

KEGIATAN PERANCANGAN PRA-DESAIN GERBANG MASUK KAWASAN KOMPLEKS KAVLING SIDOMAKMUR BARU

Studi Kasus di Desa Mulyoagung, Kecamatan Dau, Kabupaten Malang

Bayu Teguh Ujianto¹, Redi Sigit Febrianto², Tutut Nani Prihatmi³

Dosen Prodi Arsitektur Institut Teknologi Nasional¹

Dosen Prodi Arsitektur Institut Teknologi Nasional²

Dosen Prodi Teknik Mesin Institut Teknologi Nasional³

Jl. Joyosuko Timur No.44 Malang

E-mail: bayuteguh85@gmail.com

ABSTRAK

Kompleks Kavling Sidomakmur Baru terletak di Kelurahan Mulyoagung Kecamatan Dau Kabupaten Malang. Kondisi Demografis, Kelurahan Mulyoagung ini merupakan desa tujuan perpindahan penduduk dari kota maupun luar daerah / propinsi, maka keberadaan penduduk bersifat heterogen yang berpengaruh sekali pada tata cara kehidupan penduduk yang semula bersifat pedesaan menjadi perkotaan sehingga lambat laun dapat menggeser tata cara pedesaan. Jalan akses utama pertama kali dibentuknya tanah kavling ini berupa jalan makadam, seiring berjalannya waktu dan bertambahnya penduduk baru mereka bergotong royong dengan dana pribadi untuk memperbaiki jalan makadam tersebut. Dengan kerja keras dan rasa gotong royong warganya, saat ini telah terbangun jalan paving yang selesai pada tahun 2016. Permasalahan yang dihadapi warga Komplek Kavling Sidomakmur Baru tersebut adalah kurangnya fasilitas umum yang memadai. Dengan adanya kegiatan Perancangan Desain ini, diharapkan mampu memberikan kontribusi pada masyarakat. Program ini merupakan kegiatan lanjutan dari program pendampingan masyarakat sebelumnya yaitu program pendampingan perancangan fasum yang berisi analisa dan konsep tapak. Selanjutnya program desain yang nantinya akan memunculkan 2 alternatif Pra Desain yang antara lain terdiri dari Area gerbang masuk yang terdiri dari *Signage*, Pos Jaga dan Taman pengarah yang merupakan program lanjutan warga kavling yang rencananya akan segera direalisasikan. Metode pendekatan yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan kegiatan adalah, metode diskusi dan sosialisasi, metode observasi dan analisis data, dan metode partisipasi sosial. Ketiga jenis pendekatan tersebut diharapkan mampu merangkul semua pihak terkait untuk bekerjasama mewujudkan program kegiatan ini, agar dapat bermanfaat bagi warga pada khususnya warga Kavling Sidomakmur Baru dan warga sekitarnya pada umumnya.

Kata kunci: Perancangan, Pra Desain, Fasum

ABSTRACT

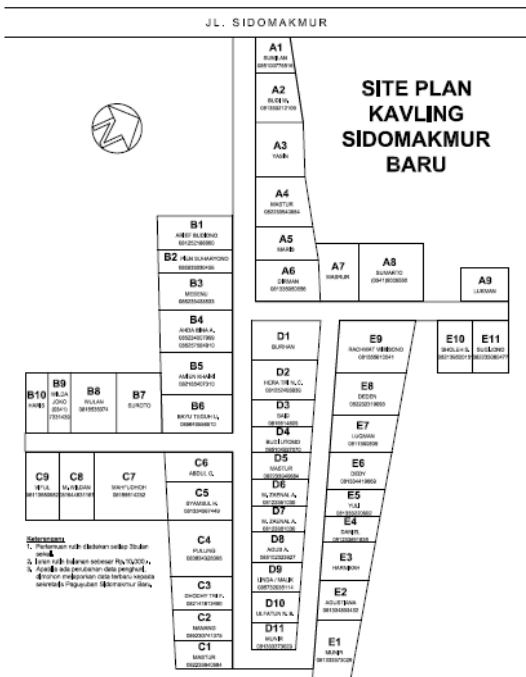
Sidomakmur Baru Kavling (Housing Lot) is located in Mulyoagung Village, Dau Sub District of Malang District. Mulyoagung is a destination village for population movement from cities or outside regions/provinces. Therefore, the existence of heterogeneous populations has a profound influence on the way of life of residents since they were originally rural becoming urban; that they can gradually shift their rural procedures. The main access road for the first time was a mixed stone road (macadam). All this time, the residents worked together with private funds to improve the macadam road. With hard work and the sense of mutual cooperation of its residents, the lot road now has been built which was completed in 2016. The problem in Sidomakmur Baru Housing Lot is the lack of public facilities. This design activity program is expected to contribute to deal with the problem. This program is the continuation of the prior community assistance program of the public facilities containing site analysis and concepts. Furthermore, this research will produce two alternative pre-designs of entrance gate area which are Signage, Guard Post and the Steering Park as these programs were planned by the residents to be soon created. The method used to solve the problem is the discussion and socialization, observation and data analysis, and social participation. The three types of approach are expected to be able to embrace all related parties to work together to realize the activity program, therefore it will provide greater benefits to the residents of the Sidomakmur Baru Housing Lot and all the surrounding residents in general.

Keywords: Design, Pre-Design, Public Facilities

PENDAHULUAN

Awal dibentuknya Kavling Sidomakmur Baru ini, berasal dari tanah sawah dan perkebunan warga setempat yang kemudian dijual bertahap kepada warga lain. Lambat laun pembeli atau pemilik kavling tersebut mulai membangun tanah kavling mereka menjadi rumah tinggal. Jalan akses utama dibentuknya tanah kavling ini berupa jalan makadam, dan seiring berjalannya waktu dan bertambahnya penduduk baru mereka bergotong royong dengan dana pribadi untuk memperbaiki jalan tersebut.

Saat ini jumlah Kavling pada Komplek Sidomakmur Baru ini berjumlah 39 kavling dan telah terbangun 24 rumah dengan 24 Kepala Keluarga. Berikut ini adalah gambar siteplan Komplek Kavling Sidomakmur Baru.



Gambar 1. Siteplan Komplek Kavling Sidomakmur Baru (Bayu, 2018)

Berdasarkan keterangan responden, warga mengeluhkan para tamu ataupun jasa pengantar barang mereka kesulitan mencari alamat jalan. Sehingga, untuk tahapan kedua ini, warga berencana akan membangun sebuah area gerbang masuk yaitu berupa desain *signage* kawasan, pos jaga dan taman pengarah.

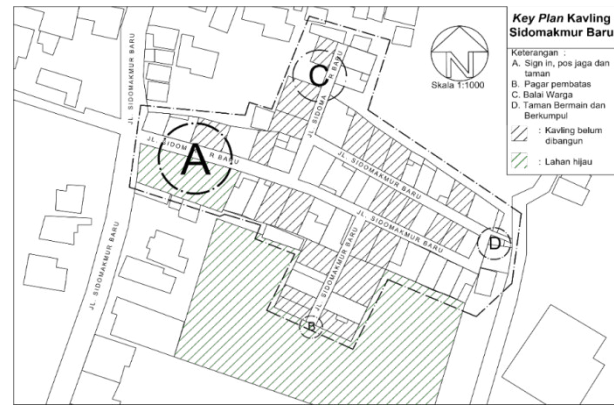
Dalam kegiatan Perancangan ini, perlu terciptanya desain yang efisien dan tepat guna. Sehingga, fasilitas umum yang akan dibangun diharapkan dapat terbangun sesuai desain yang dirancang. Warga Kavling Sidomakmur Baru berharap agar hasil keluaran desain perencanaan fasilitas umum mudah diterapkan pada kompleks kavling mereka.

Ujiyanto., et al (2018) analisa dan konsep yang dirancang nantinya akan menjadi gambar

produk perancangan fasilitas umum, sehingga dapat dijadikan sebagai acuan bagi warga Komplek Kavling untuk membangun desain gerbang masuk kawasan, balai pertemuan warga, lampu jalan, lanskap pembatas kawasan yang baik dari segi pemanfaatan dan keindahan serta sebagai acuan bagi warga Komplek Kavling Sidomakmur Baru. Penerapan ilmu Arsitektur ini akan sangat membantu warga Komplek Kavling tersebut dalam mencapai estetika sebuah bentuk dan fungsinya.

Ujiyanto., et al (2018) menjabarkan dan mendiskripsikan beberapa analisa perancangan fasilitas umum kompleks kavling Sidomakmur Baru yang menghasilkan sebuah konsep fasum yang akan di desain. Analisa perancangan fasilitas umum kompleks kavling Sidomakmur Baru dengan cara membagi beberapa bagian untuk memudahkan proses analisa.

Proses analisa fasilitas umum yang telah dijabarkan dan didiskripsikan adalah sebagai berikut yaitu Bagian A (Signage, Pos Jaga dan Taman Pengarah), Bagian B (Pagar Pembatas), Bagian C (Balai Warga), Bagian D (Taman Bermain dan Berkumpul).



Gambar 2. Keyplan Kavling Sidomakmur Baru (Bayu, 2018)

Untuk tahap pertama yang akan segera dibangun adalah bagian A, sehingga pada program pengabdian masyarakat lanjutan ini akan dihasilkan berupa produk perancangan area gerbang masuk yang antara lain adalah berupa desain *Signage*, Pos Jaga dan Taman Pengarah.

METODE

Pada proses perancangan awal dilakukan kajian-kajian yang berhubungan dengan fasilitas umum yang telah dijabarkan pada laporan pengabdian masyarakat tahap pertama. Sedangkan pada laporan pengabdian masyarakat lanjutan ini berupa perancangan area gerbang masuk kawasan kompleks kavling Jl. Sidomakmur Baru antara lain berupa hasil perancangan signage, pos jaga dan taman pengarah.

Program pendampingan masyarakat lanjutan ini merupakan perwujudan atas hasil musyawarah bersama yang dilakukan sebelumnya, yaitu warga

kavling menginginkan hasil analisa yang telah dilakukan sebelumnya diterapkan pada desain, yang nantinya akan segera direalisasikan oleh warga.

Selanjutnya, Tim pengusul dan kedua Mitra melakukan pertemuan bersama perwakilan warga RT/RW beserta warga untuk melakukan diskusi dan kesepakatan bersama mengenai ide, lokasi dan konsep terkait rencana kegiatan Program Pengabdian Masyarakat yang berupa Kegiatan Pendampingan Perancangan Fasilitas Umum tersebut.

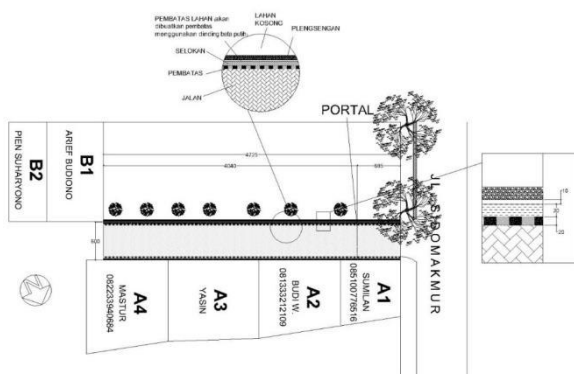
Hal ketiga adalah menentukan konsep perancangan fasilitas umum yang kemudian membuat alternatif kemungkinan desain perancangan sarana dan prasarana yang akan diterapkan. Setelah proses diatas telah dilakukan maka tahapan selanjutnya adalah merancang sebuah fasilitas umum tersebut.

Setelah didapatkan alternatif perancangan desain yang telah disebutkan diatas. Hal selanjutnya adalah menentukan desain yang paling cocok yang dapat diterapkan pada Komplek Kavling Sidomakmur Baru dan berdasarkan kesepakatan hasil diskusi warga Komplek Kavling Sidomakmur Baru.

Bentuk partisipasi mitra dalam pelaksanaan kegiatan adalah sebagai Warga Komplek Kavling Sidomakmur baru bertugas mengumpulkan data-data tentang kondisi wilayah dan penempatan titik sarana prasarana yang akan dibangun, serta membantu mensosialisaikan kegiatan tersebut antar warga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

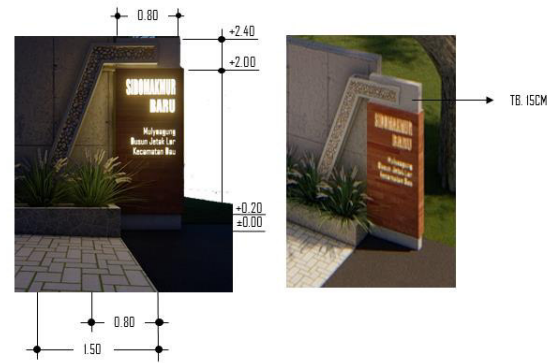
Dibawah ini merupakan kondisi eksisting analisa Bagian A, yang merupakan daerah pintu masuk kompleks kavling yang nantinya akan dibangun Sign in, Pos Jaga dan Taman.



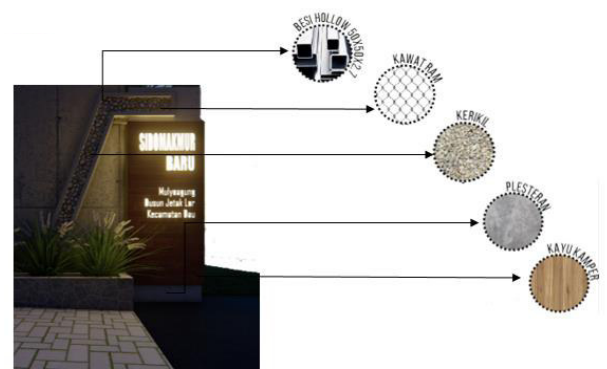
Gambar 3. Eksisting Tapak Bagian A (Bayu, 2018)
Pra-Desain Sign In

Sign In di desain dengan tema modern natural, menggunakan material kayu, plester *unfinish*, besi hollow dan kerikil. Kayu yang di lubang dengan bentuk tulisan "SIDOMAKMUR BARU" kemudian didalamnya diberi lighting untuk

memberi efek tulisan menyala. Berikut adalah rinciannya:



Gambar 4. Pra-Desain Sign In Bagian A (Bayu, 2019)



Gambar 5. Material Sign In Bagian A (Bayu, 2019)

Sign in pada tapak memiliki permasalahan tangkapan pandangan, sebab terhalang tiang listrik bila dilihat dari arah utara dan terhalang pohon bila dilihat dari arah selatan. Maka solusinya yaitu dengan meletakkan *sign in* menjorok ke jalan dan memberikan penerangan tepat pada tulisan di *sign in*, sehingga lebih mudah ditangkap oleh pengendara yang melintas.

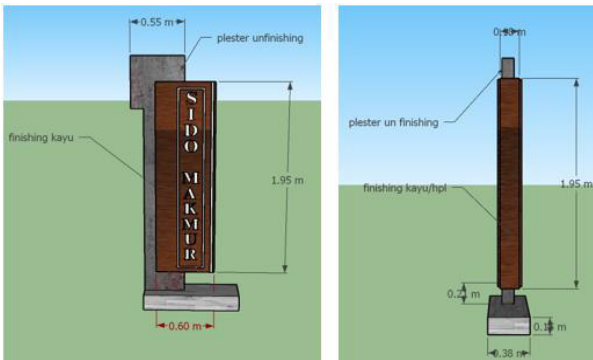
Berikut ini adalah alternatif Pra-Desain *Sign in* yang dapat dijadikan sebagai opsi lain. Menggunakan bentuk 2 persegi panjang yang menyatu pada bagian belakang sebagai tiang atau penopang, dan bagian depan persegi panjang untuk penempatan papan nama dengan tulisan yang menjorok ke dalam serta lampu didalamnya, sehingga tulisan terlihat menyala pada malam hari.



Gambar 6. Alternatif Pra-Desain *Sign In* Bagian A (Bayu, 2019)



Gambar 8. Pra-Desain Pos Jaga Bagian A (Bayu, 2019)



Gambar 7. Detail Alternatif Pra-Desain *Sign In* Bagian A (Bayu, 2019)

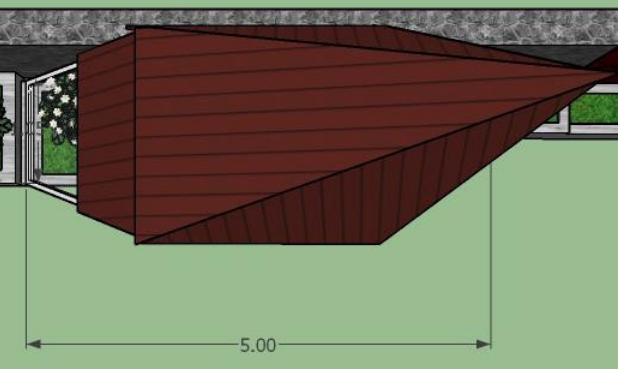


Gambar 9. Pra-Desain Pos Jaga Tampak Depan Bagian A (Bayu, 2019)

pada rancangan alternatif kedua ini, terdiri dari 2 bagian yang menyatu, pada bagian belakang persegi panjang dengan material beton sebagai tiang atau penopang, serta pada bagian depan persegi panjang dengan rangka besi hollow dengan penutup acrylic putih susu dengan lampu didalamnya serta bagian depan menggunakan triplek 9mm cutting pada bagian huruf dengan finishing hpl.

Pra-Desain Pos Jaga

Kebutuhan akan Pos Satpam saat ini sangat tinggi. Disaat semakin banyak kejadian kejahatan yang terjadi, kita juga sebagai masyarakat yang dalam posisi kurang aman tentu menginginkan keamanan. Maka dari itu salah satu cara efektifnya mengatasi hal-hal tersebut dengan menyediakan tempat bagi para satpam yang akan menjaga kenyamanan anda. Pos Jaga yang nantinya akan dibangun sebagai tempat penjagaan dari ancaman maling dan mengatur keamanan wilayah yang di jaganya dan juga sebagai tempat kerja satpam tersebut di letakkan di dekat pintu gerbang atau pintu masuk suatu rumah pribadi agar bisa mengawasi daerah yang di jaga. Pos Jaga di desain simple dengan bentuk yang unik tetapi hanya mengandung ruang yang fungsional , yaitu ruang duduk dan hanya berisi kursi panjang.



Gambar 10. Ukuran Pra-Desain Pos Jaga Bagian A (Bayu, 2019)

Pos jaga memiliki ukuran 1.00 x 5.00 x 3.00 dengan bentuk atap asimetris.



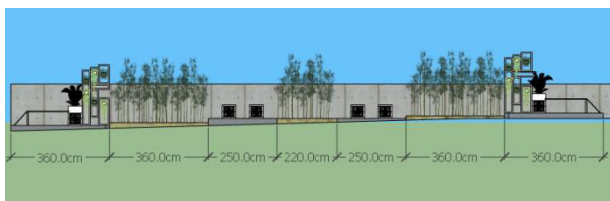
Gambar 11. Material Pra-Desain Pos Jaga Bagian A (Bayu, 2019)

Pos jaga di desain sangat simple dengan ukuran yang minim agar tidak mempersempit akses masuk menuju perumahan, sehingga tidak banyak perabot didalamnya, yaitu hanya sebuah kursi panjang yang diletakkan menempel dengan tembok.

Kawat jaring pada rangka atap digunakan sebagai jalur penghawaan, selain itu bentuknya yang terbuka membuat pos jaga ini tidak memerlukan ventilasi lagi.

Pra-Desain Taman Pengarah

Secara psikologis, tanaman dapat berfungsi sebagai pengarah bila ditanam pada jarak dan pola tertentu. Permainan tekstur, keindahan bunga dan hijaunya daun pada tanaman di sepanjang jalan dapat menciptakan suasana santai,nyaman,teduh dan segar. Taman merupakan wajah dan karakter bahan atau tapak yang dapat dinikmati dalam dua karakter, yaitu penampakan visual, dalam arti bisa dilihat, dan penampakan karakter, dalam arti apa yang tersirat dari taman tersebut. Taman yang nantinya akan dirancang berupa taman yang dapat menjadi penunjuk arah dan dapat mengarahkan gerak kegiatan di sebuah lingkungan.

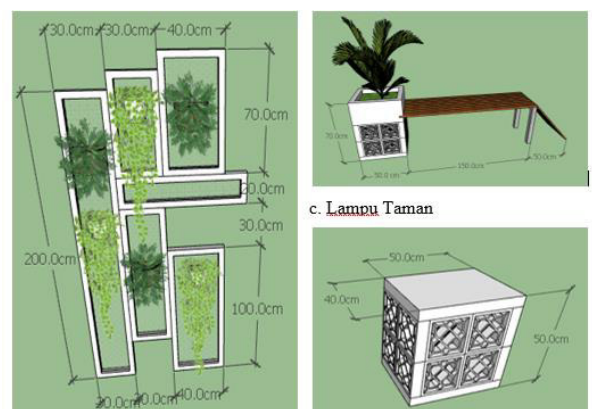


Gambar 11. Pra-Desain Taman Pengarah Bagian A (Bayu, 2019)

Berikut adalah material-material yang digunakan pada taman pengarah.



Gambar 12. Material Pra-Desain Taman Pengarah Bagian A (Bayu, 2019)



Gambar 13. Perabot Pra-Desain Taman Pengarah Bagian A (Bayu, 2019)

Berikut adalah alternatif Pra-Desain Taman Pengarah yang dapat dijadikan sebagai opsi lain.



Gambar 14. Alternatif Pra-Desain Taman Pengarah Bagian A (Bayu, 2019)

Pada taman ini dudukan dan tempat tanaman menjadi satu dilihat pada tempat duduk yang seperti melayang dengan elevasi ketinggian yang berbeda ditiap tempat duduk dengan bentuk yang tidak sama



Gambar 15. Alternatif Detail Tempat Duduk Pra-Desain Taman Pengarah Bagian A (Bayu, 2019)



Gambar 16. Alternatif Detail *Vertical Garden* Pra-Desain Taman Pengarah Bagian A (Bayu, 2019)

Terdapat 2 tempat *vertical garden* pada sisi kanan dan kiri taman *vertical garden* yang sudah disiapkan dengan material kawat ayam sebagai tempat kan pot gantungnya dengan bingkai besi hollow pada sisi pinggirnya.

- *Vertical Garden*: menggunakan besi hollow sebagai bingkai dan ditengahnya dipasang kawat ayam sebagai media menempatkat pot gantung.
- Tempat duduk taman: menggunakan plat beton dengan rangka besi
- Tempat tanaman: menggunakan material batu bata biasa dengan finishing batu alam / plester *unfinishing* (penyesuaian biaya)

KESIMPULAN

Evaluasi pelaksanaan program akan dilakukan setelah memperoleh hasil diskusi dengan warga dan RT setempat. Diskusi tersebut mencangkup tentang desain perancangan area gerbang masuk yaitu berupa desain *signage*, pos jaga dan taman pengarah.

Perancangan fasilitas umum yang merupakan program lanjutan ini, diharapkan mampu memberikan kontribusi yang nyata kepada warga. Tahapan Pra-Desain bagian A akan memudahkan warga dalam merealisasikan fasilitas umum yang akan dibangun, karena konsep yang pada mulanya hanya angan-angan belaka mampu diwujudkan dengan gambar yang memiliki estetika yang indah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami tujukan atas partisipasi mitra dalam pelaksanaan kegiatan program ini, atas bantuan kerjasamanya yang diberikan selama program ini berjalan, dengan membantu mengumpulkan data-data tentang kondisi wilayah dan penempatan titik sarana prasarana yang akan dibangun, serta membantu mensosialisaikan kegiatan tersebut antar warga. Dan tidak lupa kami ucapkan terimakasih kami kepada pihak-pihak administratif di lingkungan RT setempat yang memberikan dukungan sepenuhnya terhadap team kami.

DAFTAR PUSTAKA

- Kep. Men. PU no. 468/KPTS/1998, Persyaratan Teknis Aksesibilitas pada Bangunan Umum dan Lingkungan, ICS 91.020; 91.040.30 . Badan Standardisasi Nasional.
- Adrianto, Bowo, 2006, Persepsi Dan Partisipasi Masyarakat Terhadap Pembangunan Prasarana Dasar Permukiman Yang Bertumpu Pada Swadaya Masyarakat Di Kota Magelang. Semarang. Program Pascasarjana Magister Pembangunan Wilayah Dan Kota Universitas Diponegoro.
- Adisasmata, Rahardji, 2010, Analisis Tata Ruang Pembangunan, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Koestoer H. R. 1997. Perspektif Lingkungan Desa – Kota. Jakarta Penerbit Universitas Indonesia.
- Anonym. Teori Kota dan Citra Kota.
<http://e-journal.uajy.ac.id/482/3/2MTA01479.pdf>
- Abdil, M. (2012). Penelitian Penggunaan Lampu Fluorescent (TL) dan Lampu Pijar (Wolfram).<http://margionoabdil.blogspot.com/2012/11/penelitian-penggunaanlampu-tl-dan.html>. 15 Agustus 2014.
- https://www.kompasiana.com/azkaazra/sekilas-tentang-arsitektur-lanskap_54f72bcca33311ea6a8b46bf