiliki area terbuka yang asri dan pemandangan terhadap langit & horison.
22. Menyediakan area-area teduh yang tetap dapat diawasi, dapat digunakan penghuni sebagai area restoratif atau teritorial mereka.
23. Adanya runtutan cerita yang tersusun dari penataan massa bangunan tentang bagaimana kawasan membentuk lingkungan yang mudah dipahami, dapat dimanfaatkan, dan membantu penghuni memaknai hidup.
24. Terdapat perencanaan jalur evakuasi/darurat dan alat pemadam kebakaran.

#### **4.6.2 Bangunan**

1. Rumah keluarga tidak terlihat dari area publik (tertutup oleh bangunan lain atau adanya batasan berupa vegetasi).
2. Membuka *view* sebesar-besarnya dari dalam bangunan ke luar untuk koneksi pada alam (minimal 50% sisi bangunan memiliki akses pemandangan ke luar bangunan).
3. Adanya halaman-halaman komunal yang fungsinya sebagai pengikat dan teritorial sebuah klaster rumah (baik rumah keluarga maupun rumah pengurus).
4. Adanya identitas bangunan (melalui warna, ukuran, atau elemen lain) untuk mempermuah *way-finding*.
5. Menggunakan *layout* bangunan yang kompleksitasnya rendah.
6. Mengadaptasi pola-pola alam yang kaya informasi, variasi, tekstur, dan detail untuk menonjolkan koneksi yang kuat dengan alam pada elemen-elemen bangunan namun tidak mengesampingkan efisiensi perancangan dan pemeliharaan.
7. Elemen utama bangunan (dinding, lantai, dan *ceiling*) memiliki pemeliharaan yang minim.

8. Penggunaan cahaya yang *warm* di dalam ruang untuk meningkatkan perasaan *nested, secure*.
9. Menggunakan elemen-elemen budaya yang diimplementasikan dalam bentuk bangunan seperti elemen atap, kolom, material, atau dalam bentuk pola organisasi, hirarki, dan sebagainya untuk menimbulkan rasa kebermaknaan (*meaningfulness*) melalui *value* atau *spirit* yang muncul karena keberadaan elemen budaya tersebut.
10. Menggunakan material yang memiliki karakter kuat untuk dapat menstimulasi anak melalui visual, taktik, atau auditorinya. Misalnya menggunakan karpet.
11. Adanya permainan solid void dalam bangunan yang memungkinkan, seperti sekolah, *SOS Social Center*.
12. Menggunakan *pattern* pada material (*rhythm*) sebagai elemen estetika yang membuat kawasan memiliki satu bahasa desain yang sama, juga memberi identitas pada bangunan.
13. Setiap rumah atau bangunan memiliki khasnya untuk mudah membedakan walaupun bukan penghuni *SOSCV*.
14. Memiliki nilai budaya dalam keputusan desain ruang atau bangunan.

#### **4.6.3 Ruang**

1. Penataan perabotan di dalam ruang secara *sociopetal* untuk mendorong adanya interaksi antarpenghuni.
2. Menggunakan perabotan interior yang menyesuaikan dengan usia anak.
3. Memfasilitasi kegiatan keagamaan anak sebagai salah satu perilaku budayanya dengan menyediakan area atau perabot khusus yang dibutuhkan, atau orientasi yang dibutuhkan.
4. Setiap ruang kamar, ruang makan/ruang keluarga, dapur, kamar mandi memiliki bukaan ventilasi dan pencahayaan alam yang cukup.
5. Menggunakan warna coklat pada lantai sebagai asosiasi kestabilan.
6. Menggunakan warna putih pada plafond sebagai asosiasi *celestial* & bersih.
7. Ruang konsultasi di *Social Center* difungsikan dengan ruang lain agar anak tidak merasa dirinya terpojokkan.

8. Membuat kamar tidur kedap suara, setiap anak memiliki tempat tidurnya masing-masing dan meja belajar.
9. Memiliki '*spirit of place*' dengan melibatkan penghuni rumah ikut merancang atau berpartisipasi.
10. Ekspos rangka atap atau memaksimalkan jendela dan lubang angin untuk mengalirkan udara lebih banyak, menyejukkan rumah dan memaksimalkan *cross ventilation*.
11. Terdapat ruang keluarga/ruang makan terletak di tengah sebagai area simpul.

Program Bangunan dalam Kawasan:

Bangunan	Luas	Total	Sifat	Karakteristik Bangunan
Rumah Keluarga	157.3	12	Privat	Privat, hangat, terbuka (memiliki <i>view</i> yang luas), tidak tersembunyi.
Rumah Pimpinan	95.9	1	Semi-Publik	Semi-privat, akses dekat dengan kantor.
Rumah Bibi	144.3	1	Semi-Publik	Semi-privat, akses dekat dengan kantor dan <i>entrance</i> .
Gedung Rapat SOS	157	1	Privat	Semi-privat, tenang
Rumah Ibu Pensiun	144.3	2	Semi-Publik	Semi-privat, akses dekat dengan kantor dan <i>entrance</i> .
Kantor Administrasi	145.9	1	Publik	Publik, terbuka, <i>welcoming</i> , mudah terlihat dari <i>entrance</i>
Aula Multiguna	96.8	1	Semi-Publik	Semi-publik, terbuka, multifungsi, sederhana
Garasi	74.6	1	Publik	Publik, tertutup, mudah diakses dari kantor.

Rumah Karyawan	79.9	2	Semi-Publik	Semi-privat, dekat dengan kantor atau dengan <i>Social Center</i> .
<i>Learning Center</i>	119	1	Semi-Publik	Semi-publik, <i>fun, colorful</i> , dapat diakses dari dalam maupun luar kawasan.
<i>Outdoor</i>	1069	1	Semi-Publik	Subur, menyegarkan, teduh, memiliki variasi vegetasi
TK SOS	484.2	1	Publik	Publik, terbuka, <i>fun, colorful</i> , tenang.
SOS <i>Social Center</i>	468.2	1	Publik	Publik, tenang ( <i>calm</i> ).
SOS <i>Youth House</i>	160.8	1	Privat	Privat, hangat, terbuka (memiliki <i>view</i> yang luas), akses tersendiri.

Tabel 46, Kriteria fungsi bangunan SOSC

#### 4.6.4 Program Ruang

Berikut uraian program ruang sebagai kriteria perancangan SOS Children's Village:

RUMAH KELUARGA											
Ruang	Sumber Standar	Jumlah	Kapasitas (orang)	Luas (m <sup>2</sup> )	Sirkulasi	Luas Total/ruang (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )		Keterangan		
							KDB	KDH			
Kamar Anak	SP	3	1-3	16	10%	17.6	52.8		Memiliki tiga kasur terpisah dengan dua lemari baju dan satu meja & kursi		
Kamar Ibu	HO	1	1	9	10%	9.9	9.9		Memiliki satu kasur dengan satu lemari baju dan satu meja & kursi		
Ruang Keluarga	TS	1	10	25	20%	30	30		Terdapat sofa dan meja, lemari TV & penyimpanan (rak buku, rak barang, dll)		
Ruang Makan	TS	1	10	18	20%	21.6	21.6		Terdapat meja makan dengan 10 kursi makan		
Dapur dengan Penyimpanan	TS	1	1-3	7	5%	7.4	7.4		Terdapat kompor, <i>sink</i> , kulkas, area masak dan area saji		
Kamar Mandi	TS	1	4	10.2	10%	11.2	11.2		2 toilet, 2 <i>shower</i> , wastafel		
Gudang	HO	1	2	4.5	5%	4.7	4.7		Akses dari dapur		
Area Laundry & Perlengkapan	NE4	1	2	6.2	5%	6.5	6.5		Terdapat mesin cuci, mesin pengering, meja setrika, lemari baju		
Teras	HO	1	5	12	10%	13.2	13.2		Terdapat rak sepatu		
Total							157.3	-	Jumlah (12 rumah)	KDB 2.359.5	KDH -
RUMAH PIMPINAN											
Ruang	Sumber Standar	Jumlah	Kapasitas (orang)	Luas (m <sup>2</sup> )	Sirkulasi	Luas Total/ruang (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )		Keterangan		
							KDB	KDH			
Kamar Utama	TS	1	2	10	10%	11	11		Memiliki satu kasur dengan satu lemari baju dan satu meja & kursi		

Kamar Anak	NE4	2	2	10.9	10%	12	24		Memiliki dua kasur terpisah dengan satu lemari baju dan satu meja & kursi			
Ruang Keluarga/Ruang Makan & <i>Kitchennette</i>	NE4	1	6	30	20%	36	36		Terdapat sofa dan meja tamu, meja makan dan 6 kursi makan, <i>kitchennette</i>			
Kamar Mandi	TS	1	2	3.4	20%	4	4		1 toilet + wastafel, 1 <i>shower</i>			
Gudang	HO	1	2	4.5	5%	4.7	4.7		Akses dari dapur			
Area <i>Laundry</i>	TS	1	1	2.7	10%	3	3		Diperbolehkan di luar rumah			
Teras	HO	1	4-5	12	10%	13.2	13.2		Terdapat rak sepatu			
							Total	95.9	-	Jumlah	KDB	KDH
										(1 rumah)	95.9	-
<b>RUMAH BIBI</b>												
Ruang	Sumber Standar	Jumlah	Kapasitas (orang)	Luas (m <sup>2</sup> )	Sirkulasi	Luas Total/ruang (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )		Keterangan			
							KDB	KDH				
Kamar Bibi	HO	4	1-2	14	10%	15.4	61.6		Terdapat dua kasur terpisah dengan dua lemari baju dan satu meja & kursi			
Ruang Keluarga/Ruang Makan	NE4	1	6-8	36	20%	43.2	43.2		Terdapat meja, sofa, meja makan dengan 8 kursi makan			
Dapur dengan Penyimpanan	TS	1	1-3	7	5%	7.4	7.4		Terdapat kompor, <i>sink</i> , kulkas, area masak dan area saji			
Kamar Mandi	TS	1	4	10.2	10%	11.2	11.2		2 toilet, 2 <i>shower</i> , wastafel			
Gudang	HO	1	2	4.5	5%	4.7	4.7		Penyimpanan untuk perabotan dan barang pribadi bibi lainnya			
Area <i>Laundry</i>	TS	1	1	2.7	10%	3	3		Terdapat mesin cuci, mesin pengering, meja setrika, rak gantung baju, lemari penyimpanan			
Teras	HO	1	5	12	10%	13.2	13.2		Terdapat rak sepatu			
							Total	144.3	-	Jumlah	KDB	KDH
										(1 rumah)	144.3	-
<b>GEDUNG TAMU (SOS)</b>												

Ruang	Sumber Standar	Jumlah	Kapasitas (orang)	Luas (m <sup>2</sup> )	Sirkulasi	Luas Total/ruang (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )		Keterangan		
							KDB	KDH			
Kamar Tamu	TS	4	2	10	10%	11	44		Terdapat dua kasur terpisah dengan satu lemari baju dan satu meja & kursi		
Kamar Mandi Dalam	NE4	4	1	3.2	5%	3.4	13.6		4 toilet, 4 <i>shower</i> , wastafel		
Ruang Rapat	HO	1	10-20	40	20%	48	48		Memiliki meja makan dan kursi		
Kamar Mandi	NE4	1	2	4.2	5%	4.4	4.4		1+1 toilet & wastafel		
Ruang Makan	TS	1	8	15.6	20%	18.72	18.72		Terdapat meja makan dengan 8 kursi makan		
Dapur dengan Penyimpanan	TS	1	1-3	7	5%	7.4	7.35		Terdapat kompor, <i>sink</i> , kulkas, area masak dan area saji		
Gudang	HO	1	2	4.5	5%	4.7	4.7		Penyimpanan untuk perabotan, peralatan rapat		
Area Laundry	TS	1	1	2.7	10%	3	3		Terdapat mesin cuci, mesin pengering, meja setrika		
Teras	HO	1	5	12	10%	13.2	13.2		Terdapat rak sepatu		
Total							157	-	Jumlah	KDB	KDH
									(1 gedung)	157	-
<b>RUMAH IBU PENSIUN</b>											
Ruang	Sumber Standar	Jumlah	Kapasitas (orang)	Luas (m <sup>2</sup> )	Sirkulasi	Luas Total/ruang (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )		Keterangan		
							KDB	KDH			
Kamar Ibu	HO	4	1-2	14	10%	15.4	61.6		Terdapat dua kasur terpisah dengan dua lemari baju dan satu meja & kursi		
Ruang Keluarga/Ruang Makan	NE4	1	6	36	20%	43.2	43.2		Terdapat sofa, meja tamu, lemari TV, dan meja makan, 6 kursi makan, dan lemari penyimpanan		
Dapur dengan Penyimpanan	TS	1	1-3	7	5%	7.4	7.35		Terdapat kompor, <i>sink</i> , kulkas, area masak dan area saji		
Kamar Mandi	TS	1	4	10.2	10%	11.2	11.2		2 toilet, 2 <i>shower</i> , wastafel		
Gudang	HO	1	2	4.5	5%	4.7	4.7		Penyimpanan untuk barang pribadi ibu, perabotan		

Area Laundry	TS	1	1	2.7	10%	3	3		Terdapat mesin cuci, mesin pengering, meja setrika		
Teras	HO	1	5	12	10%	13.2	13.2		Terdapat rak sepatu		
Jumlah							144.3	-	Jumlah	KDB	KDH
(2 rumah)									288.6	-	
ADMINISTRASI											
Ruang	Sumber Standar	Jumlah	Kapasitas (orang)	Luas (m <sup>2</sup> )	Sirkulasi	Luas Total/ruang (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )		Keterangan		
							KDB	KDH			
Kantor Pimpinan	NE4	1	2	10	20%	12	12		Satu workstation, satu kursi tamu, dengan dua lemari penyimpanan		
Kantor Administrasi	NE4	1	2	12.2	20%	14.6	14.6		Terdapat dua workstation dengan dua lemari penyimpanan		
Kantor Bag. Keuangan	NE4	1	2	12.2	20%	14.6	14.6		Terdapat dua workstation dengan dua lemari penyimpanan		
Ruang Sekretariat	TS	1	4	20	20%	24	24		Terdapat empat workstation dengan lemari berkas		
Ruang Rapat	HO	1	6-10	20	20%	24	24		Terdapat meja rapat dengan 10-20 kursi rapat		
Klinik	NE4	1	2	10	20%	12	12		Terdapat tempat tidur pasien, meja & kursi dokter, lemari obat		
Kamar Mandi	NE4	1	2	3.8	5%	4	4		1+1 toilet & wastafel		
Gudang	HO	1	2	4.5	5%	4.7	4.7		Penyimpanan kebutuhan kantor, perabotan, barang sumbangan		
Ruang Tunggu	HO	1	10	30	20%	36	36		Terdapat meja dan kursi tamu untuk area tunggu tamu (non-SOS)		
Total							145.9	-	Jumlah	KDB	KDH
(1 gedung)									145.9	-	
AULA MULTIGUNA											
Ruang	Sumber Standar	Jumlah	Kapasitas (orang)	Luas (m <sup>2</sup> )	Sirkulasi	Luas Total/ruang (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )		Keterangan		
							KDB	KDH			

Aula	NE4	1	110	49.5	70%	84.1	84.1		Aula terbuka tanpa kursi dengan perlengkapan beberapa alat musik dan alat <i>sound</i>		
Kamar Mandi	NE4	1	4	7.6	5%	8	8		2+2 toilet + wastafel		
Gudang	HO	1	2	4.5	5%	4.7	4.7		Penyimpanan kursi, kebutuhan <i>sound</i> , dll.		
Total							96.8	-	Jumlah	KDB	KDH
Total							96.8	-	(1 gedung)	96.8	-
GARASI & RUANG PERBAIKAN											
Ruang	Sumber Standar	Jumlah	Kapasitas (orang)	Luas (m <sup>2</sup> )	Sirkulasi	Luas Total/ruang (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )		Keterangan		
							KDB	KDH			
Garasi	HO	2	1 mobil	24	5%	25.7	51.4		Parkir 2 mobil SOS		
Ruang Perbaikan	NE4	1	2	15	10%	16.5	16.5		Area kosong dengan beberapa lemari alat		
Gudang	HO	1	2	4.5	5%	4.7	4.7		Penyimpanan peralatan montir dan alat lain untuk perbaikan barang		
Kamar Mandi	NE4	1	1	1.9	5%	2	2		1 Toilet & wastafel		
Total							74.6	-	Jumlah	KDB	KDH
Total							74.6	-	(1 gedung)	74.6	-
RUMAH KARYAWAN											
Ruang	Sumber Standar	Jumlah	Kapasitas (orang)	Luas (m <sup>2</sup> )	Sirkulasi	Luas Total/ruang (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )		Keterangan		
							KDB	KDH			
Kamar Karyawan	TS	1	2	10	10%	11	11		Terdapat satu tempat tidur <i>queen size</i> dengan satu lemari penyimpanan dan meja & kursi		
Kamar Anak	NE4	2	2	10.9	10%	12	24		Terdapat dua tempat tidur, dua lemari baju, dan satu meja & kursi		
Ruang Keluarga/Ruang Makan & <i>Kitchennette</i>	NE4	1	4	20	20%	24	24		Terdapat sofa dan meja tamu, meja makan dengan 4 kursi makan, dan <i>kitchennette</i>		
Kamar Mandi									1 toilet, 1 <i>shower</i> , wastafel		

Gudang	HO	1	2	4.5	5%	4.7	4.7		Penyimpanan untuk barang pribadi karyawan, perabotan		
Area Laundry	TS	1	1	2.7	10%	3	3		Terdapat mesin cuci, mesin pengering, meja setrika		
Teras	HO	1	5	12	10%	13.2	13.2		Terdapat rak sepatu		
Total							79.9	-	Jumlah	KDB	KDH
Total							79.9	-	(2 rumah)	159.8	-
<b>LEARNING CENTER</b>											
Ruang	Sumber Standar	Jumlah	Kapasitas (orang)	Luas (m <sup>2</sup> )	Sirkulasi	Luas Total/ruang (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )		Keterangan		
							KDB	KDH			
Perpustakaan	NE4	1	25-35	45.5	30%	60	60		Terdapat rak buku berukuran 30x100x150 cm, 8 <i>personal area</i> , karpet		
Laboratorium Komputer	SG	1	25-35	50	10%	55	55		Terdapat 35 meja dan kursi komputer, lemari penyimpanan		
Kamar Mandi	NE4	1	2	3.8	5%	4	4		1+1 toilet & wastafel		
Total							119	-	Jumlah	KDB	KDH
Total							119	-	(1 gedung)	119	-
<b>OUTDOOR</b>											
Ruang	Sumber Standar	Jumlah	Kapasitas (orang)	Luas (m <sup>2</sup> )	Sirkulasi	Luas Total/ruang (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )		Keterangan		
							KDB	KDH			
Lapangan multiguna/alun-alun desa	HO	1	300	900	70%	1530		1530	Lapangan rumput berukuran 30x50		
Playground	TS (1058)	1	170	544	70%	925	925		Terdapat alat bermain (perosotan, ayunan, dll.), <i>sanpit</i> , pendopo, dll.		
Parkir Sepeda	NE4	20	1	1.1	10%	1.2	24		Berada di dekat <i>playground</i>		
Kebun Tanam	SP	1	30	120	30%	156		156	Berada di zona privat		
Halaman Komunal	HO	5	30	100	50%	150		750	Terdapat 5 halaman komunal (di masing-masing klaster)		

Parkir Mobil	NE4	6	1	13.7	10%	15	90		Berada di dekat <i>entrance</i>			
Parkir Motor	NE4	20	1	1.4	10%	1.5	30		Berada di dekat <i>entrance</i>			
							Total	1069	2436	Jumlah	KDB	KDH
										(1 area)	1069	2436
<b>TK SOS</b>												
Ruang	Sumber Standar	Jumlah	Kapasitas (orang)	Luas (m <sup>2</sup> )	Sirkulasi	Luas Total/ruang (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )		Keterangan			
							KDB	KDH				
Kelas	SG	3	25-35	50	20%	60	180		Ruang kelas berisi meja kursi untuk anak umur 3-5 tahun dengan rak-rak penyimpanan mainan serta memiliki koridor di depan kelas			
Ruang Kepala Sekolah	TS	1	1-2	15.7	20%	15.7	15.7		Terdapat satu <i>workstation</i> dengan satu lemari penyimpanan dan dua kursi tamu			
Ruang Guru	TS	1	3-6	40.5	20%	48.6	48.6		Terdapat 3-6 <i>workstation</i> , dan 3-6 lemari penyimpanan			
<i>Pantry</i>	NE4	1	1	2.2	10%	2.4	2.4		Terdapat kompor, kulkas, dan meja dapur serta rak dapur			
Gudang	HO	1	2	4.5	5%	4.7	4.7		Untuk penyimpanan alat mengajar, mainan, dll			
Kamar Mandi	NE4	1	6	10.7	5%	11.2	11.2		2+2 toilet, 1+1 <i>shower</i> , wastafel			
							Total	484.2	-	Jumlah	KDB	KDH
										(1 gedung)	484.2	-
<b>SOS Social Center</b>												
Ruang	Sumber Standar	Jumlah	Kapasitas (orang)	Luas (m <sup>2</sup> )	Sirkulasi	Luas Total/ruang (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )		Keterangan			
							KDB	KDH				
Kelas <i>day-care</i>	SG	3	10-15	25	30%	32.5	97.5		Terbagi tiga untuk <i>infants</i> , batita, dan balita			
Kantin	NE4	1	25-35	30	20%	36	36		Terdapat meja dan kursi kantin untuk keseluruhan <i>social center</i> , memiliki akses ke <i>pantry</i>			

<i>Adult Education Area</i>	SG	2	25-35	60	30%	78	156		Terdapat meja dan kursi seperti kelas, terdapat peralatan <i>workshop</i> , seperti mesin jahit, dll, dan lemari penyimpanan		
Ruang Medis	NE4	3	2	10	20%	12	36		Terdapat satu kasur pasien, satu <i>workstation</i> , dan lemari penyimpanan		
Ruang Tunggu Medis	NE4	1	10-15	22	20%	26.4	26.4		Terdapat kursi tunggu dan sirkulasi lalu lalang		
Ruang Suster & Penyimpanan Obat	NE4	1	4	20	20%	24	24		Terdapat empat <i>workstation</i> dan lemari penyimpanan obat, memiliki akses langsung ke ruang administrasi dan ruang dokter		
Ruang Administrasi	TS	1	4	12.5	20%	15	15		Terdapat satu <i>workstation</i> panjang dengan 4 kursi		
<i>Pantry</i>	NE4	1	1	2.2	10%	2.4	2.4		<i>Pantry</i>		
Kamar Tidur Karyawan	TS	2	2	10	10%	11	22		Memiliki satu tempat tidur <i>queen size</i> dengan satu lemari baju dan satu meja & kursi		
Kamar Mandi Karyawan	NE4	2	1	3.4	5%	3.6	7.2		2 toilet, 2 <i>shower</i> , w wastafel		
Ruang Keluarga/Makan dengan Dapur	TS	1	5	9	20%	10.8	10.8		Terdapat meja makan dengan 4 kursi dan <i>kitchennette</i>		
Kamar Mandi Umum	NE4	1	2	1.9	5%	2	3.8		1+1 toilet & wastafel		
Gudang	HO	1	2	4.5	5%	4.7	4.7		Untuk penyimpanan peralatan <i>workshop</i> , perabotan		
Teras	HO	1	10	24	10%	26.4	26.4		Untuk berkumpul		
Total							468.2	-	Jumlah	KDB	KDH
									(1 gedung)	468.2	-
<b>SOS Youth Center</b>											
Ruang	Sumber Standar	Jumlah	Kapasitas (orang)	Luas (m <sup>2</sup> )	Sirkulasi	Luas Total/ruang (m <sup>2</sup> )	Luas Total (m <sup>2</sup> )		Keterangan		
							KDB	KDH			
Kamar youth	HO	4	1-2	14	10%	15.4	61.6		Terdapat dua kasur terpisah dengan dua lemari baju dan satu meja & kursi		
Ruang Keluarga/Ruang Makan	NE4	1	6-8	36	20%	43.2	43.2		Terdapat meja, sofa, meja makan dengan 8 kursi makan		

Dapur dengan Penyimpanan	TS	1	1-3	7	5%	7.4	7.4		Terdapat kompor, <i>sink</i> , kulkas, area masak dan area saji				
Ruang Belajar	HO	1	4	15	10%	16.5	16.5		Terdapat 4 <i>workstation</i> dan 2 lemari buku/barang				
Kamar Mandi	TS	1	4	10.2	10%	11.2	11.2		2 toilet, 2 <i>shower</i> , wastafel				
Gudang	HO	1	2	4.5	5%	4.7	4.7		Penyimpanan untuk perabotan dan barang pribadi bibi lainnya				
Area <i>Laundry</i>	TS	1	1	2.7	10%	3	3		Terdapat mesin cuci, mesin pengering, meja setrika, rak gantung baju, lemari penyimpanan				
Teras	HO	1	5	12	10%	13.2	13.2		Terdapat rak sepatu				
							Total	160.8	-	Jumlah	KDB	KDH	
										(1 gedung)	160.8	-	
										Total Keseluruhan Bangunan (Perkiraan)		6853.2	2980
<b>SIRKULASI KAWASAN</b>													
Koridor, jalan setapak										15%	1028	2980	
										<b>Total Keseluruhan Kawasan (Perkiraan)</b>		<b>7881.2 m<sup>2</sup></b>	<b>2980 m<sup>2</sup></b>

Tabel 47, Kriteria program ruang