

BAB 6
KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN
GALERI ANAK JALANAN DI YOGYAKARTA

6.1. Konsep Bentuk Pada Bangunan Galeri Anak Jalanan di Yogyakarta

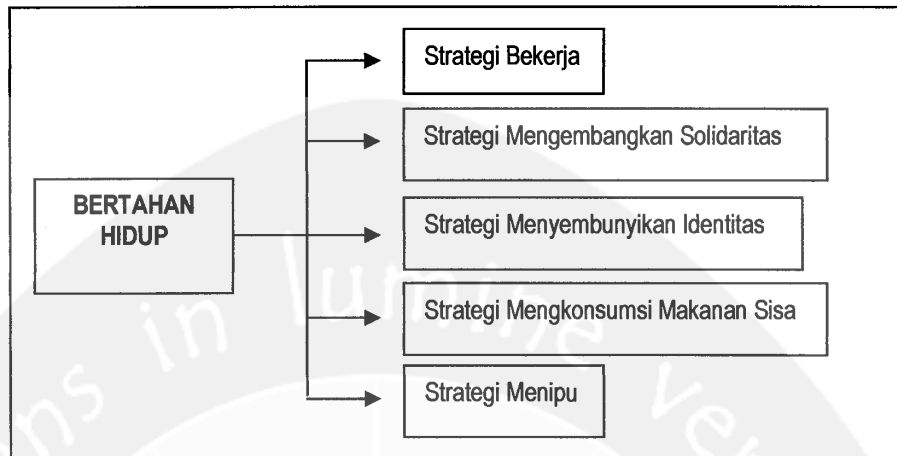
Permasalahan dalam perencanaan dan perancangan Galeri Anak Jalanan di Yogyakarta ini adalah Bagaimana wujud sebuah Galeri Anak Jalanan di Yogyakarta, yang mengekspresikan strategi bertahan hidup pada anak jalanan (Bekerja, Mengembangkan solidaritas, Menyembunyikan identitas, Mengonsumsi makanan sisa, Menipu untuk bertahan hidup), yang ditekankan pada tampilan bangunan.

Untuk memecahkan permasalahan tersebut maka tersusunlah suatu konsep bentuk pada bangunan Galeri Anak Jalanan di Yogyakarta, yang merupakan hasil transformasi dari karakter strategi bertahan hidup anak jalanan. Strategi bertahan hidup anak jalanan yang akan di transformasikan melalui konsep bentuk meliputi:

- a. Strategi Bekerja untuk dapat bertahan hidup
- b. Strategi Mengembangkan Solidaritas untuk dapat bertahan hidup
- c. Strategi Menyembunyikan Identitas untuk dapat bertahan hidup
- d. Strategi Mengonsumsi Makanan Sisa untuk dapat bertahan hidup
- e. Strategi Menipu untuk dapat bertahan hidup

Berbagai resiko yang dihadapi anak di jalanan, memotivasi anak-anak jalanan untuk melakukan beberapa strategi tertentu untuk dapat bertahan hidup. Karakter Bertahan hidup dari anak jalanan merupakan induk dari adanya beberapa macam strategi yang berada di dalamnya. Pada karakter bertahan hidup anak jalanan ditemukan kata kunci

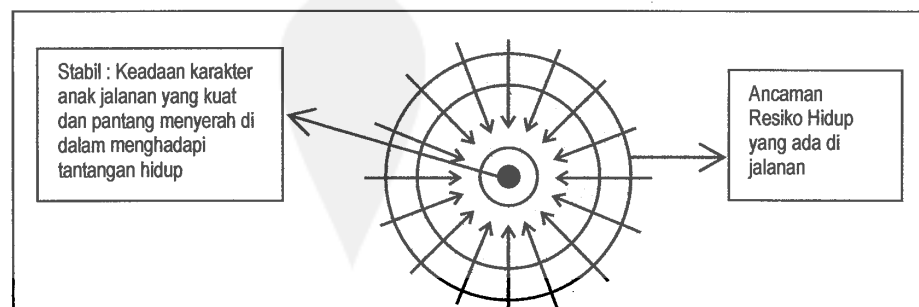
Bagan 6.1 strategi bertahan hidup anak jalanan



6.1.1. Transformasi Perancangan Galeri Anak Jalanan di Yogyakarta berdasarkan Karakter Bertahan Hidup Anak Jalanan

Inti dari karakter bertahan hidup anak jalanan adalah stabil dalam mempertahankan diri (kuat terhadap guncangan ancaman resiko jalanan, serangan musuh) dan dinamis (selalu terdapat pergerakan). Kata kunci yang diangkat dari karakter bertahan hidup anak jalanan adalah **stabil dan dinamis**. Kata kunci stabil dan dinamis ini akan diterapkan ke dalam elemen arsitektur melalui bentuk dan wujud bangunan, bentuk sirkulasi pencapaian, dan warna.

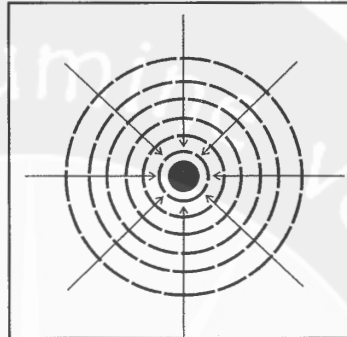
Stabil berdasarkan karakter bertahan hidup anak jalanan, adalah merupakan bentuk kekuatan untuk tidak goyah di dalam menghadapi berbagai ancaman resiko hidup di jalan.



Gambar 6.1 sketsa inti lingkaran yan dapat menahan serangan dari berbagai arah

Sumber : Data Primer

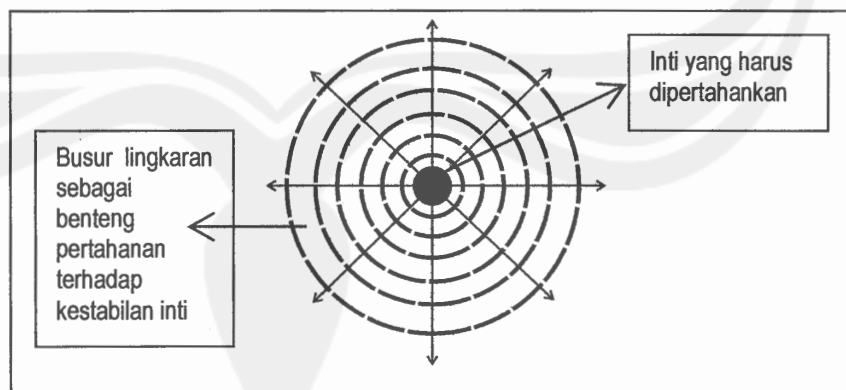
Stabil diwujudkan dalam bentuk Hirarki. Bentuk yang dipilih sebagai hasil transformasi dari karakter kestabilan anak jalanan adalah bentuk **lingkaran**. Dipilih bentuk tersebut, karena lingkaran adalah sesuatu yang terpusat, berarah kedalam dan bersifat stabil serta dengan sendirinya menjadi pusat dari lingkungannya.



Gambar 6.2 Sketsa bentuk lingkaran sebagai bentuk yang stabil

Sumber : Data Primer

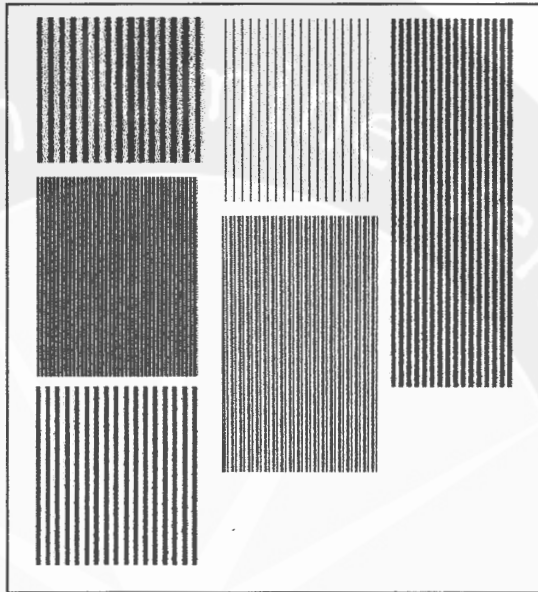
Busur lingkaran yang mengelilingi inti merupakan media pola pertahanan terhadap inti. Inti tersebut dapat di analogikan sebagai anak jalanan, sedangkan busur yang mengelilingi inti dapat di analogikan sebagai pola strategi bertahan hidup dari resiko dan ancaman.



Gambar 6.3 Sketsa ilustrasi bentuk busur lingkaran sebagai benteng pertahanan

Sumber : Data Primer

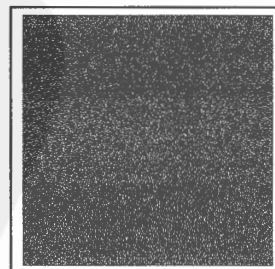
Dalam hal tekstur stabil dapat diwujudkan dengan adanya pola garis vertikal. Pola garis vertikal mempunyai karakter stabil, dan kekuatan. Pola garis vertikal diterapkan pada dinding bangunan utama dan bangunan penunjang.



Gambar 6.4 Tekstur dengan pola garis vertikal yang mengekspresikan stabil

Sumber : Data Primer

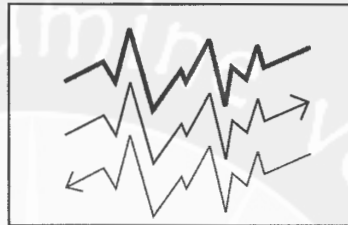
Dalam hal warna, penggunaan warna yang dapat mengekspresikan kestabilan adalah warna coklat, yaitu memberikan kesan menenangkan, aman, dan stabil



Gambar 6.5 Warna coklat yang mengekspresikan stabil

Sumber : Mahnke

Bentuk dinamis adalah bentuk yang bergerak, bentuk dinamis berdasarkan karakter bertahan hidup anak jalanan adalah bergerak yang memiliki arah dan orientasi. Dinamis dapat diekspresikan melalui pola bentuk garis diagonal atau zig-zag. Pada galeri anak Jalanan di Yogyakarta pola garis diagonal juga diterapkan pada pola elemen pembentuk facade.

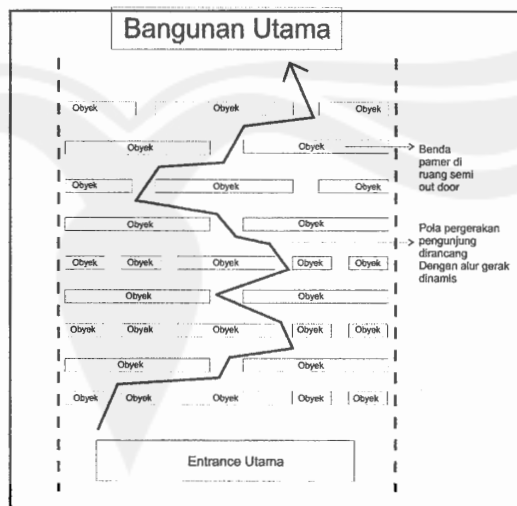


Gambar 6.6 Sketsa garis diagonal yang mengekspresikan dinamis

Sumber : Hakim, 2003

Gambar garis diagonal diatas dapat diartikan menjadi dua pengertian, yaitu: (1) pergerakan orientasi arah garis dapat bergerak dari kiri ke kanan (warna garis merah). (2) pergerakan orientasi garis dapat bergerak dari kanan ke kiri (garis warna biru).

Bentuk dinamis diterapkan pada pola penataan tata letak benda pameran, sehingga memotivasi orang untuk bergerak secara dinamis di dalam mengamati benda pameran.



Gambar 6.7 Sketsa pola sirkulasi yang dirancang dinamis

Sumber : Data Primer

Dalam hal warna, penggunaan warna yang dapat mengekspresikan dinamis adalah warna biru dan orange, yaitu memberikan kesan menentramkan, aman, dan stabil.

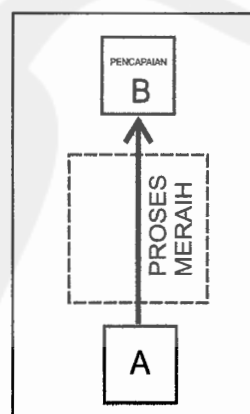


Gambar 6.8 warna biru dan orange sebagai simbol ekspresi dinamis

Sumber : Data Primer

6.1.2. Transformasi Perancangan Galeri Anak Jalanan di Yogyakarta Berdasarkan Strategi Bekerja.

Yang dimaksud Proses meraih pencapaian berdasarkan karakter strategi anak jalanan adalah proses perjuangan anak jalanan di dalam melalui berbagai rintangan dalam melaksanakan pekerjaan di jalanan. Di jalanan terdapat banyak pekerjaan yang bervariasi, antara lain mengamen, jualan asongan, menyemir sepatu, jualan kaki lima, jualan koran, dan mengemis di jalanan. Berjuang di dalam meraih pencapaian merupakan ide dari karakter strategi bekerja yang hendak diekspresikan melalui bentuk sirkulasi menuju pencapaian ke bangunan utama.

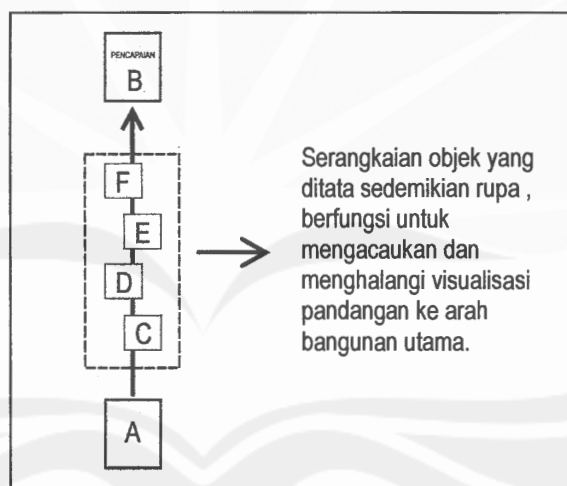


Gambar 6.9 Sketsa ilustrasi dari strategi bekerja

Sumber : Data Primer

Bentuk Sirkulasi yang digunakan sebagai transformasi karakter proses meraih pencapaian, adalah menggunakan kombinasi bentuk sirkulasi Distraction dan Diverging. Dengan adanya bentuk sirkulasi ini orang menjadi tidak mudah untuk mencapai pencapaian, sehingga sangat diperlukan kerja keras untuk dapat mencapai tujuan.

Pola sirkulasi Distraction adalah : bentuk sirkulasi dimana pandangan ke arah yang dituju dikacaukan oleh obyek-obyek lain. Fokus visual mengalir bersama dengan waktu tepuh. Notasi C,D, E, dan F, merupakan adanya obyek yang mengacaukan dan menghalangi visualisasi pandangan ke arah akses pencapaian, hal tersebut mendorong orang untuk dapat bekerja keras untuk dapat meraih pencapaian

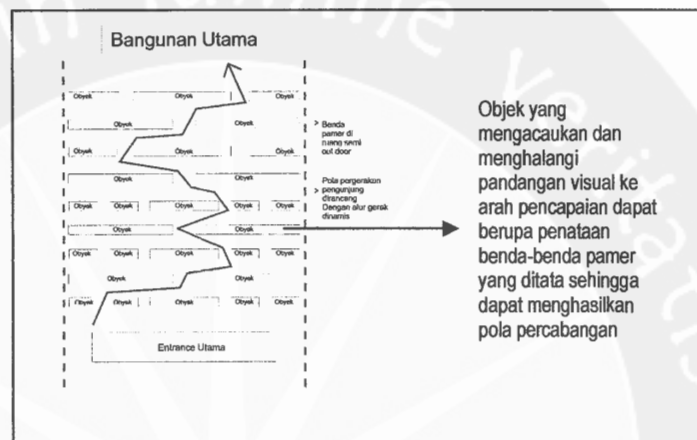


Gambar 6.10 Sketsa penataan benda pamer sebagai penyamar visualisasi

Sumber : Data Primer

Sedangkan pola sirkulasi Diverging adalah bentuk sirkulasi bercabang sehingga akses ke tujuan akhir secara fisik dan visual menjadi tidak jelas. Bentuk sirkulasi yang bercabang-cabang, dan banyak menyediakan jalur alternatif akses menuju pencapaian, dapat memotivasi orang untuk berusaha mencoba semua jalur tersebut, dengan tujuan untuk dapat menemukan jalur termudah dan tercepat dalam menuju pencapaian.

Objek yang mengacaukan dan menghalangi pandangan visual ke arah pencapaian dapat berupa penataan benda-benda pameran maupun massa bangunan yang ditata sehingga dapat menghasilkan pola percabangan. Dalam meraih pencapaian, pengunjung harus melalui proses perjalanan yang dikacaukan oleh objek-objek penghalang dan pola percabangan jalur sirkulasi yang berliku-liku.



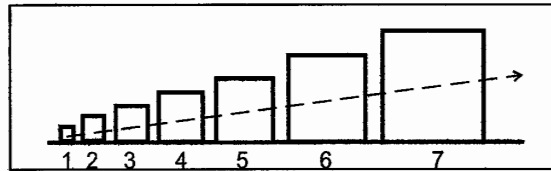
Gambar 6.11 Sketsa alur gerak pengunjung berdasarkan perletakan benda pameran

Sumber : Data Primer

6.1.3. Transformasi Perancangan Galeri Anak Jalanan di Yogyakarta, Berdasarkan Strategi Mengembangkan Solidaritas

Konsep bentuk berdasarkan strategi mengembangkan solidaritas mencerminkan karakter dari kata kunci (proses perkembangan). Penerapannya adalah pada proporsi, bentuk dan wujud.

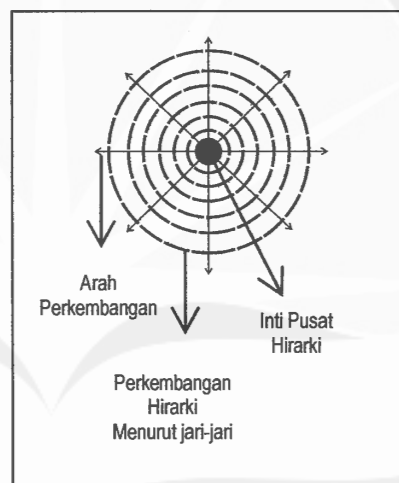
Penerapan kata kunci proses perkembangan pada elemen arsitektural proporsi bentuk, dapat di gambarkan dengan adanya pola pertumbuhan dari proporsi kecil hingga berubah secara bertahap menjadi proporsi besar. Secara filosofis Proses Perkembangan dapat bermakna proses pertumbuhan dari kecil menjadi besar. Proses perkembangan diterapkan pada gradasi dimensi dan ketinggian pada bangunan utama.



Gambar 6.12 Sketsa proses perkembangan dalam bentuk dimensi dan ketinggian

Sumber : Data Primer

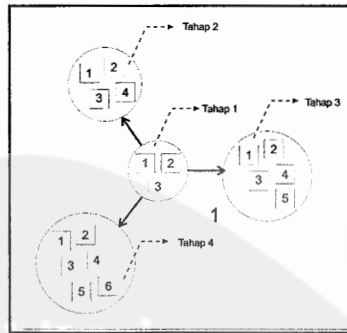
Penerapan kata kunci proses perkembangan, pada elemen arsitektural bentuk dan wujud, dapat digambarkan dengan adanya sebuah bentuk hirarkhi terpusat yang memiliki inti pusat lingkaran, dan berkembang meluas seiring dengan perkembangan jari-jarinya sehingga membentuk pola busur lingkaran yang berkembang dari kecil hingga membesar dengan berporos pada inti pusatnya.



Gambar 6.13 Proses perkembangan hirarki yang berpusat pada inti

Sumber : Data Primer

Penerapan kata kunci proses perkembangan, pada elemen arsitektural bentuk dan wujud, dapat dirancang dengan adanya pola gabungan kelompok-kelompok kecil yang secara bertahap berkembang menjadi gabungan antar kelompok yang lebih besar lagi (dapat dikatakan sebagai pola cluster)

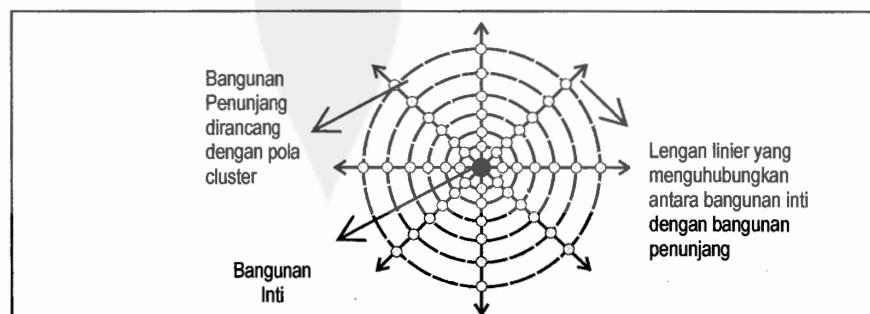


Gambar 6.14 Sketsa pola tahap perkembangan jumlah massa didalam setiap cluster

Sumber : Data Primer

Penerapan kata kunci proses perkembangan, pada elemen arsitektural bentuk dan wujud, juga digunakan sebagai pola penataan massa bangunan. Tata massa bangunan dirancang dengan adanya pola cluster radial. Pola cluster dirancang secara bertahap dari kecil hingga berkembang menjadi besar. Bangunan inti (cluster inti) terletak pada pusat lingkaran, dan perletakan bangunan penunjang (cluster) dirancang mengelilingi bangunan inti. Antara bangunan inti dan bangunan penunjang (cluster) dirancang adanya jalur penghubung yang berupa lengan-lengan radial yang berpusat pada bangunan inti.

Perkembangan hubungan kelompok yang semakin besar, dapat digambarkan dengan adanya suatu bentuk radial yang dapat tumbuh menjadi sebuah jaringan yang berpusat pada poros inti, dan dihubungkan oleh lengan-lengan linier. Berdasarkan hubungan antar kelompok, yang dikaitkan dengan proses perkembangan kelompok ke arah suatu pembentukan sebuah jaringan, dapat dikatakan memiliki bentuk " CLUSTER RADIAL "



Gambar 6.15 Sketsa hubungan antara inti dengan pola cluster yang mengelilingi

Sumber : Data Primer

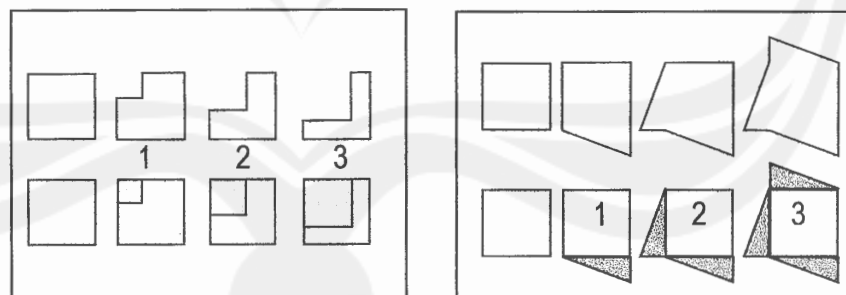
6.1.4. Transformasi Perancangan Galeri Anak Jalanan di Yogyakarta, Berdasarkan Strategi Menyembunyikan Identitas

Konsep bentuk strategi menyembunyikan identitas pada bentuk bangunan mencerminkan karakter dari kata kunci (proses penyamaran). Kata kunci proses penyamaran diterapkan pada elemen arsitektural dalam desain bukaan, bentuk dan wujud, serta bentuk sirkulasi pencapaian ke bangunan inti.

Pada bentuk dan wujud bangunan, proses penyamaran diterapkan dengan dua cara, yaitu; dengan merubah ciri khas dari bentuk dasar, dan dengan cara menutupi identitas bentuk dasar dengan bentuk yang lain. :

Proses menyamaran dengan merubah ciri khas bentuk dasar, dapat dilakukan dengan pengurangan dan penambahan bentuk pada karakteristik bentuk aslinya. Pada penerapannya proses menyamaran (merubah identitas) akan ditransformasikan secara beberapa tahap, dari fase awal hingga fase akhir, sehingga proses penyamarannya dapat terlihat secara rinci.

- Tahap 1: tingkat penyamaran rendah.
- Tahap 2: tingkat penyamaran sedang
- Tahap 3: tingkat penyamaran tinggi.



Gambar 6.16 Sketsa penyamaran dengan cara pengurangan dan penambahan bentuk

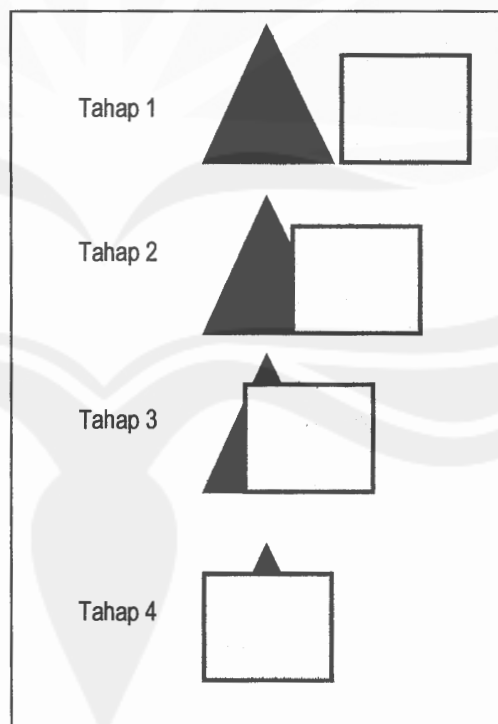
Sumber : Data Primer

Menyamaran dengan pengurangan bentuk, bentuk dasar bujur sangkar yang dikurangi secara bertahap pada bagian yang diarsir, akan menghasilkan suatu bentuk yang tersamar dari karakter bentuk aslinya. Menyamaran dengan penambahan bentuk, bentuk dasar bujur sangkar yang ditambah secara

bertahap pada bagian yang berwarna, akan menghasilkan suatu bentuk yang tersamar dari karakter bentuk aslinya

Proses menyamarakan dengan menutupi identitas bentuk aslinya, dapat dilakukan dengan cara menutupi benda yang akan disamarakan dengan benda lain, dengan cara tersebut maka identitas benda yang berada dibelakangnya akan cenderung menjadi tersamar. Pada penerapannya proses menyamarakan (menutupi identitas) akan ditransformasikan secara beberapa tahap, dari fase awal hingga fase akhir, sehingga proses penyamarannya dapat terlihat secara rinci. Fase tersebut adalah sebagai berikut:

- Tahap 1: tingkat penyamaran awal fase
- Tahap 2: tingkat penyamaran rendah
- Tahap 3: tingkat penyamaran sedang
- Tahap 4: tingkat penyamaran tinggi



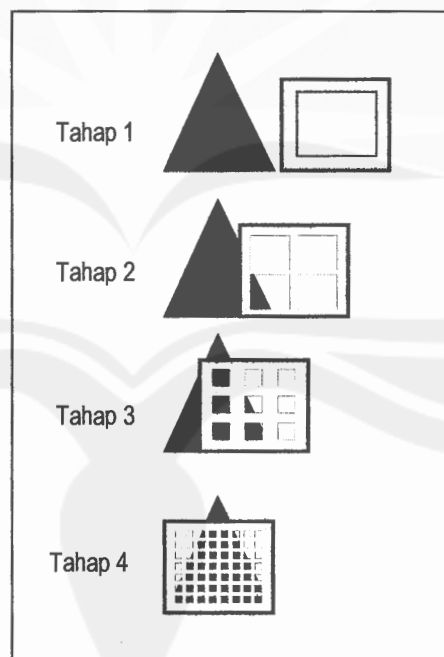
Gambar 6.17 Proses penyamaran dengan cara menutupi obyek secara bertahap

Sumber : Data Primer

Gambar di atas merupakan proses menyamarkan bentuk segitiga terhadap bentuk bujursangkar, ketika bujursangkar secara bertahap menutupi segitiga, maka identitas segitiga tersebut dengan sendirinya akan tersamar dibalik bujursangkar

Proses menyamarkan juga diterapkan dengan memberikan bukaan pada bidang penutup benda yang akan disamarkan. Semakin kecil bukaan pada bidang penutup, maka benda yang ditutupi akan semakin terlihat bentuk aslinya.

- Tahap 1: tingkat penyamaran awal fase
- Tahap 2: tingkat penyamaran rendah
- Tahap 3: tingkat penyamaran sedang
- Tahap 4: tingkat penyamaran tinggi

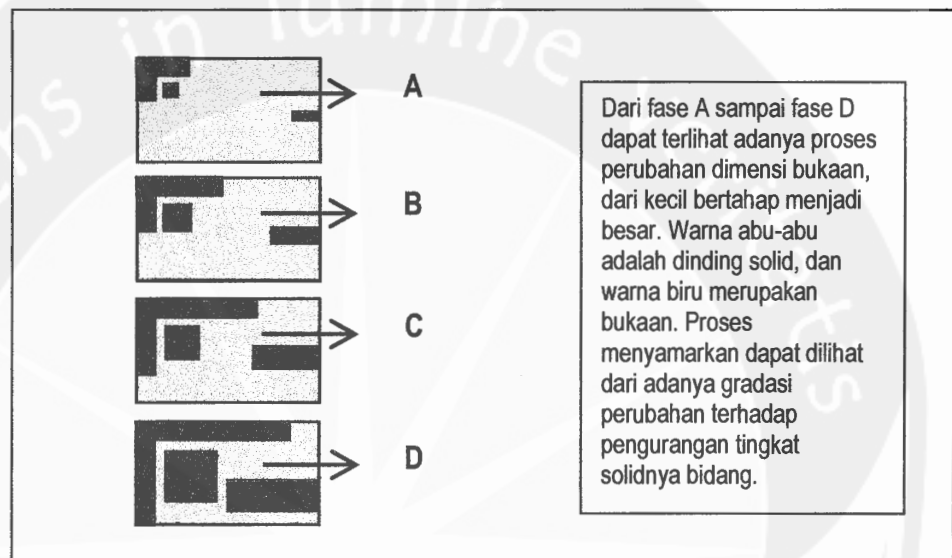


Gambar 6.18 Sketsa penyamaran dengan tingkat besar kecilnya bukaan

Sumber : Data Primer

Proses menyamarkan dengan penerapan pada dimensi bukaan, dapat dilakukan dengan cara mengatur variasi dimensi luasan bukaan dan mengatur

banyak sedikitnya jumlah bukaan pada dinding solid. Semakin besar dimensi bukaan pada bidang dinding, maka akan semakin mengurangi sifat solid dari bidang dinding tersebut. Semakin besar dimensi bukaan pada suatu bidang, maka identitas solidnya bidang tersebut akan semakin sulit untuk dipertahankan, dan akibatnya bentuk keutuhan dari karakter bidang tersebut akan menjadi tersamar.



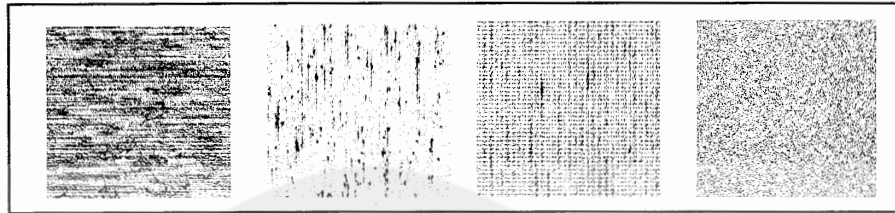
Gambar 6.19 Sketsa pengurangan kesolidan dinding dengan bukaan

Sumber : Data Primer

Semakin besar jumlah bukaan pada bidang dinding, maka akan semakin mengurangi sifat solid dari bidang dinding tersebut. Semakin besar jumlah bukaan pada suatu bidang, maka identitas solidnya bidang tersebut akan semakin sulit untuk dipertahankan, dan akibatnya bentuk keutuhan dari karakter bidang tersebut akan menjadi tersamar.

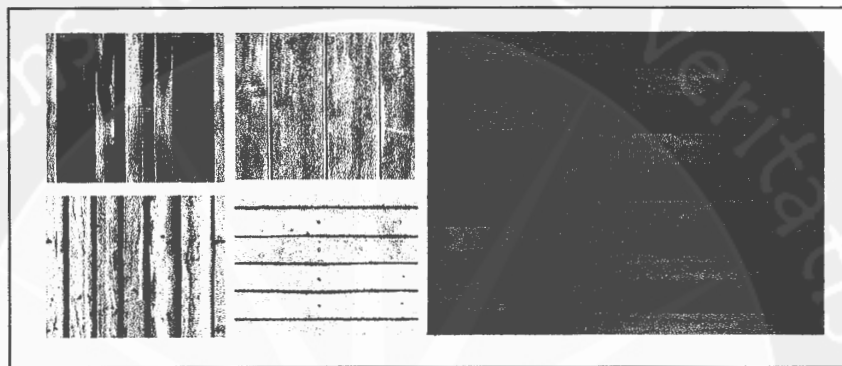
6.1.5. Transformasi Perancangan Galeri Anak Jalanan di Yogyakarta, Berdasarkan Strategi Mengonsumsi Sisa.

Karakter pemanfaatan sisa yang diterapkan pada tekstur dan bahan dilakukan dengan cara, menggunakan bahan dasar daur ulang sebagai bahan penutup plafond.



Gambar 6.20 Contoh bahan sisa hasil daur ulang

Sumber : Data Primer



Gambar 6.21 Contoh material kayu sisa dan bambu

Sumber : Data Primer

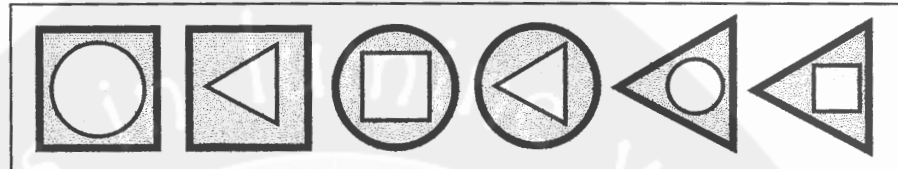
Penggunaan bahan sisa seperti bahan kayu sisa dan material bambu yang bersifat sederhana digunakan untuk sebagian dari finishing bangunan yang dipadukan dengan elemen dinding plesteran pada umumnya.

6.1.6. Transformasi Perancangan Galeri Anak Jalanan di Yogyakarta, Berdasarkan Strategi Menipu Untuk Bertahan Hidup

Kata kunci berdasarkan karakter strategi menipu untuk bertahan hidup adalah kepalsuan dan menyesatkan. Penerapan karakter kepalsuan terhadap elemen arsitektural adalah pada bentuk wujud, tekstur bahan, dan bentuk sirkulasi.

Penerapan karakter kepalsuan pada bentuk dan wujud, dilakukan dengan cara membuat dua karakter identitas bentuk yang berbeda antara tampilan luar dengan tampilan dalam. Kepalsuan dapat diperlihatkan dengan adanya persepsi tampilan bentuk luar yang tidak sesuai dengan bentuk yang ada di

dalamnya. Misalkan dari luar tampak seperti kubus, tetapi bagian dalamnya berupa bola. Atau pun kombinasi antara bentuk luar lingkaran, tetapi bentuk dalam berupa segitiga. Hal tersebut bisa saja divariasikan dengan bentuk lain, seperti bentuk luar kubus tetapi bentuk dalam berupa segitiga

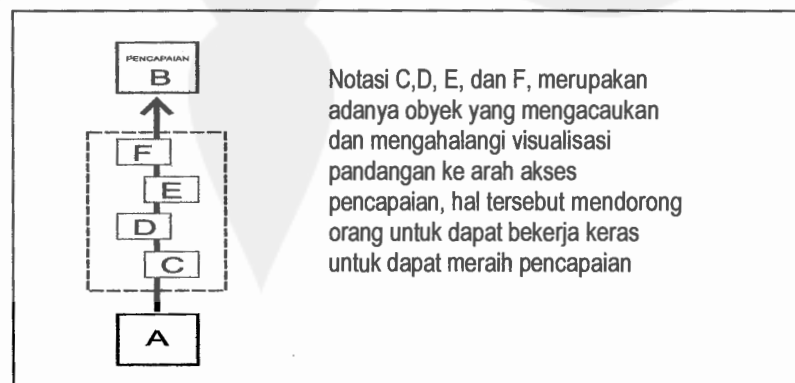


Gambar 6.22 Sketsa bentuk berdasarkan karakter menipu

Sumber : Data Primer

Penerapan karakter menyesatkan pada bentuk sirkulasi, dilakukan dengan cara mengkombinasikan antara pola sirkulasi Distraction dan Diverging. Pola sirkulasi Distraction adalah : bentuk sirkulasi dimana pandangan ke arah yang dituju dikacaukan oleh obyek-obyek lain. Fokus visual mengalir bersama dengan waktu tepuh. Sedangkan pola sirkulasi Diverging adalah : bentuk sirkulasi bercabang sehingga akses ke tujuan akhir secara fisik dan visual menjadi tidak jelas

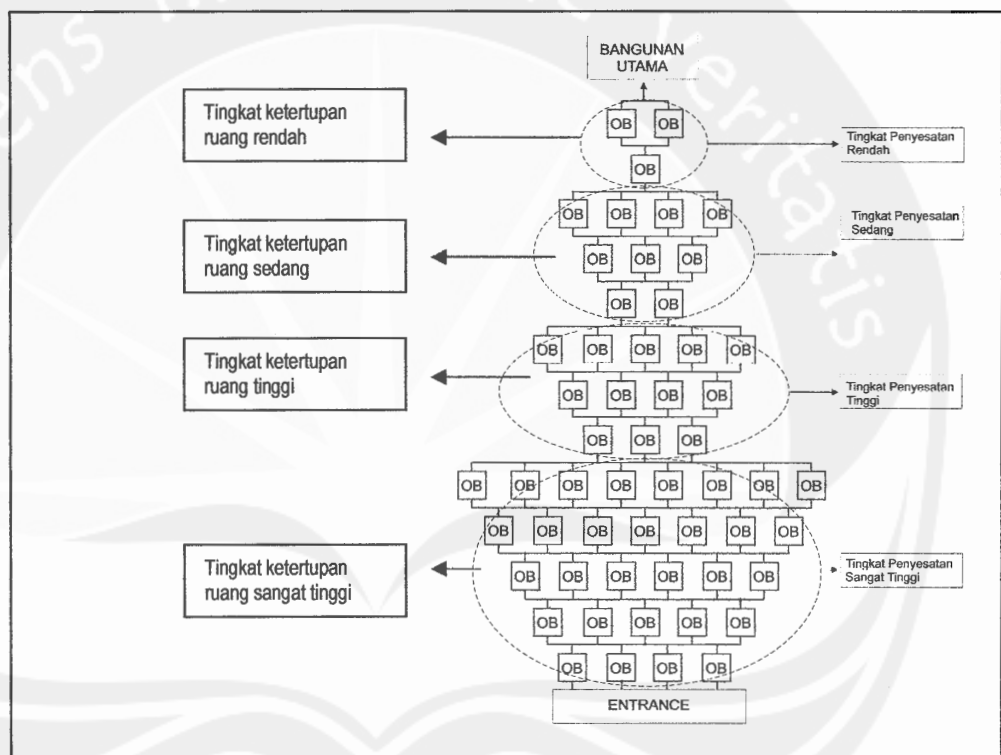
Dengan adanya kombinasi keduanya, dapat memungkinkan orang untuk tersesat di dalam menemukan akses ke bangunan inti. Dengan adanya bentuk sirkulasi ini orang menjadi tidak mudah untuk mencapai pencapaian, sehingga sangat diperlukan kerja keras untuk dapat mencapai tujuan.



Gambar 6.23 Sketsa pola perletakan benda pameran sebagai penghalang visualisasi

Sumber : Data Primer

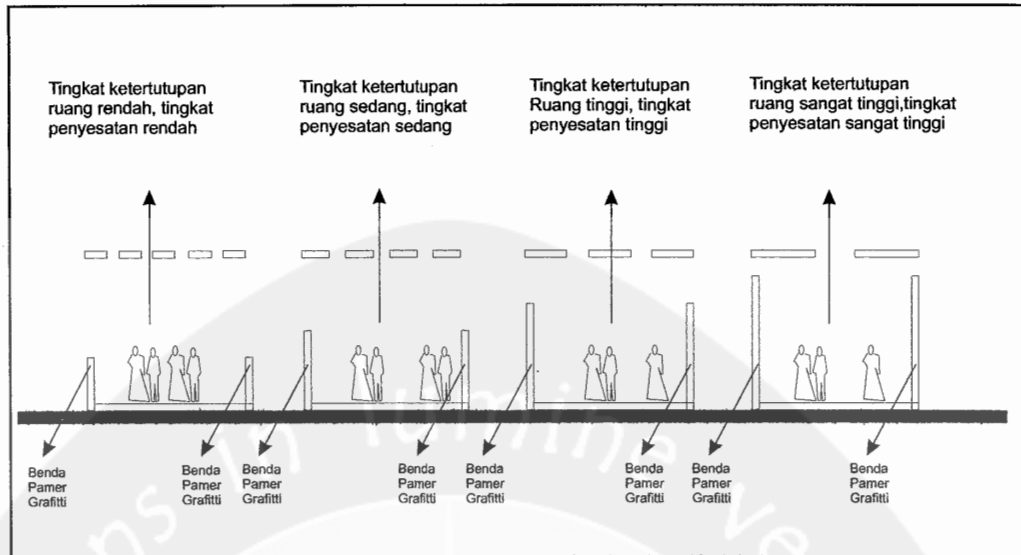
Bentuk sirkulasi yang menyesatkan pada Galeri Anak Jalanan di Yogyakarta di terapkan pada pola sirkulasi dari entrance utama hingga menuju pencapaian pusat bangunan utama. Desain bentuk sirkulasi dirancang dengan pola gradasi, yaitu semakin jauh dari bangunan utama, tingkat penyesatan dirancang semakin tinggi. Dan semakin mendekati bangunan utama, tingkat penyesatan dirancang semakin rendah.



Gambar 6.24 Sketsa pola percabangan sirkulasi berdasarkan perletakan benda pameran

Sumber : Data Primer

Dengan adanya kombinasi antara pola sirkulasi Diverging dan pola sirkulasi Distraction, yang didalamnya terdapat banyak percabangan dan banyak obyek benda pameran yang mengacaukan visualisasi ke bangunan utama, akan memberikan kesulitan bagi pengunjung untuk dapat mencapai bangunan utama. Apabila pengunjung salah mengambil arah di dalam percabangan jalur sirkulasi, bisa saja pengunjung tersebut tersesat tidak menemukan bangunan utama. Semakin mendekati bangunan utama, tingkat penyesatan dirancang semakin rendah.



Gambar 6.25 Sketsa potongan ruang pameran grafiti

Sumber : Data Primer

Semakin tinggi tingkat ketertutupan ruang pameran grafiti, maka akan semakin sulit untuk menemukan orientasi visualisasi arah terhadap pencapaian ke bangunan utama, sehingga menyebabkan tingkat ketersesatan semakin tinggi pula. Semakin rendah tingkat ketertutupan ruang pameran grafiti, maka akan semakin mudah untuk menemukan orientasi visualisasi terhadap bangunan utama, sehingga tingkat ketersesatan akan semakin rendah pula.

6.2. Konsep Penataan Ruang

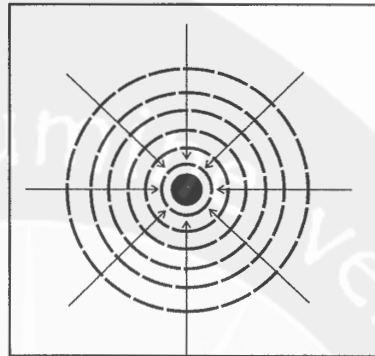
Penataan ruang pada Galeri Anak Jalanan di Yogyakarta dirancang mengikuti pola tatanan massa yang bersifat cluster, yang terdiri dari cluster inti yang dikelilingi oleh tatanan cluster bangunan pendukung yang berada di sekitarnya.

6.3. Konsep Lanskap Galeri Anak Jalanan di Yogyakarta

Konsep penataan lanskap pada Galeri Anak Jalanan Yogyakarta adalah menyesuaikan dengan konsep bentuk dari karakter bertahan hidup anak jalanan. Kata kunci yang diambil dari karakter bertahan hidup anak jalanan adalah stabil dan dinamis. Stabil diwujudkan dalam bentuk Hirarki. Bentuk yang dipilih sebagai hasil transformasi dari karakter kestabilan anak jalanan adalah bentuk lingkaran.

Dipilih bentuk tersebut, karena lingkaran adalah sesuatu yang terpusat, berarah kedalam dan bersifat stabil serta dengan sendirinya menjadi pusat dari lingkungannya.

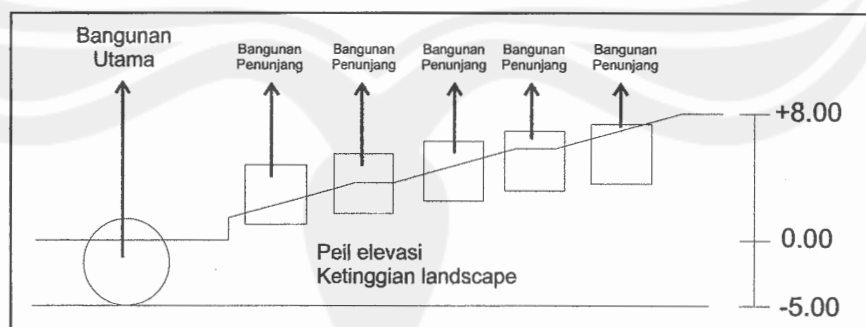
Penataan lansekap dirancang dengan menggunakan pola hirarkhi dengan bentuk lingkaran. Busur yang mengelilingi lingkaran dimaksudkan sebagai benteng pertahanan terhadap kestabilan inti yang berada di pusatnya.



Gambar 6.26 Sketsa pertahanan inti dari bentuk lingkaran

Sumber : Data Primer

Sedangkan kata kunci dinamis akan ditransformasikan pada lansekap, berupa pengolahan variasi naik turunnya ketinggian peil lantai dan kontur. Landscape didesain dengan adanya gradasi pola tingkat ketinggian, semakin mendekati bangunan inti, ketinggian landscape dirancang semakin rendah. Pola ketinggian landscape dirancang dari rendah hingga menuju tinggi, berfungsi sebagai media penyamar bagi bangunan yang berada di dalamnya.

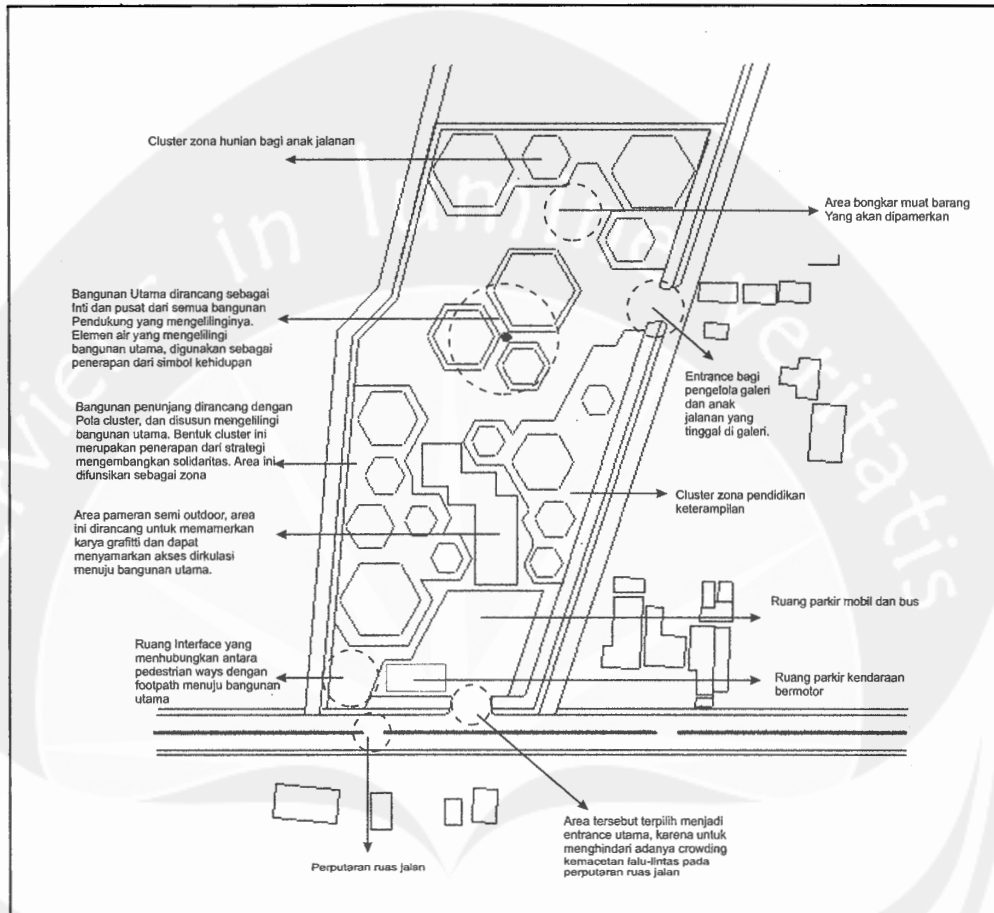


Gambar 6.27 Sketsa penyamaran bangunan melalui ketinggian landscape

Sumber : Data Primer

Peil ketinggian landscape dirancang semakin meninggi dengan tujuan untuk memberikan gradasi tingkat ketertutupan terhadap bangunan yang ada di dalamnya.

Bangunan utama dirancang pada kedudukan peil terendah dengan maksud untuk memberikan nilai ketertutupan yang sangat tinggi.



Gambar 6.28 Sketsa rencana perletakan fungsi pada landscape

Sumber : Data Primer

6.4. Konsep Struktur Bangunan Galeri Anak Jalanan di Yogyakarta

Struktur yang digunakan pada bangunan pada bangunan Galeri Anak Jalanan di Yogyakarta adalah struktur modern seperti baja dan beton bertulang. Struktur pondasi yang digunakan pada bangunan Galeri Anak Jalanan di Yogyakarta adalah menggunakan pondasi foot plat, tiang pancang dan sistem pondasi menerus. Pada bagian ruang generator didesain dengan adanya struktur pondasi khusus, yang bertujuan untuk dapat menahan adanya getaran yang berasal dari mesin genset.

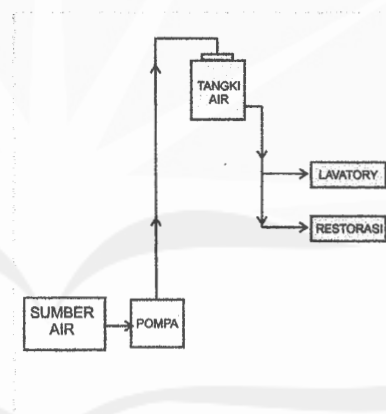
6.5. Konsep Utilitas dan Mekanikal Elektrikal Galeri Anak Jalanan di Yogyakarta

6.5.1. Konsep Sistem Plumbing

Sistem plumbing adalah suatu sistem penyediaan atau pengeuaran air (baik air kotor maupun air bersih) yang dikehendaki tanpa adanya gangguan atau pencemaran terhadap daerah-daerah yang di lalunya. Jenis sistem dan peralatan plumbing pada Galeri Anak Jalanan di Yogyakarta meliputi peralatan untuk penyediaan air bersih dan pembuangan air kotor.

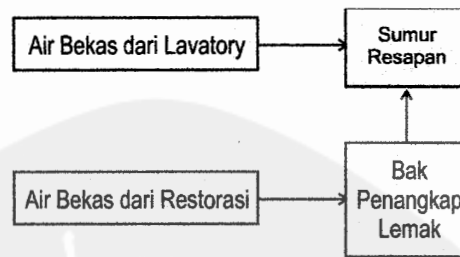
Kebutuhan air bersih pada bangunan Galeri Anak Jalanan di Yogyakarta ini meliputi kebutuhan pantry pada kafeteria, dan kebutuhan MCK pada rumah singgah dan lavatory pada ruang pameran dan bangunan penunjang lainnya. Down Feed System merupakan sistem distribusi air bersih, yang nantinya akan diterapkan pada bangunan Galeri Anak Jalanan.

Bagan 6.2 Skematik Distribusi Air Bersih



Klasifikasi air kotor pada bangunan Galeri Anak Jalanan di Yogyakarta di golongankan berasal dari buangan area restorasi dan lavatory. Gambar di bawah ini merupakan skema dari pembuangan air kotor pada bangunan Galeri Anak Jalanan.

Bagan 6.3 Skematik Distribusi Air Kotor



6.5.2. Konsep Sistem Pengkondisian Udara

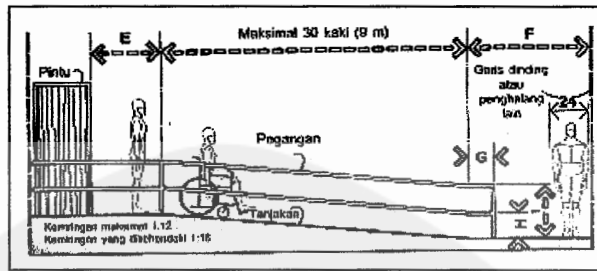
Sistem pengkondisian udara pada bangunan Galeri Anak Jalanan di Yogyakarta ini meliputi sistem penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami diciptakan dengan adanya variasi desain bukaan dan ventilasi yang optimal. Sedangkan pengkondisian udara secara buatan dengan AC Split dan Central, diterapkan pada ruang-ruang yang bersifat formal.

6.5.3. Konsep Sistem Pemadam Kebakaran

Untuk dapat menghindari terjadinya resiko kebakaran pada suatu bangunan, diperlukan suatu cara atau sistem pencegahan kebakaran, karena hal tersebut dapat menimbulkan kerugian berupa korban manusia, harta benda, dan lain sebagainya. Sprinkler merupakan sistem pemadam kebakaran yang paling efektif di gunakan pada bangunan Galeri Anak Jalanan di Yogyakarta.

6.5.4. Konsep Sistem Transportasi Vertikal

Pada bangunan Galeri Anak Jalanan di Yogyakarta ini sistem transportasi vertikal yang digunakan meliputi ramp, tangga dan lift. Untuk orang cacat atau begi pengguna berkursi roda dapat di fasilitasi dengan adanya ramp. Sedangkan untuk memudahkan pengangkutan barang pada massa bangunan yang berlantai lebih dari dua dapat difasilitasi dengan adanya lift barang.



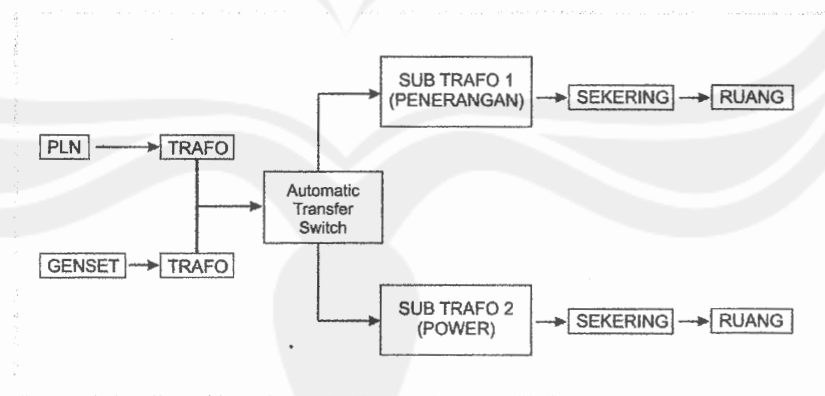
Gambar 6.29 Ramp

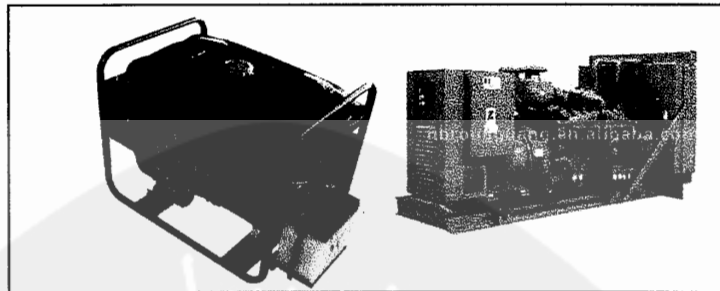
Sumber : Panero, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, 1979 : hal. 277

6.5.5. Konsep Jaringan Listrik

Tenaga listrik yang digunakan pada bangunan Galeri Anak Jalanan di Yogyakarta ini bersumber pada PLN dan sistem mesin Generator. Bagan di bawah ini merupakan skematik dari pendistribusian listrik pada bangunan Galeri Anak Jalanan di Yogyakarta

Bagan 6.4 Skematik Pendistribusian Listrik



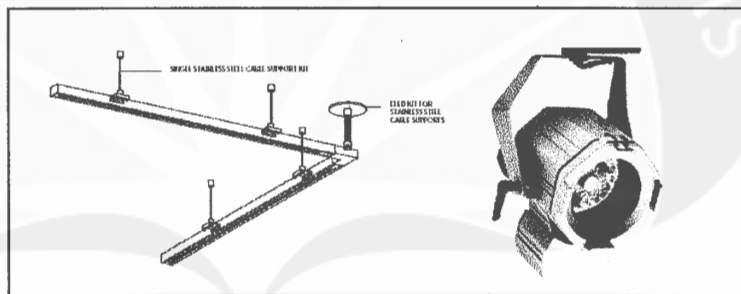


Gambar 6.30 Genset

Sumber : www.bashan.en.alibaba.com

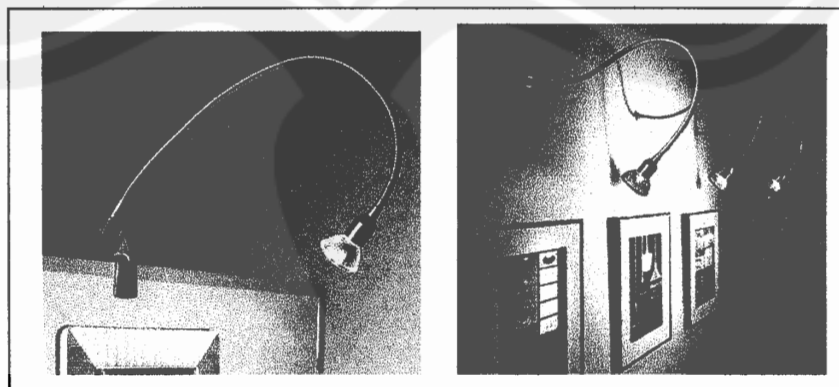
6.5.6. Konsep Sistem Pencahayaan

Pencahayaan lukisan pada ruang Galeri Anak Jalanan di Yogyakarta menggunakan sistem *ceiling light (track light)*, atau sistem *wall light*.



Gambar 6.31 Sistem track light dan spot lamp

Sumber : www.pegasusassociates.com



Gambar 6.32 Sistem wall light

Sumber : www.pegasusassociates.com

Daftar Pustaka

Abornies Glenn, AIA dan Sundra Vlock 2001 dalam Chiara Joseph de dan Michael J. Crosbie , *Time Sever Standars for Building types-fourth editions*, Mcgraw Hill, Singapore

Aan T.Subhanshah, dkk, *Anak Jalanan di Indonesia*, YLPS HUMANA

Antoniades, Anthony C 1990, *Poetics Of Architecture*, Van Nostrand Reinhold, New York.

Ching, DK 1996, *Bentuk Ruang dan Susunannya*, Erlangga, Jakarta.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Sleman.

Departemen Sosial R.I, 2000, *Petunjuk Pelaksanaan Pembinaan Kesejahteraan Sosial Anak Jalanan*, Health and Nutrition Sector Development Programme (HNSDP), Jakarta, Direktorat Bina Kesejahteraan Anak, Keluarga dan Lanjut Usia

Hakim, Rustam dan Hadi Utomo 2003, *Komponen Perancangan Arsitektur Lanskap: Prinsip, Unsur, dan Aplikasi Disain*, Penerbit Bumi Aksara, Jakarta.

Panero, J dan Martin Zelnik, *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*, Erlangga, Jakarta.

Shalahuddin, Odi, 2004 *Di Bawah BaYANG-Bayang Ancaman (Dinamika Kehidupan Anak Jalanan)*. Semarang : Yayasan Setara

Todd, K W 1987, *Tapak, Ruang, dan Struktur*, Intermata, Bandung.

Trisnadi, Wiwied, 2004, *Lika-liku Pendampingan Anak Jalanan Perempuan di Yogyakarta*. Yogyakarta : Mitra Wacana

Mahnke dalam Maria Marivana N. 2005 *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Yogyakarta Cordiovascular Center*, Tugas Akhir, Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik UAJY

Mangunwijaya 1995, *Wastu Citra*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

Michel 1996 dalam Maria Marivana N. 2005 *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Yogyakarta Cordiovascular Center*, Tugas Akhir, Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik UAJY

White, E T, 1985, *Concept Source Book*, Architectural Media Ltd, Arizona.

<[http:// www. arcspace.com/index.html](http://www.arcspace.com/index.html)>

<http://www.bashan.en.alibaba.com/product/50136783/50629275/Generators/Generator___BS4_0GF_D_.html>

<<http://www.pegasusassociates.com/products/TrackLighting/TrackLighting.html>>