



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202239477, 24 Juni 2022

Pencipta

Nama : **Petra Yonathan, Gerald Alexander dkk**

Alamat : Jl Prima Indah Utama No.5, Grogol, Jakarta Barat, DKI JAKARTA, 1150

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Petra Yonathan, Gerald Alexander dkk**

Alamat : Jl Prima Indah Utama No.5, Grogol, Jakarta Barat, DKI JAKARTA, 1150

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Arsitektur**

Judul Ciptaan : **GETTAB (Gubuk Terapung Tempat Anak Belajar Dan Bermain)**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 15 Juni 2022, di Jakarta

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000355103

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual
u.b.
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Anggoro Dasananto
NIP.196412081991031002

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Petra Yonathan	Jl Prima Indah Utama No.5, Grogol
2	Gerald Alexander	Vila Melati Mas Blok SR 31 No 12
3	Damicia Tangyong	Perumahan Villa Delima, Jl. Delima Barat II, Blok M No.3, Lebak Bulus
4	Fermanto Lianto	Taman Surya 2, Blok D1-2, Pegadungan, Kalideres

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Petra Yonathan	Jl Prima Indah Utama No.5, Grogol
2	Gerald Alexander	Vila Melati Mas Blok SR 31 No 12
3	Damicia Tangyong	Perumahan Villa Delima, Jl. Delima Barat II, Blok M No.3, Lebak Bulus
4	Fermanto Lianto	Taman Surya 2, Blok D1-2, Pegadungan, Kalideres



“GETTAB” (Gubuk Terapung Tempat Anak Belajar & Bermain)

GETTAB

Gubuk Terapung Tempat Anak Belajar & Bermain
Kampung Apung, RT.10/ RW.01, Kelurahan Kapuk, Kecamatan Cengkareng, Jakarta Barat, DKI Jakarta

LATAR BELAKANG DESAIN

Kampung Apung merupakan contoh kongkrit dari dampak negatif pembangunan dan penurunan muka tanah di Jakarta, dimana dua pertiga dari Kampung Apung adalah gemaran air kotor setinggi 1-2 m. Terlepas dari kesulitan akan kebutuhan sehari-hari, fenomena ini mengubah topografi dan morfologi kampung secara organik yang menjadi karakteristik kampung Apung itu sendiri. Kampung Apung menjadi floating communities di tengah daratan kepadatan Kelurahan Kapuk. Namun, sama halnya dengan kendala floating communities di Indonesia, Kampung Apung memiliki keterbatasan akan ruang publik bagi anak-anak sebagai sarana untuk berkomunikasi dan berinteraksi.

SDA	KETUKANGAN	LOKALITAS	ANAK-ANAK	SOSIAL
Penggunaan lahan perairan di K. Apung menjadi potensi perikanan yang di atas air baik secara morfologi dan tipologi yang sekarang sudah dimanfaatkan secara maksimal	Perjalanan sejarah kampung menimpa komunitas ketukangan yang diturunkan dari generasi ke generasi guna menghadapi, mengantisipasi, dan memitigasi kesulitan hidup warga	Keterbatasan dan ketukangan memunculkan inovasi baik dari segi bentuk, teknik, fungsi, dan material di dasar maupun di atasnya	Adanya semangat dan adaptasi yang tinggi untuk belajar hal-hal baru lewat kedis, kakak, dll. Tidak adanya ruang formal untuk bermain dan belajar yang aman di jalan, jembatan, parkiran, dll. Terbiasa berkegiatan di air	Kehidupan <i>genshchoff</i> warga K. Apung berawal dari garis keturunan warga asli, menjadi kolektif, rime kehidupan yang kompleks dengan pola zoning yang sama, yaitu satu kawasan kampung sebagai rumah

DESIGN PROSES

KELOMPOK 1

Kemampuan anak-anak beradaptasi Keakraban warga Lokalisasi dan Ketukangan

KELOMPOK 2

Penyambutan warga yang hangat Jenis permainan anak-anak Mobilitas Kampung Apung

KELOMPOK 3

Tempat dan cara bermain anak Adaptasi Warga dengan lingkungan Arsitektur Kampung Apung

PARAMETER KEBERHASILAN

Dapat dipakai warga dari berbagai golongan dan diwaktu yang bersamaan

Bisa sesuai dengan fungsinya yaitu ruang bermain dan belajar (tidak berahil fungsi)

Anak-anak dapat bermain dengan nyaman tanpa memikirkan efek rimb (mengalah dari tempat bermainnya).

Anak-anak dapat memiliki rasa kepemilikan, menyalurkan kreativitas dan mampu bersosialisasi dengan baik.

Anak-anak dapat bermain dan belajar dengan nyaman, aman, dan mendukung.

Menjadi tempat berkumpul untuk mempererat hubungan antara anak-anak dan orang dewasa.

PROPOSAL DESAIN

Membentuk ruang diatas air yang multi fungsi dan modular untuk anak-anak belajar dan bermain tetapi bisa digunakan juga untuk kegiatan warga bersama-sama

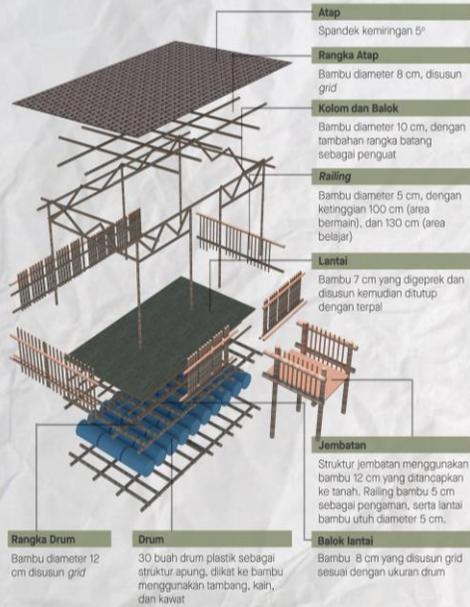
Ruang yang menyesuaikan dengan ergonomi anak-anak, dengan permainan yang atraktif dan interaktif, juga memiliki sirkulasi yang baik.

Menyediakan ruang bermain dan belajar yang aman dan layak untuk anak-anak, serta menjadi pusat kegiatan bagi orang tua dan anak yang dapat mendukung

LIMITASI

DESAIN AKHIR

STRUKTUR DAN MATERIAL



Atap
Spandek kemiringan 5°

Rangka Atap
Bambu diameter 8 cm, disusun grid

Kolom dan Balok
Bambu diameter 10 cm, dengan tambahan rangka batang sebagai penguat

Railing
Bambu diameter 5 cm, dengan ketinggian 100 cm (area bermain), dan 130 cm (area belajar)

Lantai
Bambu 7 cm yang diteprek dan disusun kemudian ditutup dengan terpal

Jembatan
Struktur jembatan menggunakan bambu 12 cm yang ditancapkan ke tanah. Railing bambu 5 cm sebagai pengaman, serta lantai bambu utuh diameter 5 cm.

Balok lantai
Bambu 8 cm yang disusun grid sesuai dengan ukuran drum

Rangka Drum
Bambu diameter 12 cm disusun grid

Drum
30 buah drum plastik sebagai struktur apung, diklat ke bambu menggunakan tambang, kain, dan kawat

FITUR DI SEKITAR TAPAK

Pemandangan
Daerah air yang terbuka, deretan rumah, dan pepohonan menjadi pemandangan yang menenangkan dari arah GETTAB.

Bale
Tempat berkumpul dan bersantai bagi warga dan pemuda. Memiliki akses visual ke GETTAB dan dapat menjadi titik pemantauan aktivitas bermain anak-anak serta penunjang keamanan.

Parkiran
Area parkir mobil, truk, dan motor yang berada di samping Vihara Hamadhiro Mettawati sebagai akses menuju GETTAB sekaligus menjadi tempat bermain untuk anak-anak.

Jembatan bambu
Jembatan bambu dibangun oleh warga, menghubungkan kampung, MCK, dan parkir mobil, mempercepat akses ke GETTAB.

MCK Umum
Listrik untuk penerangan GETTAB di ambil dari MCK. Selain itu akses ke MCK mempermudah anak-anak atau warga untuk keperluan buang air



Struktur Floating
Struktur apung/floatng mengikuti tapak yang berada di atas air. Dalam hal ini digunakan 30 drum plastik bekas untuk mengapungkan platform. Struktur dapat memampung kurang lebih sebanyak 30 orang



Ikatan antar Drum
30 batang bambu saling dikatkan menggunakan kawat, tali tambang, dan kain bekas. Kemudian digunakan tambang yang disilangkan untuk mengikatkan drum pada rangka bambu.



Railing
Antar bambu dipasang menggunakan bambu berbentuk silinder dan paku serta kawat.



Struktur Menyesuaikan Level Air
Struktur apung dapat naik turun sesuai ketinggian air, sedangkan jembatan ditancapkan pada tanah makam sehingga kaku. Digunakan tali tambang yang diklat ke batang bambu pada parkir untuk mencegah platform bergerak secara horizontal.

KETUKANGAN

Pantulan Air
Dengan lokasi yang dikelilingi oleh air dan bukaan disekeliling bangunan, dapat menghadirkan bayangan air yang terpantul pada langit-langit bangunan.



Keterampilan Memotong
Bambu setengah lingkaran dan bambu geprek dibelah sendiri oleh tangan tukang dengan menggunakan golok yang dipukul oleh batu saat golok diposisikan pada diameter lingkarannya.



Bambu Pada Lantai
Bangunan ini didominasi oleh penggunaan bambu, tidak terkecuali dengan lantai. Lantai menggunakan bambu 8 cm yang dibelah menjadi beberapa bagian.



AKTIVITAS



Berbincang
Jembatan selain sebagai penghubung, juga digunakan anak-anak untuk duduk, ngobrol sambil makan jajanan warung.



Ronda Malam
Pada malam hari ketika anak-anak istirahat, bapak-bapak dan pemuda menggunakan platform untuk pos jaga



Bermain
Anak-anak menggunakan platform untuk bermain sambil memanfaatkan fasilitas yang ada seperti memanjat di railing, dll.



Belajar
Digunakan oleh anak-anak untuk belajar bersama pemuda yang datang untuk mengajar. Serta membuka peluang bagi anak-anak maupun keluarga.



Sambungan Sumpit
Digunakan sebagai pengganti paku untuk menyambung ke bambu yang lebih besar dan agar bambu tidak pecah.

Railing
Pemasangan railing diusahakan untuk tidak memosisikan bambu horizontal di dalam agar tidak dipanjat anak-anak. Untuk bambu dengan posisi vertikal menggunakan setengah diameter bambu yang dibelah oleh tukang.



Ikat Bambu
Sambungan silangan antar bambu menggunakan kawat dan diperkuat dengan tali tambang. Namun, dengan keterbatasan bahan, tukang menggunakan tali kain sisa produksi baju sebagai pengganti tali tambang. Tanpa disangka, tali kain sama kuatnya dengan menggunakan tali tambang.



