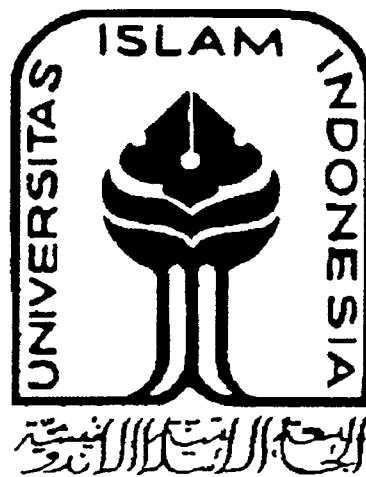


TUGAS AKHIR

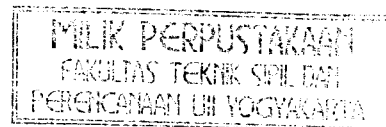
**KLINIK DAN TEMPAT SINGGAH ANAK JALANAN DI
BAWAH JEMBATAN LAYANG JANTI JOGJAKARTA**

Interpretasi Spatial Makna Teater Caligula



Disusun Oleh :

Nama : Denni Utoro
No. Mhs : 97 512 009



**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA
2002**

KLINIK DAN TEMPAT SINGGAH ANAK JALANAN DI BAWAH JEMBATAN LAYANG JANTI JOGJAKARTA

Interpretasi Spatial Makna Teater Caligula

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia
Untuk memenuhi syarat dalam gelar
Sarjana Strata Satu Teknik

Disusun Oleh

Nama : Denni Utoro
NIM : 97 512 069
NIRM : 970051013116120009

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA
2002**

LEMBAR PENGESAHAN

**KLINIK DAN TEMPAT SINGGAH ANAK JALANAN DI
BAWAH JEMBATAN LAYANG JANTI JOGJAKARTA**

Interpretasi SpatialMakna Teater Caligula

TUGAS AKHIR

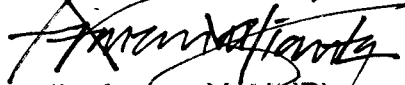
Disusun Oleh

Nama : Denni Utoro
NIM : 97 512 009
NIRM : 970051013116120009

Jogjakarta. Januari 2002

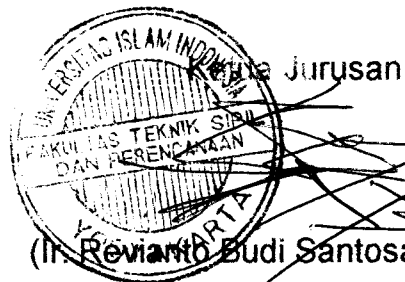
Menyetujui

Dosen Pembimbing II


(Ir. Arman Y., MUP)

Dosen Pembimbing I


(Ir. Sri Hardiyatno, MT)

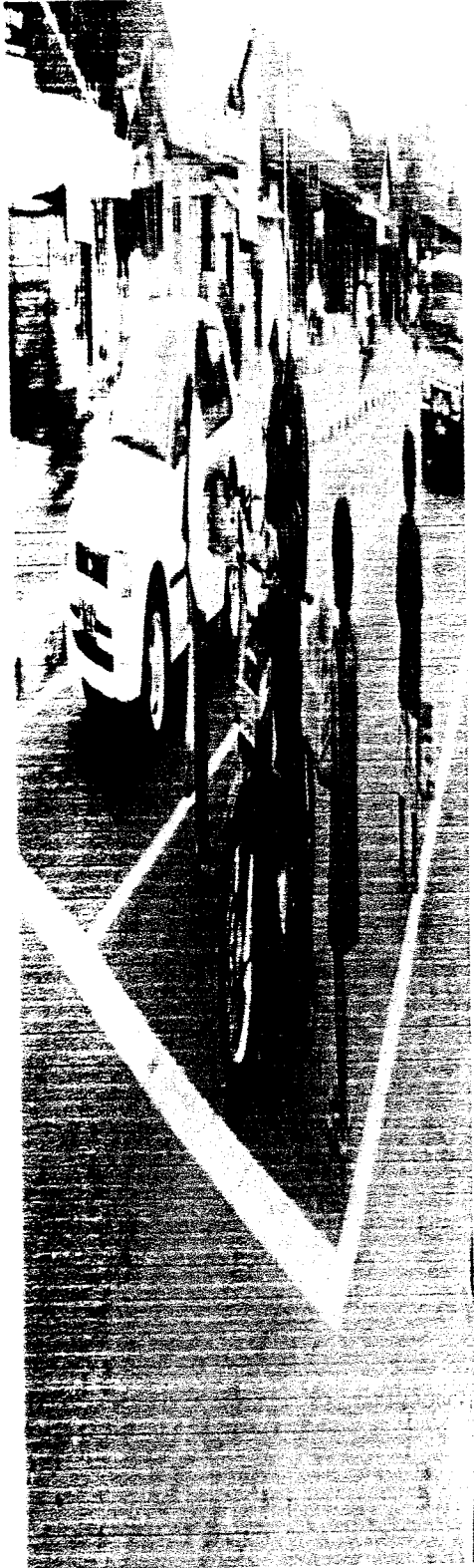

(Ir. Revianto Budi Santosa, M. Arch)

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA
2002**

PERSEMBAHAN

*Kupersembahkan setitik keringatku ini Kepada
Orang-orang yang telah memberikan
cinta, kasih sayang, perhatian
dan bimbingan selama dalam penulisan ini,
berkat ketulusan doa dan dukungannya
penulisan ini dapat terselesaikan.
Semoga apa yang telah mereka berikan kepadaku
Mendapatkan imbalan yang setimpal dari-Nya
Mereka adalah
Ayah, Ibu dan Adikku
serta teman-temanku Yang telah menggoreskan
secercah kenangan selama berada
di Jogjakarta ini*

*Dedication to W. Endah Wulandari yang telah memaknai hari-hariku dengan
cinta dan kasih sayangnya yang tulus
I love u so much n' thanks 4 everythink*



ini adalah wujud sekeping idealisme
dengan sedikit kreativitas & perjuangan,
demi dedikasi & cinta saya
terhadap arsitektur

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Syukur Alhamdulillah kami panjatkan kepada Allah SWT dengan Rahman dan Rahimnya yang telah memberikan hidayah dan taufik sehingga sampai saat ini kita masih dapat merasakan nikmatnya Islam dan iman serta hanya dengan rahmat-Nya kami dapat menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir ini dengan judul

KLINIK DAN TEMPAT SINGGAH ANAK JALANAN DI BAWAH JEMBATAN LAYANG JANTI JOGJAKARTA *Interpretasi Spatial Makna Teater Caligula*

Penulisan tugas akhir ini disusun sebagai pemenuhan syarat pada program pendidikan strata satu (S-1), jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.

Selama proses penyusunan laporan ini, penyusun telah mendapat bantuan dari berbagai pihak yang secara langsung maupun tidak langsung dalam memberikan bimbingan dan pengarahannya. Untuk itu dalam kesempatan kali ini ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua dan adik saya tercinta yang telah memberikan dukungan baik dengan moril, materi dan terutama do'anya.
2. Ir. Revianto Budi Santoso, M.Arch. selaku Ketua Jurusan Arsitektur.
3. Ir. Sri hardiyatno, MT, selaku Dosen Pembimbing Utama Tugas Akhir.
4. Ir. Arman Yulianta, MUP selaku Dosen Pendamping Tugas Akhir.

Akhirnya semoga tulisan ini akan memberikan manfaat pada penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Hanya Allah sumber segala Ilmu dan pusat kebenaran serta kesempumaan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jogjakarta, 20 Januari 2002

Penulis



Denni Utoro

Denni Utoro Thank's to :

1. Allah SWT, yang telah memberikan segala Rahmat dan Hidayat-Nya sehingga skripsi ini bisa selesai.
2. Ayahnda & Ibunda Suparman BSc, terimakasih atas dukungan moral & materialnya kepada ananda. Tidak ada yang mampu ananda lakukan untuk membalasnya. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan Rahmat serta Hidayat-Nya sepanjang masa kepada Ayahnda dan Ibunda. Amin.
3. Adinda Ovan Nurmawan di Bengkulu, makasih atas restu dan do'anya. Semoga kesuksesan selalu menyertai hari-harimu. Ayo Dek, FIFA lagi !!
4. Keluarga Besar di Patran & di Bengkulu, makasih atas dukungan dan do'anya.
5. Keluarga Besar di Cilacap & di Purwokerto, makasih dukungan dan do'anya.
6. W. Endah Wulandari, makasih telah menjadi kekasih sekaligus sahabatku, serta telah membimbingku keluar dari kondisi absurd.
7. Mamas + Mba' Lely, *matursembahnuwun* atas wejangannya. Mas ayo qindap-qindap lagi !!!
8. Pak Revi, *matursembahnuwun* atas diskusi dan pinjaman bukunya.
9. Mas Enyenk. ST, makasih atas segala pembelajarannya dan pengalamannya tentang ber-Arsitektur.
10. Mas Dani. ST, makasih atas informasi tentang anak jalanannya dan pembelajaran atas Arsitektur-nya.
11. Mas Poer. ST, makasih atas pinjaman tustelnya selama ini. Apa kabar Merauknya ?
12. Rumah Singgah Diponegoro II, makasih atas semua informasinya.
13. Aconk Arch '97, makasih telah menemaniku dalam pahit & manisnya hidup ini. Ayo maju terus dab! Tak enteni neng Studio.
14. Alif sipil '97, *matursembahnuwun* atas data-datanya tentang jembatan layang Janti.
15. Rian "bom-bom" Arch '97, makasih atas pengertian & persahabatannya selama ini. Ayo maju terus !!
16. Nonox's Swasono zegeeer Arch '97, makasih atas nasehat dan advisnya, semoga mendapat balasan yang setimpal oleh Yang Kuasa. Piye kaose ?
17. Ari Arch '97, makasih atas obrolannya dan kebaikannya. Piye manukmu ? kae ono se' modar meneh!
18. Andot Arch '97, matumuwn mau berdiskusi denganku serta pertolongannya. Ra' sah sergep-sergep, enteni aku.
19. Wawan Arch '97, makasih atas kebaikannya dan diskusinya. Ayo maju terus !!
20. Endi Arch '97, idiih.....! atut ah!
21. Taher Arch '97, makasih atas se-kennannya.
22. Roni Arch '97, ayo maju terus !
23. Surin UPN '97, ya Allah.....tolong !!!.
24. Sugita. ST, makasih atas job motretnya. Saiki kok tambah kuning kowe ?
25. Nununk, Heh! Tugase digarap ora nyi-em wae. Di takoni bapakmu lho?!!
26. Ferry + Intan, makasih atas pengalaman asmaranya.
27. Fajar + dek lyan, ra tura-turu wae!!
28. Ade Arch '97, makasih atas logika asmaranya. Piye kabare mba' Nini?
29. Pak Haji Brems Arch '96, makasih atas se-kennannya.
30. Jecky Arch '96, makasih atas candanya dan kaos pegawai negrinya.
31. Ismed Arch '96, makasih atas pinjaman proposalnya.
32. Prass. ST, makasih atas kebaikannya.
33. Mas Tony sipil 95, makasih atas ajakan bal-balannya.

34. Cah-cah Kayen, makasih atas pertemannya dan gojeg keranya.
35. Mas Iwan, makasih atas informasi anak jalanannya.
36. Warung sebelah kontrakkanku, makasih atas utangan rokoknya.
37. Warung gado-gado ngarep kontrakkanku, tempatku menyambung hidup.
Matumuwun
38. Kucingku "Broerry", di mana kau berada sekarang? Makasih atas ompolannya di kasurku.
39. Pak Noto, makasih atas perpanjangan kontrak-an rumahnya.

**KLINIK DAN TEMPAT SINGGAH ANAK JALANAN DI BAWAH JEMBATAN
LAYANG JANTI JOGJAKARTA**
Interpretasi Spatial Makna Teater Caligula
**CLINIC AND TRANSIT-HOME FOR THE CHILDREN OF THE STREET UNDER
THE JANTI FLY OVER IN JOGJAKARTA**
Spatial Intrepretation of the Meaning of Caligula

Denni Utoro
97 512 009

Dosen Pembimbing I
Ir. Sri Hardiyatno, MT

Dosen Pembimbing II
Ir. Arman.Y, MUP

ABSTRAK

Jalan layang di Janti, Depok, Sleman dibangun sebagai usaha untuk memperlancar lalu lintas yang terdapat di sana. Seperti yang terjadi di kota-kota besar lainnya, ruang di bawah jalan layang tersebut setelah atau pasca pembangunannya akan menjadi lost space (ruang yang kurang dimanfaatkan dan ruang yang tidak berpenghuni).

Sementara anak jalanan yang tinggal dan hidup di jalanan mengalami setiap kejadian di jalan dan jalanan sebagai rumah mereka. Tidak jarang mereka memanfaatkan ruang di bawah jembatan layang sebagai tempat tinggal mereka, sehingga mengapa ruang tersebut tidak dirancang dan dimanfaatkan saja untuk mereka, agar dapat bermanfaat dan berfungsi secara maksimal.

Caligula adalah sebuah lakon teater yang termasuk teater *absurd*, karya *Albert Camus*. Jalan cerita dari teater ini mempunyai kesamaan dengan jalan kehidupan anak jalanan. Makna dari teater ini yang dijadikan landasan perancangan dan perencanaan dalam mendesain klinik dan tempat singgah anak jalanan, dengan tidak meninggalkan faktor-faktor teknis yang mempengaruhinya, yaitu getaran dan kebisingan. Makna dari teater ini yang akan diterjemahkan ke dalam pembentukan *space* (ruang) yang merespon kehidupan dari anak jalanan.

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI	x

BAB I SINOPSIS PROYEK

1.1. Judul proyek.....	1
1.2. Argumentasi proyek.....	1
1.2.1. Fungsi.....	1
1.2.2. Lokasi.....	2
1.3. Lokasi.....	2
A. Peta lokasi.....	2
B. Lokasi terpilih.....	4
1.4. Luas site.....	7
1.5. Luas total bangunan.....	7
1.6. Fasilitas yang akan diwadahi.....	7
1.7. Karakter pengguna.....	10
1.8. Data klien.....	10
1.8.1. Klien prospektif.....	10
1.8.2. Persyaratan klien.....	11
A. Fungsi.....	11
B. Penampilan.....	11
1.9. Respon arsitek.....	11

1.9.1. Fungsi.....	11
1.9.2. Penampilan.....	12
1.10. Metode desain.....	12
1.10.1. Pemenuhan persyaratan.....	12
A. Teknis.....	12
B. Pengaruh sastra dalam arsitektur.....	16
C. Ruang.....	19
1.10.2. Analisa proyek serupa.....	20
1.10.3. Transformasi.....	20

BAB II PEMENUHAN PERSYARATAN TEKNIS

II.1. Anak jalanan.....	21
II.2. Teknis fungsional.....	22
II.2.1. Lokasi.....	22
II.2.2. Teknis.....	24
II.3. Standart besaran ruang.....	32
II.3.1. Fasilitas tempat singgah.....	32
II.3.2. Fasilitas pendidikan, keterampilan dan klinik Kesehatan.....	32
II.3.3. Kegiatan pendukung.....	33
II.4. Detil pola ruang dalam.....	33
II.4.1. Kamar tidur.....	33
II.4.2. Pola ruang kelas dan keterampilan.....	34
II.4.2.1. Ruang kelas.....	34
II.4.2.2. Ruang keterampilan.....	35
II.4.2.3. Klinik kesehatan.....	35

BAB III TINJAUAN TEORI DAN KONSEP

III.1. Absurditas.....	37
III.1.1. Kondisi absurd.....	38
III.1.2. Manusia absurd.....	40

III.2. Caligula dan anak jalanan.....	42
III.2.1. Sekilas naskah caligula.....	42
III.2.2. Makna caligula.....	45
III.2.3. Kehidupan anak jalanan.....	48
III.2.4. Caligula dan anak jalanan.....	49
III.2.5. Transformasi.....	51
III.3. Teori dan makna dalam arsitektur.....	51
III.3.1. Makna dalam arsitektur.....	51
III.3.2. Komponen-komponen makna.....	52
III.3.3. Bentuk dan makna.....	55
III.4. Karakter ruang.....	64
BAB IV DARI HAMARTIA, PERIPETIA dan DISCOVERY	
Ke ARSITEKTUR	
IV.1. Hamartia, peripetia dan discovery.....	65
IV.2. Penggolongan level ruang.....	66
IV.3. Konsep filosofi.....	67
a. Undefined space.....	67
1) Setting lokasi.....	67
2) Site Plan.....	69
3) Tata massa.....	81
4) Penampilan bangunan.....	87
5) Detil arsitektural/detil lansekap.....	91
➤ Detil sirkulasi.....	91
➤ Detil sculpture.....	95
➤ Detil sistem plafond.....	97
➤ Detil material dan sistem pintu.....	97
➤ Detil panggung.....	98
b. Border space.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	xi

BAB I

SINOPSIS PROYEK

1.1. JUDUL PROYEK

Klinik dan Tempat Singgah Anak Jalanan di Bawah Jembatan Layang Janti Jogjakarta.

Interpretasi Spatial Makna Teater Caligula.

Prolog :

Klinik dan tempat singgah anak jalanan ini adalah sebuah fasilitas yang bersifat sosial. Sebuah fasilitas yang nantinya akan dikelola oleh yayasan dan para aktivis yang intens terhadap nasib anak jalanan di Jogjakarta. Fasilitas ini bertujuan untuk mewedahi kegiatan anak jalanan, membimbing dan memberikan pelayanan kesehatan kepada mereka.

Teater Caligula adalah sebuah karya sastra berbentuk drama yang ditulis oleh Albert Camus. Sebuah teater atau drama yang digolongkan ke dalam jenis teater absurd. Absurditas itu sendiri adalah sifat yang muncul dari aliran filsafat eksistensialisme, yang memandang kehidupan ini mencekam, tanpa makna, memuakkan.

1.2. ARGUMENTASI PROYEK

1.2.1. Fungsi

Anak jalanan juga merupakan anak bangsa. Mereka tidak beda dengan anak-anak nomal lainnya, hanya kesempatan dan nasib yang membedakannya. Sebagai anak harapan bangsa mereka (anak jalanan), juga berhak untuk mendapatkan pendidikan, keterampilan, bimbingan dan arahan sebagai bekal hidupnya dikemudian hari agar menjadi manusia yang

*klinik dan tempat singgah anak jalanan
Bawah jembatan layang janti di jogjakarta*



arahan sebagai bekal hidupnya dikemudian hari agar menjadi manusia yang berguna bagi nusa dan bangsa serta diterima fungsi sosialnya oleh masyarakat.

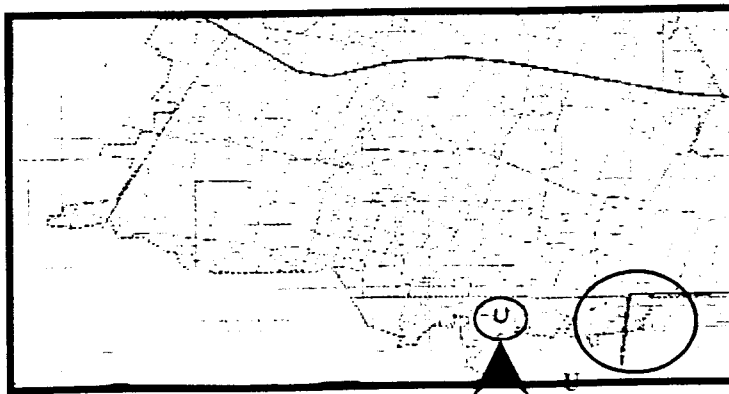
1.2.2. Lokasi

- Janti merupakan wilayah yang dilalui oleh jalur arteri yang mempunyai kepadatan lalu lintas yang tinggi. Untuk mengantisipasi hal tersebut, maka pemerintah membangun sebuah jalan layang (flyover).
- Ruang yang berada di bawah jembatan layang itu nantinya pasti akan menjadi ruang yang terbuang (*lost space*), seperti kota-kota besar lainnya. Ruang tersebut belum bisa dimanfaatkan secara maksimal sebagai pemecahan dari ruang yang hilang (*lost space*) tersebut.
- Ruang yang hilang (*lost space*) tersebut pada akhirnya akan digunakan oleh kaum gelandangan sebagai tempat untuk mereka beraktivitas. Salah satu kaum gelandangan tersebut adalah anak jalanan.

1.3. LOKASI

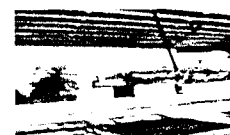
Bawah jembatan layang (fly over) Janti, Depok, Sleman, Jogjakarta

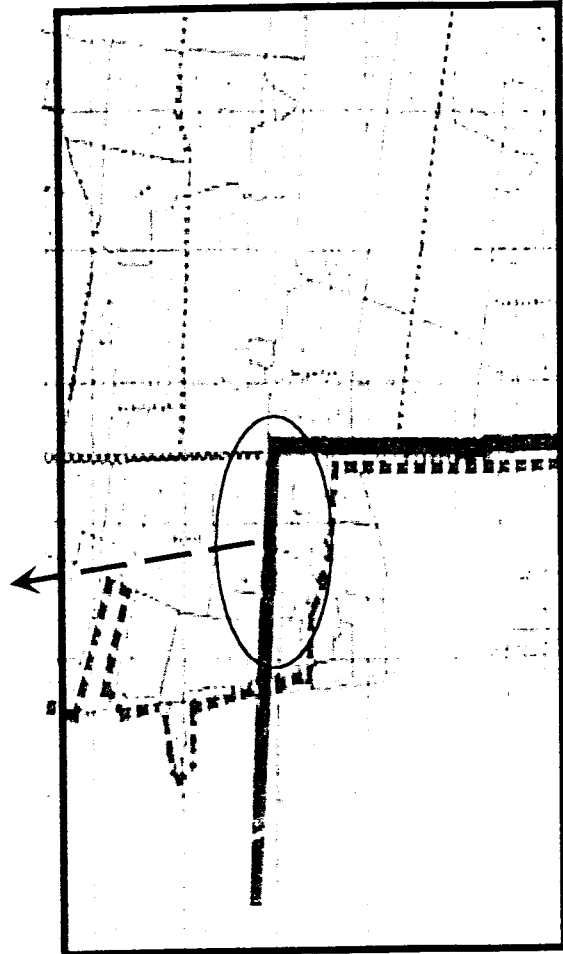
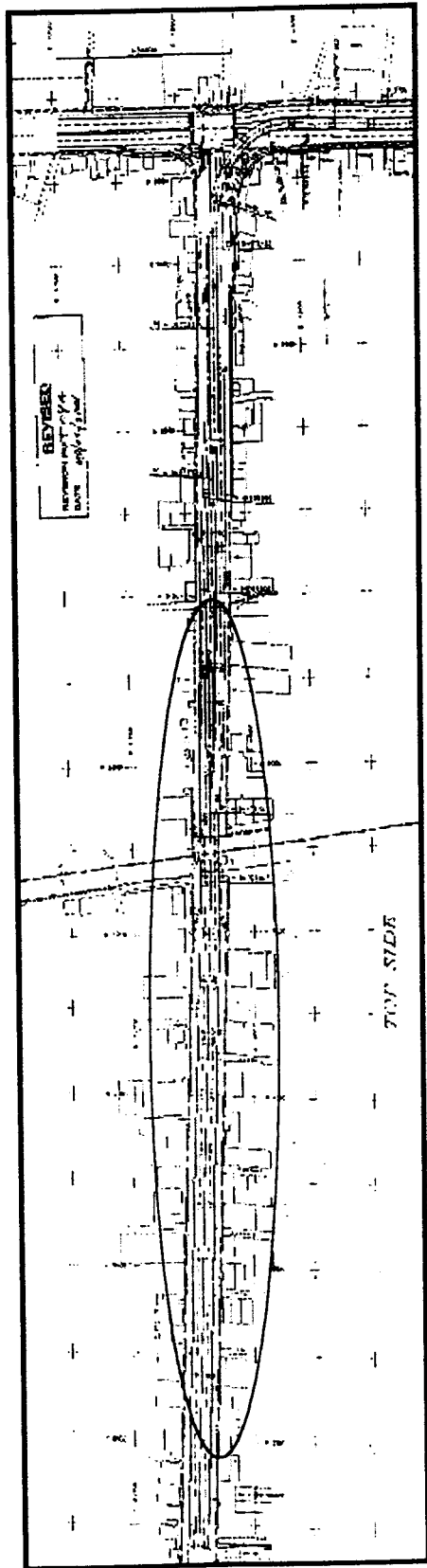
A. PETA LOKASI



Peta kelurahan Janti, Depok, Sleman

*klirik dan tempat singgah anak jalanan
Bawah jembatan layang janti di jogjakarta*



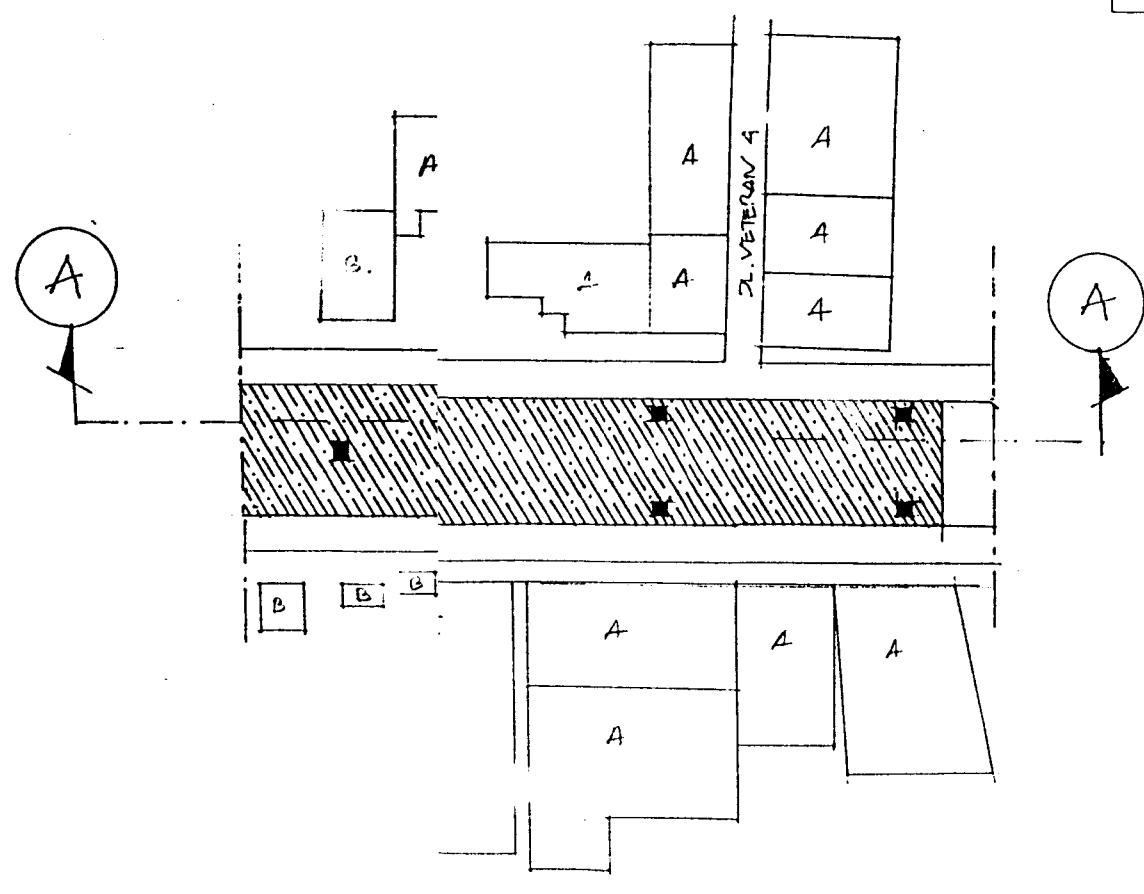
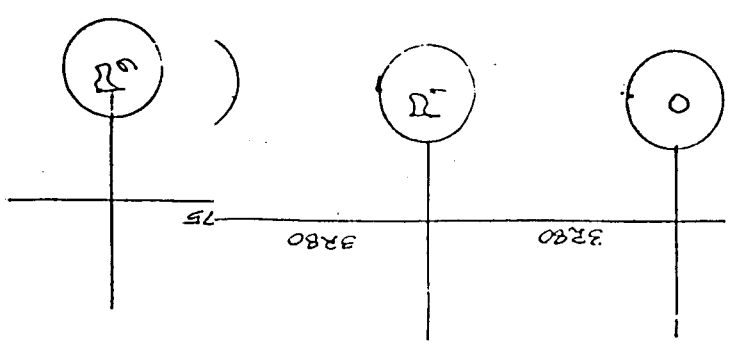


klinik dan tempat singgah anak jalanan
Bawah jembatan Layang Janti di Jogjakarta



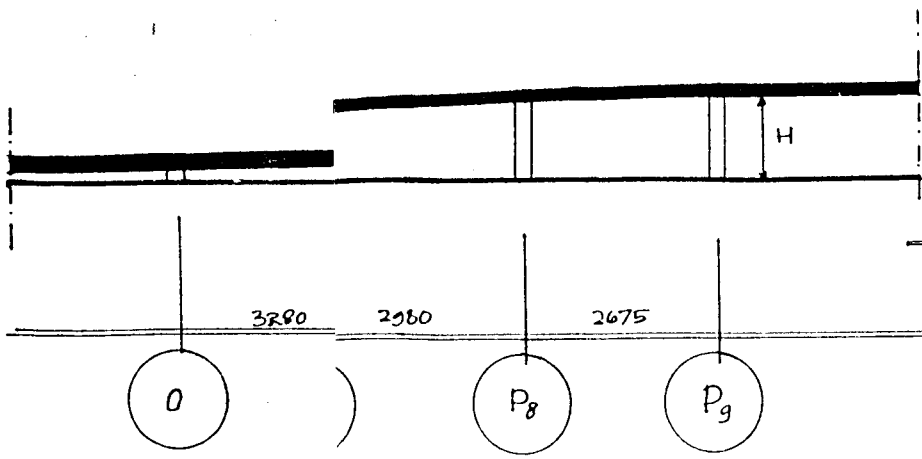
B. LOKASI

SCALE 1:5000

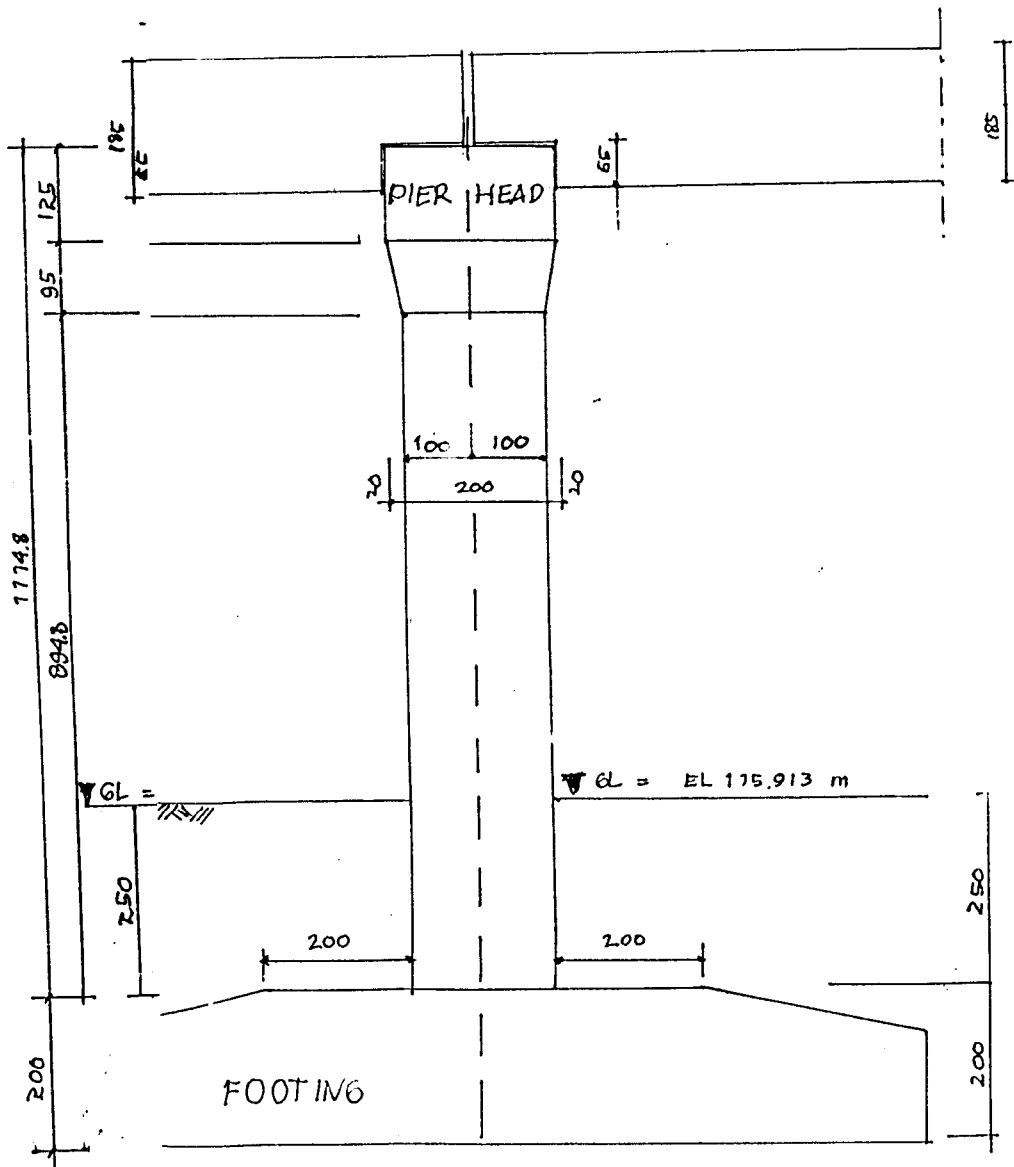


Keterangan

	Jenis bangunan	Jumlah lantai
A	Hunian	1 lantai
B	Toko	1 lantai
C	Toko	2 lantai
D	Gardu jaga KA	1 lantai
E	Rumah makan	1 lantai
F	Bengkel	1 lantai

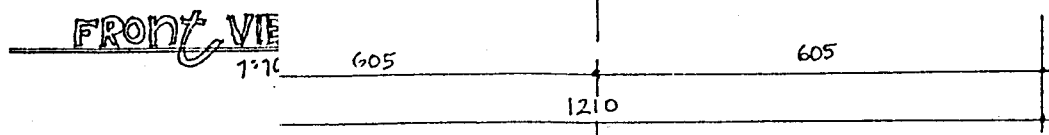


POTONGAN A-A
1:1000



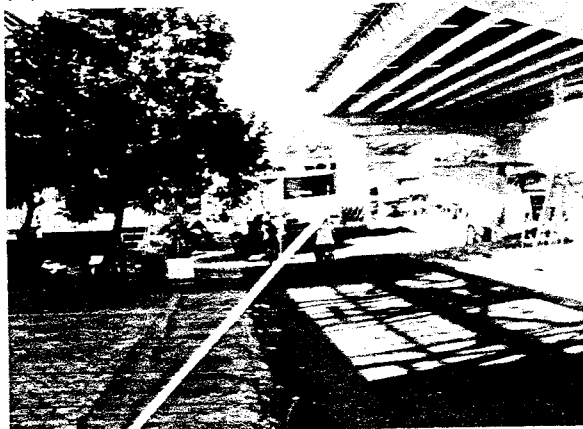
FRONT VIEW
1:100

SIDE VIEW
1:100

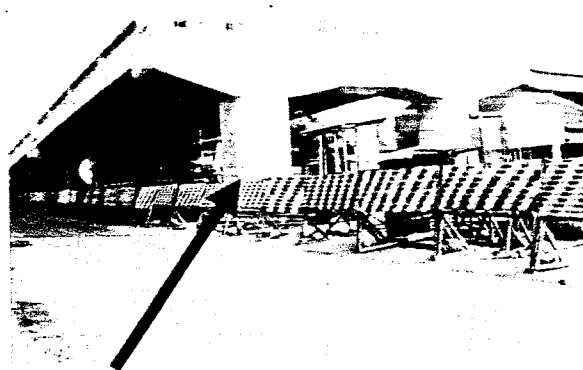


Untuk ketinggian (H) kolom atau Pier, yaitu :

- Titik 0 75 cm
- Pier (P)1 200 cm
- Pier (P)2 300 cm
- Pier (P)3 450 cm
- Pier (P)4 600 cm
- Pier (P)5 725 cm
- Pier (P)6 850 cm
- Pier (P)7 925 cm
- Pier (P)8 1000 cm
- Pier (P)9 1025 cm



Gambar Pier 7



Gambar Pier 5



Site adalah wilayah yang sudah atau sedang terbangun di atasnya, yakni jembatan layang (fly over). Ditinjau dari letak geografisnya, lokasi site yang berada di bawah jembatan layang (fly over) dan berada ditengah-tengah hunian serta jalur transportasi utama, sangat riskan terhadap getaran dan kebisingan. Selain getaran dan kebisingan juga riskan terhadap pengaturan jalur sirkulasi.

1.4. LUAS SITE

Luas lahan untuk Fasilitas ini adalah kurang lebih 5200 m²

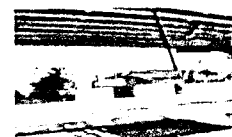
1.5. LUAS TOTAL BANGUNAN

Luas total bangunan 2400 m²

1.6. FASILITAS YANG AKAN DIWADAH

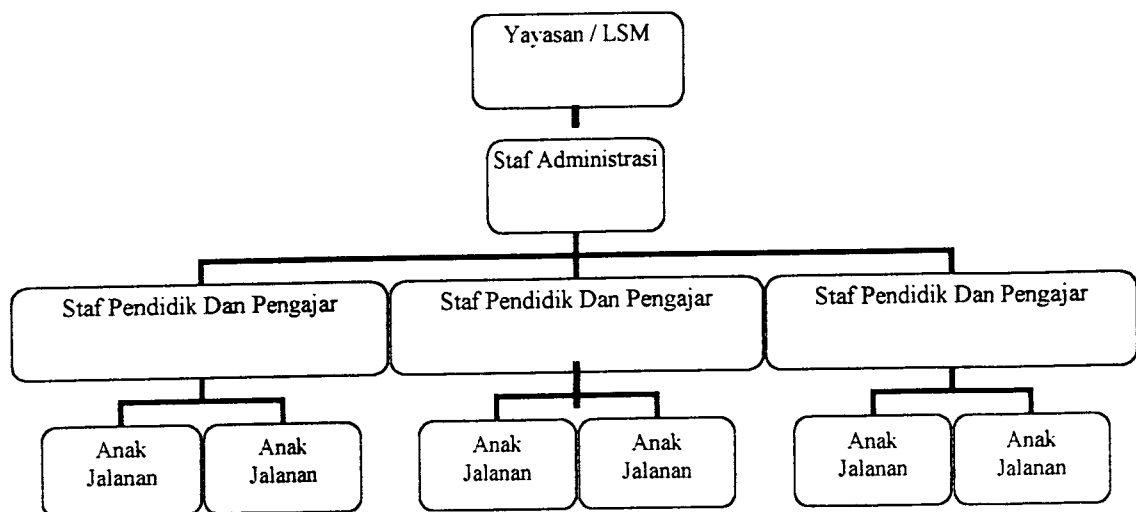
Pengguna dari fasilitas ini adalah para aktivis-aktivis yang peduli akan kehidupan para gelandangan di Jogjakarta dan kaum gelandangan itu sendiri yang kegiatannya terkonsentrasi pada bidang-bidang :

1. Bimbingan, Penyuluhan dan Pengawasan yakni kegiatan yang memberikan kesadaran mengenai bahaya menggelandang dan kehidupan jalanan serta kegiatan yang mengawasi kehidupan para anak jalanan.
2. Latihan Ketrampilan yakni kegiatan yang memberikan kemampuan berkarya para anak jalanan sebagai bekal untuk mempertahankan hidup mereka.
3. Pendidikan yakni kegiatan memberikan ilmu pengetahuan kepada kelompok anak jalanan di bawah umur.
4. Tempat singgah yakni tempat beristirahat dan berteduh anak jalanan.



5. Klinik-klinik kesehatan yakni fasilitas yang memberikan pelayanan kesehatan secara reguler kepada para anak jalanan dan tanpa pungutan biaya.
6. Rekreasi yakni sebagai kegiatan penunjang yang mewadahi fasilitas bersantai para anak jalanan dan masyarakat agar terjadi interaksi sosial antara masyarakat normal dengan para anak jalanan.

Bagan Struktur Organisasi



Tabel 1.1 Fasilitas Tempat Singgah

No	Ruang	Kapasitas (orang)	Standar (m ²)	Unit	Luas (m ²)	Sub Total Luas (m ²)
1	Ruang Tidur	10	57	7	399	
2	Ruang Makan	50	51		51	
3	Ruang Tamu	10	48	1	48	
4	Perpustakaan	20	53	1	53	
5	Ruang Belajar	30	21	1	21	
6	Ruang Serba Guna	70	60	1	60	
7	Ruang Hobi					

*klinik dan tempat singgah anak jalanan
Bawah jembatan Layang Janti di Jogjakarta*



	a. Seni Musik	10	20	1	20	
	b. Seni Rupa	10	20	1	20	
	c. Seni Grafis	10	20	1	20	
8	Musholla	50	30	1	30	
9	Lavatory	10	12	5	60	
10	Gudang	-	20	1	20	
11	Ruang Cuci	10	21	1	21	
12	Sirkulasi	30 % luas total area			246,9	
Jumlah						1069,9

Tabel 1.2. Fasilitas Pendidikan, Keterampilan dan Klinik Kesehatan

No	Ruang	Kapasitas (orang)	Standar (m ²)	Unit	Luas (m ²)	Sub Total Luas (m ²)
1	Ruang Kelas	45	90	2	180	
2	Keterampilan menjahit	20	66	1	66	
3	Keterampilan Memasak	20	50	1	50	
4	Kerajinan Tangan	30	50	1	50	
5	Bengkel	20	160	1	160	
6	Sablonase	20	66	1	66	
7	Klinik Kesehatan	5	40	5	200	
8	Sirkulasi	30 % luas total area			231,6	
Jumlah						1003,6

Tabel 1.3. Kegiatan Pendukung

No	Ruang	Kapasitas (orang)	Standar (m ²)	Unit	Luas (m ²)	Subtotal Luas (m ²)
1	Ruang Tamu dan Pengelola	10	70	1	70	
2	Administrasi dan Staff					
3	Tidur Pengelola	5	18	1	18	
4	Staf Pengajar	20	100	1	100	
5	Rapat	35	50	1	50	
6	Lavatory	5	12	2	24	
7	Sirkulasi	30 % luas total area			78,6	
Jumlah						340,6

- Fasilitas tempat singgah 1069,9 m²
- Fasilitas pendidikan, keterampilan dan klinik kesehatan 1003,6 m²
- Kegiatan pendukung 340,6 m²+
- Luas total bangunan 2414,1 m²

klinik dan tempat singgah anak jalanan bawah jembatan layang janti di jogjakarta



1.7. KARAKTER PENGGUNA

Pengguna bangunan Klinik dan tempat singgah anak jalanan ini dibedakan menjadi dua karakter, yaitu :

1. Pengguna tetap

- a. Pengelola adalah mereka yang bertugas untuk merawat dan menjaga fasilitas ini.
- b. Staf pengajar dan pembimbing adalah mereka yang berasal dari LSM, organisasi sosial dan sukarelawan yang *intens* terhadap kegiatan ini
- c. Para medis adalah mereka yang secara sukarela melakukan pelayanan kesehatan terhadap anak jalanan.
- d. Anak jalanan adalah anak jalanan yang berkeinginan untuk tinggal ataupun hanya singgah di tempat singgah ini

2. Pengguna tidak tetap

- a. Pengunjung, dalam hal ini masyarakat luas yang datang secara perorangan maupun berkelompok untuk berekreasi atau untuk singgah dengan tujuan merasakan kehidupan anak jalanan.
- b. Masyarakat sekitarnya

1.8. DATA KLIEN

1.8.1. Klien Prospektif

Kepemilikan dan pengelolaan bangunan ini di serahkan sepenuhnya kepada pengguna tetap dan tidak tetap bekerjasama dengan dinas sosial. Bangunan atau fasilitas ini diharapkan mampu untuk mewadahi kegiatan dalam rangka melakukan bimbingan dan melayani kesehatan kepada para anak jalanan. Fasilitas ini juga dilengkapi dengan sarana rekreasi yang



diperuntukkan kepada masyarakat umum, khususnya masyarakat disekitarnya.

1.8.2. Persyaratan Klien

A. Fungsi

Pada segi fungsional, bangunan Klinik dan Tempat Singgah Anak Jalanan ini merupakan area terbangun dan terencana sebagai respon dari berbagai predikat yang disandang oleh kota Jogjakarta. Sebagai makhluk sosial yang ingin hidup wajar, mereka (anak jalanan) juga ingin turut andil dalam mensukseskan predikat yang disandang oleh kota Jogjakarta tersebut. Bangunan ini harus mewadahi aktivitas mereka, baik itu aktivitas untuk berinteraksi antar sesamanya (open space), keterampilan (bengkel-bengkel), persinggahan dan pendidikan. Bangunan terbuka untuk masyarakat umum yang peduli terhadap kehidupan anak jalanan. Di samping segi fungsional perancang juga dituntut untuk mempertimbangkan konteks lingkungan di mana bangunan itu akan didirikan.

B. Penampilan

Performance arsitektural bangunan Klinik dan Tempat Singgah Anak Jalanan ini diharapkan menampilkan bangunan yang merespon pola kehidupan para anak jalanan itu sendiri.

1.9. RESPON ARSITEK

1.9.1. Fungsi

Klinik dan Tempat Singgah anak Jalanan ini merupakan bangunan yang akan mewadahi kegiatan dari anak jalanan. Bangunan ini akan berfungsi sebagai tempat persinggahan anak jalanan yang mempunyai keinginan untuk singgah baik untuk menetap maupun sementara (*temporer*). Selain itu bangunan ini juga akan berfungsi sebagai tempat untuk para anak

*Klinik dan tempat singgah anak jalanan
bawah jembatan Layang Janti di jogjakarta*



jalan dan menimba pengetahuan dan keterampilan yaitu berupa bengkel-bengkel kerja dan ruang-ruang kelas. Fasilitas kesehatan juga akan diwadahi pada bangunan ini yang berupa klinik-klinik kecil. Arsitek juga akan merespon terhadap lingkungan sekitar, khususnya kondisi *existing* dari site. Faktor dari getaran dan kebisingan yang ditimbulkan dari arus lalu lintas yang berada di atas jembatan layang maupun yang berada di kanan-kiri dari site. Selain faktor di atas yang merupakan faktor utama, perancang juga akan mempertimbangkan kenyamanan dengar manusia di dalam bangunan, bagian mana saja dari site yang cocok untuk dibangun, serta kenyamanan dan keamanan dari para pengendara kendaraan.

1.9.2. Penampilan

Penampilan atau performance dari bangunan ini akan menampilkan bangunan yang merespon pola kehidupan anak jalanan, khususnya mengenai konsep keruangannya. Ruang di sini didesain sedemikian rupa agar mereka (anak jalanan) ikut merasa memiliki bangunan tersebut. Dalam hal ini arsitek ingin mewujudkan penampilan bangunan tersebut dengan menerjemahkan makna teater *Caligula* ke dalam ruang. Teater *Caligula* adalah teater yang bercerita tentang makna dari kehidupan manusia.

1.10. METODE DESAIN

1.10.1. Pemenuhan Persyaratan

A. Teknis

- Lokasi fasilitas ini berada di bawah jembatan layang (fly over) sehingga penanganan teknisnya berupa penggunaan konstruksi yang dapat mereduksi getaran dan kebisingan. Masalah kebisingan adalah masalah yang utama, data mengenai kebisingan yang ditimbulkan oleh kendaraan yang lewat di jalan raya dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

*klinik dan tempat singgah anak jalanan
bawah jembatan layang janti di jogjakarta*



Tabel 1.4. Intensitas kebisingan Yang Ditimbulkan Oleh Berbagai Jenis Kendaraan

No	Jenis kendaraan atau Kebisingan	Jarak (cm)	dBA
1	Truk Besar	150	86
2	Mobil Angkutan	150	71
3	Motor Tanpa Filter Knalpot	150	95
4	Klalson Mobil	45	97

Sumber : Architectural Acoustics, M. David Egan, hal :34

Semua jenis kebisingan ini dapat direduksi oleh jembatan layang itu sendiri. Seperti yang kita ketahui, konstruksi dari jembatan layang terdiri dari elemen beton padat (masif) ditambah dengan lapisan aspal. Noise Reduction Coefficient (NRC) dari material tersebut dapat dilihat dari tabel berikut ini :

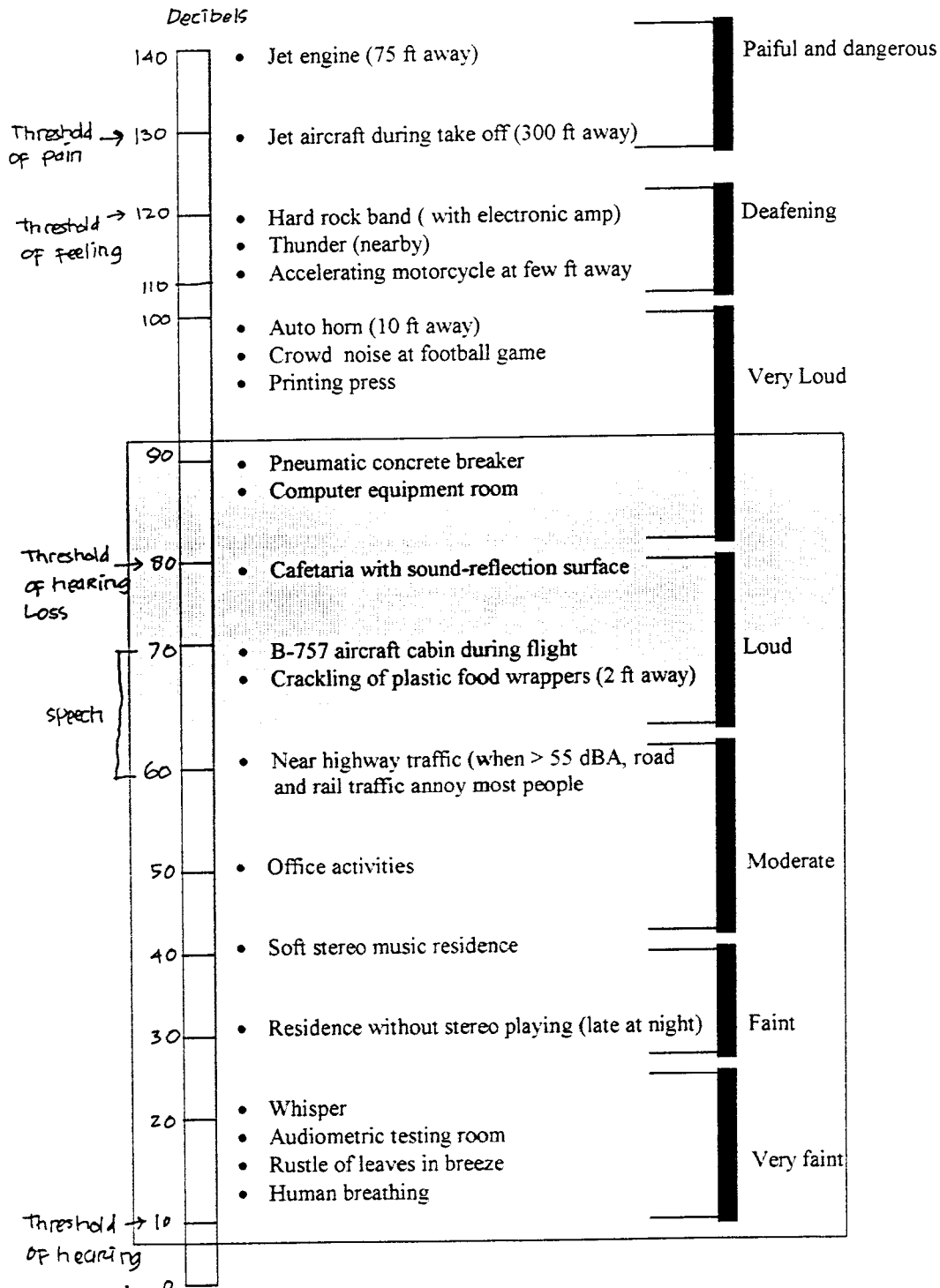
Tabel 1.5. Noise Reduction Coefficien (NRC) Material

No	Jenis Material	NRC
1	Blok Beton Besar	0,35
2	Plaster Beton	0,05
3	Aspal Pada Beton / Ubin Beton	0,05

Sumber : Architectural Acoustics, M. David Egan, hal : 52



Untuk tingkat kenyamanan dengar manusia dapat di lihat di bawah ini :

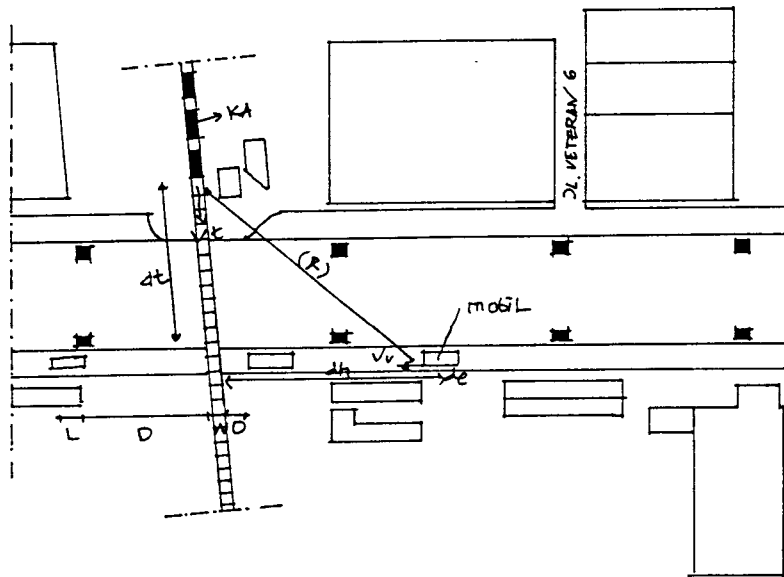


Sumber : Architectural Acoustics, M. David Egan, hal : 13



Dari diagram di atas dapat diketahui bahwa ambang pendengaran manusia antara 10 – 80 dBA. Untuk masalah getaran diantisipasi dengan meminimalkan struktur bangunan menempel atau bersentuhan langsung dengan struktur dari jembatan layang.

- Elemen-elemen penutup bangunan diusahakan banyak terdapat bukaan agar sistem penghawaan dan pencahayaan secara alami dapat dimaksimalkan.
- Sebagian bangunan ini berada diantara rel kereta api, maka desain harus memepertimbangkan garis pandang pengemudi kendaraan. Berdasarkan peraturan garis pandang tersebut, dapat kita lihat dari ilustrasi di bawah ini:



- dh : Jarak pandang sepanjang jalan raya yang memungkinkan suatu kendaraan dengan kecepatan V_v menyeberang perlintasan dengan selamat, meskipun sebuah KA tampak mendekat pada jarak dt dari perlintasan, atau memungkinkan kendaraan yang bersangkutan berhenti sebelum daerah perlintasan (feet)
- dt : Jarak pandang sepanjang jalan rel, untuk memungkinkan kendaraan yang bersangkutan bergerak seperti yang dijelaskan pada dh (feet)
- V_v : Kecepatan kendaraan (Mil / jam)
- V_t : Kecepatan Kereta api (Mil /jam)
- D : Jarak dari garis henti, atau ujung depan kendaraan ke rel terdekat diambil 15 feet
- de : Jarak dari pengemudi ke ujung depan kendaraan, diambil sebesar 10 feet
- L : Panjang kendaraan diambil sebesar 65 feet
- W : Jarak antara rel terluar, untuk jalur tunggal diambil sebesar 5 feet



Kecepatan (Km/jam)	20	40	60	80	90	100	110	120
Koefisien geser jalan raya	0,4	0,38	0,32	0,30	-	0,29	-	0,29

Sumber : Tugas Jalan Rel, Sandhi Nugroho, No. Mhs 95 310 041, Sipil, UII

Dari data di atas dapat dihitung garis pandangnya, yaitu :

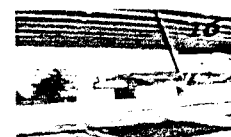
$$(R) = 245021,55 \text{ meter}$$

- Untuk sistem sirkulasi mengoptimalkan sirkulasi para pejalan kaki, dengan tujuan untuk mengurangi polusi baik itu polusi udara maupun polusi suara.

B. Pengaruh Sastra Dalam Arsitektur

Keberadaan karya-karya sastra seperti puisi, cerita (narasi), dan lukisan sebenarnya adalah sama dengan arsitektur. Sebuah karya sastra tidak begitu saja dapat dipahami oleh seseorang tanpa mengerti makna yang terkandung di dalamnya. Hal yang sama terhadap 'arsitektur', bahwa suatu karya arsitektur dapat dipahami dengan mengerti akan pesan dan tujuan dibalik sekedar sebuah bangunan yang berdiri kokoh. Sebuah puisi, narasi, dan lukisan dapat menjadi sejajar dengan arsitektur tatkala keduanya memiliki unsur-unsur yang sama; ada makna di dalamnya; ada waktu; ada masyarakat dan budaya; serta ada esensi arsitektur; sehingga karya sastra tersebut dapat menjadi inspirasi bagi perancang.

Tentang pengaruh sastra terhadap arsitektur dinyatakan oleh **Antoniades** dalam bukunya "*Poetics of Architecture*". Antoniades menyatakan beberapa dari deskripsi (tulisan) terbaik dari sebuah lingkungan perkotaan yang dibuat di Paris oleh **Henry Miller**.^{*} Jika Paris tidak pernah dibangun sampai sekarang, seorang perancang kota yang

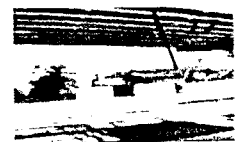


berbakat bisa saja dan mungkin sekali menciptakannya dengan mengikuti deskripsi-deskripsi yang dibuat oleh Miller.

Tulisan **John Hedjuk** mengandung teka-teki yang membingungkan, provokatif dan stimulasi / perangsang yang tinggi. Pernyataan permasalahan dalam tulisan ini dengan tepat diberi nama “*mask*” (topeng). Dengan membuka misteri dibalik topeng ini akan mengungkapkan wajah yang sebenarnya, tubuhnya, jalan menuju arsitektur Xanadu. George De Chirico mengatakan “What shall I love unless it be enigma?”..... ‘apa yang seharusnya saya sukai kalau bukan teka-teki?’. Ia menyatakan bahwa hal yang disukainya adalah yang mengandung teka-teki yang mengejutkan. Jadi dapat berupa sebuah tulisan atau deskripsi yang mengandung misteri yang mengejutkan, dalam arsitektur dapat diungkapkan misalnya dalam penataan ruang yang memberi kesan tak terduga pada penggunanya.

Selain itu ada pula **Rudolfo Machado** yang membuat tulisan terbaik yang berjudul “*Heaven Meets Earth*”. Sikapnya dengan emosi dan sensitif yang tinggi diimbangi dengan kecendrungan yang serius terhadap paham pragmatif. Machado digerakkan oleh desain-desainnya sendiri, mengiringinya melalui lingkungan yang tersembunyi dengan *essay-essay* fiksi atau sastra. Dia memberi kehidupan pada karyanya, mengambil tempat di mana karayatersebut dibangun dan hidup. Sastra Machado dalam “*Achitecture and Literature*” mungkin merupakan bukti/fakta terbaik dari kekuatan arsitektur/sastra dengan hubungan timbal balik. Kata-kata Machado tentang karya sastra ini diringkaskan sebagai berikut :

“*Fictions are the tetimony of alonging for another reality, a reality that is different from most of the built reality; the rhetoric is there to make the reader desire that wich has been imagined.....*” (Machado dalam Antoniades, 1990, “*Poetics of Architecture*”).

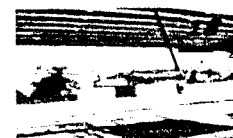


“Fiksi adalah bukti terhadap sebuah keinginan bagi realita yang lain, sebuah realita yang berbeda dari yang kebanyakan dibangun, retorika ada di sana untuk membuat pembaca berhasrat/berkeinginan seperti yang telah dibayangkannya.....”

Kesusastaan adalah suatu hal yang sangat diperlukan oleh arsitek yang cenderung berdasarkan pada intuisi. Karya-karya sastra ini dapat berguna sekali dalam dua hal, yaitu sebagai terminologi yang bersifat mendidik, dan sebagai pemberi ilham atau inspirasi. **Ralph Waldo Emerson** melalui *essay*-nya (tulisan sastra) menyebutkan bahwa ada efek timbal balik antara kesusastaan dengan kehidupan manusia (salah satunya insting berarsitektur) yaitu memberikan ekspresi yang kreatif dan *stimulasi* atau perangsang imajinasi. Dengan kata lain bahwa karya-karya sastra adalah ilham dan inspirasi bagi arsitektur.

Pengantar Teater Absurd

Pada dekade 1950-an di dunia Barat muncul satu kelompok teatrawan yang menolak digolongkan ke dalam aliran kesenian tertentu seperti romantisme, naturalisme, realisme. Mereka menyatakan diri lebih menaruh perhatian kepada manusia secara umum dalam keadaan sulit. Munculnya sejumlah teatrawan ini tidak begitu saja. Ada dugaan yang hampir pantas diyakini bahwa mereka merupakan pelanjut dari gagasan **Albert Camus** (1913-1960) yang dituangkan dalam *essay*-nya yang terkenal “*The Myth of Sisyphus*”, yang terbit pertama kali pada tahun 1942. Dalam karangan itu, **Camus** melukiskan seorang tokoh, *Sisyphus*, yang melakukan kegiatan aneh. Ia mendorong sebungkah batu besar ke puncak bukit yang tidak pernah dicapainya. Setiap kali puncak itu hampir dicapainya, batu itu terguling ke bawah, dan ia mengulanginya kembali. Demikian ia terus-terus melakukannya. Tindakan *Sisyphus* yang aneh itu



bagi orang Barat merupakan suatu isyarat tentang suatu kondisi manusia ketika ia kehilangan tujuan.

Nama Absurd sebenarnya berhubungan dengan sifat lakon dan sifat tokoh-tokohnya. Penulis teater Absurd berpandangan bahwa kehidupan di dunia ini bersifat absurd, oleh sebab itu tokoh-tokohnya juga harus bersifat absurd pula. Dalam teater-teater nonkonvensional semacam teater Absurd ini, konvensi mengenal watak, penokoh, plot, nama (identitas pelaku) struktur, dan sebagainya tidak dihiraukan oleh pengarangnya.

C. Ruang

Secara garis besar terdapat tiga kriteria dalam pembagian ruang sesuai dengan karakter dari tiap-tiap ruang. Adapun ruang-ruang tersebut adalah :

Defined space, Ruang yang terdefinisi secara jelas baik fungsi maupun standar teknisnya. Dalam desainnya tetap memahami dan memperhatikan ukuran standar, faktor, atau fasilitas pendukung *safety*.

Undefined space, artinya ruang yang tidak dapat terdefinisi secara jelas baik fungsinya maupun standar teknisnya. Fungsi menjadi rancu atau tidak stabil, misalnya dengan didukung pengadaan fasilitas dan kegiatan baru atau tidak sama sekali, sehingga merubah dan memunculkan fungsi lain atau dapat dikatakan fungsi tersebut lebih fleksibel.

Border space, ruang yang mempunyai fungsi jelas tetapi standart dan infrastrukturnya tidak jelas, artinya dapat digantikan fungsi dengan mengadaptasikan standart kepada fungsi yang digantikannya.



1.10.2. Analisa Proyek Serupa

Sebagai acuan dan studi banding untuk perancangan didapat dari membandingkan dan menganalisa beberapa produk arsitektur sebagai berikut

1. Keaslian Penulisan

- Rumah Singgah Anak Jalanan di Jogjakarta
Malinda Budiati, No. Mhs. 96 340 030, arsitektur, UII
- Arsitektur Narasi “Pelabuhan Kuala Langsa”
Fauza Hastati, No. Mhs. 95 340 021, arsitektur, UII

2. Proyek Terbangun

- Wakamiya Boulevard Park, arsitek Nagoya City Agriculture and Greenfication Bureau
- Romeo And Juliet Catles, arsitek Peter Eisenman
- Best supermarket, arsitek SITE (Sculpture in the Environment)
- Rumah Singgah Diponegoro II, Jogjakarta

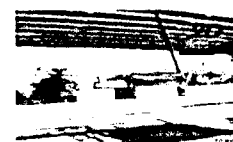
3. Referensi Desain

- Ruang Dalam Arsitektur, Cornelis van de Ven
- Architectural Acoustics, M. David Egan
- Gelandangan Yogyakarta, Y. Argo Twikromo
- Caligula, Albert Camus
- The History of Postmodern Architecture, Heinrich Klotz
- Sign, Symbols, and Architecture, John Wiley & Sons

1.10.3. Transformasi

Transformasi yang akan digunakan terhadap bangunan yaitu mentransformasikan dari analisis pemenuhan persyaratan teknis dan menerjemahkan makna dari karya sastra berbentuk teater, yaitu teater Caligula karya Albert Camus ke dalam ruang.

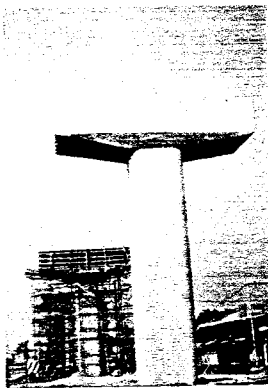
*klinik dan tempat singgah anak jalanan
bawah jembatan layang janti di jogjakarta*



BAB II

PEMENUHAN PERSYARATAN TEKNIS

II. 1. Anak Jalanan



Adanya dikotomi istilah antara *wong ndalan* (kaum gelandangan) dan *wong kampung* (penduduk kampung) merupakan gambaran adanya pemisahan kategori yang memungkinkan adanya solidaritas diantara kaum gelandangan. Kaum gelandangan menyadari bahwa mereka adalah orang-orang yang tidur dan tinggal di jalan, sedang *wong kampung* atau “*wong umum*” adalah mereka yang tinggal menetap di kampung-kampung dengan berbagai kewajiban-kewajiban rutin. Kaum gelandangan cenderung akan lebih peduli pada sesama mereka dari pada orang lain yang dalam pikiran mereka dianggap kurang peduli terhadap mereka. (Argo Twikromo, Y, Gelandangan Yogyakarta, 1999).

Dalam penulisan ini pembahasan *wong ndalan* dikhususkan pada anak jalanan. Anak jalanan menurut definisi Unicef adalah mereka yang menjadikan jalanan (dalam arti luas, termasuk bangunan yang tak dihuni) sebagai rumah mereka lebih daripada rumah keluarga mereka, sehingga merupakan suatu situasi di mana mereka tak memiliki perlindungan, pengawasan, atau pengarahan dari orang-orang dewasa yang bertanggung jawab (Reddy, 1992, dalam Human Rights Watch, 1996). Williams (1993) menjelaskan bahwa istilah “anak jalanan” pertama kali digunakan pada tahun 1851 oleh Henry Mahew, yang menulis buku tentang kaum papa di



London waktu itu “setiap tahun terlihat jumlah anak jalanan terus bertambah”.

Menurut Aneci Rosa et al (1992), and Grosset al (1996) ada dua kategori anak jalanan yaitu :

Children “on” the street, yang masih kontak reguler dengan keluarga mereka.

Children “off” the street, yang hanya sesekali atau tidak sama sekali melakukan kontak dengan keluarga mereka.

Keberadaan anak jalanan dalam penulisan ini adalah kedua kategori anak jalanan di atas.

Pada dasarnya keberadaan anak jalanan di kota-kota besar seperti kota Jogjakarta sebagian besar merupakan hasil pelarian atau minggat yang disebabkan adanya perlakuan buruk, hingga adanya masalah dengan atau antar orang tua sehingga mereka ditelantarkan. Dalam menjalani kehidupan jalanan tersebut mereka (anak jalanan), mengalami penderitaan karena kemiskinan, tak berumah, terjangkit penyakit seperti HIV / AIDS, melakukan tindakan immoral bahkan tindakan kriminalitas.

Dalam penulisan ini, penulis mengajukan pernyataan bahwa mestinya mereka (anak jalanan) mendapatkan bimbingan dan pengawasan serta fasilitas yang dapat mewedahi kegiatan mereka dalam hal ini adalah berupa tempat singgah dan klinik kesehatan.

II. 2. Teknis Fungsional

II. 2. 1. Lokasi

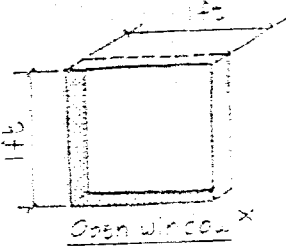
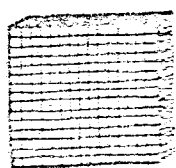
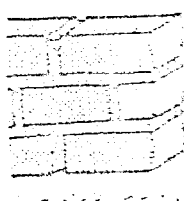
Lokasi dari bangunan klinik dan tempat singgah anak jalanan ini berada di bawah jembatan layang (fly over) Janti, Depok, Sleman, Jogjakarta.



II.2.2. Teknis

Adapun persyaratan umum yang harus dipenuhi melihat kondisi *site* adalah sebagai berikut :

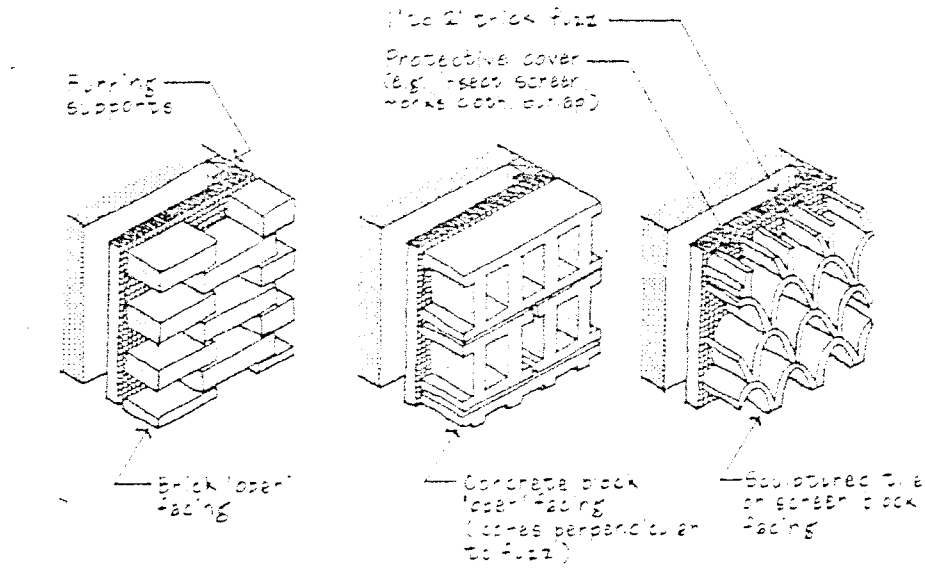
1. Menggunakan konstruksi yang dapat mereduksi getaran dan kebisingan. Konstruksi yang digunakan harus mampu mengeliminir suara (*sounds*) yang dapat menyebabkan kebisingan dan menciptakan ruangan yang nyaman. Aplikasinya adalah menggunakan material-material yang mampu mereduksi kebisingan. Kebisingan disini datangnya dari luar site. Pemilihan material harus diusahakan tidak memerlukan banyak biaya, mengingat bangunan ini berfungsi untuk kegiatan sosial dan untuk komunitas anak jalanan.

a. Material	$R_{\text{open window}}$	$R_{\text{single paneled glass}}$	Sound loss coefficient (a)
 Open window	0	100	0.00
 Single paneled glass	20	50	0.20
 Double paneled glass	40	2	0.60

Gambar a.1. Efektivitas penyerapan suara oleh material
(Sumber : M. David Egan, Architectural Acoustic : 42)



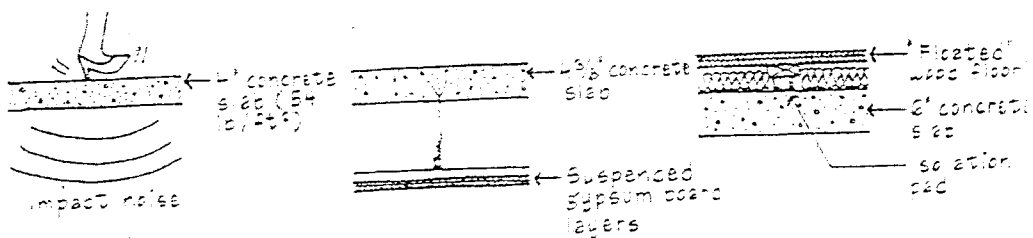
1) Dinding



Gambar a.1. 1. Alternative konstruksi dinding untuk penyerapan suara.

(Sumber : M. David Egan, Architectural Acoustics : 77)

2) Plafon



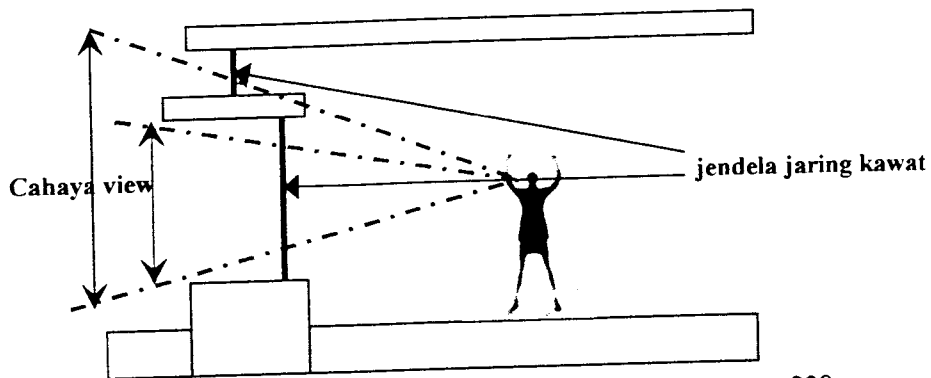
Gambar a. 2. 1. Alternatif konstruksi plafon yang menyerap suara dari luar

(sumber : M. David Egan, Architectural Acoustic : 246)



3) Jendela

Untuk jendela dipilih material yang murah (tidak menggunakan kaca), yaitu menggunakan kawat berjaring dengan prinsip pemasangan dan perletakkan sebagai berikut :

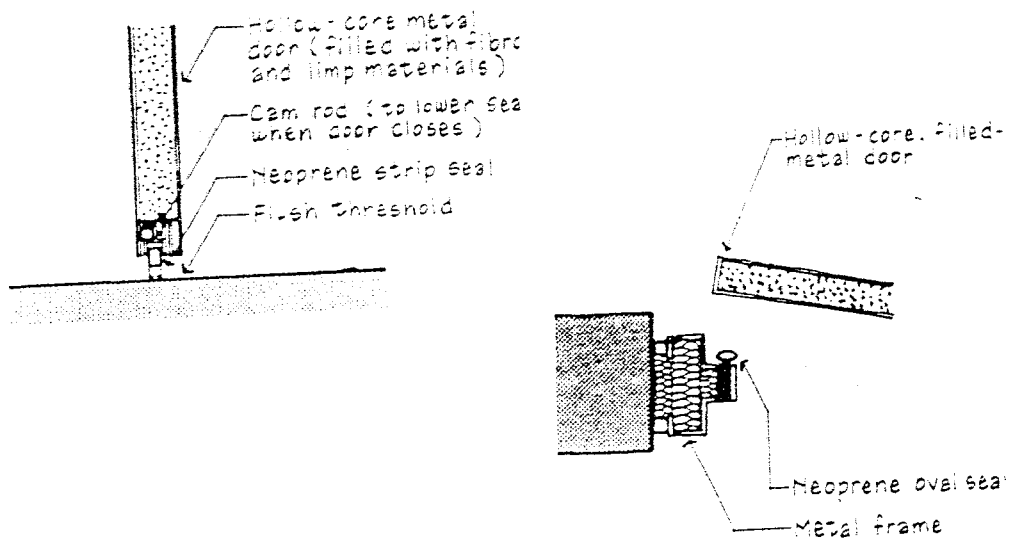


Sumber : Diolah dari Architectural Acoustic, M. David Egan : 228

4) Pintu

Penggunaan material pintu juga diusahakan mempertimbangkan faktor ekonomis dan tahan lama. Untuk itu digunakan pintu dengan menggunakan bahan baja, agar tahan lama dan ekonomis. Pemilihan bahan baja ini juga bertujuan untuk mereduksi suara, agar lebih efektif sebagai sebuah penghalang suara, sebuah pintu harus berat ($high lb / ft^2$) dan dibalut seluruhnya agar tak dapat dimasuki ketika tertutup (M. David Egan, Architectural Acoustic : 220)





Gambar a. 4. Detil konstruksi pintu dengan material baja
(Sumber : M. David Egan, Architectural Acoustic : 221)

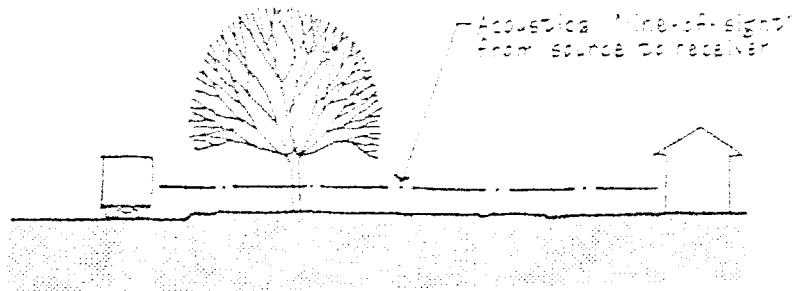
Penanggulangan terhadap getaran yang ditimbulkan oleh jembatan layang (*flyover*) pada bangunan ini adalah dengan mendesain konstruksi bangunan seminimal mungkin bersentuhan langsung dengan elemen dari jembatan layang tersebut.

- b. Penghalang ruang luar (*outdoor barriers*) untuk kontrol kebisingan lingkungan

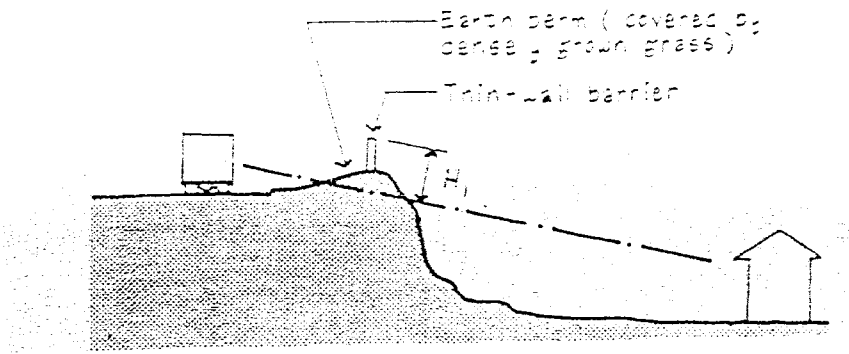
Outdoor barriers dapat digunakan untuk mengurangi kebisingan lingkungan, terutama energi suara berfrekuensi tinggi seperti deru atau lengkingan ban dari mobil dan truk. Akan tetapi, energi suara berfrekuensi rendah, seperti deru mesin, bisa menembus dan mengelilingi dari *barrier* tersebut.



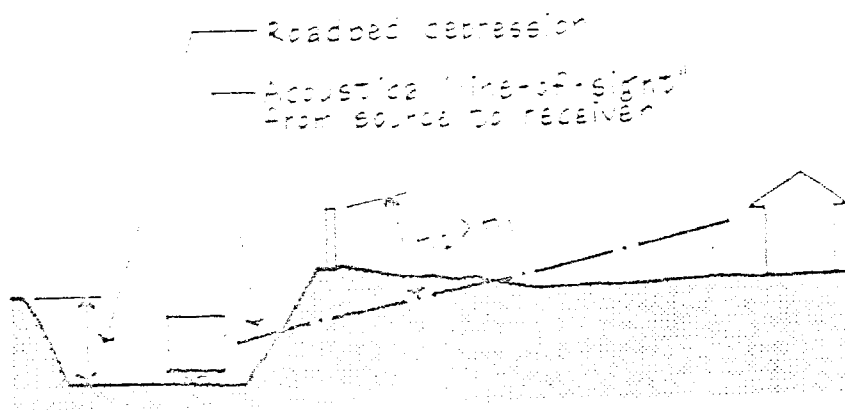
1) Jelek



2) Baik



3) Baik sekali

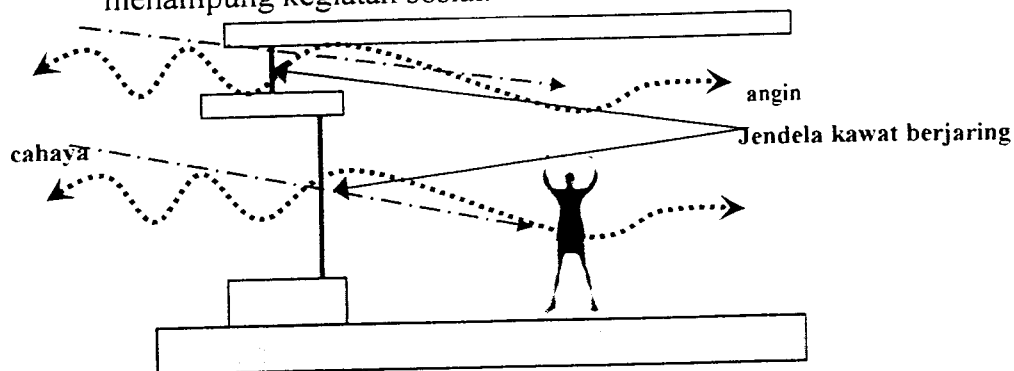


Gambar b. Alternatif outdoor barriers untuk kontrol kebisingan lingkungan

(Sumber : M. David Egan, Architectural Acoustic : 253)



2. Menggunakan elemen-elemen penutup bangunan seperti jendela, pintu, dinding yang dapat mengoptimalkan pencahayaan dan penghawaan secara alami. Pengoptimalan pencahayaan dan penghawaan tersebut juga harus memperhatikan faktor kebisingan. Penghawaan secara alami dimaksudkan agar bangunan lebih ekonomis dalam operasionalnya, mengingat bangunan ini menampung kegiatan sosial.

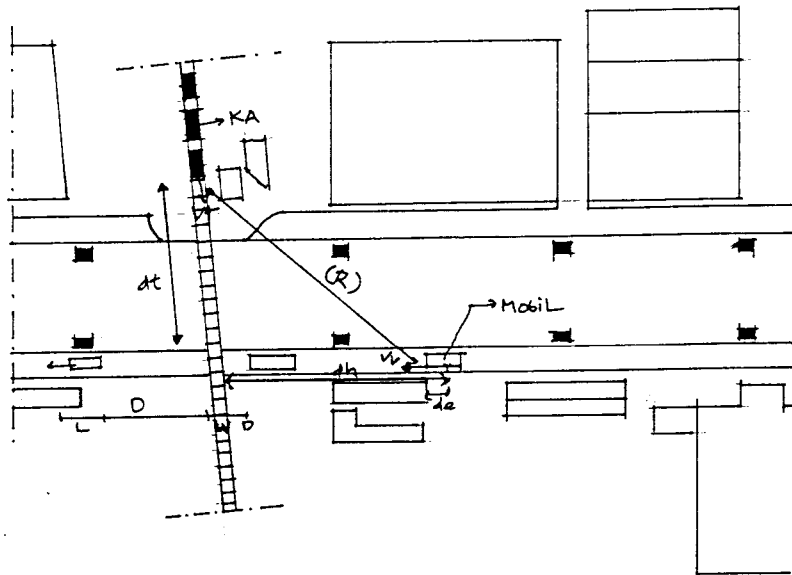


Gambar 2. Prinsip pencahayaan dan penghawaan alami
(Sumber : Diolah dari Architectural Acoustic, M. David Egan)

3. Perhitungan garis pandang

Pengambilan site yang memasukan jalur kereta api sebagai setting dari site, mengharuskan penulis untuk memperhitungkan jarak pandang para pengemudi kendaraan yang akan melintasi rel kereta api tersebut. perhitungan garis pandang ini untuk menjaga keamanan dan keselamatan para pengemudi, baik itu kereta api maupun kendaraan lainnya.





- o **dh** : Jarak pandang sepanjang jalan raya yang memungkinkan suatu kendaraan dengan kecepatan V_v menyeberang perlintasan dengan selamat, meskipun sebuah KA tampak mendekat pada jarak dt dari perlintasan, atau memungkinkan kendaraan yang bersangkutan berhenti sebelum daerah perlintasan (feet)
- o **dt** : Jarak pandang sepanjang jalan rel, untuk memungkinkan kendaraan yang bersangkutan bergerak seperti yang dijelaskan pada dh (feet)
- o **V_v** : Kecepatan kendaraan (Mil / jam)
- o **V_t** : Kecepatan Kereta api (Mil /jam)
- o **D** : Jarak dari garis henti, atau ujung depan kendaraan ke rel terdekat diambil 15 feet
- o **de** : Jarak dari pengemudi ke ujung depan kendaraan, diambil sebesar 10 feet
- o **L** : Panjang kendaraan diambil sebesar 65 feet
- o **W** : Jarak antara rel terluar, untuk jalur tunggal diambil sebesar 5 feet

Kondisi 2 :

$$dh = 1,1 \left[(1,4667 \times V_v \times T) + \frac{V_v}{30F} + D + de \right]$$

$$dh = 1,1 \left[(1,4667 \times 20 \times 2,5) + \frac{20}{12} + 45 + 300 \right]$$

$$dh = 461,9945 \approx 462m$$

Dengan penambahan 10 % jarak pandang bebas sebagai angka aman, berarti $dh = 508,2 \approx 508m$

Kondisi 1 :

$$dt = \left(\frac{V_t}{V_v} \right) \times \left[(1,4667 \times V_v \times T) + \frac{V_v}{30F} + D + de \right]$$



$$dt = \left(\frac{110}{20}\right) \times [(1,4667 \times 20 \times 2,5) + \frac{400}{12} + 45 + 300]$$

$$dt = 2484,16 \approx 2485m$$

Dengan begitu garis pandang dapat dihitung sebagai berikut :

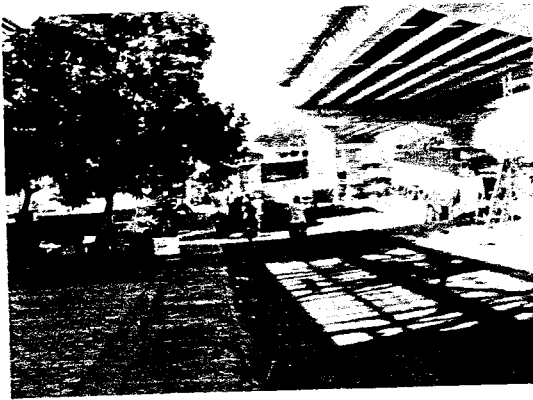
$$dh + w = dhw = 462 m + 30,48 m = 492,48 m$$

$$\text{Garis pandang (R)} = \sqrt{2485 + 492,48}$$

$$(R) = 245021,55 \text{ meter}$$

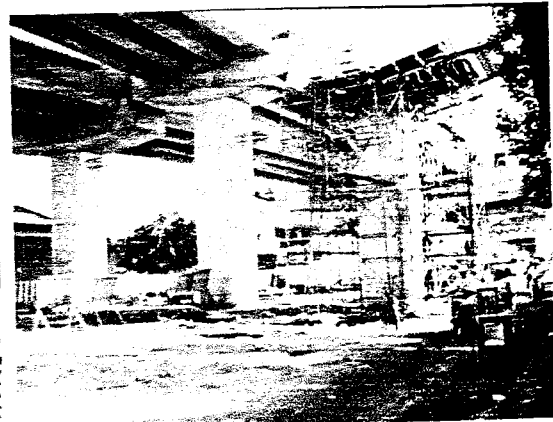
4. Sirkulasi

Kondisi dari sirkulasi yang ada di lokasi sangat padat, dapat di lihat pada gambar di bawah ini.

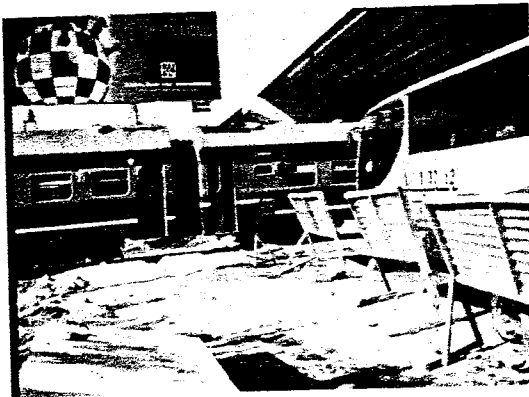


Suasana di sekitar Pier 5

Terlihat bahwa jalur sirkulasi di kanan-kiri site sangat sempit dan ramai.



Suasana di sekitar Pier 9



Suasana di sekitar Pier 6



II. 3. Standart Besaran Ruang

II.3.1. Fasilitas Tempat Singgah

No	Ruang	Kapasitas (orang)	Standart (m ²)	Unit	Luas (m ²)	Sub Total Luas (m ²)
1	Ruang Tidur	10	57*	7	399	
2	Ruang Makan	50	51*	1	57	
3	Ruang Tamu	10	48*	1	48	
4	Perpustakaan	20	53*	1	53	
5	Ruang Belajar	30	21*	1	21	
6	Ruang Serba Guna	70	60*	1	60	
7	Ruang Hobi					
	a. Seni Musik	10	20*	1	20	
	b. Seni Rupa	10	20*	1	20	
	c. Seni Grafis	10	20*	1	20	
8	Musholla	50	30*	1	30	
9	Lavatory	10	12*	5	60	
10	Gudang	-	20*	1	20	
11	Ruang Cuci	20	21*	1	21	
12	Sirkulasi	30 % luas total area			246,9	
Jumlah						1069,9

* Diolah dari Data Arsitek

II.3.2. Fasilitas Pendidikan, Keterampilan dan Klinik Kesehatan

No	Ruang	Kapasitas (orang)	Standar (m ²)	Unit	Luas (m ²)	Sub Total Luas (m ²)
1	Ruang Kelas	45	90*	2	180	
2	Keterampilan menjahit	20	66*	1	66	
3	Keterampilan Memasak	20	50*	1	50	
4	Kerajinan Tangan	30	50*	1	50	
5	Bengkel	20	160*	1	160	
6	Sablonase	20	66*	1	66	
7	Klinik Kesehatan	5	40*	5	20	
8	Sirkulasi	30 % luas total area			231,6	
Jumlah						1003,6

* Diolah dari Data Arsitek



II.3.3. Kegiatan Pendukung

No	Ruang	Kapasitas (orang)	Standar (m ²)	Unit	Luas (m ²)	Subtotal Luas (m ²)
1	Ruang Tamu dan Pengelola	10	70*	1	70	
2	Administrasi dan Staff	5	25*	1	25	
3	Tidur Pengelola	5	18*	1	18	
4	Staf Pengajar	20	100*	1	100	
5	Rapat	35	50*	1	50	
6	Lavatory	5	12*	2	24	
7	Sirkulasi	30 % luas total area			78,6	
Jumlah						340,6

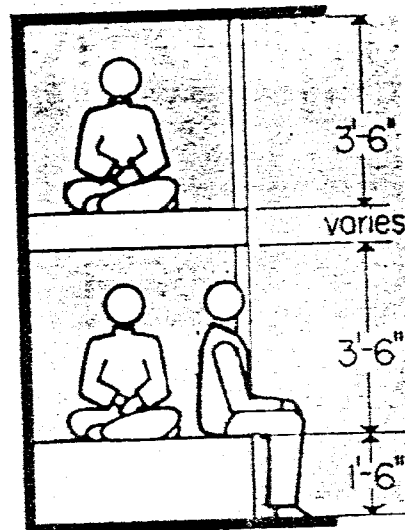
* Diolah dari Data Arsitek

II. 4. Detil Pola Ruang Dalam

II. 4. 1. Kamar Tidur

Agar ruangan lebih efisien dalam penggunaannya, maka untuk perletakkan tempat tidur dipakai dua kemungkinan.

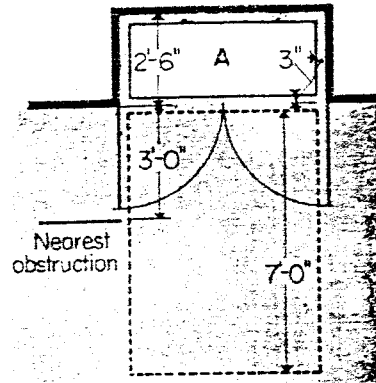
- Tempat tidur bertingkat (*Double-deck bed*)



Sumber : Time Saver Standart



b. Tempat tidur gulung / lipat (*Roll-away bed*)

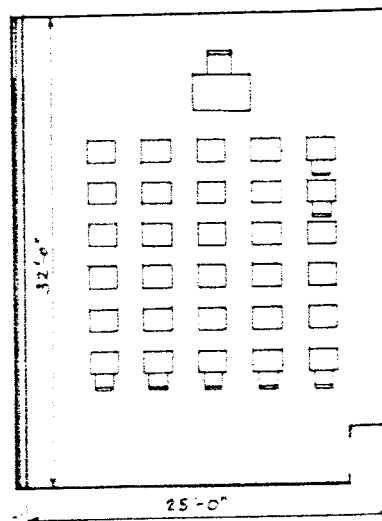


Sumber : Time Saver Standart

II. 4. 2. Pola Ruang Kelas dan Keterampilan

II. 4. 2. 1. Ruang Kelas

Untuk ruang kelas digunakan pola ruang yang standar dengan sebuah koridor pada pintu masuk dan penyusunan tempat duduk yang standar juga. Kapasitas ruangan 45-50 orang.

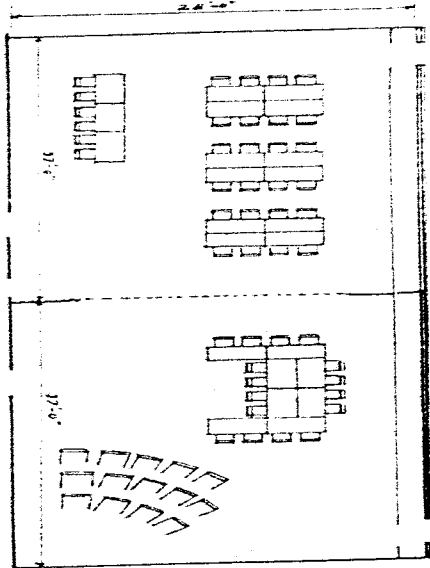


Gambar : Pola ruang kelas standar

Sumber : Time Saver Standart



II. 4. 2. 2. Ruang Keterampilan

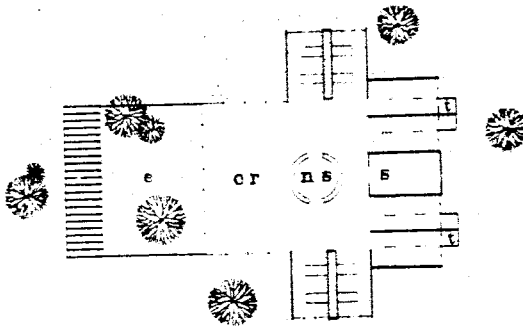


Gambar : Pola ruang keterampilan
Sumber : Time Saver Standart

Untuk ruang keterampilan, ruangan ini memiliki pola yang berbeda dengan ruang kelas. Ruang keterampilan ini sengaja memilih pola yang memungkinkan para anak jalanan untuk bekerjasama dan berdiskusi selama menjalani pelatihan keterampilan tersebut.

II. 4. 2. 3. Klinik Kesehatan

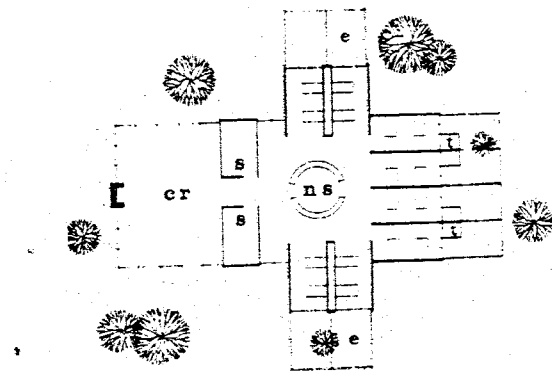
Klinik kesehatan di sini kedudukannya terpisah-pisah atau berupa pos-pos kesehatan.



Alternatif 1

Gambar di samping ini adalah beberapa alternatif pola keruangan dari klinik kesehatan.





- cr : ruang berkomunikasi
- s : pelayanan
- ns : ruang periksa
- t : toilet
- e : ruang luar

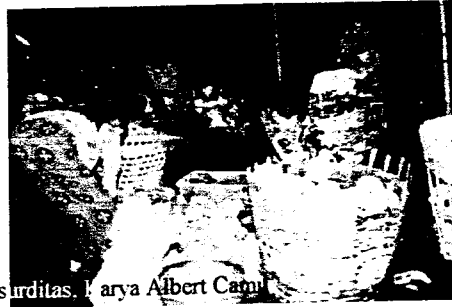
Sumber : diolah dari Time
Saver Standar

Alternativ 2





BAB III TINJAUAN TEORI DAN KONSEP



III.1 Absurditas

Tulisan ini disarikan dari Mite Sisifus Pergulatan Dengan Absurditas. Karya Albert Camus

Pada dekade 1950-an di dunia barat muncul satu kelompok teatrawan yang menolak digolongkan ke dalam aliran kesenian tertentu seperti romantisme, naturalisme, realisme. Mereka menyatakan diri lebih menaruh perhatian kepada manusia secara umum dalam keadaan sulit. Munculnya para teatrawan ini tidak begitu saja, karena semua adiknya adalah buah dari suatu masa dan pada gilirannya membentuk masa itu sendiri.

Karya sastra yang absurd diawali dengan ditulisnya sebuah essay berjudul *Mite Sisifus* pada tahun 1941, dan diterbitkan pada tahun 1942. Di mana pada masa itu Perang Dunia II mencapai titik-balik. Neraca kekuatan senjata tengah berayun. Kekalahan Nazi sudah di depan mata. Pada masa itu, ketika kata-kata diberangus dan yang diutamakan adalah tindakan, pikiran kita bertanya-tanya tentang hancurnya peran akal budi yang telah mendahului dan yang tentu saja mempercepat terjadinya malapetaka militer. Maka munculah suatu pertanyaan, mengapa demokrasi Eropa Barat yang berwatak liberal dan humanis itu telah kehilangan kepercayaan akan daya-daya baiknya sampai sejauh itu, tatkala berhadapan dengan impian totaliter paham Stalin dan Hitler yang menyebabkan pertumpahan darah semacam itu ?

Mite Sisifus sendiri adalah sebuah karya sastra dari *Albert Camus*, ia adalah seorang penulis amatir yang menulis dengan bahasa orang kebanyakan, seorang penyebar pengetahuan dalam artinya yang paling



luhur. Kekuatan dan gema *Mite Sisifus* adalah karena karya tersebut ditulis oleh seorang autodidak. Pada masa itu *Camus* tidak dapat mendaftarkan diri untuk ujian terakhir filsafat karena menderita *tuberkulosa*. Dalam menulis ia tidak mengetengahkan sistem, tetapi membuat rangkuman dari gejala-gejala.

Dalam *Mite Sisifus*, *Camus* melukiskan seorang tokoh, *Sisifus*. Karena meremehkan para dewa, telah memberi air kepada manusia dan memasung Dewa Kematian, *Sisifus* dihukum oleh para dewa untuk mendorong batu besar ke puncak gunung. Setiap kali puncak itu hampir dicapainya, batu itu terguling ke bawah, dan setiap saat ia melihat batu itu meluncur kembali setelah sampai di puncak ketinggian. *Absurditas* adalah hukuman tak terperikan yang harus diderita oleh *Sisifus*.

Pertanyaannya lalu, jika dunia ini *absurd*, haruskah manusia pasrah dan memilih bunuh diri, atau dapatkah ia dengan kekuatannya sendiri memancarkan suatu tatanan dan moral?

III.1.1. Kondisi Absurd

Apakah yang harus dilakukan jika dunia ini tidak mempunyai makna? Pertanyaan tersebut membutuhkan jawaban yang jujur, karena jawaban tersebut pada akhirnya akan menjadi landasan moral yang paling praktis, yang paling dihayati dalam kehidupan sehari-hari. Mungkin kesederhanaan jawaban atas pertanyaan tersebut akan menjadi sebab keberhasilannya, karena keberhasilan itu terus berlangsung, sama dengan masalahnya sendiri.

Seandainya langit itu kosong, dan hidup ini tidak bermakna, haruskah kita bunuh diri? Itulah pertanyaan yang diajukan *Kirilov*, dalam karya *Dostoievsky*. Bunuh diri bukan suatu pemecahan. Manusia harus menerima keanehan kondisinya. Adalah kehormatan bagi manusia, dan semestinya juga menjadi kebahagiaan baginya, bahwa ia menerima dengan

besar hati hasrat yang ditanam dalam dirinya untuk memperoleh kejelasan di tengah ketidakrasionalan yang begitu banyak.

Yang absurd adalah suatu intuisi yang telah muncul sebelum abad kita. Beberapa konsekuensi dari pengakuan akan yang absurd ialah bahwa berpikir tidak lagi merupakan kegiatan menciptakan sistem-sistem di sekitar Allah atau sejarah, melainkan belajar melihat kembali, menguraikan yang telah dialami, menerima bahwa semua kebenaran bisa beranekaragam dan sama nilainya, dan bahwa karena itu terdapat kebebasan mutlak.

Begitu tidak ada lagi makna, semua hal menjadi dapat dihadapi-semua, termasuk kebaikan. Sungguh diperlukan kepahlawanan bagi orang yang sama sekali tidak melihat lagi tanda di langit maupun di bumi. Salah satunya adalah kasus Don Yuan, yang tidak lagi mengakui majikan manapun. Pada akhirnya Don Yuan tidak lagi menjadi lemah karena terhempas oleh kekuatan yang lebih tinggi, melainkan karena tersiksa oleh kegetiran yang khas pada orang-orang yang hidup menyendiri yang selalu merasa benar terhadap semua orang....

Kehidupan jalanan menjadi sebuah kenyataan hidup yang berbeda dengan suatu kehidupan yang dianggap umum. Perbedaan inilah yang mendorong banyak orang untuk melihat dengan sebelah mata terhadap kehidupan kaum jalanan. Padahal pilihan hidup menggelandang (kaum jalanan) bukan merupakan pilihan yang sesungguhnya dari pelakunya sendiri, tetapi merupakan suatu keterpaksaan karena tidak tersedianya "ruang hidup" lain yang dapat mereka pilih.

Kondisi hidup di jalanan yang relatif keras dan penuh dengan tekanan-tekanan dari masyarakat luar cenderung mengarahkan mereka untuk sekedar dapat memenuhi kebutuhan makannya. Kalau memang kebetulan penghasilan mereka lebih, maka biasanya mereka dapat makan enak atau digunakan untuk kebutuhan yang lain pada hari yang sama.

Adanya kecenderungan untuk menghabiskan hasil jerih payah mereka

berkaitan dengan konteks kehidupan jalanan yang kurang memungkinkan untuk dapat menyimpan uang atau barang secara berlebihan. Hal tersebut didukung dengan pengalaman terhadap peristiwa-peristiwa jalanan yang relatif keras dan mobilitas yang relatif tinggi. Banyak pengalaman yang mengarahkan mereka untuk selalu waspada dan tidak mudah percaya pada orang lain, termasuk teman-temannya sendiri. Suatu kondisi kehidupan yang dipenuhi dengan ketegangan dan tantangan, suatu kondisi kehidupan yang tanpa memikirkan hari esok.

Absurditas adalah ketegangannya yang paling ekstrem, ketegangan yang dipertahankannya secara tetap dengan usaha seorang diri, karena ia tahu bahwa dalam kesadaran dan pemberontakan yang tanpa memikirkan hari esok itu, ia membuktikan kebenarannya yang tunggal, yaitu tantangan

III.1.2. Manusia Absurd

Tulisan ini disarikan dari Mite Sisifus Pergulatan Dengan Absurditas, Karya Albert Camus



*"Jika Staorogin percaya, ia tidak percaya bahwa ia percaya.
Jika ia tidak percaya, ia tidak percaya bahwa ia tidak percaya"*

Dostoievsky, *Le Possede* (orang yang kerasukan)

"Ladanku adalah waktu," kata Goethe. Itu kata-kata yang sungguh absurd. Siapakah sebenarnya manusia absurd? Menurut Albert Camus dalam bukunya Mite Sisifus-Pergulatan Dengan Absurditas, manusia absurd adalah ia yang tanpa menyangkal yang abadi, tidak berbuat apa-apa untuk keabadian. Itu bukan karena si manusia absurd tidak mengenal kerinduan, tetapi karena ia lebih menyukai keberanian dan pemikirannya. Keberanian mengajarnya untuk hidup tanpa panggilan dan merasa cukup dengan apa yang dimilikinya; pemikiran mengajarkan batas-batasnya. Dengan rasa pasti akan kebebasannya yang terbatas waktunya, akan rasa

berontaknya yang tanpa masa depan, dan akan kesadarannya yang dapat rusak, ia menjalani petualangannya dalam kurun hidupnya. Di situlah ladangnya, di situlah tindakannya yang dihindarkannya dari semua penilaian, kecuali dari penilaiannya sendiri. Suatu kehidupan yang lebih besar baginya tidak berarti suatu kehidupan lain. Jika demikian, itu tentu tidak jujur.

Bahwa kejujuran tidak memerlukan aturan. Hanya ada satu moral yang dapat diakui oleh manusia absurd, yaitu moral yang tak terpisahkan dari Tuhan, yaitu moral yang mendikte diri sendiri. Semua moral ditegakkan atas dasar gagasan bahwa suatu tindakan mempunyai konsekuensi yang mensahkannya atau menghapuskannya. Pikiran yang dirasuki absurditas hanya menilai bahwa hubungan konsekuensi itu harus dipertimbangkan dengan sungguh-sungguh.

Menelaah habis-habisan semua yang dihadapi, tanpa harus mempedulikan tatanan nilai-nilai, itulah wujud dari moral manusia absurd, yang bertolak belakang dengan persetujuan penuh rasa pasrah terhadap hal yang tak dapat diuraikan maknanya. Begitu tidak ada lagi makna, semua hal menjadi dapat dihadapi-semua, termasuk kebaikan.

Manusia absurd adalah manusia yang mempunyai kekhasan : tidak mempercayai arti yang dalam pada semua hal. Manusia yang tidak memisahkan diri dari waktu. Manusia yang mulai pada saat manusia sehari-hari berhenti, saat pikiran ingin masuk, ketika ia tidak lagi mengagumi permainan itu. Masuk ke dalam kehidupan-kehidupan itu, merasakannya dalam keanekaragamannya, adalah benar-benar memainkan hidup itu.

III.2. Caligula dan Anak Jalanan

III.2.1. Sekilas Naskah Caligula

Caligula adalah seorang pangeran yang cukup atraktif pada waktu itu, menjadi sadar setelah kematian Drusilla, adik sekaligus kekasihnya, bahwa dunia ini tidak memuaskan. Kematian Drusilla sebagai utama perilaku aneh Caligula dan tingimannya memiliki bulan¹ (setelah kira-kira tiga malam Caligula dan Helicon tidak jelas rimbanya, sebuah peristiwa sangat aneh bagi seorang raja). Akhirnya kembali ke istana. Tangan dan kakinya kotor, rambutnya berantakan dan lainnya lagi yang tidak mungkin, juga pembunuhan yang dilakukannya adalah akibat. Pembunuhan yang dilakukannya, juga penting terbalikan nilai adalah manifestasi sukma yang getir. Sebagai raja yang berkuasa, Caligula adalah raja yang gila dan tampil sewenang-wenang sehingga menimbulkan amarah rakyatnya²

- ¹ Helicon : Yang Mulia nampak lelah
Caligula : Baru saja aku berjalan jauh.
Helicon : Ya. Yang Mulia tidak di istana beberapa hari ini. (*sepi lagi sepi*)
Caligula : Sulit didapat
Helicon : Apa yang sulit didapat?
Caligula : Yang kucari
Helicon : Maksud yang Mulia?
Caligula : (*dengan nada dingin*) Bulan.
Helicon : Apa?
Caligula : Ya. Aku menginginkan bulan.

- ² Bangsawan pertama : Dia menyita harta bendamu, Patricius. Dia membunuh ayahmu, Scipio. Ia merebut istrimu, Octavianus, dan memaksanya untuk bekerja di rumah bordil. Dia membunuh putramu, Lepidius. Aku tanya kalian, tuan-tuan sekalian, apakah kalian tahan menghadapi ini? Aku telah membuat keputusan. Aku trahu risikonya, namun aku juga tahu kehidupan yang penuh ketakutan dan hinaan sesungguhnya tak bisa ditahan lagi. Lebih buruk daripada kematian. Ya, seperti yang sudah kukatakan, aku sudah membuat keputusan.
- Scipio : Dia membuatku mengambil keputusan ketika ia membunuh ayahku.
Bangsawan Pertama : Nah! Apakah kamu masih ragu?
Seorang Ksatria : Tidak. Kami bersama kamu. Dia telah mengubah stan-stan kita di sirkus itu menjadi milik umum, dan menghasut kita untuk memerangi rakyat jelata-sekedar alasan untuk menghukum kita, tentu saja.
- Bangsawan Tua : Dia pengecut.
Bangsawan Kedua : Sapi jantan.
Bangsawan Ketiga : Badut.
Bangsawan Tua : Dia impotent-itulah kesulitan dia, menurutku.

Bahwa ia telah memperlakukan adiknya seperti kekasihnya dan kemudian adik itu, Drusilla meninggal, agaknya dapat dilihat sebagai dasar yang akibatnya berantai. Namun jika demikian, Caligula tidak menunjukkan kekhususannya. Yang dikatakan sementara kritisi Perancis bahwa naskah ini adalah sebuah drama pikiran menjadi kabur, dan bahkan mengada-ada. Namun jika kebenarannya adalah untuk memberontak melawan nasib, kesalahannya terletak dalam menolak sesuatu yang mengikat dia dengan umat manusia. Orang tidak dapat menghancurkan segala sesuatu tanpa menghancurkan dirinya sendiri. Inilah sebabnya Caligula mengosongkan dunia di sekeliling dia dan, dengan berpegang teguh pada logikanya, melakukan apa yang perlu untuk membentengi dirinya terhadap siapa pun yang akhirnya akan membunuh dia. Apalagi Camus sendiri mengatakan bahwa Caligula adalah sebuah potret bunuh diri yang dahsyat, sebuah cerita tentang tragedi manusia karena kesalahan fatal.

Dalam drama ini ditemukan sebuah penegasan yang diucapkan oleh tokoh utamanya (sebuah filosofi)³ sebuah ideologi yang sangat sederhana, dan mungkin semua orang punya ideologi semacam itu. Adegan ini adalah adegan awal. Dengan demikian, secara konvensional, posisi adegan ini adalah eksposisi, yang berfungsi setidaknya memberikan arah perkembangan dramatika, juga yang menjadi *underan* (pokok masalah) drama ini. Pembunuhan seperti yang dibicarakan oleh para bangsawan merupakan suatu manifestasi gagasan yang tidak mungkin itu, wujud lain dari keinginan Caligula untuk memperoleh bulan. Dialog antara Caligula dan Helicon sangat dingin, seperti sebuah silogisme. Ini sah bagi Caligula, karena apa yang dikerjakannya atas dasar pikiran yang jernih dan lurus.

³ Helicon : Boleh aku tahu apa itu, kebenaran yang telah anda temukan?
Caligula : (*matanya berpaling, dengan suara tanpa nada*) : Manusia mati; dan mereka tidak bahagia.

Helicon, yang mungkin tidak tahan menyaksikan semangat Caligula yang sekaligus membayangkan keputusan⁴, memintanya agar ia istirahat; tetapi ditolak oleh Caligula. Jika tidur, Sang Kaisar mengatakan bahwa siapa yang akan memberikan bulan kepadanya. Jelasnya, apa yang sebenarnya terjadi adalah logika lurus, dingin dan tegar, berhadapan dengan kenyataan hidup. Helicon sebenarnya sudah mengingatkan hal itu kepada Caligula bahwa yang jernih dan nampak jelas pada pikiran Sang Kaisar, justru sebaliknya bagi realita hidup.

Kepada seorang pegawai administrasi, Caligula mengajukan gagasan barunya, yakni bahwa semua kekayaan milik bangsawan istana harus diserahkan kepada negara. Mereka harus menandatangani surat wasiat bahwa kekayaannya tidak diwariskan kepada anak-anak mereka. Perintah itu harus selesai dalam satu bulan⁵ Pegawai administrasi itu, tentu saja terkejut, juga Caesonia, yang sejak tadi pinggangnya dirangkul Kaisar, tiba-tiba di bawah lengannya terasa membasah. Si pegawai negri mencoba mengingatkan kaisar apakah yang diperintahkan sudah disadari⁶.

⁴ Caligula (*tiba-tiba keras*): Semua ini membuktikan bahwa aku dikelilingi oleh kebohongan-kebohongan dan penipuan diri. Namun aku sudah mahay dengan semua itu; aku menginginkan orang hidup dengan cahaya kebenaran. Dan aku punya kekuasaan untuk membuat mereka melakukannya. Karena aku tahu apa yang mereka perlukan dan belum mereka dapatkan. Mereka tidak punya pengetahuan dan mereka memerlukan guru; seseorang yang tahu apa yang dia bicarakan

⁵ Caligula : Kamu adalah warga kami yang loyal, bukan?
Pengawas : (*dengan nada pemih cela*) : Oh, Kaisar...!
Caligula : Baiklah, aku punya sesuatu yang perlu disampaikan kepadamu. Kita akan membuat perubahan total dalam sistem perekonomian kita. Dalam dua langkah. Drastis dan cepat. Aku akan menjelaskan, pengawas..saat para bangsawan sudah pergi. [*Para bangsawan pergi. CALIGULA duduk di samping CAESONIA, tangannya melingkar pad pinggang wanita itu*] Sekarang perhatikan perkataanku. Langkah pertama adalah ini. Setiap bangsawan, semua orang di Kekaisaran ini yang punya modak sedikit atau banyak, tidak ada bedanya-dipeintahkan untuk mencabut hak waris anak-anaknya dan membuat surat wasiat baru yang menyatakan uangnya diserahkan kepada negara.

⁶ Caligula : Apakah aku menyadari...? Sekarang, dengarkan baik-baik, tolong! Jika kantor keuangan sangat penting, kehidupan manusia tidak penting. Itu harus jelas untukmu. Orang yang berpikir seperti kamu harus menerima logika di balik

Cukup jelas sekarang, bahwa Caligula adalah drama pikiran. Ini adalah kunci bagaimana naskah ini harus dipentaskan, jika alasan pementasan adalah menghadirkan pikiran Albert Camus.



Caligula

Taylor⁷ merumuskan bahwa Caligula bercerita tentang “.....perjuangan manusia melawan ketidakmungkinan dan kesendirian yang tidak mungkin diubahnya” (ketika Caligula ingin mendapatkan bulan). Pendapat Taylor bisa dibenarkan jika melihat bagian dari solilolikuinya yang panjang pada akhir drama itu⁸, meneguhkannya. Mungkin Taylor terlalu menyederhanakan Caligula dengan rumusan seperti itu.

Esslin (1976) tidak menggolongkan Caligula ke dalam lakon Absurd, tetapi lakon itu pada dasarnya menggambarkan potret seorang tokoh absurd: berangkat dari alasan logis kebebasan absolut, Caligula menuju pembunuhan masal dan kehancuran dirinya. Dalam lakon ini nampak pentingnya hipotesis yang sangat berperan yang menjadikan peristiwa-peristiwa di dalamnya terjalin dalam pola. Menurutnya, dasar estetika teater absurd yaitu teater yang mendasarkan diri pada pandangan jagat yang kacau dan penuh dengan mimpi buruk, dan kasar.

keputusan ini, dan karena uang merupakan satu-satunya hal yang penting, maka kehidupan siapa pun tidak ada harganya. Aku sudah bertekad untuk menegakkan logika, dan aku punya kekuasaan untuk mempertahankan kemauanku. Sekarang kamu akan tahu apa arti logika ini bagimu? Aku akan menghapuskan kontradiksi-kontradiksi dan memusnahkan orang-orang yang menentang. Jika perlu, aku kan mulai dengan kamu.

⁷ Seorang Kritisi dan pengamat sastra pad tahun 1979

⁸ Caligula : dan aku toh tahu, dan kau juga, tahu (*masih tersedu, ia mengulurkan tangannya pada cermin*) bahwa semua yang aku butuhkan adalah untuk sesuatu yang tidak mungkin. Tidak mungkin! Aku sudah memburunya hingga pada batas dunia, memburu, hingga di tempat rahasia jantungku (*suaranya meninggi*) kau lihat, kurentangkan lenganku, tetapi selalu kutemukan kau, kau melulu, menghadangku, dan kini aku membencimu....



Lakon eksistensial dan absurd menyajikan pengalaman keterombang-ambing dan kegamangan⁹. Jika naskah lakon eksistensial dan absurd itu membayangkan duka-yang-dalam, "anguish" tidakkah di sana ada bercak-bercak tragika? (yang dimaksudkan tragika di sini adalah tragedi yang ditekankan adalah pengalaman, atau kesadaran). Konsep tragedi tetap ,mempersoalkan kualitas manusia dalam suatu tata, mungkin itu religius, mungkin bersifat sosial. Tragedi Caligula dan Antigone tahun 1940-an juga menyajikan masalah yang sama. Oleh karena itu, suasana tragika dalam teater absurd yang tergabung dalam kelompok tahun 1950-an itu tidak memberikan penyelesaian, karena tata itu memang sudah hancur. Penner dalam "Introduction" untuk kumpulan fiksinya, *Fiction of The Absurd* (1980: 11), menegaskan, "yang tak diharapkan terjadi, yang diharapkan meleset".

Pada dasarnya lakon absurd memiliki nada dasar suasana mencengkam. Ketercengkaman suasana bahkan sudah ada sejak awal dialog, awal adegan yang kadang-kadang tidak berfungsi sebagai eksposisi. Keadaan seperti itu berlangsung terus, bahkan berulang, hingga lakon itu selesai. Selama peristiwa-peristiwa yang disajikan—biasanya tidak penting—berlangsung, *spektakel*, *gimmicks*, bermunculan, menyerupai mime, akrobat. Situasi absurd dalam lakon absurd cenderung menuju puncak yang tidak bisa dijelaskan dengan kata-kata; suasana itu sendiri diharapkan menyergap pembaca dan penontonnya. Begitu pembaca dan penonton masuk ke dalam situasi tersebut, duka mendalam terjadi; begitu penonton dan pembaca didorong ke belakang, tawa-getir muncul. Demikianlah suasana lucu dan duka terjalin, terus-menerus.

⁹pada waktu itu manusia Prancis dihadapkan pada dua pilihan, apakah kerjasama dengan Nazi atau menolak dan melawannya. Adakah perbedaan sikap tentang kedirian (eksistensi) itu membayangkan bahwa Perang Dunia I telah memutuskan manusia tahun 1940-an dan ahun 1950-an dari masa lalunya, dan sekaligus menmpatkan Tuhan sebagai masa lalu yang semakin jauh dan jauh? *Caligula*, *Antigone*, *Huia Clos*, juga *En attendant Godot*, membayangkan itu.

Seperti yang sudah dikemukakan di atas, suasana dan situasi absurd bernada dasar tragika. *George Lukacs* dalam bukunya *L'Ame et Les Formes* (Sukma dan Bentuk) (1956), antara lain mengatakan: Masalah kemungkinan tragedi adalah soal hubungan antara *manusia* dan *esensinya*. Dalam bahasa Sartre (Cranston, 1970), yang disebut manusia adalah eksistensi, dan yang disebut esensi adalah hukum Cipta yang mendahului kehadirannya. *Goldmann* dalam bukunya *The Hidden God*, menegaskan bahwa memahami manusia tragika memerlukan tinjauan tiga hal pokok, ialah Tuhan, Jagat, dan Manusia (1977: 62). Manusia tragika harus dilihat dengan kaitannya pada Tuhan dan Jagatnya. Ketika manusia mencita-citakan meraih sesuatu yang tidak mungkin, seperti Caligula, maka ia meniadakan Tuhan dan meremehkan dunia. Sisifus adalah tokoh tragika karena ia menolak Tuhan dan memilih perbuatan, tindakan, dalam rangka menemukan makna hidup.

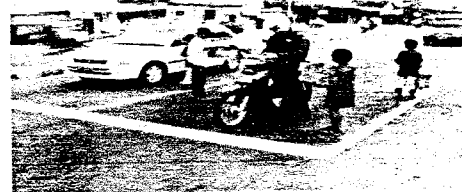
Karena kondisi dan situasi yang seperti itu maka manusia tragika mengalami keterombangambing. Keterombangambing itu yang mendorong manusia salah pilih (*hamartia*)¹⁰, kemudian mengalami titik balik (*peripetia*), dan menemukan kebenarannya (*discovery*). Tragedi di Barat berada dalam garis ini; dan teater absurd menghadirkan keterombangambing itu.

Dalam Caligula terdapat ketiga unsur keterombangambing di atas. Albert Camus dalam pengantarnya untuk naskah ini, mengatakan bahwa

¹⁰ Orang Inggris menterjemahkan *hamartia* menjadi '*tragic flaw*'. *Tragic flaw* menyaranakan suatu kelainan jiwa atau '*crack in the character*' atau jiwa/watak yang retak, tidak utuh, bersedia menyandang duka yang dahsyat. Sebenarnya *hamartia* bersumber dari '*free will*' yaitu kemerdekaan melakukan sesuatu. Tetapi ketika manusia dibebaskan, justru ia terombang-ambing, sebab di dalam kemerdekaan itu, justru ia mencari suatu pegangan yang di yakini. Kebebasan absolut dalam Caligula di sini adalah tragedi kesalahan. Dalam Caligula tragedi kesalahan tersebut sangat fatal, sehingga terdapat unsur *Hamartia*.



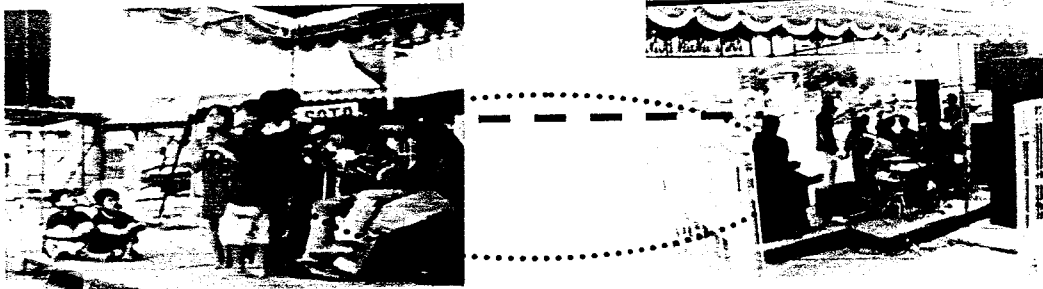
Caligula adalah tragedi kesalahan. Tragedi kesalahan itu (*hamartia*) terlukis ketika Sang Kaisar ingin mendapatkan bulan dan ketika ia megemukakakan gagasan barunya yang sekaligus kebijaksanaannya, yakni bahwa semua kekayaan milik bangsawan istana harus diserahkan kepada negara. *Peripetia* (titik balik) terlukis ketika para bangsawan tidak lagi sanggup terus-menerus berkorban untuk Sang Kaisar dan mulai melakukan perlawanan. Caligula yang agung menjadi Caligula yang kesepian dalam arti yang sebenarnya. Satu-satunya teman setia bukan lagi Caesonia, juga bukan Helicon, yang keduanya, dulu, selalu bilang, “*inggih*”, tetapi bayangannya sendiri yang terpantul dari cermin¹¹, terdapat *discovery* di situ, yaitu penemuan kesadaran kesalahan.



III.2.3. Kehidupan Anak Jalanan

Jalanan merupakan tempat hidup mereka, tempat di mana mereka menyambung hidup. Kehidupan mereka seringkali kita jumpai di pinggir-pinggir jalan, di perempatan lampu merah, di gerbong-gerbong kereta api yang tidak terpakai dan tempat-tempat lainnya yang dianggap kumuh oleh masyarakat yang hidup normal. Mereka pada dasarnya ingin juga hidup normal seperti orang umum, ingin punya rumah, ingin punya penghasilan tetap dan lain sebagainya, yang itu sangat tidak mungkin apabila melihat kondisi yang ada.

¹¹ Caligula : dan aku toh tahu, dan kau juga, tahu (*masih tersedu, ia mengulurkan tangannya pada cermin*) bahwa semua yang aku butuhkan adalah untuk sesuatu yang tidak mungkin. Tidak mungkin! Aku sudah memburunya hingga pada batas dunia, memburu, memburu, hingga di tempat rahasia jantungku (*suaranya meninggi*) kau lihat, kurentangkan lenganku, tetapi selalu kutemukan kau, kau melulu, menghadangku, dan kini aku membencimu....



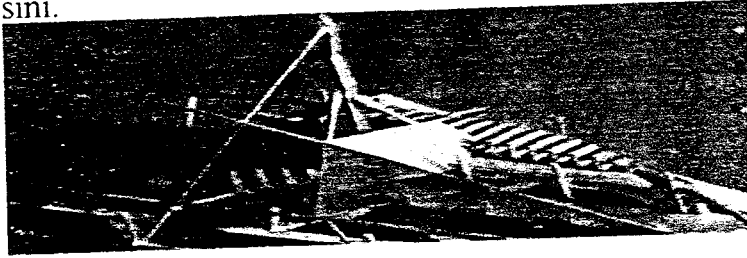
Sebagai contoh kasus yang diamati oleh penulis yaitu ketika di perempatan Condong Catur ada pentas musik yang bertajuk festival musik anak jalanan pada Hari Minggu tanggal 14 November 2001. Pada festival tersebut para anak jalanan di sekitar perempatan Condong Catur dengan rasa solidaritas yang tinggi, berusaha menunjukkan kepada masyarakat bahwa mereka bisa dan mampu untuk berkarya walaupun dengan apa adanya. Tema dari festival itu sendiri adalah *Peduli Anak Negri, Kami Ingin Punya Rumah*. Walaupun acara tersebut mempunyai banyak halangan khususnya birokrasi dari pihak yang berkepentingan, akhirnya terlaksana juga.

Mas Iwan adalah *leader* dari acara tersebut, mengatakan bahwa acara ini mempunyai sasaran agar masyarakat melihat dan mengerti bahwa kehidupan jalanan tidak serendah dan sehinia seperti anggapan masyarakat selama ini. Tetapi yang lebih penting lagi bahwa anak jalanan ingin punya tempat berteduh, tempat berlindung mereka dari sengatan matahari dan dinginnya malam. Untuk mewujudkan hal itu mereka tidak ingin begitu saja menerima belas kasihan dari orang lain. Mereka juga berusaha untuk berwiraswasta, mereka ingin membuka bengkel, mereka ingin membuka usaha sablonase dan lain sebagainya. Keinginan tersebut sangat besar, tetapi karena keterbatasan dana, hal tersebut sangat mustahil untuk diwujudkan.

III.2.4. Caligula dan Anak Jalanan

Pada dasarnya antara Caligula dan anak jalanan mempunyai kesamaan, bahwa pada Caligula terjadi gejala absurd pada diri sang Kaisar, begitu juga dengan anak jalanan. Gejala yang mengarah pada

berusaha dan merubah citra mereka di mata umum. Salah satu caranya ialah seperti apa yang penulis ungkapkan tentang festival musik jalanan di perempatan Condong Catur. Dengan terlaksananya festival tersebut, mereka berharap agar masyarakat dapat melihat usaha mereka untuk mewujudkan keinginan memiliki rumah dengan usaha yang positif. Terdapat *discovery* di sini.



III.2.5. Transformasi

Ketiga unsur dari gejala absurd yang terdapat dalam Caligula dan anak jalanan inilah yang akan diwujudkan ke dalam Arsitektur dengan bahasa makna. Unsur *Hamartia*, *Peripetia* dan *Discovery* akan diterjemahkan ke dalam pembentukan ruang luar dan ruang dalam pada bangunan Klinik dan Tempat Singgah Anak Jalanan sebagai landasan konseptual perancangan.

III. 3. Teori Makna Dalam Arsitektur

III. 3. 1. Makna Dalam Arsitektur

Sebagai suatu pribadi, arsitektur memiliki faktor-faktor terukur dan tak terukur. Bidang ilmu pengetahuan mengurus faktor yang terukur dalam batasan tertentu, sedangkan seni bergerak pada faktor tak terukur. Kekuatan cahaya misalnya, dapat kita ukur dengan alat-alat tertentu, namun kualitas cahaya kita terjemahkan sesuai dengan pengalaman yang ditentukan oleh faktor lain yang sulit diukur dengan alat dan rumus tertentu, seperti gelap terang yang memberikan kesan misterius atau damai bersahaja (Sketsa, 1999). Beban dapat kita hitung dengan berbagai rumus, namun tiang juga dapat memberi kesan rasa aman, tegak dan kokoh. Dengan keadaan

tersebut, sulit bagi kita untuk memisahkan faktor terukur dan yang tak terukur. Yang sering kita lupa adalah benda untuk membangkitkan makna bagi siapa saja yang mengalaminya, baik secara fisik maupun dalam gagasan matra waktu. Arsitektur adalah suatu bidang yang memadukan seni dan ilmu pengetahuan, untuk mewujudkan lingkungan yang memenuhi hasrat pemakai dan penikmatnya.

Sebuah karya arsitektur pada umumnya mempunyai makna, hanya saja apakah makna tersebut dapat di-interpretasi-kan semua orang atau tidak. Kalaupun mungkin bisa, maka peng-interpretasi-an tersebut berbeda antara satu orang dengan lainnya.

III. 3. 2. Komponen-komponen Makna

Disarikan dari Theory of Meaning in Design—Juan Pablo Bonta

Pada bagian ini penulis hanya mengambil dua dari komponen-komponen makna yang ada, yaitu penanda dan tanda; komunikasi dan penandaan.

1. Penanda dan Tanda

Ada tiga komponen makna dari sebuah desain yang harus dikenal. Untuk melakukan itu kita harus memulai dari pengertian dua konsep; penanda dan tanda.

Sebuah penanda adalah sebuah fakta atau kenyataan yang dapat dilihat secara langsung, artinya dengan penanda kita mungkin untuk menelaah sesuatu fakta-fakta yang tak dapat dilihat secara langsung. Sebagai contoh ketika pandangan kita terhalang oleh sesuatu di jalanan, ketika ada antrian mobil, dan orang yang sedang berlari-lari, itu semua adalah fakta yang dapat dilihat secara langsung. Sedangkan kejadian atau peristiwa kecelakaan di jalanan tersebut adalah fakta yang tak dapat dilihat secara langsung. Melalui kejadian yang sebelumnya tersebut kita baru bisa menelaah kejadian yang sebenarnya; konsekuensinya itu semua adalah penanda.



Paling tidak dari kejadian di atas ada dua elemen yang bisa dikenal : fakta-fakta yang dapat dilihat, yang mana mengandung penanda, dan fakta yang tak dapat dilihat secara langsung. Fakta yang tak dapat dilihat secara langsung tersebut mengandung makna atau arti dari penanda. Dalam konteks dari desain, kita berbicara tentang bentuk (*form*) dan makna dari bentuk (*meaning of the form*). Akan tetapi ada juga elemen lain yang sangat penting untuk mengidentifikasi hal tersebut, yaitu penerjemahan/penafsiran (*interpreter*), di mana kenyataannya penanda lebih tertuju kepada sebuah makna. Hubungan menandakan terdiri dari tiga karakter sebagai sebuah *triadic one* (bentuk/makna/penafsiran).

Tanda adalah sebuah penanda spesial yang harus dipenuhi dalam dua kondisi. Pertama digunakan dengan sengaja-atau pada akhirnya yang dihasilkan-dengan tujuan untuk mendapatkan sebuah tindakan berkomunikasi. Kedua tanda harus menjadi media pengenalan dari penafsiran, sebagaimana digunakan dengan sengaja oleh penanda untuk mendapatkan sebuah tindakan berkomunikasi. Jika salah satu dari kedua kondisi di atas tidak dipenuhi, maka kita berbicara dengan penanda tidak dengan tanda.

Tanda mempunyai bentuk, makna dan penafsiran, seperti halnya penanda; dan tanda dapat disebut sebagai pemancar (*emitter*). Penafsiran dari tanda dapat disebut dengan penerima (*receiver*).

Sebenarnya ada beberapa perbedaan antara tanda dan penanda. Penanda cenderung memperlihatkan kepada kejadian sebenarnya, fakta yang sebenarnya; penghalang yang ada di jalan mencerminkan bahwa terdapat fakta tentang kecelakaan. Sedangkan tanda berbicara tentang pernyataan kesadaran dari pemancar.

Aspek lain mengenai pengenalan penanda dan tanda adalah bersifat mengikat yang mana berhubungan dengan bentuk untuk

memaknainya. Dalam kasus penanda, hubungan antara bentuk dan makna adalah alamiah atau kenyataan (fakta); makna menghasilkan bentuk, bentuk sebagai konsekuensi dari sebuah tindakan analisis. Sedangkan dalam kasus tanda, tanda berhubungan dengan kebiasaan, hingga sebuah point yang pasti, sewenang-wenang atau tanpa tujuan. Meskipun kode kesewenangan menjadi sumber seperti halnya penggambaran (*iconicity*) dan penegasan (*articulation*). Bagaimanapun pembacaan dari tanda selalu memerlukan beberapa pengetahuan tentang kebiasaan, pembelajaran dari sebuah kode atau aturan.

2. Komunikasi dan Penandaan

Tanda berkomunikasi, penanda menunjukkan. Teori komunikasi berkonsentrasi pada ilmu tentang tanda, teori penanda konsentrasinya kepada ilmu tentang penandaan. Keduanya merupakan bagian dari teori makna.

Fakta atau kenyataan dari sesuatu dapat menjadi sebuah penanda atau sebuah tanda tidak bergantung kepada keadaan sesungguhnya sebuah objek, tetapi berdasarkan bagaimana proses pengartiannya; dalam kaitan keduanya merangkai bagian-bagian bentuk dan makna-dan dengan proses elemen lainnya, yaitu pemancar dan penafsiran.

Konsekuensinya, bagian-bagian objek yang diambil tidak lebih dari sebuah proses pemaknaan. Proses pemaknaan tersebut dapat menjadi penanda dan tanda pada waktu yang bersamaan. Pada contoh kasus di atas yaitu ketika pengumuman polisi menyebutkan adanya suatu kecelakaan adalah sebuah tanda, tetapi itu juga menjadi penanda yang mana maksud atau artinya ia akan menangani masalah tersebut. Pertanda adalah bentuk, sedangkan kondisi yang tidak teraba adalah makna. Hubungan antara bentuk dan makna adalah natural (alami), berdiri dengan sabar.

Pada ranah lain yang mana tingkatan dari komunikasi dan penanda kerap melebihi desain. Sebuah teori tentang makna dalam ranah ini tidak bisa dibatasi pada satu tingkat atau lainnya; keduanya terdapat banyak potensial. Hal itu dapat terjadi kesesuaian antara sebuah komponen penandaan dan sebuah komponen komunikatif dalam makna dari sebuah bentukan desain, jadi kemungkinan fungsi dikenalkan terlebih dahulu dari sebuah bentuk, baru keduanya.

III. 3. 3. Bentuk dan Makna

Disarikan dari *Theory of Meaning in Design*—Juan Pablo Bonta

Bentuk digubah dari *sifat atau ciri*, sedangkan makna digubah dari *nilai*. Kita dapat mengungkapkan nilai penunjukkan atau penandaan, ekspresi dan komunikasi menurut klasifikasi terdahulu. Nilai bisa juga diklasifikasikan menurut kriteria lain.

Bentuk terdefinisi sebagai kumpulan dari hubungan timbal balik antara nilai dan makna. Makna terdefiniskan sebagai kumpulan nilai yang mudah dipengaruhi untuk diubah oleh perubahan penentuan tempat dalam makna.

Kita tidak usah terlalu pusing untuk memikirkan definisi-definisi di atas, sebab setiap konsep mempunyai batas antara satu dengan lainnya. Kesulitan yang tak dapat dihindarkan disebabkan karena kita tidak fokus dengan sifat intrinsik dari wujud yang terkandung antara bentuk dan makna, tetapi hanya hubungan antara sifat keduanya. Semua pemenuhan apa yang disebut dengan sifat-sifat atau ciri-ciri dapat dengan sah disebut bentuk dan makna. Pendekatannya adalah pemahaman yang berkenaan dengan struktur; kita bisa melihat kemudian bahwa ada makna lainnya yang berkenaan dengan pernyataan secara struktural yang mana bisa yang diterapkan disini.

Salah satu piranti yang bisa merepresentasikan sifat atau ciri dan nilai dari suatu bentuk dan makna adalah model (contoh). Sebuah fungsi

model dari sebuah objek bisa memisahkan satu atau beberapa sifatnya, yang mana fungsi tersebut secara pasti dapat dikompromikan dengan objek tersebut.

Menyusun model atau menganalisa objek dan merealisasikan objek atau menerima model. Setiap menyusun atau mengatur model sebanyak objek dan setiap objek direalisasikan sebanyak model.

Ilustrasi secara umum mengenai konsep ini dengan sistem dari papan catur. Pada dasarnya adalah untuk mengenali objek, yang mana pada sistem ini adalah digubah dan untuk dikenalkan bermacam model yang sinifikan yang dapat diterima. Terdapat berbagai macam point yang dapat dilihat dari kemungkinan penyusunan sebuah bentuk fisik hingga ke sebuah bentuk yang sinifikan.

Untuk lebih mudahnya, dapat dimulai dengan menentukan pengelompokkan dari nilai (makna) dan kemudian mendefinisikan sifat atau ciri (bentuk).

Kembali kepada kasus papan catur, mari kita lihat beberapa pecatur, raja putih sebuah bidak catur yang sederhana. Identitasnya atau maknanya adalah penghubung dari urutan sebuah observasi/pengamatan (nilai), seperti:

- a) Bahwa ia adalah seorang Raja atau bukan, sebut saja seorang Ratu.
- b) Bahwa ia terletak di kotak putih, bukan hitam.
- c) Bahwa ia terbuat dari bahan kayu yang sederhana atau bukan, sebagai contoh dari bahan plastik yang mewah.
- d) Bahwa ia adalah seorang pecatur dan bukan pelukis.

Dari bentuk-bentuk fisik di atas, sebenarnya mengacu kepada nilai, seperti yang disebutkan di bawah ini :

- a) Bentuknya
- b) Warnanya
- c) Bahannya
- d) Para pemainnya

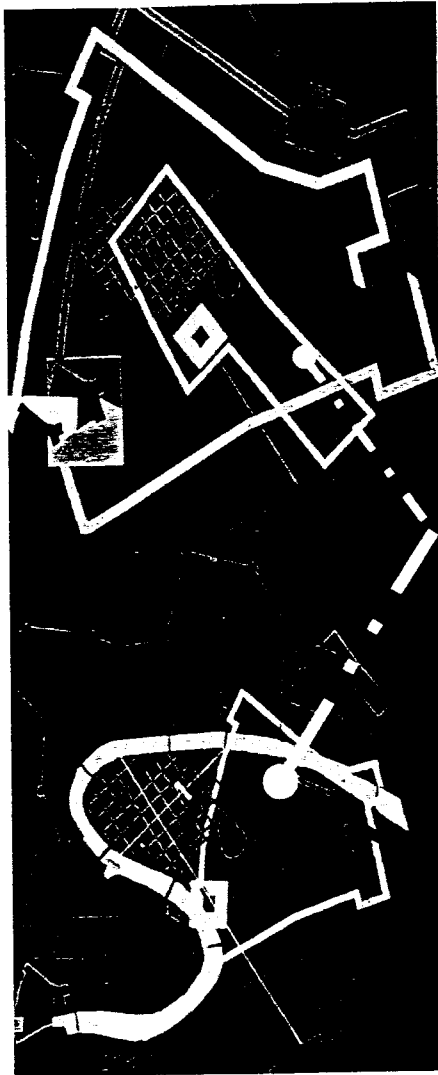
Di sini yang ditekankan bukan hubungan terpisah (antar elemen) antara sifat atau ciri dengan nilai, tetapi sebuah hubungan pengelompokkan dari nilai dan pengelompokkan dari sifat atau ciri. Beberapa fakta mengatakan bahwa kedua pengelompokkan tersebut mempunyai kesamaan elemen adalah sebuah kebetulan. Setiap nilai bisa dirubah oleh satu atau lebih variasi sifat atau ciri, dan dalam penggantian makna oleh beberapa sifat itu adalah mungkin untuk menyadari paling sedikit satu dari nilai; sebagai sebuah hasil, ada dua pengelompokkan yang mengandung makna model dari pecatur yang kita pertimbangkan.

Jika di atas kita mempelajari makna secara umum dengan beberapa contohnya yang umum pula (kecelakaan dan catur), maka di sini penulis ingin menilai sebuah karya seorang Arsitek *Peter Eisenman-Romeo and Juliet Castles* dalam tataran makna.

Fungsi dari bangunan ini adalah Kastil, museum bagi Montagues dan Capulets di Montecchio Maggiore, Veneto.



Bentuk-bentuk fisik dari proyek kastil *Romeo and Juliet* ini sebenarnya merupakan representasi dari karakter lakon utamanya, yaitu *Romeo* dan *Juliet*. Jika hal tersebut ditelusuri (observasi) maka akan



didapatkan makna yang terkandung di dalamnya. Bahwa di sana terdapat dialektikal atau hubungan antara bentuk fisik dan nilai, antara tanda dan penanda.

Pada site plan ini sebenarnya merupakan penanda dari sebuah kejadian-kejadian penting (tanda) dalam cerita seperti penyatuan Romeo dan Juliet (yang dipresentasikan dengan gereja), perpisahan Romeo dan Juliet (makam). Bahwa ciri dari bentuk fisik yang sedemikian rupa sebenarnya merupakan nilai dari karakter Romeo dan Juliet.

Terlihat di sini bahwa Eisenman menginterpretasikan sendiri naskah Romeo dan Juliet dengan kemampuannya sendiri, untuk mendapatkan konsep perancangan. Kemudian setelah didapat inti dari cerita tersebut, barulah ia kemudian menjembatannya dengan tanda dan penanda, bentuk fisik dan nilai untuk menuangkannya dalam sebuah desain. Untuk makna yang terbaca mungkin setiap orang akan menerjemahkan berbeda, sesuai tingkat pemahaman masing-masing.

Berkaitan dengan proyek tugas akhir ini, maka penulis melakukan study banding ke proyek yang terbangun, yaitu Rumah Singgah Anak

Jalan Diponegoro II, Wakamiya Boulevard Park dan SITE (Sculpture in the Environment).

Rumah Singgah Anak Jalan Diponegoro II adalah sebuah Rumah Singgah yang merupakan kepanjangan tangan dari pondok pesantren Diponegoro di Dusun Sambego, Maguwoharjo, Jogjakarta. Lokasi dari rumah singgah ini adalah di jalan Pandega Satya II No. 16 B, Kenthungan.

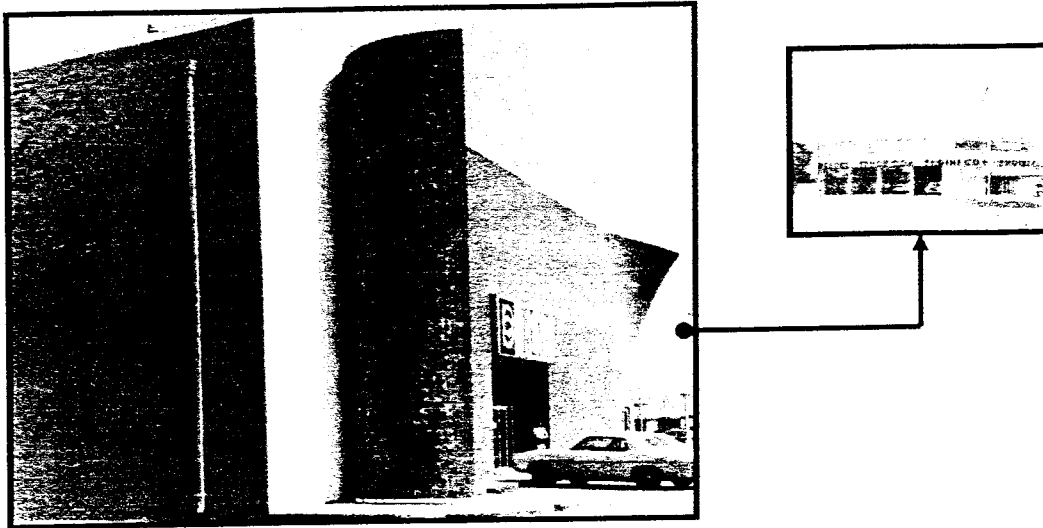
Fungsi dari rumah singgah ini adalah untuk menampung para anak jalanan, khususnya di sekitar *perapatan* Kenthungan. Rumah singgah ini selain menjadi tempat penampungan anak jalanan, juga memberikan berbagai keterampilan seperti memasak, bengkel dan sablonase. Selain itu juga memberikan bimbingan keagamaan kepada anak jalanan. Sebenarnya rumah singgah ini mengkhususkan pembinaan mental kepada anak jalanan yang berusia 6 -18 tahun, tetapi pada kenyataannya tidak.

Rumah singgah ini terdiri dari :

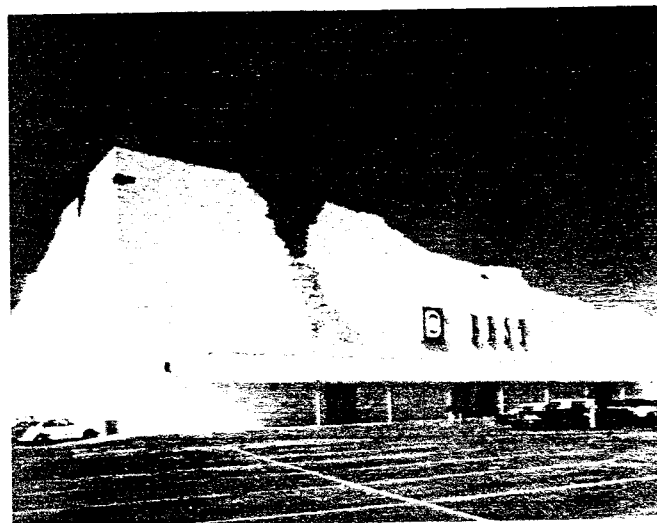
- 1 Rg Administrasi 6 x 3 m²
- 2 Kamar tidur tanpa kasur (hanya karpet) @ 3 x 3 m²
- 1 Rg keluarga atau rg berkumpul 3 x 6 m²
- 1 Kamar mandi 2 x 2 m²
- 1 Rg sumur
- 1 Dapur dengan bentuk segitiga

Melihat dari ketersediaannya ruang-ruang di atas, rumah singgah tersebut secara fungsional belum dapat mewartahi kegiatan para anak jalanan, seperti bengkel dan keterampilan memasak secara baik. Rumah singgah tersebut keberadaannya saat ini memang betul-betul hanya sebagai tempat singgah. Memang di sana terdapat para pengelola yang terstruktur, tetapi mereka banyak melakukan pemantauan di luar ruangan/di jalanan.





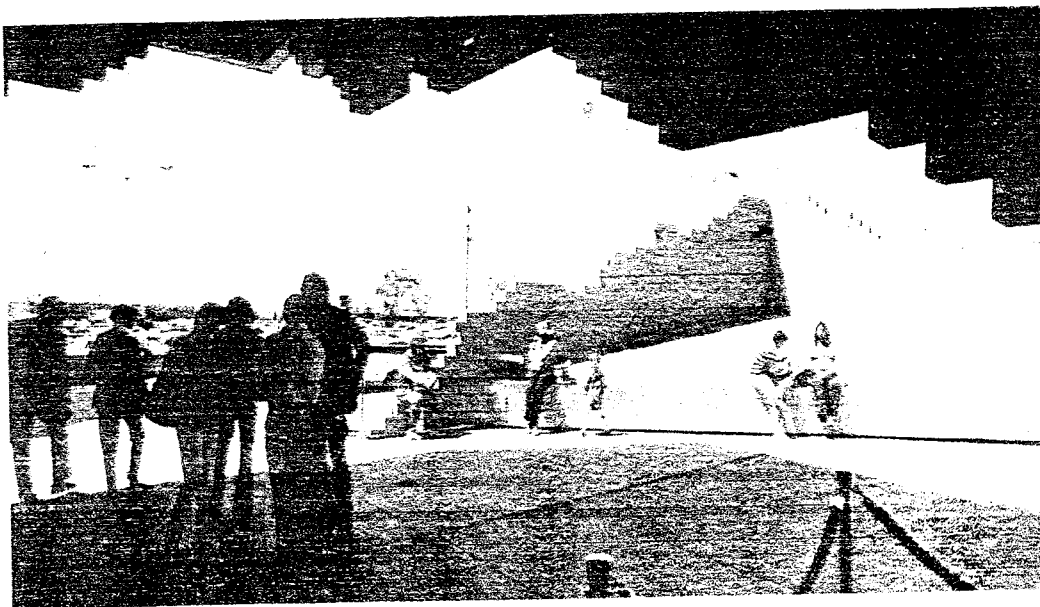
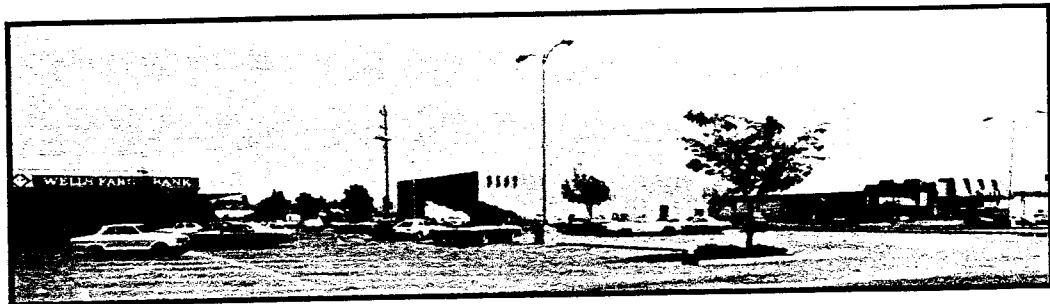
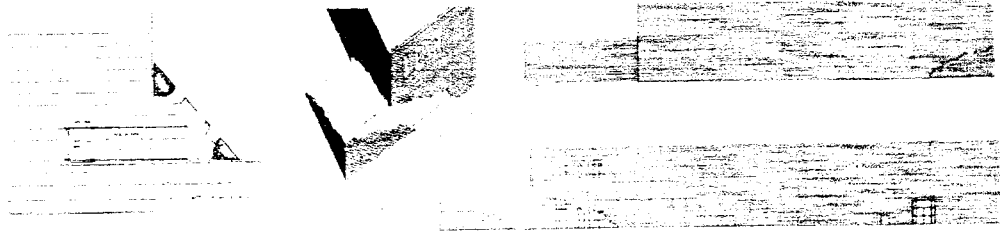
Best supermarket adalah sebagai salah satu proyek yang terbangun. Pada gambar pertama ini yang di arsiteki oleh James Wines, bangunan ini cukup dengan merusak tembok fasade yang disamakan dengan mengupas lapisan kertas dari dalam dinding, ini dimaksudkan untuk mengingatkan kepada bangunan Dixwell Fire Station karya Ventury.



Best supermarket mempunyai cabang yaitu di Houston dan di Sacramento. Cabang yang di Houston dengan menandakan fasade yang terbelah dan kelihatan serpihan reruntuhannya. Sebuah khayalan kerusakan

terhadap penentangan kesempurnaan lengkap, Best supermarket menandai hal ini sebagai sebuah serangan balik kelucuan atau kegelian terhadap orang-orang yang netral, tidak mempunyai makna, terlalu puas dengan keadaan lingkungannya.

Untuk Best supermarket yang berlokasi di Sacramento mempunyai cerukan yang tak teratur pada sudutnya, sebagai reruntuhan dari bebatuan.



III.4. Karakter Ruang

Secara garis besar terdapat tiga kriteria dalam pembagian ruang sesuai dengan karakter dari tiap-tiap ruang. Adapun ruang-ruang tersebut adalah :

Defined space, Ruang yang terdefinisi secara jelas baik fungsi maupun standar teknisnya. Dalam desainnya tetap memahami dan memperhatikan ukuran standar, faktor, atau fasilitas pendukung *safety*.

Ruang-ruang tersebut misalnya :

- Core
- Ruang utilitas
- Lavatory
- Ruang Inventarisasi

Undefined space, artinya ruang yang tidak dapat terdefinisi secara jelas baik fungsinya maupun standar teknisnya. Fungsi menjadi rancu atau tidak stabil, misalnya dengan didukung pengadaan fasilitas dan kegiatan baru atau tidak sama sekali, sehingga merubah dan memunculkan fungsi lain atau dapat dikatakan fungsi tersebut lebih fleksibel.

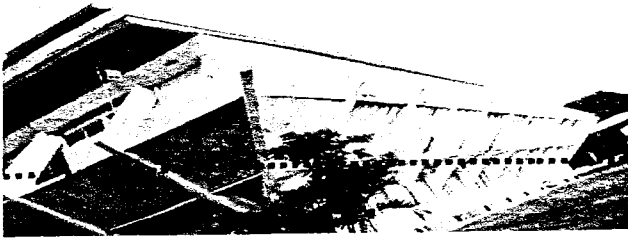
Ruang-ruang tersebut misalnya :

- Panggung Eksperimental
- Parkir open space

Border space, ruang yang mempunyai fungsi jelas tetapi standart dan infrastrukturnya tidak jelas, artinya dapat digantikan fungsi dengan mengadaptasikan standart kepada fungsi yang digantikannya.

Ruang-ruang tersebut misalnya :

- Ruang kelas
- Ruang sidang
- Ruang Laboratorium
- Ruang medikal



BAB IV
Dari Hamartia, Peripetia
dan Discovery
ke Arsitektur

IV. 1. Hamartia, Peripetia dan Discovery

a. Hamartia

Caligula dan anak jalanan mengalami hamartia pada saat mereka ingin menunjukkan kebenaran, ingin melihat kehidupan ini apabila tanpa makna. Langkah awal mereka mengalami kesalahan, keduanya melakukan hal yang tidak masuk akal atau irrasional di mata awam. Ada semacam retakkan atau *tragic flaw* disitu.

b. Peripetia

Kesalahan langkah Caligula dan anak jalanan lambat laun mengalami titik balik. Peripetia tersebut disebabkan hamartia keduanya telah mencapai titik puncak. Titik balik tersebut berasal dari luar diri keduanya, bukan berasal dari dalam diri keduanya.

c. Discovery

Titik balik atau peripetia yang telah mencapai puncaknya itu, akhirnya menimbulkan kesadaran. Timbulnya kesadaran disebabkan kesendirian yang melanda, di mana orang-orang terdekat keduanya pergi meninggalkannya. Penemuan kesadaran akan kesalahan terus berlanjut, tetapi tidak ada gunanya, karena telah terlambat.



anak jalanan
ganti di jogjakarta

IV.2. Penggolongan Level Ruang

a. Undefined Space

Penggolongan ruang ini berdasarkan pengertian dari undefined space itu sendiri. Ruang-ruang tersebut terdapat dalam tataran site, yaitu :

- 1) Setting lokasi
- 2) Tata massa
- 3) Penampilan bangunan
- 4) Elemen Arsitektural/Detil lansekap

b. Border Space

Ruangan yang termasuk ke dalam border space yaitu tataran ruang dalam. Dalam tataran ruang terdapat ruang-ruang yang mempunyai fungsi sebagai :

- 1) Tempat singgah
 - a) Ruang tidur
 - b) Ruang makan
 - c) Ruang tamu
 - d) Perpustakaan
 - e) Ruang belajar
 - f) Ruang serba guna
 - g) Ruang hobi :
 - Seni musik
 - Seni rupa
 - Seni grafis
 - h) Musholla
 - i) Lavatory
 - j) Gudang
 - k) Ruang cuci



2) Fasilitas pendidikan dan keterampilan

- a) Ruang kelas
- b) Ruang keterampilan menjahit
- c) Ruang keterampilan memasak
- d) Ruang kerajinan tangan
- e) Bengkel
- f) Sablonase

3) Klinik Kesehatan

c. Defined Space

Ruang-ruang yang termasuk ke dalam golongan defined space yaitu ruang-ruang yang berfungsi sebagai kegiatan pendukung. Ruang-ruang tersebut yaitu :

- 1) Ruang tamu dan pengelola
- 2) Administrasi dan staf
- 3) Ruang tidur pengelola
- 4) Ruang staf pengajar
- 5) Ruang rapat
- 6) Lavatory

IV. 3. Konsep Filosofi

a. Undefined Space

1) Setting lokasi

Site berada di kota Jogjakarta, yaitu di bawah jembatan layang Janti (Janti Fly Over). Lokasi atau lokasi ini dipilih karena melihat fenomena-fenomena yang terjadi di kota-kota besar lainnya. Fenomena tersebut adalah bahwa terdapat *lost space* pasca pembangunan jembatan layang. Ruang yang hilang (*lost space*) tersebut pada akhirnya nanti akan digunakan para kaum gelandangan sebagai tempat tinggal. Kondisi pada ruang yang



ah anak jalanan
g janti di jogjakarta

hilang tersebut sebenarnya merupakan kondisi absurd, karena pada kehidupan jalanan/menggelandang terjadi peristiwa menegangkan, mencengkam, dan hidup tanpa makna. Lokasi ini merupakan penanda umum dari absurditas.



*ah anak jalanan
g janti di jogjakarta*

2) Site plan

1



Pengolahan site (undefined space) secara keseluruhan berdasarkan alur cerita dari teater Caligula, yaitu Hamartia, Peripetia dan Discovery. Site secara keseluruhan mempunyai batasan antara Pier 0 hingga Pier 9, dibagi menjadi tiga bagian berdasarkan pier itu sendiri dan ketiga makna cerita dari teater Caligula. Pembagian site (P1-P9) menjadi tiga bagian untuk menandai ketiga makna cerita dari teater Caligula.

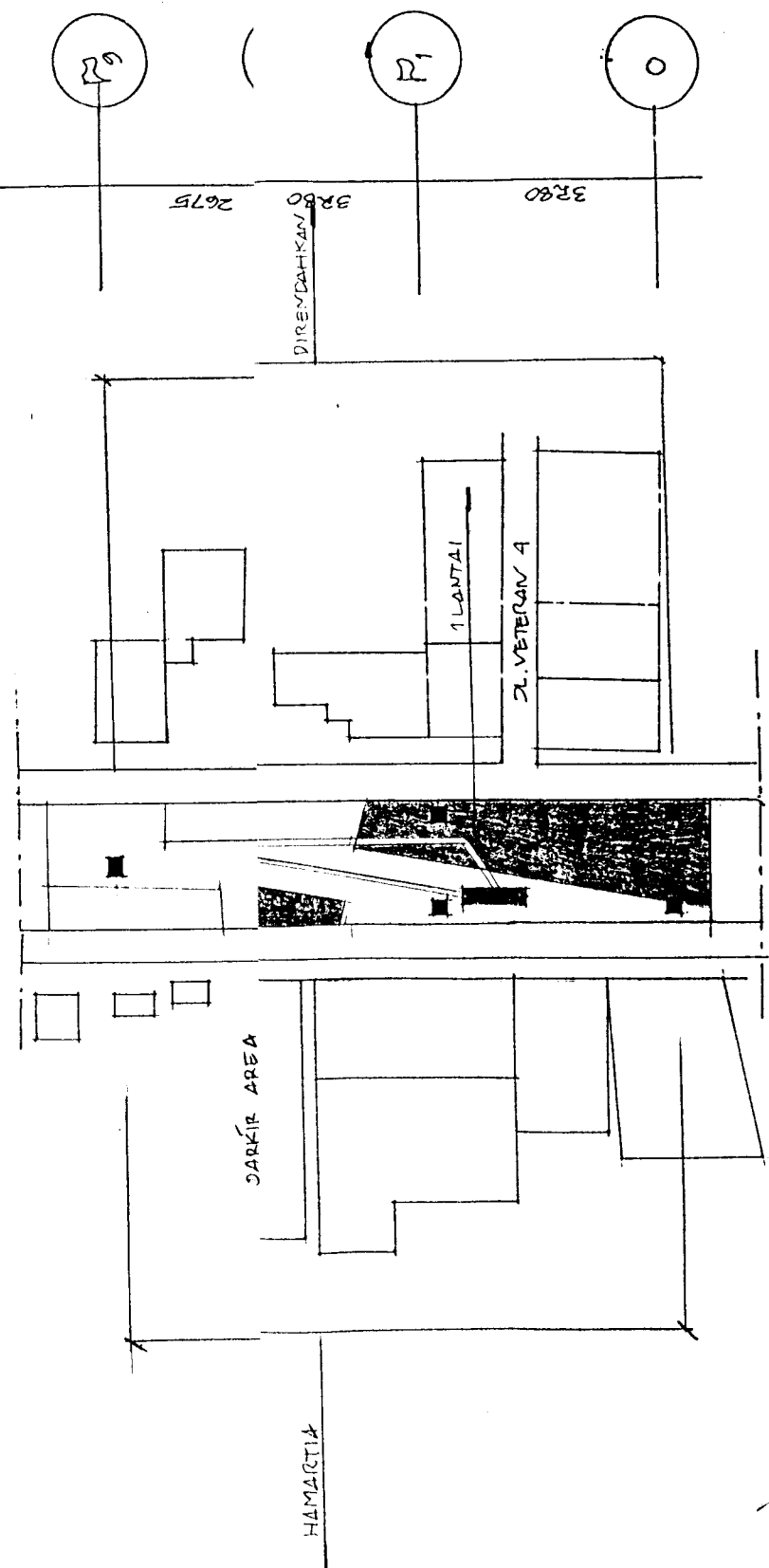
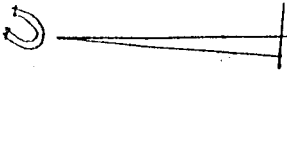
Makna Hamartia pada site ditandai dengan merendahkan site antara pier 0 hingga pier 3. Site tersebut direndahkan sebesar 150 cm dari jalan di kanan-kirinya. Untuk memperkuat penandaan tersebut bangunan yang terdapat di atasnya berketinggi 1 lantai. Site yang direndahkan bertujuan untuk mereduksi kebisingan yang ditimbulkan oleh arus lalu lintas yang terdapat di kanan-kiri site.

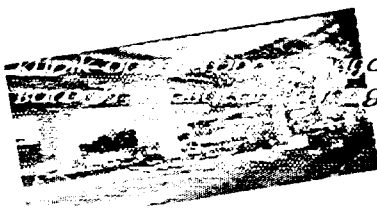
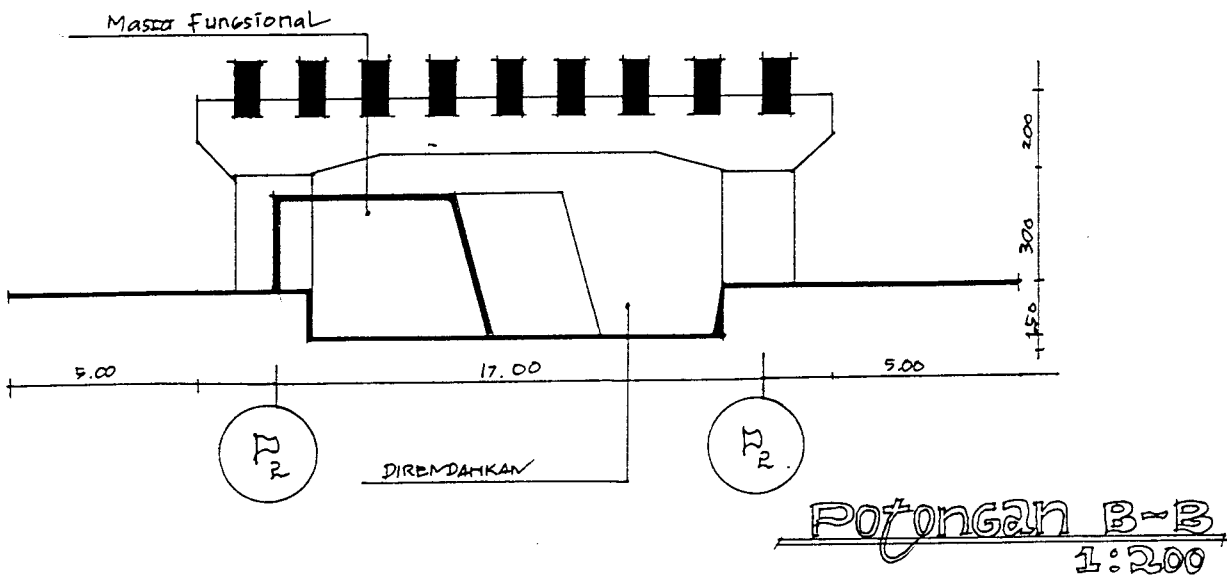
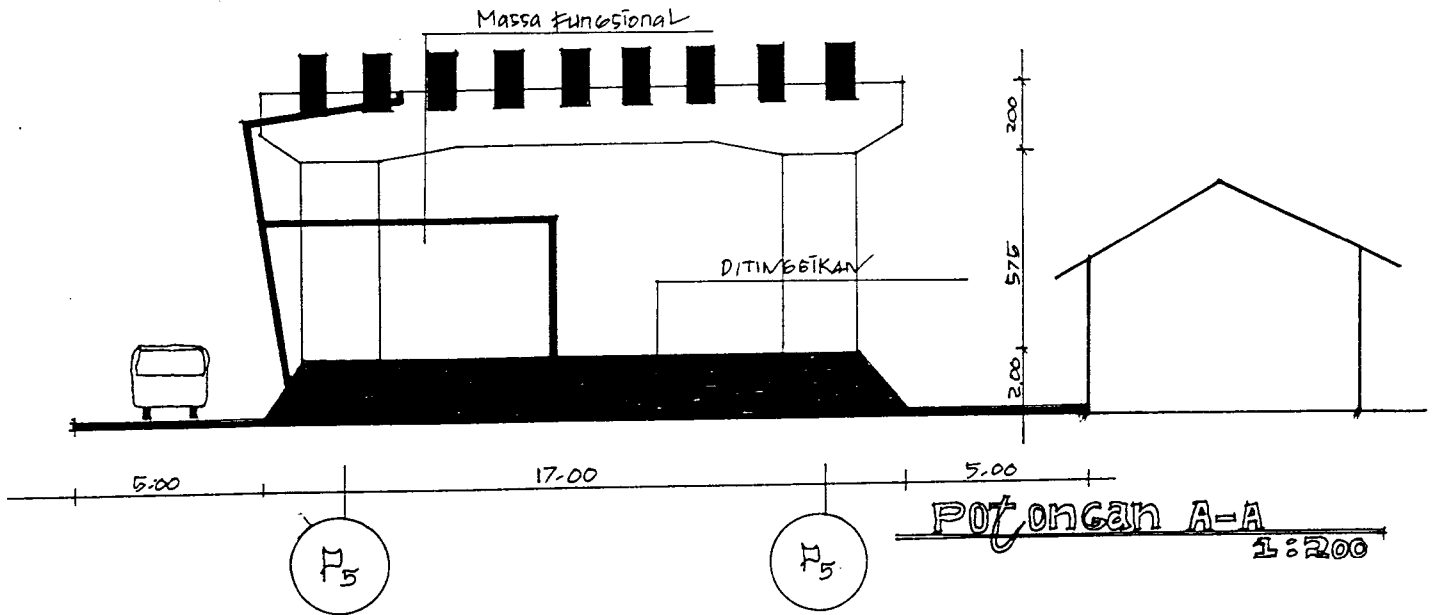
Makna Peripetia pada site ditandai dengan meninggikan site antara pier 3 hingga pier 6 dari permukaan jalan, setinggi 200 cm. Bangunan yang berada di atasnya berketinggi 2 lantai, untuk memperkuat tanda dari makna peripetia. Peninggian site ini bertujuan juga untuk mereduksi suara dari kanan-kiri site.

Makna Discovery pada site ditandai dengan menetralkan atau mensejajarkan site antara pier 6 hingga pier 9 dengan permukaan jalan di kanan-kirinya. Pada zone ini terdapat fasilitas publik berupa area parkir dan panggung terbuka.



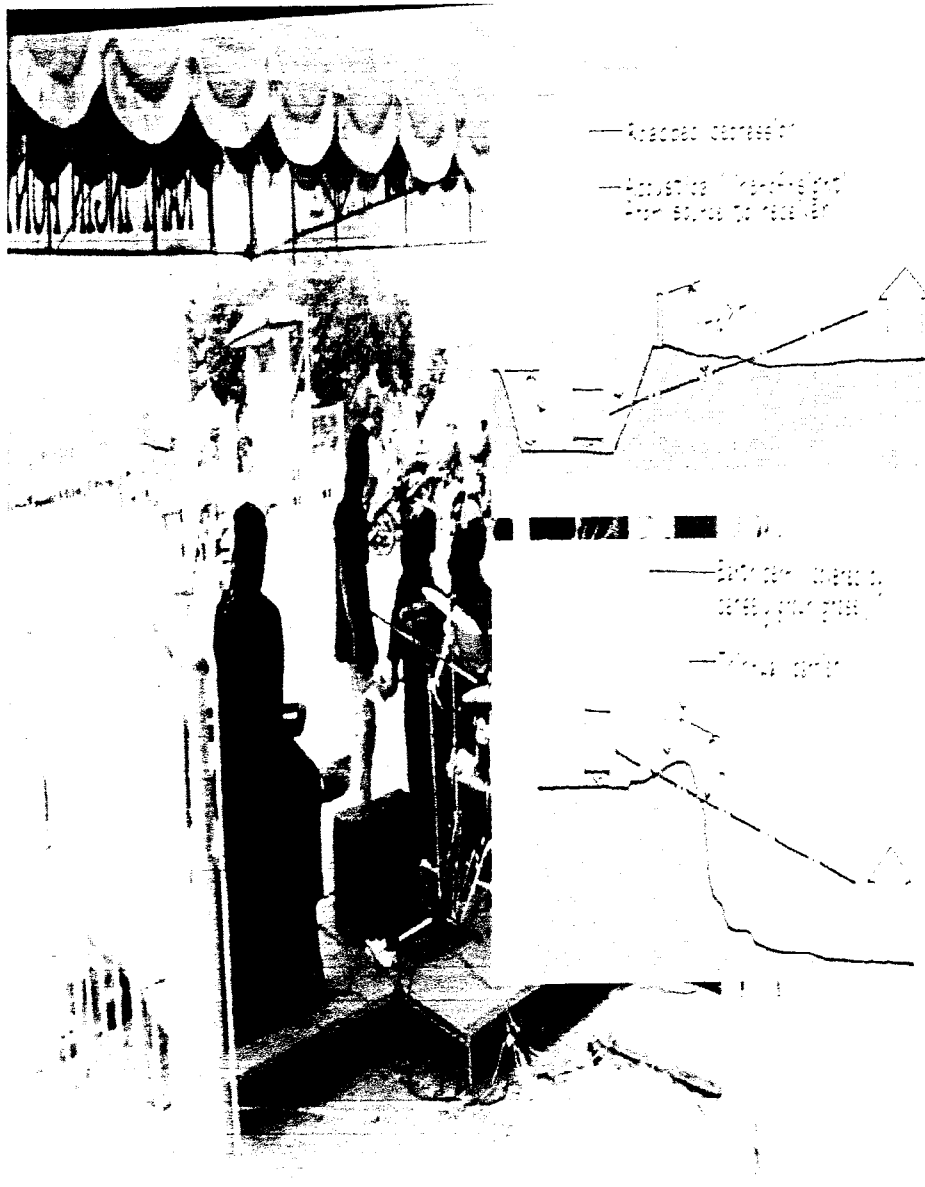
SCALE 1:1000





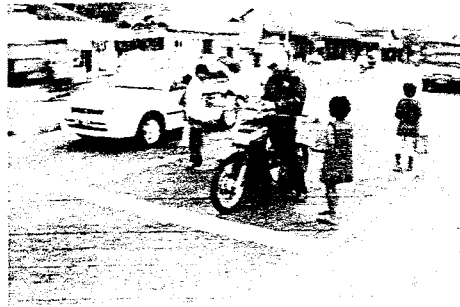
g ab anak jalanan
g janti di jogjakarta

Sirkulasi pada alternatif pertama ini didesain secara keseluruhan. Pada keseluruhan site yaitu antara pier 0 hingga pier 9, sirkulasi didesain untuk menandai makna Hamartia dan untuk memperkuat karakter linearitas dari site. Arus sirkulasi didesain terbalik dari alur cerita, Discovery-Peripetia-Hamartia. Untuk menandai dari makna Hamartia, sirkulasi didesain bercabang dan memasuki terowongan serta menembus sebagian dari bangunan.



Abak jalanan
g janti di jogjakarta

2



Pengolahan site pada alternative kedua ini juga berdasarkan ketiga makna cerita dari teater Caligula yaitu Hamartia, Peripetia dan Discovery. Site yang mempunyai batasan antara pier 0 hingga pier 9 merupakan penanda dari ketiga makna cerita tersebut. Penandaan alur cerita dari teater Caligula pada keseluruhan site (P0-P9) akan ditandai dengan plaza-plaza. Plaza-plaza tersebut didesain sedemikian rupa sehingga dapat menjadi tanda dari ketiga makna cerita tersebut.

Dimulai dari plaza yang terdapat diantara pier 5 dan pier 6. Di sana terdapat Plaza Hamartia, penandaannya dengan menggunakan peninggian site dari tinggi jalan di kanan-kirinya setinggi 200 cm. Selain itu digunakan juga pola dari sirkulasi yang berbelok-belok dan bercabang sebagai tanda dari kesalahan memilih dalam hamartia. Bentuk dasar dari sculpture juga digunakan untuk menandai dari makna Hamartia tersebut.

Untuk menuju ke plaza Peripetia yang terletak pada pier 3 dan pier 4, sirkulasi akan mengalami transisi dengan memasuki ruang fungsional bangunan yang terletak diantara pier 4 dan pier 5. Plaza Peripetia yang terletak pada pier 3 dan pier 4, ditandai dengan menetralkan tinggi site atau mensejajarkan tinggi site dengan tinggi permukaan jalan di kanan-kirinya. Pola sirkulasi juga menjadi tanda dari makna peripetia, di mana pola sirkulasi didesain dengan



percabangan yang tegas. Bentuk dasar dari sculpture juga menjadi tanda dari makna peripetia ini.

Setelah mengalami Plaza Peripetia pemakai akan memasuki ruang transisi lagi, yaitu ruangan fungsional yang terdapat pada pier 2 dan pier 3. Setelah mengalami transisi, pemakai atau pengguna akan masuk pada Plaza Discovery. Plaza Discovery ini terletak pada pier 1 dan pier 2, sebagai penanda dari plaza ini sitenya (P1-P2) direndahkan dari permukaan jalan serendah 150 cm. Pola dari sirkulasi pada plaza ini juga menjadi tanda dari makna peripetia. Di mana pola sirkulasinya lurus atau linear dan di kanan-kirinya terdapat dinding-dinding pejal sebagai pengganti dari sculpture pada kedua plaza terdahulu.

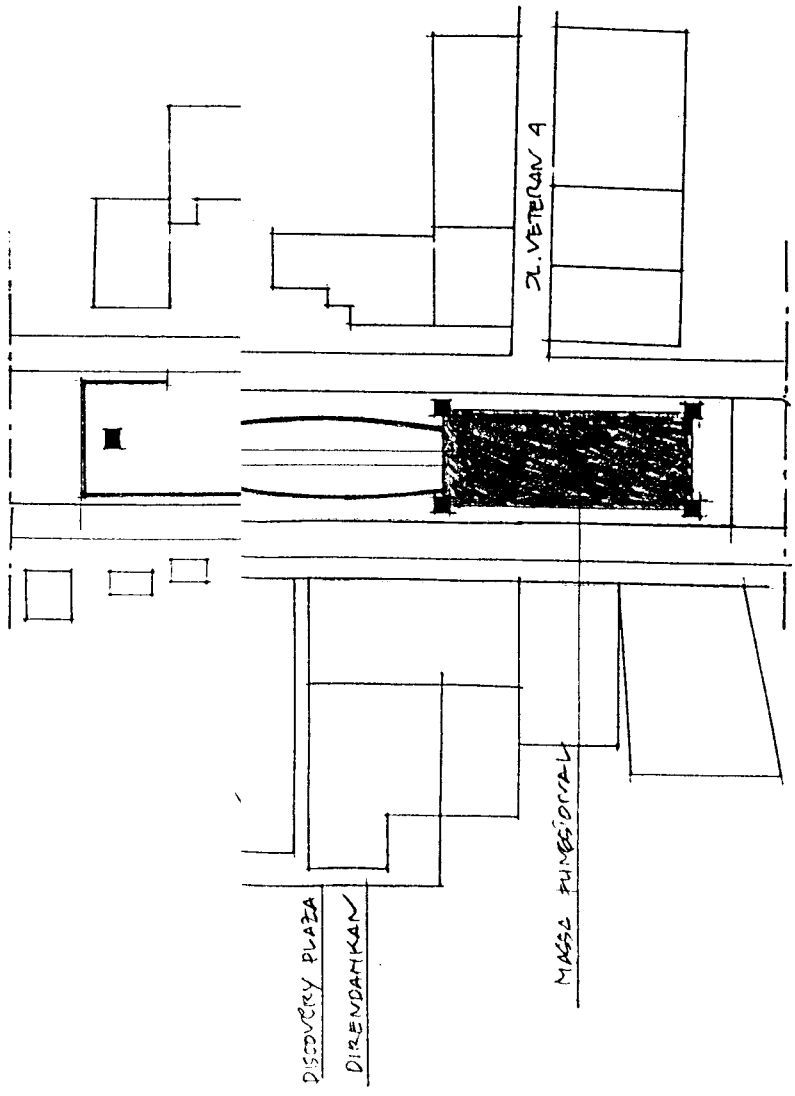
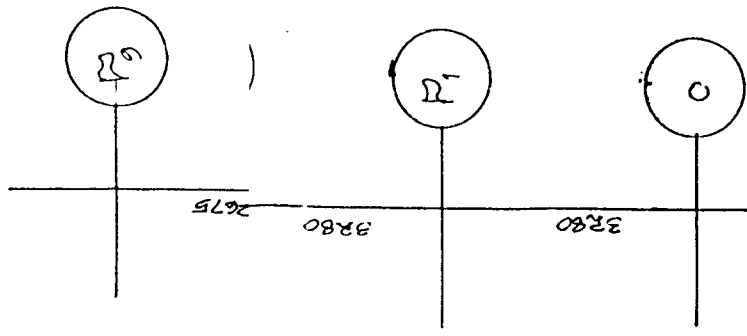
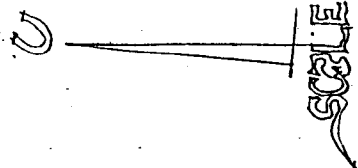
Pola sirkulasi yang digunakan pada keseluruhan site (P0-P9), menandai makna dari alur cerita dari teater Caligula yang linear. Alur cerita yang linear tersebut juga mempertegas karakter site yang linear. Pola sirkulasi yang terjalin di sini adalah linearitas yang terputus dengan adanya ruang-ruang transisi berupa ruangan fungsional.

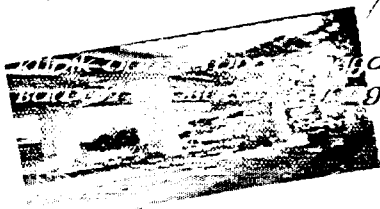
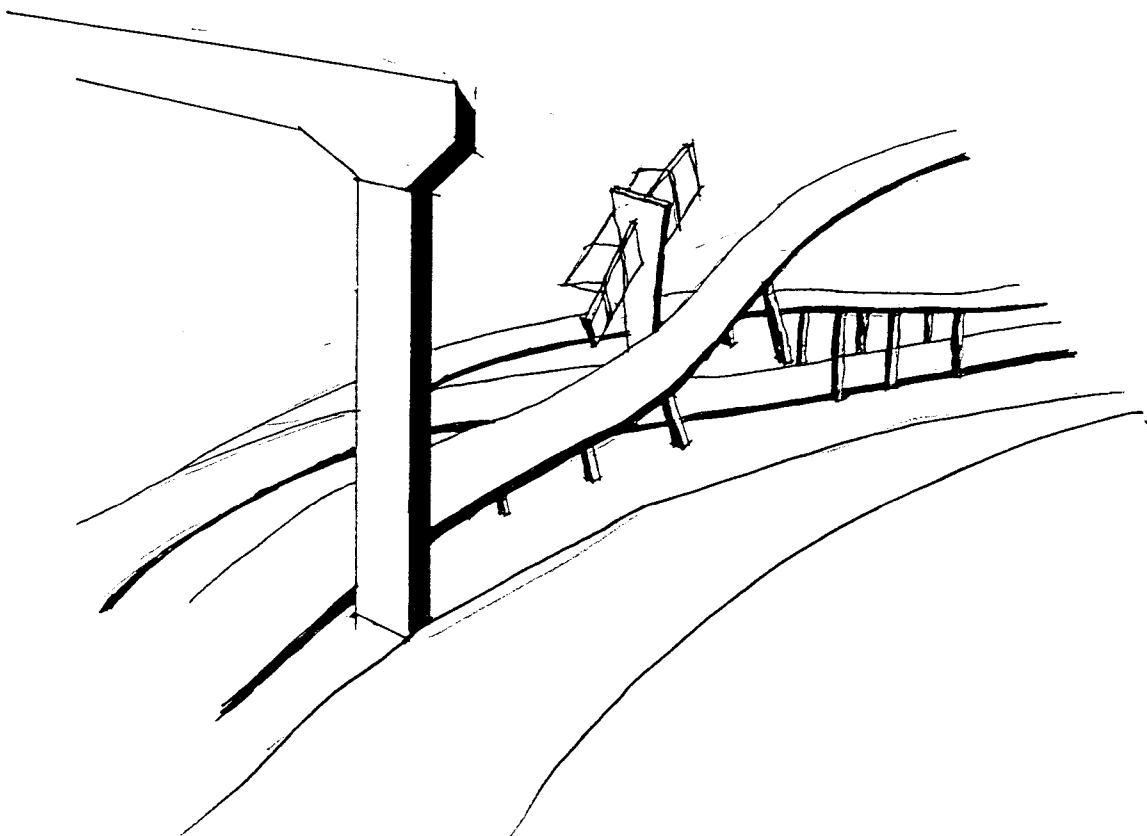
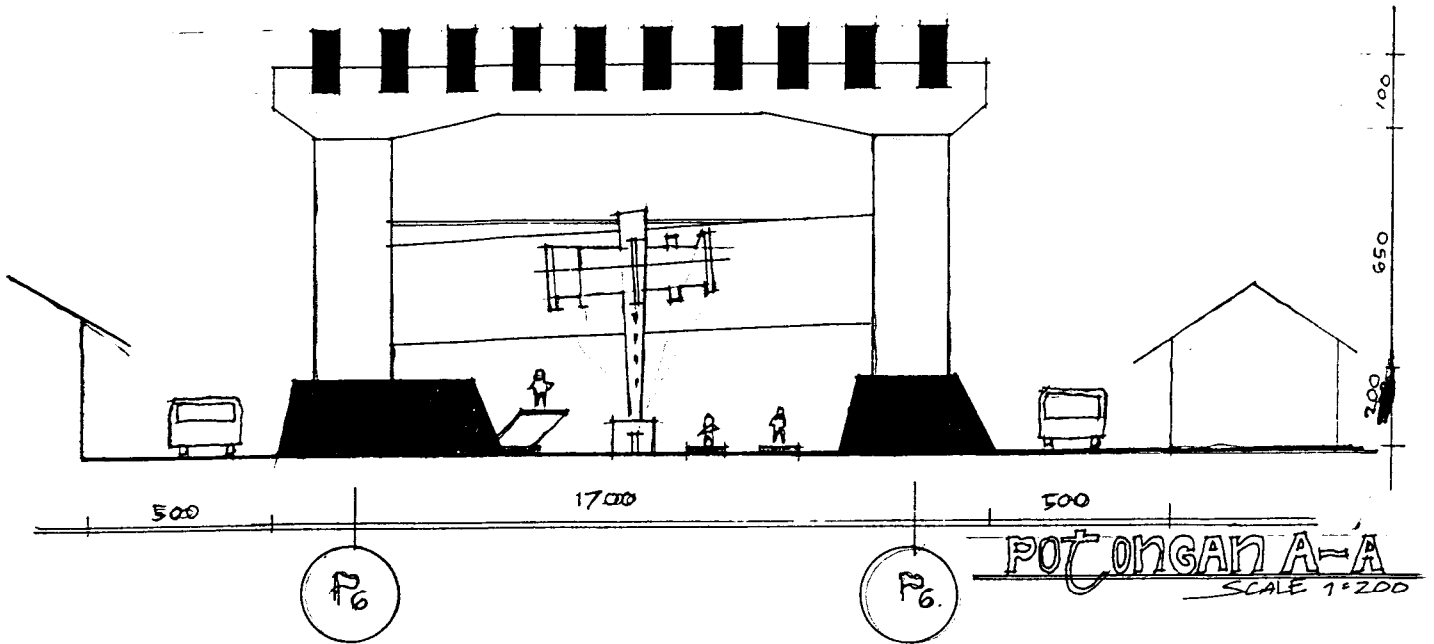
Pada pier 6 hingga pier 9 terdapat fasilitas publik berupa area parkir dan panggung terbuka, yang berfungsi sebagai ruang transisi untuk masuk kedalam Plaza Hamartia pada pier 5 dan pier 6.



gah anak jalanan
ganti di jogjakarta

SCALE 1:1000





gah anak jalanan
g janti di jogjakarta

3



Pengolahan site pada alternative ketiga ini, juga menggunakan ketiga makna cerita dari teater Caligula yaitu Hamartia, Peripetia dan Discovery. Site yang mempunyai batasan Pier 0 hingga Pier 9 akan diolah berdasarkan ketiga makna cerita teater Caligula sebagai penandanya. Pengolahan makna cerita tersebut akan diolah secara linear sesuai alur cerita dan karakter dari site.

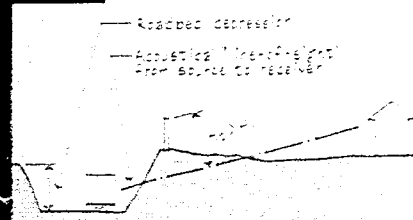
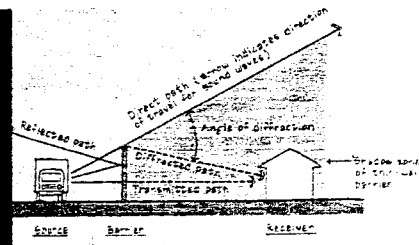
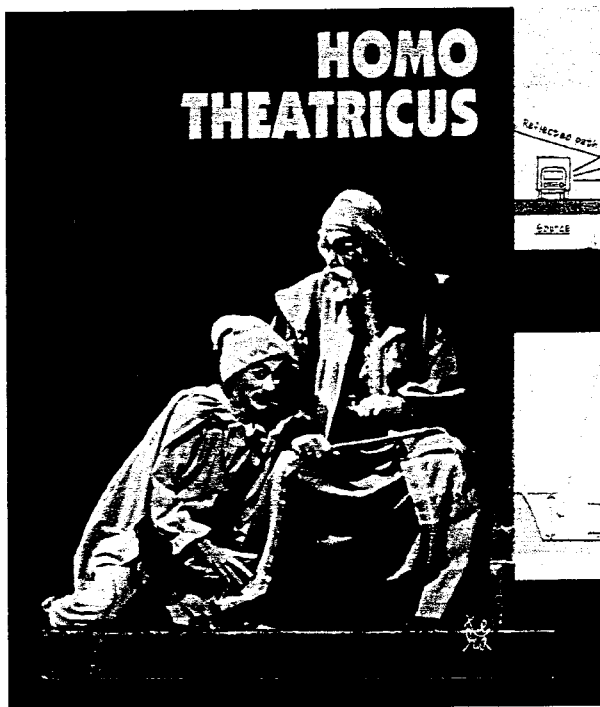
Makna Hamartia akan ditandai dengan menetralkan tinggi dari site atau sejajar dengan tinggi permukaan jalan di kanan- kirinya. Makna hamartia ini terletak pada pier 6 hingga pier 9 yang berfungsi sebagai ruang publik, yaitu area parkir dan panggung. Setelah mengalami ruang hamartia pengguna akan memasuki sebuah open space transisi, yang terletak pada pier 5 dan pier 6. Di mana pada open space transisi ini terdapat sebuah sculpture yang menandakan bahwa sebentar lagi pengguna akan diajak masuk ke dalam ruang peripetia.

Makna Peripetia di sini ditandai dengan site antara pier 3 hingga pier 5 ditinggikan setinggi 200 cm dari permukaan jalan. Pola sirkulasi di sini menjadi tanda penegas dari makna peripetia. Pola sirkulasi yang terletak pada pier 3 hingga pier 5 mempunyai pola sirkulasi linear yang zig-zag. Peninggian site yang sedemikian



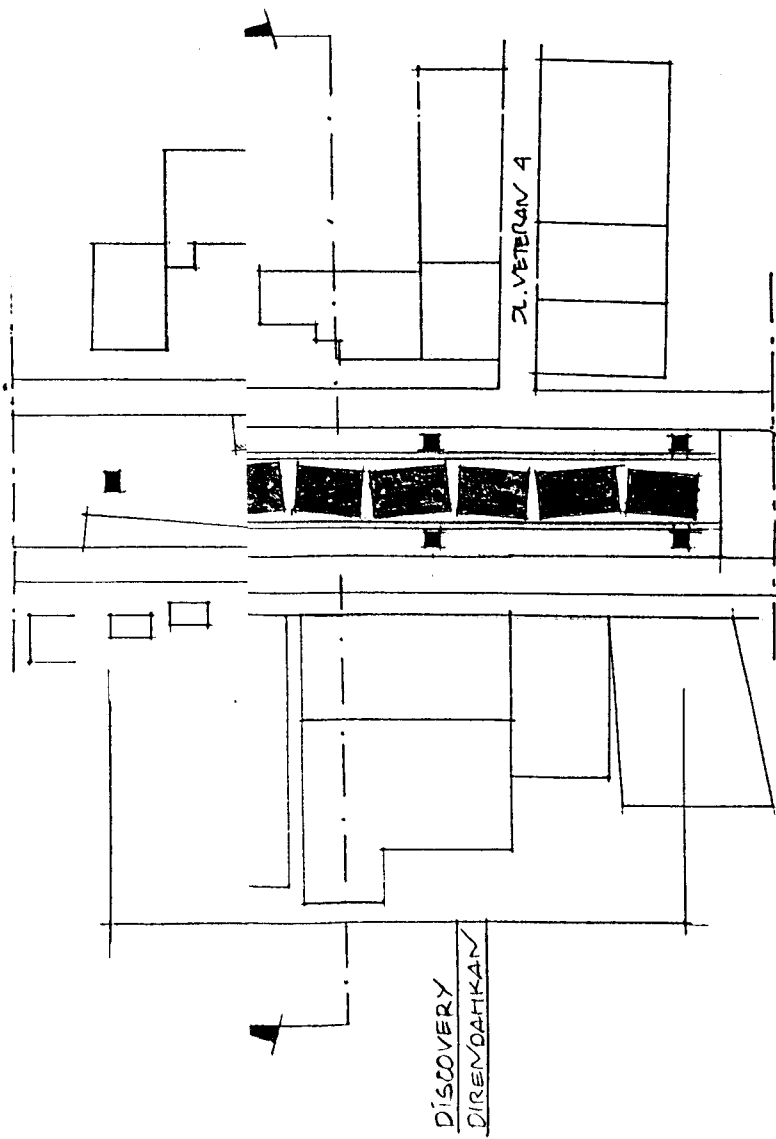
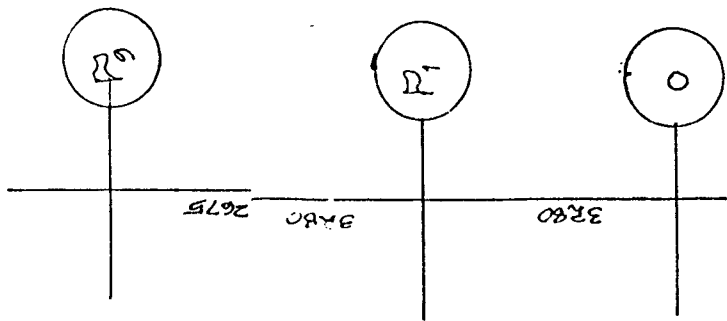
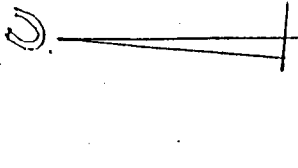
rupa tersebut berfungsi untuk mereduksi kebisingan suara, di mana pada zone ini (P3-P5) terdapat ruang-ruang fungsional.

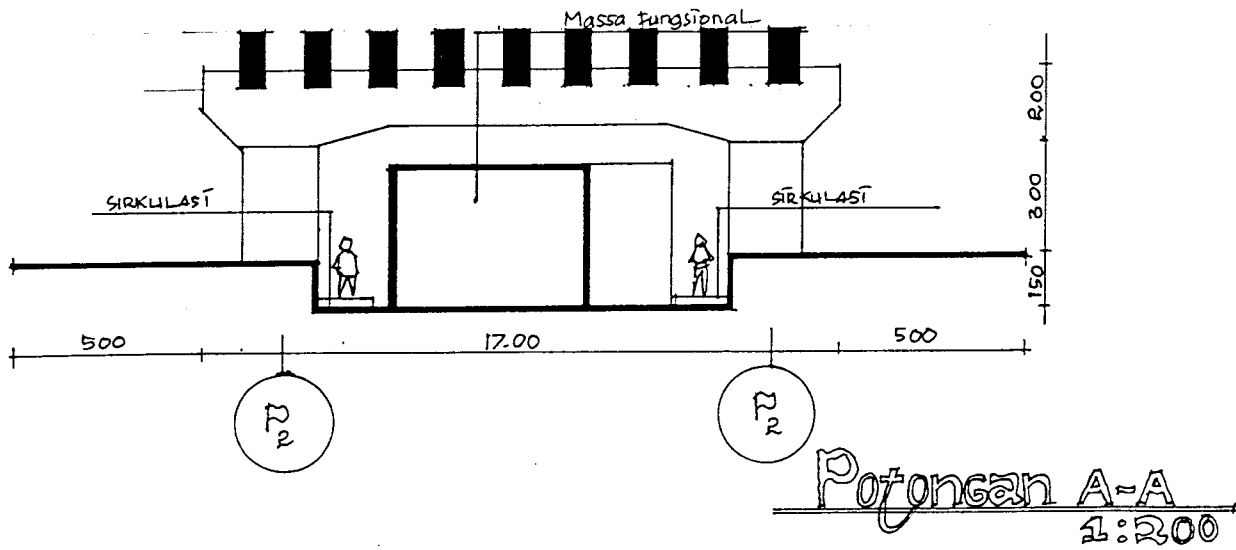
Setelah mengalami ruang Peripetia, pengguna akan bertemu kembali dengan open space transisi pada pier 2 dan pier 3. Open space pada pier 2 dan pier 3 ini mempunyai karakter yang sama dengan open space transisi pada pier 5 dan pier 6. Makna Discovery akan ditandai dengan pengolahan site antara pier 0 hingga pier 2, yaitu dengan direndahkan sebesar 150 cm dari permukaan jalan. Penandaan dari makna discovery ini dipertegas dengan pola sirkulasi yang linear pada kanan-kiri bangunan fungsional. Perendahan site pada zone ini berfungsi untuk mereduksi kebisingan suara yang ditimbulkan oleh arus lalu-lintas di kanan-kiri jalan.



gah anak jalanan
g janti di jogjakarta

SCALE 1:1000

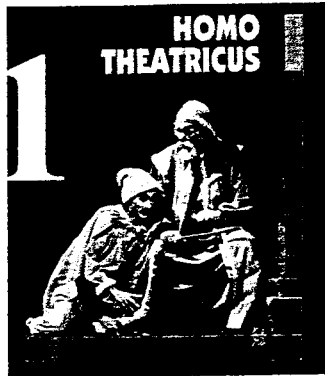




gah arak jalanan
g janti di jogjakarta

3) Tata Massa

Untuk konsep tata massa bangunan akan mengikuti dari bentuk site, yaitu linear. Untuk pengolahan tata massa juga ditawarkan tiga alternative.



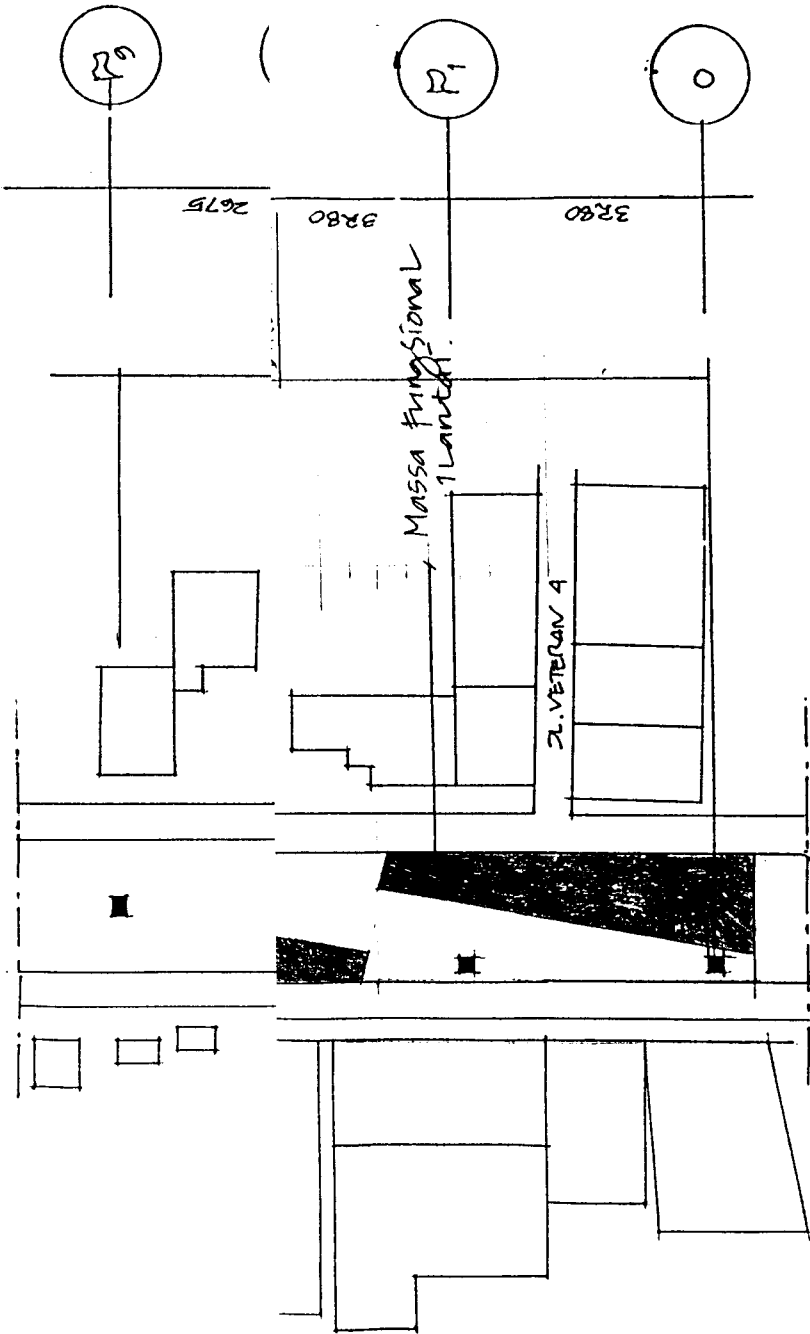
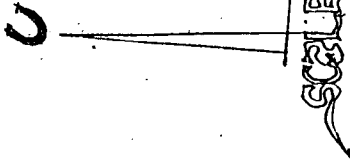
Untuk alternative pertama, pengolahan tata massa pada site (P0-P9) berdasarkan pada makna cerita teater Caligula, yaitu alur cerita yang linear. Penataan secara linear juga untuk memperkuat karakter site yang linear. Penataan dimulai pada pier 0 hingga pier 3, pada zone ini massa disusun secara zig-zag dimulai pada sisi sebelah timur dari pier 0 hingga pier 1. Massa fungsional pada zone ini (P0-P3) berketinggian 1 lantai, dengan site yang direndahkan dari ketinggian permukaan jalan, untuk mereduksi kebisingan suara di kanan-kirinya.

Pada zone pier 3 hingga pier 6 massa juga disusun secara linear zig-zag, dengan ketinggian bangunan 2 lantai. Pada zone ini site ditinggikan dari permukaan jalan, juga berfungsi untuk mereduksi kebisingan suara.

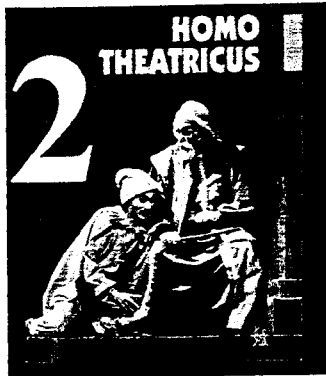
Untuk pier 6 hingga pier 9 terdapat fasilitas publik berupa panggung dan area parkir. Pada zone ini site sejajar dengan ketinggian jalan.



SCALE 1:1000



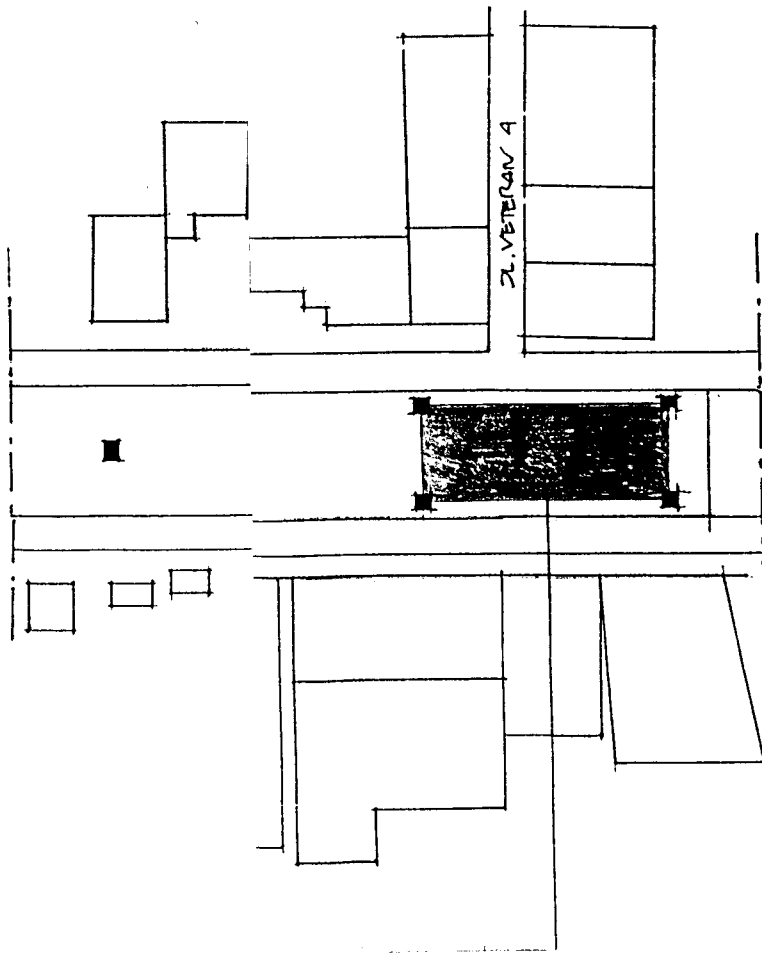
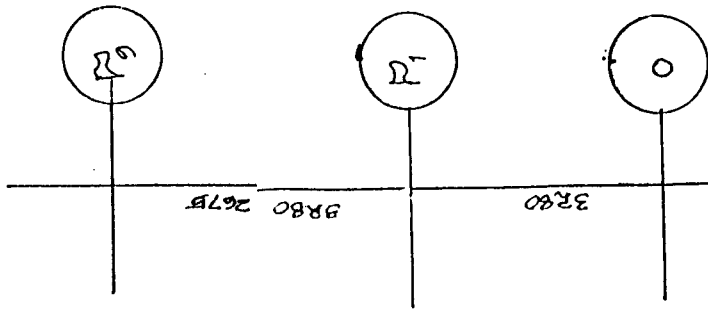
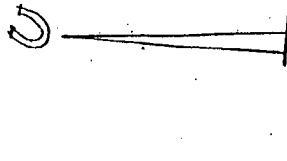
Penataan massa seperti ini akan sangat berpengaruh terhadap pola sirkulasi untuk memperkuat makna cerita dari teater Caligula.



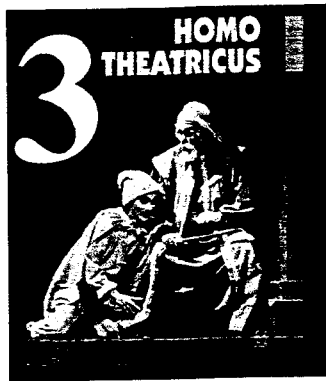
Untuk alternative yang kedua ini, massa akan ditata secara berselang-seling sepanjang site (P0-P9) secara linear sesuai alur cerita teater Caligula dan karakter site. Sebagai patokan dari metoda selang-seling tersebut, bangunan pertama terletak diantara pier 0 dan pier 1 (seperti pada gambar). Massa fungsional pada pier 0 dan pier 1 terdiri dari 1 lantai. Pier 2 dan pier 3 terdiri dari 1 lantai juga. Massa fungsional pada pier 4 dan pier 5 terdiri dari 2 lantai. Ruang yang tidak terbangun akan dijadikan open space seperti yang tergambar pada pengolahan site plan pada alternative kedua. Zone pier 6 dan pier 9 kan diisi dengan fasilitas publik yang berupa area parkir dan panggung terbuka.



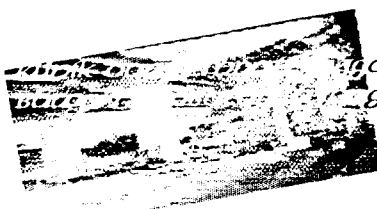
SCALE 1:1000



Massa Fungsional
1 Lantai

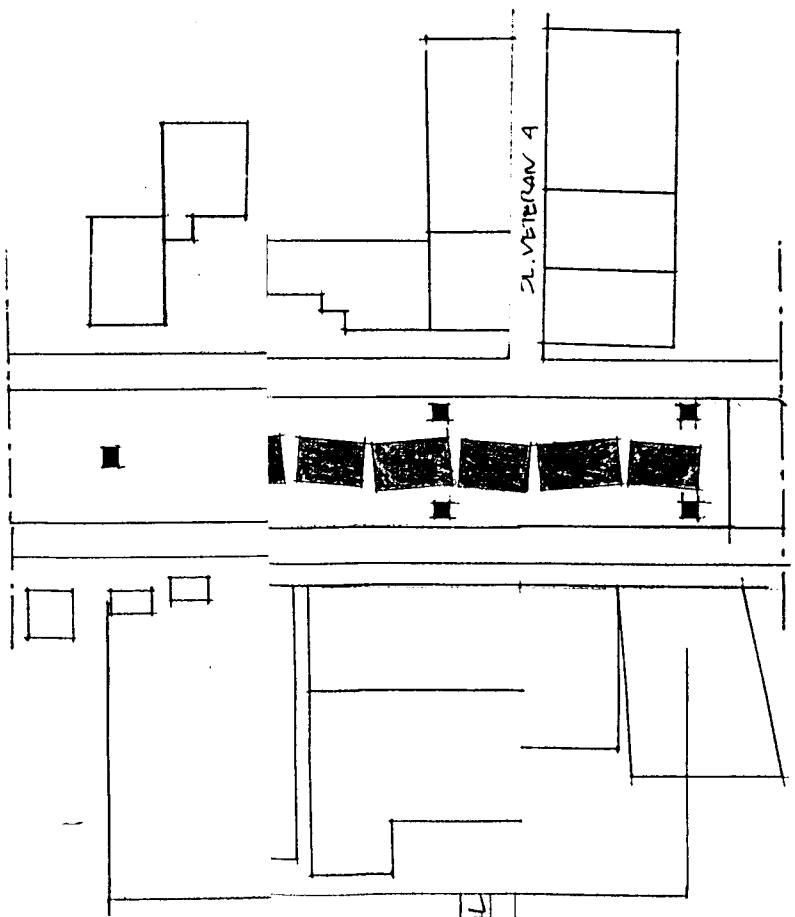
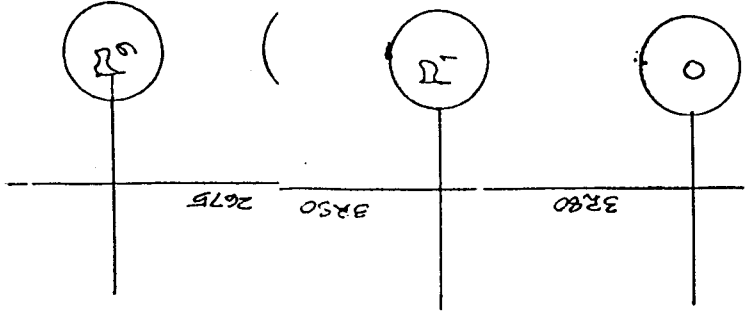
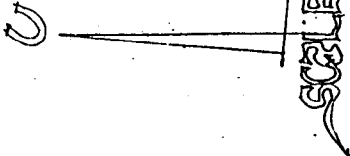


Pada alternative ketiga dari pengolahan tata massa ini, juga berdasarkan makna dari alur cerita teater Caligula. Site secara keseluruhan (dari pier 0 hingga pier 9) akan dibagi menjadi tiga zone, masing-masing zone merupakan penanda dari masing-masing makna cerita. Pada zone I yaitu antara pier 0 hingga pier 2 akan ada pemaknaan discovery, dengan penataan massa yang kecil-kecil berketinggian 1 lantai dan site yang direndahkan dari permukaan jalan. Massa-massa fungsional tersebut mempunyai kemiringan berdasarkan pada kemiringan rel kereta api yaitu 5°. Pada zone II yaitu antara pier 3 hingga pier 5 akan ada pemaknaan peripetia, dengan penataan massa fungsional yang besar sejumlah 3 buah massa dan peninggian site dari permukaan jalan sebagai penandanya. Masing-masing massa tersebut terdiri dari 2 lantai. Makna dari Hamartia ditandai dengan pengolahan area parkir dan fasilitas panggung pada Zone III (P6-P9).



*gah anak jalanan
g janti di jogjakarta*

SCALE 1:1000



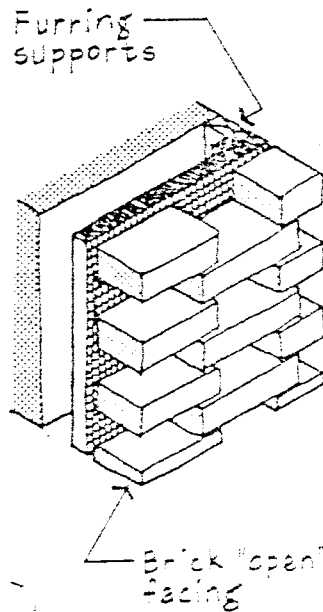
Discovery
Masa Fungsional
I Lantai
DIREMAHKAN

2. VETERAN 4

4) Penampilan bangunan

Untuk penampilan bangunan perancang dalam hal ini memperhatikan kondisi site. Site adalah lokasi terbangun di bawah jembatan layang. Ruang tersebut secara tidak langsung merupakan batas dari kebebasan design. Disamping itu juga bangunan ini merupakan bangunan sosial, jadi disamping harus mampu menampung fungsi-fungsinya juga harus ekonomis baik dari penampilan maupun materialnya. Dengan tidak meninggalkan konsep teknisnya.

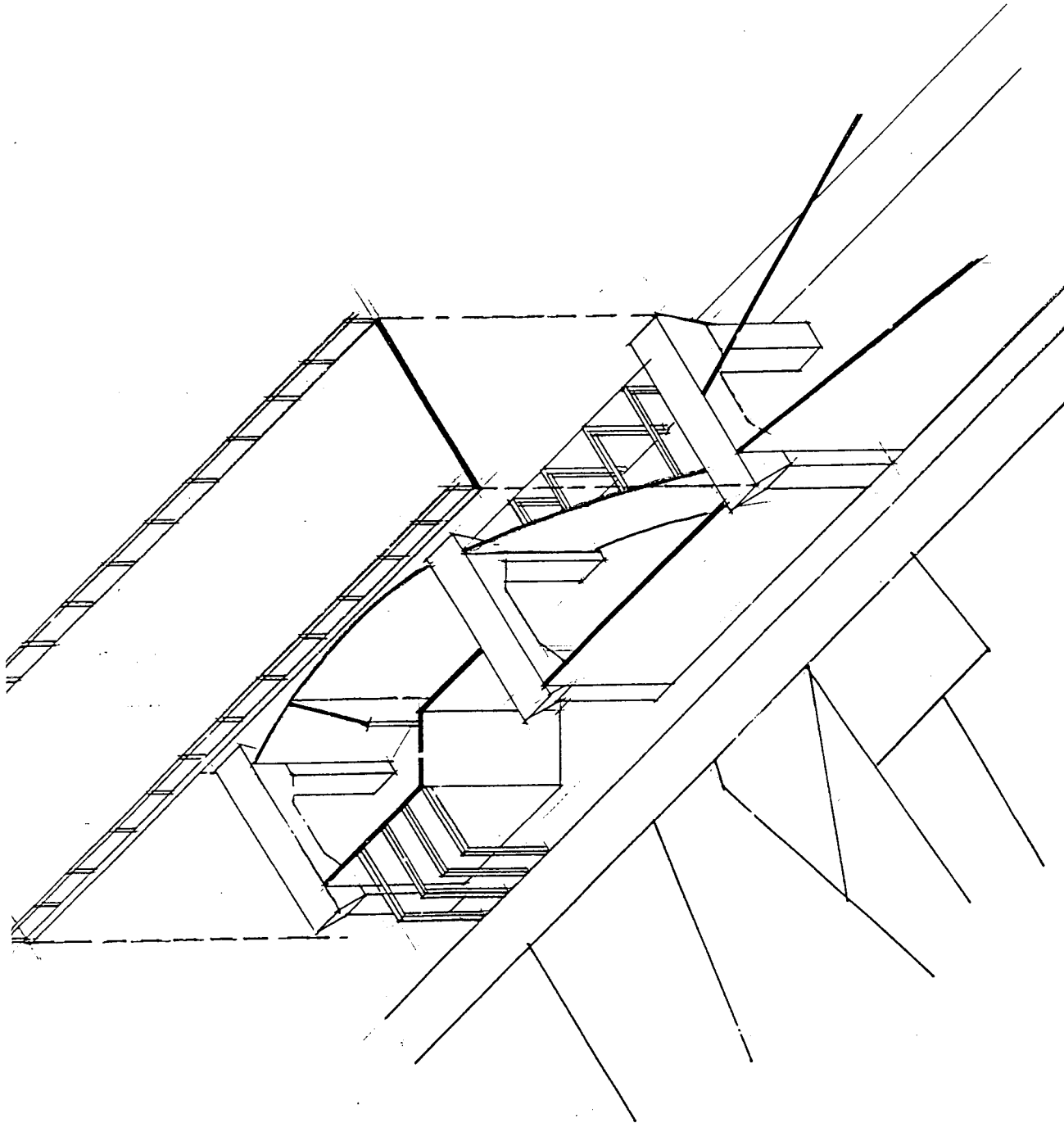
Sebagai bangunan yang dituntut harus ekonomis maka digunakan material dinding seperti ini :



Alternative lainnya dengan memanfaatkan jembatan layang sebagai atap dari bangunan fungsional.



gah anak jalan
g janti di jogjakarta

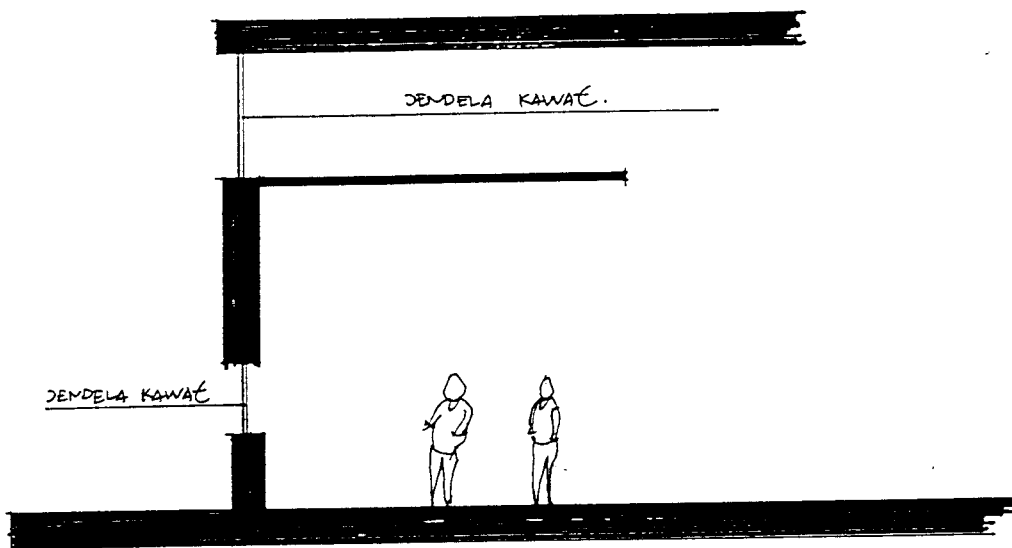


AKSONOMETRI

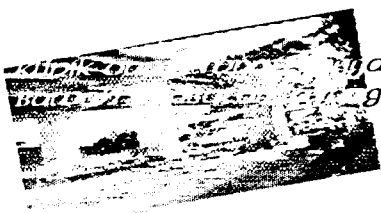
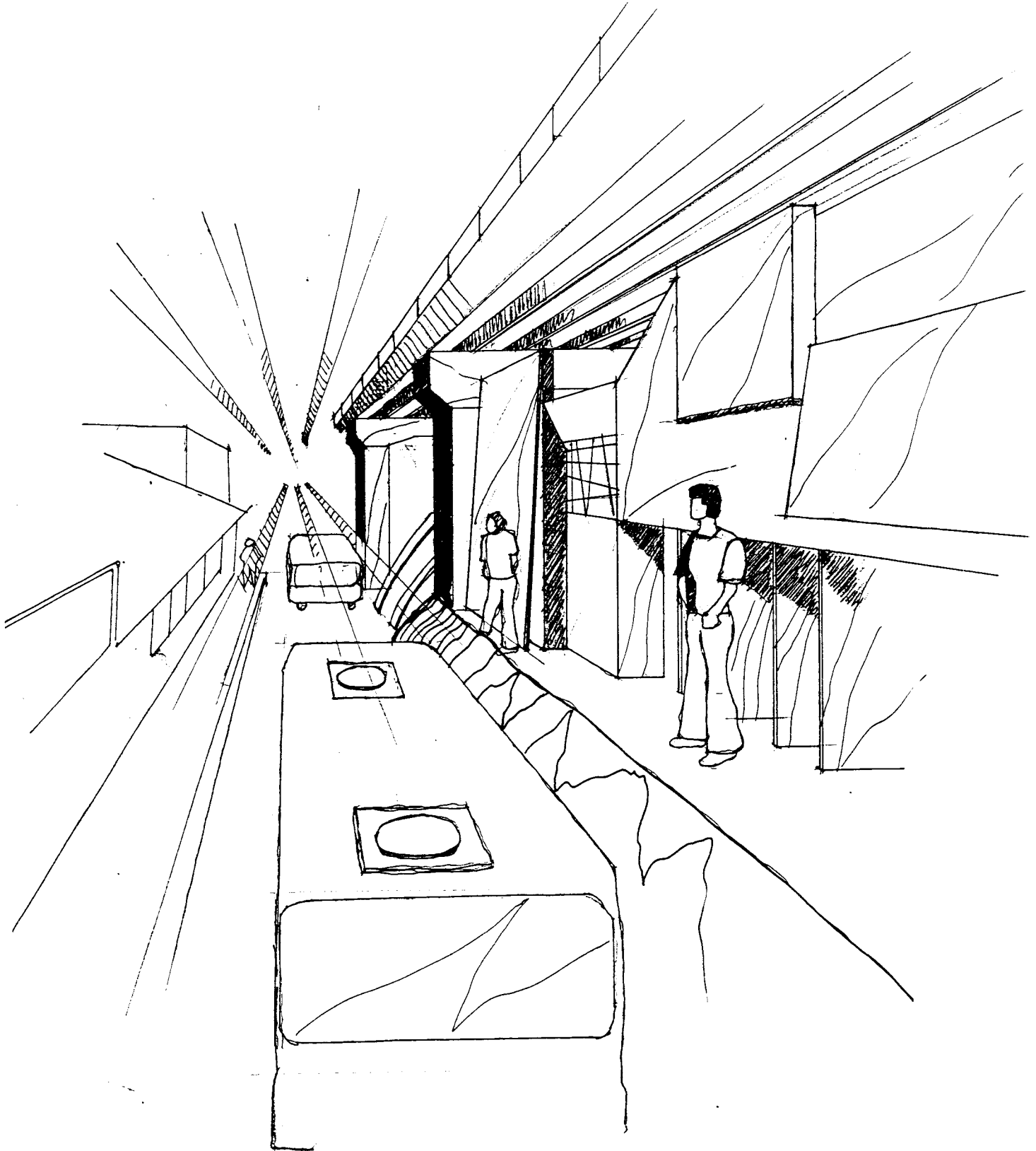


*gajah anak jalanan
di g janti di jogjakarta*

Penggunaan material jendela digunakan material yang ekonomis, yaitu dengan rajutan kawat yang pemasangannya disesuaikan dengan kebutuhan pencahayaan.



anak-anak jalanan
di Jakarta

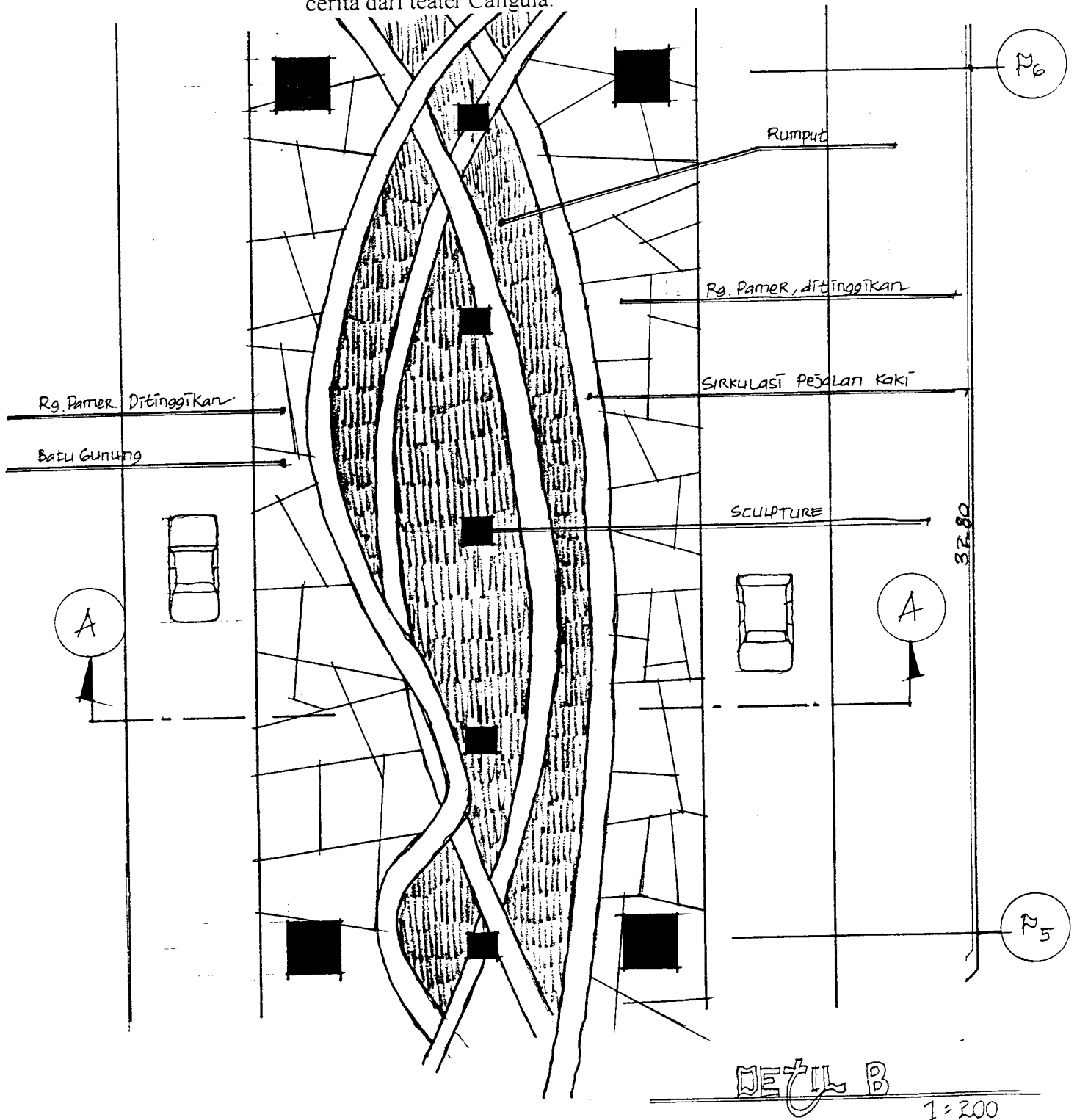


gajah anak jalanan
g janti di jogjakarta

5) Detil Arsitektural/ detil lansekap

➤ Detil sirkulasi di luar bangunan.

Detil arsitektural sirkulasi ini merupakan pola sirkulai alternative dari pola sirkulasi pada pengolahan site yang ditawarkan. Pola ini bermaksud untuk memperkuat makna cerita dari teater Caligula.

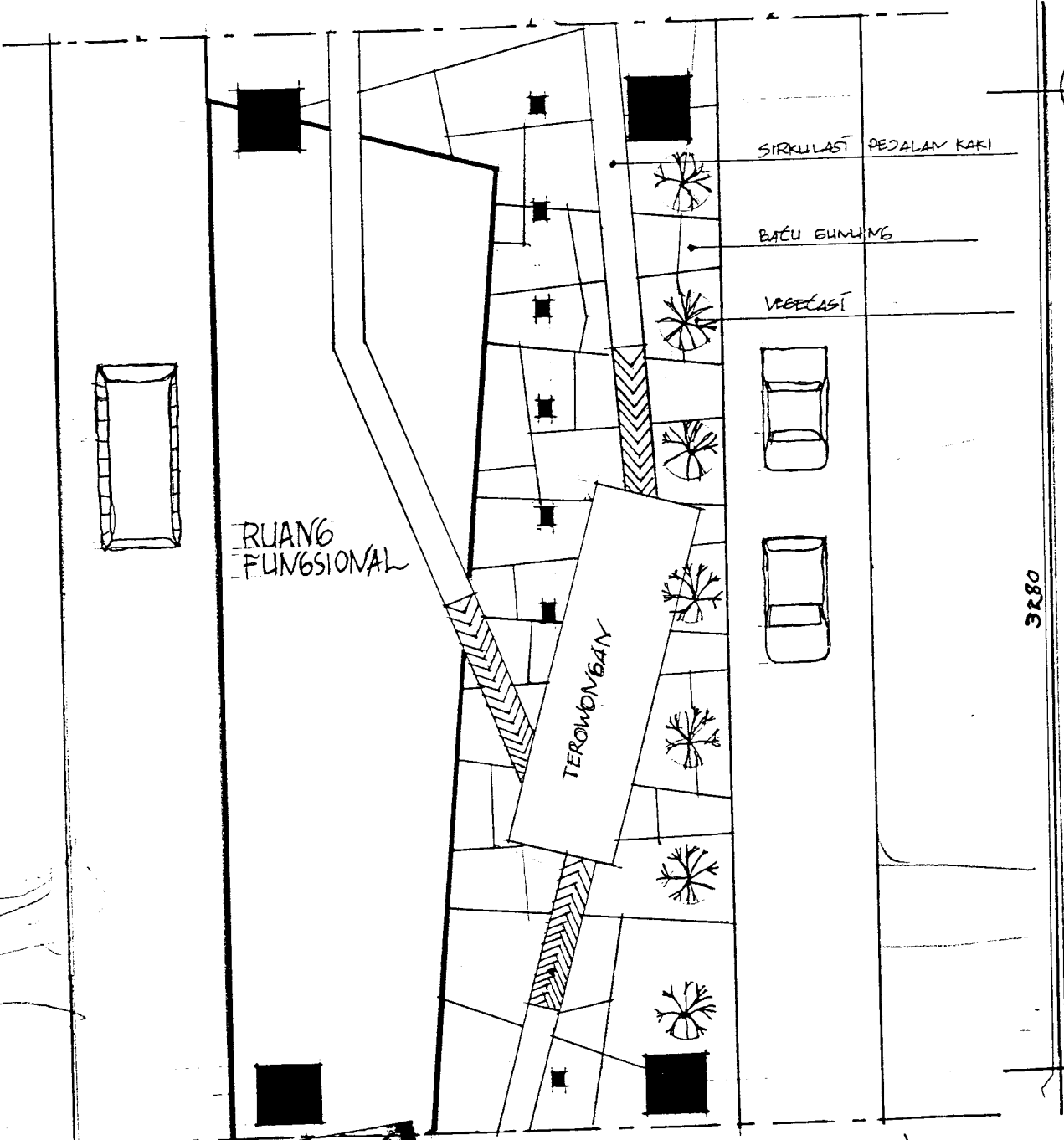


gah anak jalanan
g janti di jogjakarta

DETAIL A

SCALE 1:200

76

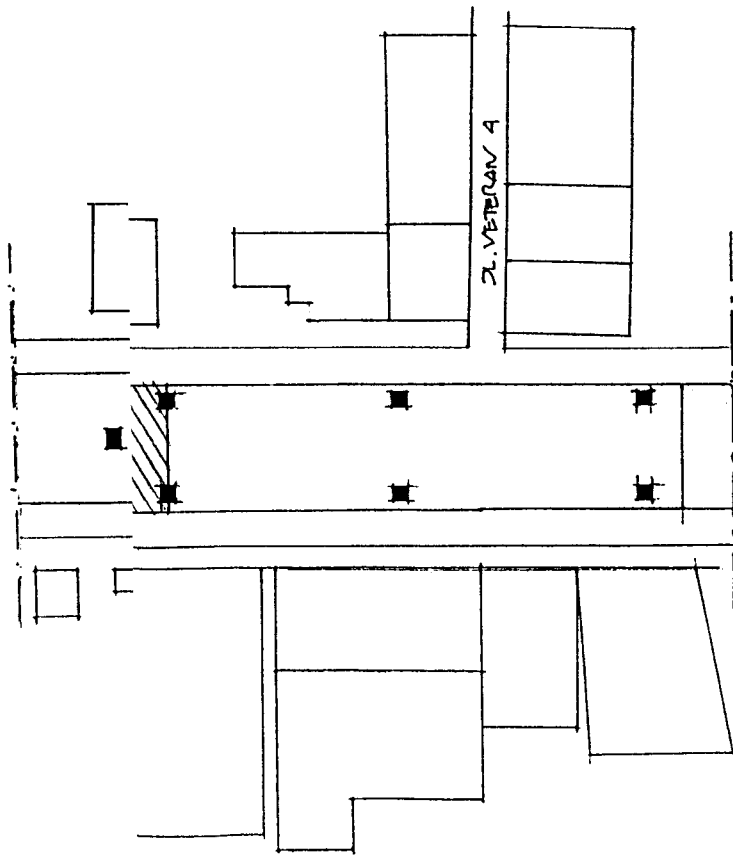
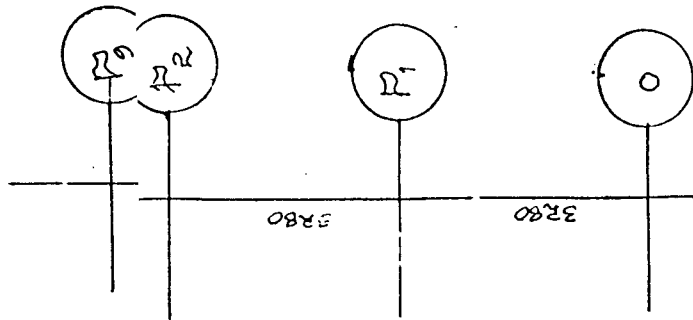
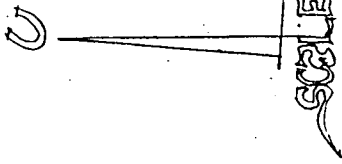


3280

75

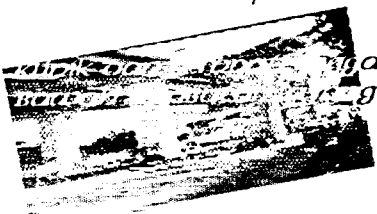
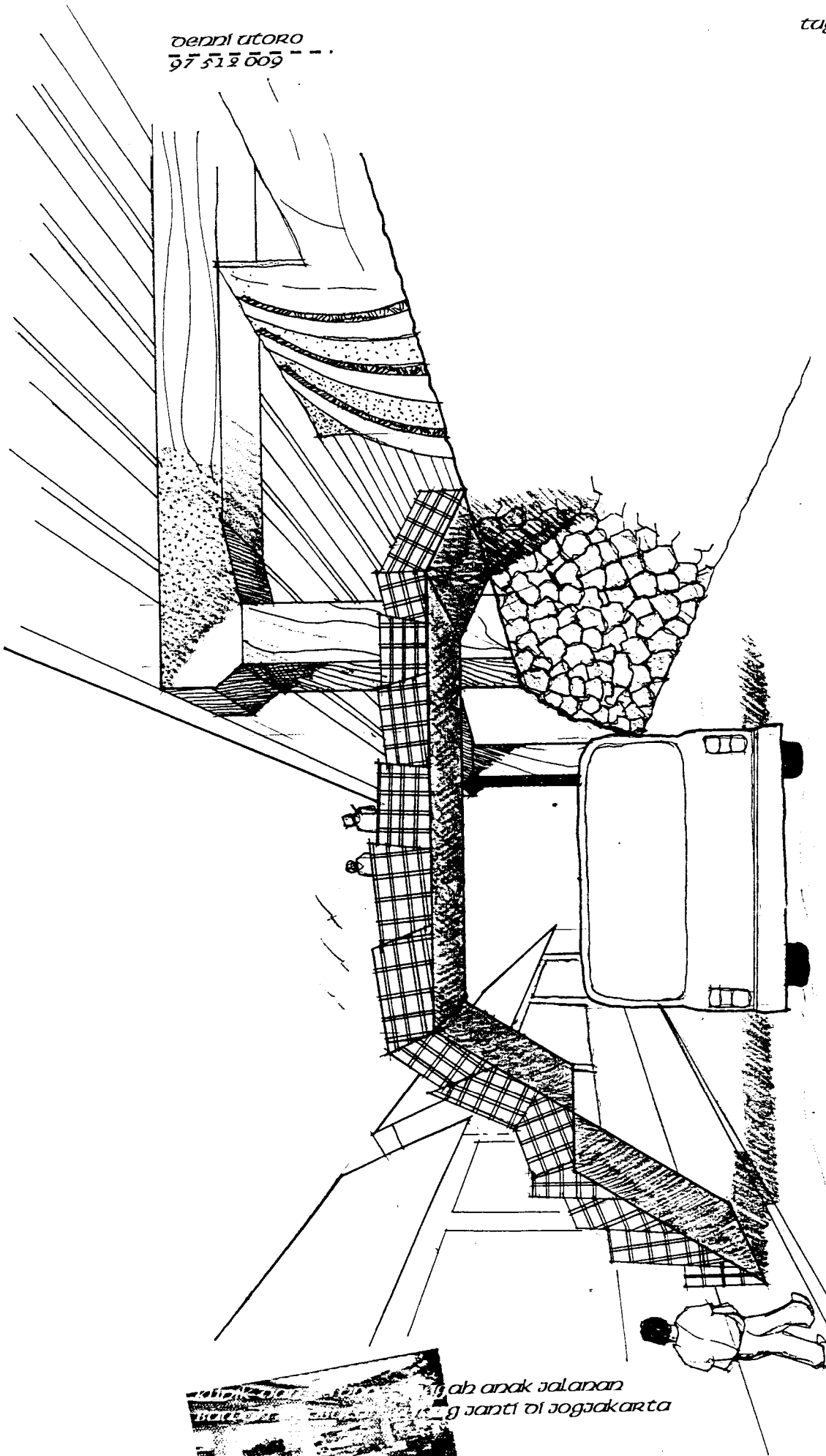


gah anak jalanan
g janti di jogjakarta



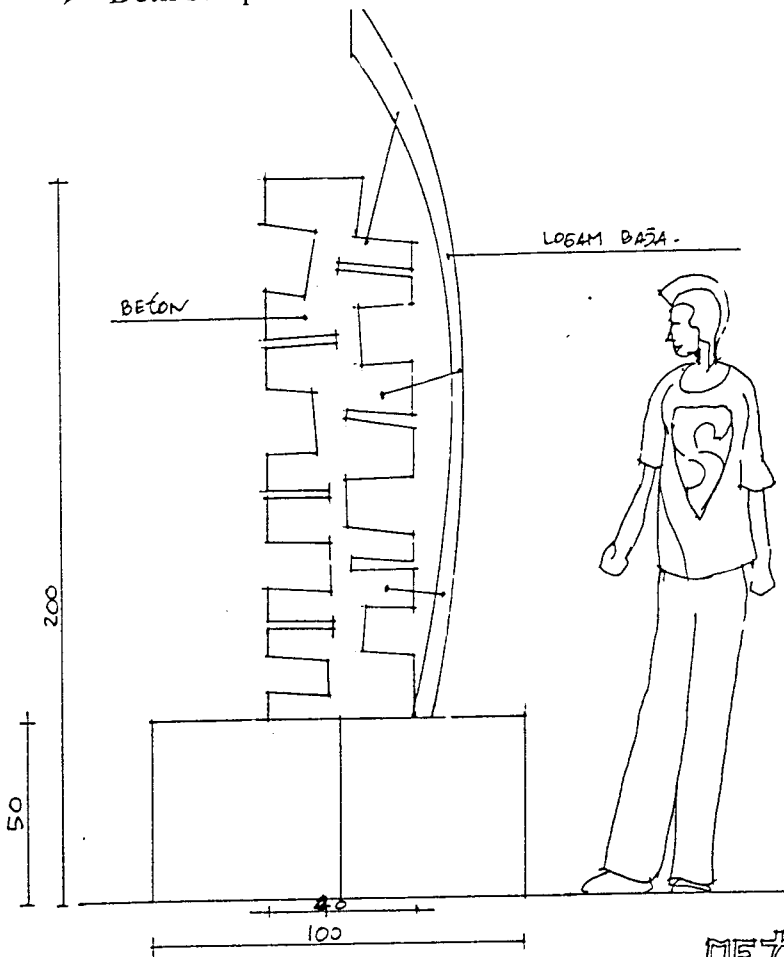
Denni Atoro
97 512 009

ugas akhir



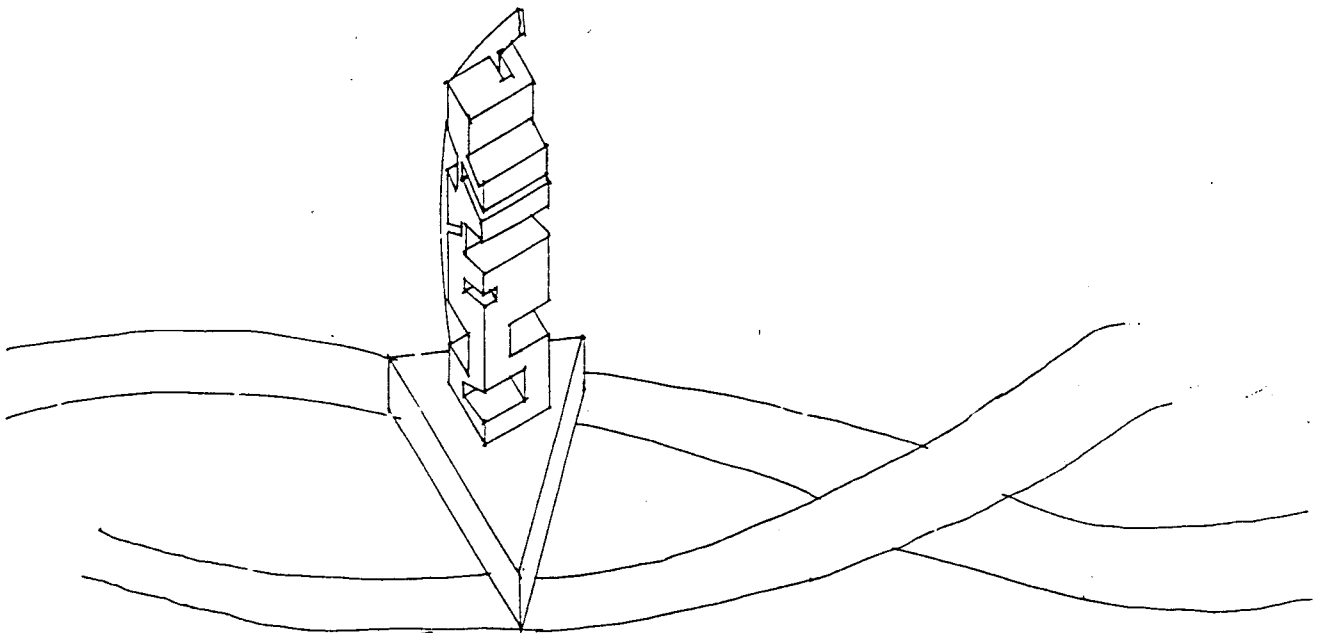
g ab anak jalanan
g janti di jogjakarta

➤ Detil sculpture



Sculpture pada plaza Hamartia ini di desain untuk menandakan makna Hamartia yang penuh kebimbangan *cerukan-cerukan* yang terdapat pada sculpture tersebut merupakan penanda dari kebimbangan tersebut. Sculpture A ini diletakkan di plaza Hamartia, di pier 5 dan pier 6; Pada site plan alternative ke-2.

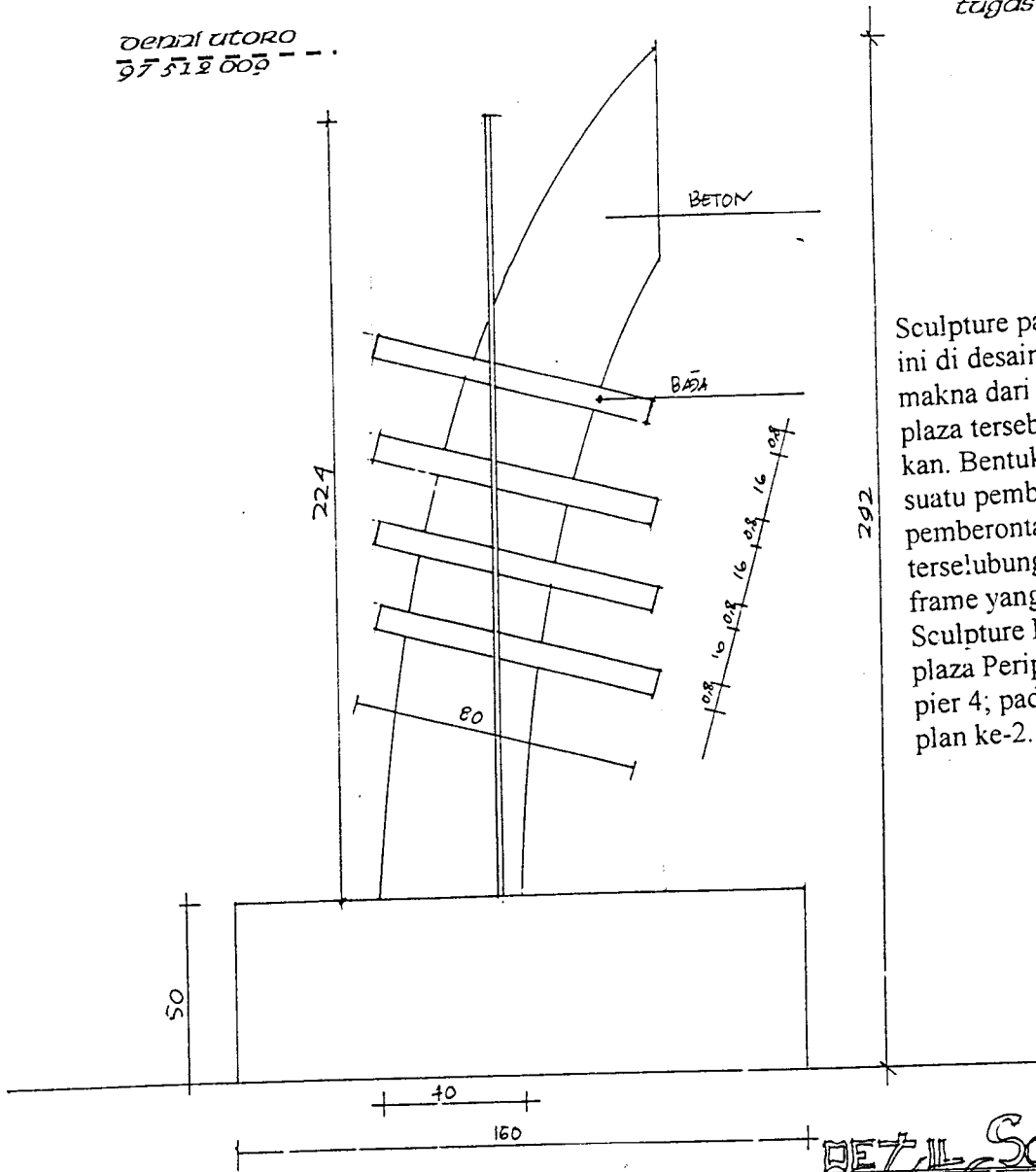
DETIL SCULPTURE A
SCALE 1:20



ah anak jalanan
g janti di jogjakarta

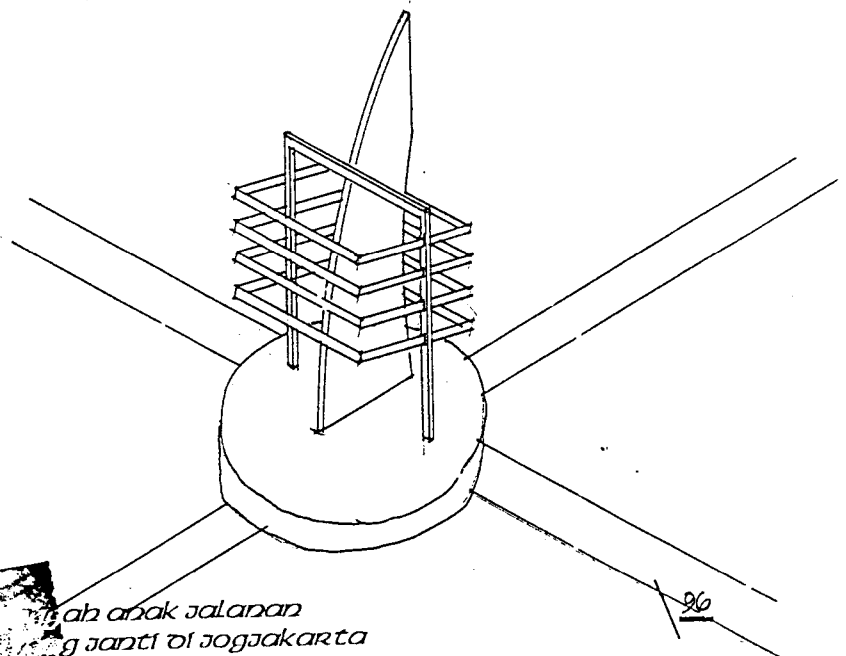
Denah utoro
97 51 2 009

tugas akhir



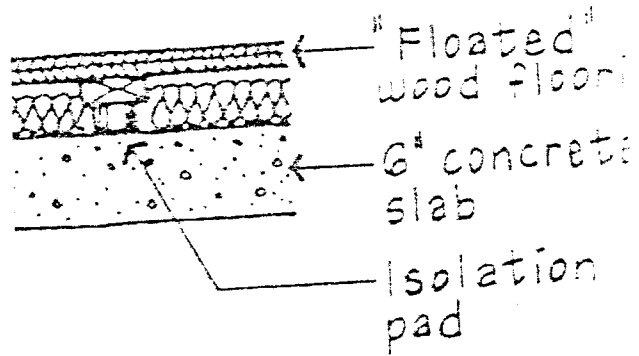
Sculpture pada Plaza Peripetia ini di desain untuk menandakan makna dari peripetia. Bahwa di plaza tersebut ada pemberontakan. Bentuk lancip menandakan suatu pemberontakan, di mana pemberontakan tersebut masih terselebung dengan adanya frame frame yang melingkupinya. Sculpture B ini diletakkan di plaza Peripetia, di pier 3 dan pier 4; pada alternative site plan ke-2.

DETAIL SCULPTURE B
SCALE 1:20

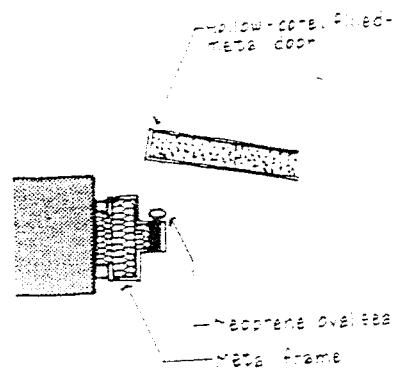
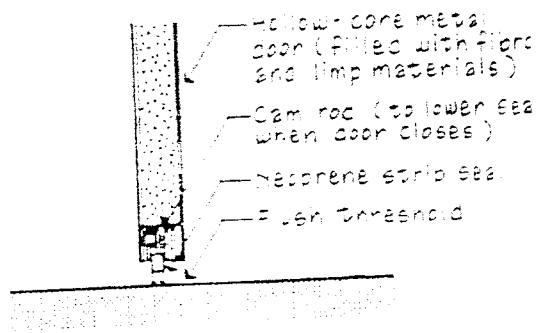


di ah anak jalanan
g janti di jogjakarta

➤ Detail sistem plafond



➤ Detail material dan sistem pintu

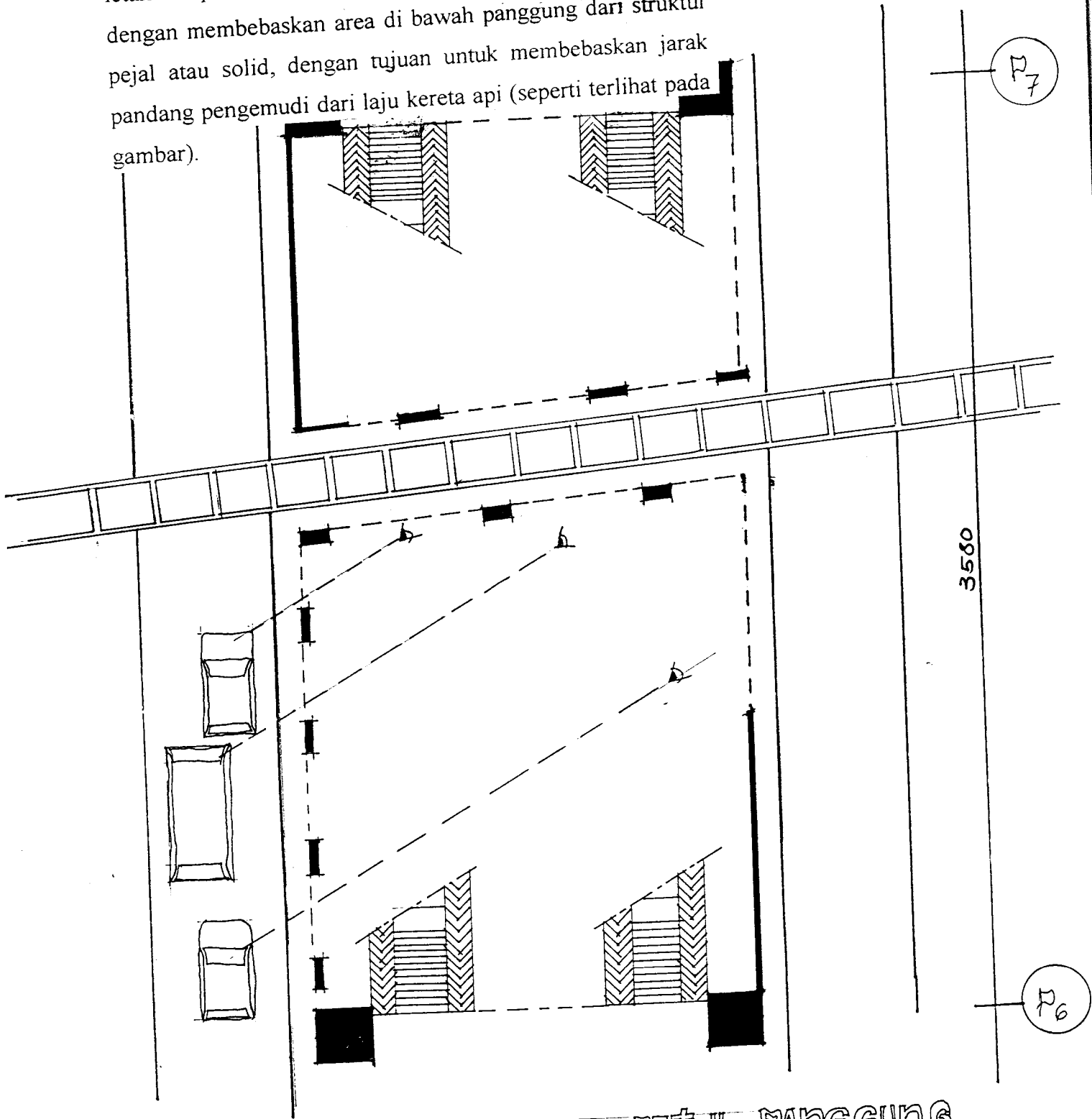


gah anak jalanan
g janti di jogjakarta

➤ Detil panggung

Panggung di sini digunakan sebagai fasilitas publik, di letakkan pada pier 6 dan pier 7. Prinsip yang digunakan dengan membebaskan area di bawah panggung dari struktur pejal atau solid, dengan tujuan untuk membebaskan jarak pandang pengemudi dari laju kereta api (seperti terlihat pada gambar).

tugas akhir



DETIL PANGGUNG
SCALE 1:200

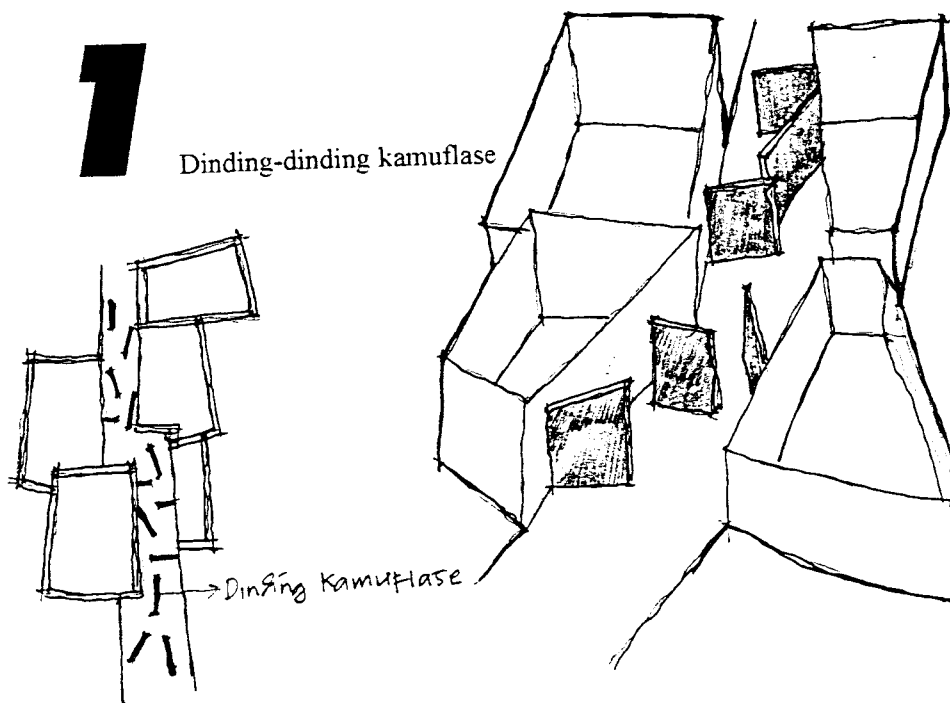


gah anak jalanan
g janti di jogjakarta

b. Border Space

Tataran ruang dalam pada bangunan akan menjadi fokus dari bagian ini. Tataran ruang pada bagian ini adalah ruang-ruang yang menjadi fungsi dari tempat singgah, fasilitas pendidikan dan keterampilan serta fasilitas klinik kesehatan. Pada tataran ruang ini akan dimasukkan konsep hamartia pada sirkulasinya sebagai penandanya, berupa permainan dinding-dinding yang mengkamuflese setiap jalur sirkulasi yang dipakai pada fasilitas tempat singgah, atau dengan menggunakan permainan ketinggian dari ruangan sirkulasi itu sendiri agar terkesan lebih mencengkam. Untuk ruangan itu sendiri akan menggunakan permainan split level sebagai penanda dari tanda peripetia, menggunakan elemen-elemen atau struktur ruang dalam yang menonjol bertabrakan dan bertekstur tidak rata, atau dengan bukaan-bukaan yang ekstrim atau bukaan itu tidak ada sama sekali, penandaan ini akan diaplikasikan pada fasilitas pendidikan, keterampilan dan klinik kesehatan

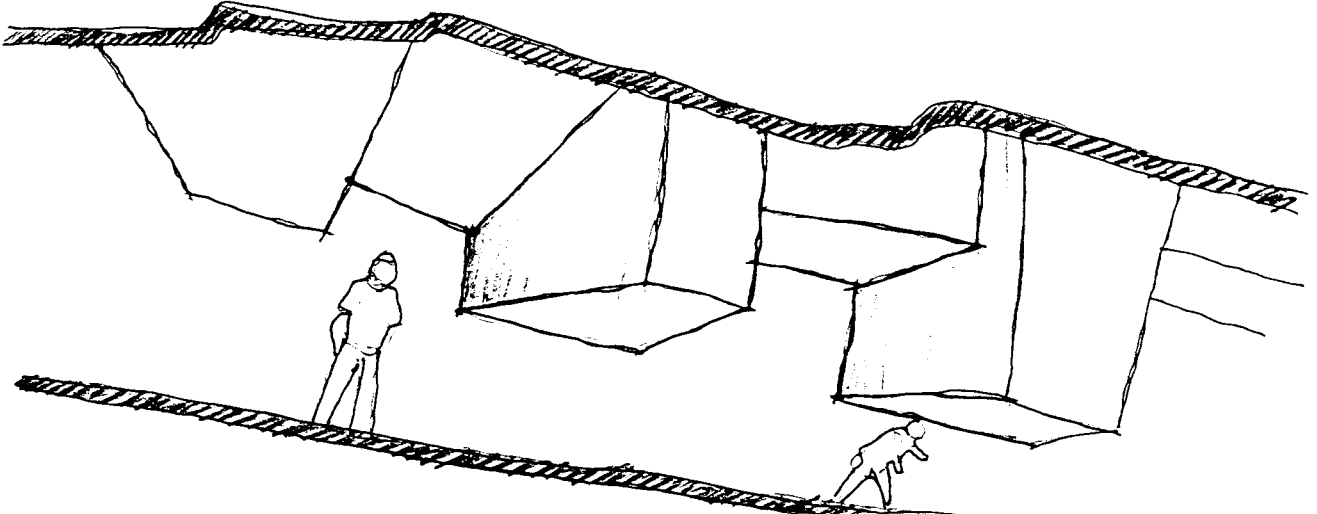
Tempat Singgah



ah anak jalanan
g janti di jogjakarta

2

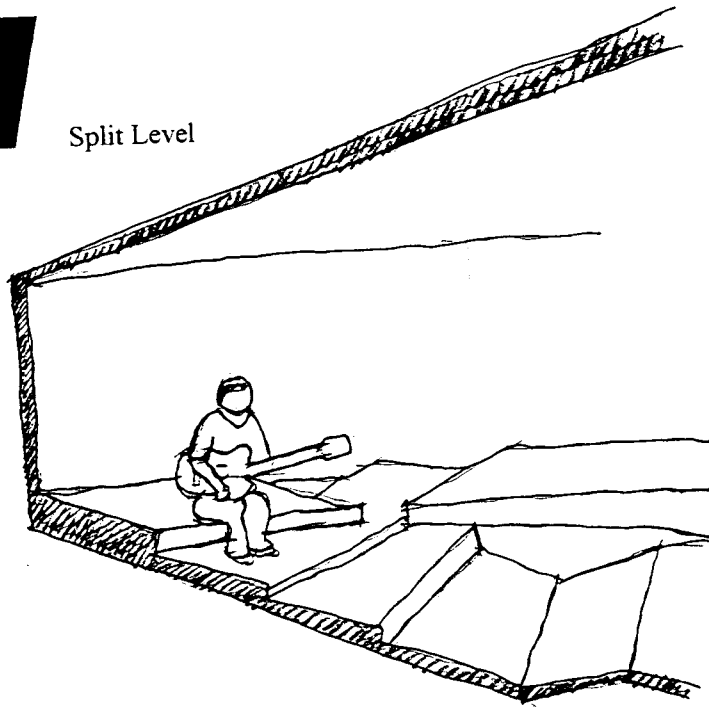
Permainan ketinggian dari jalur sirkulasi in door



Fas. Pendidikan, keterampilan, klinik kesehatan

1

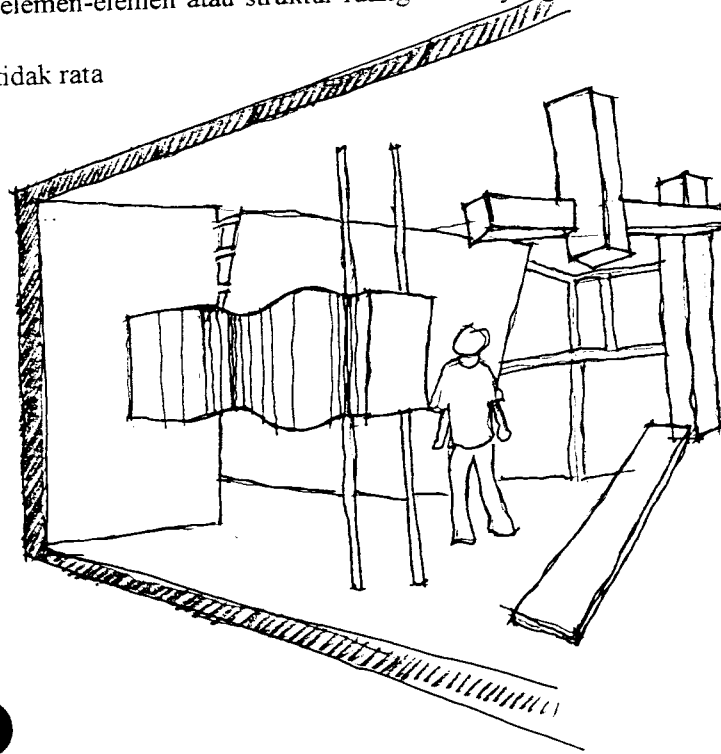
Split Level



ah anak jalanan
g janti oi jogjakarta

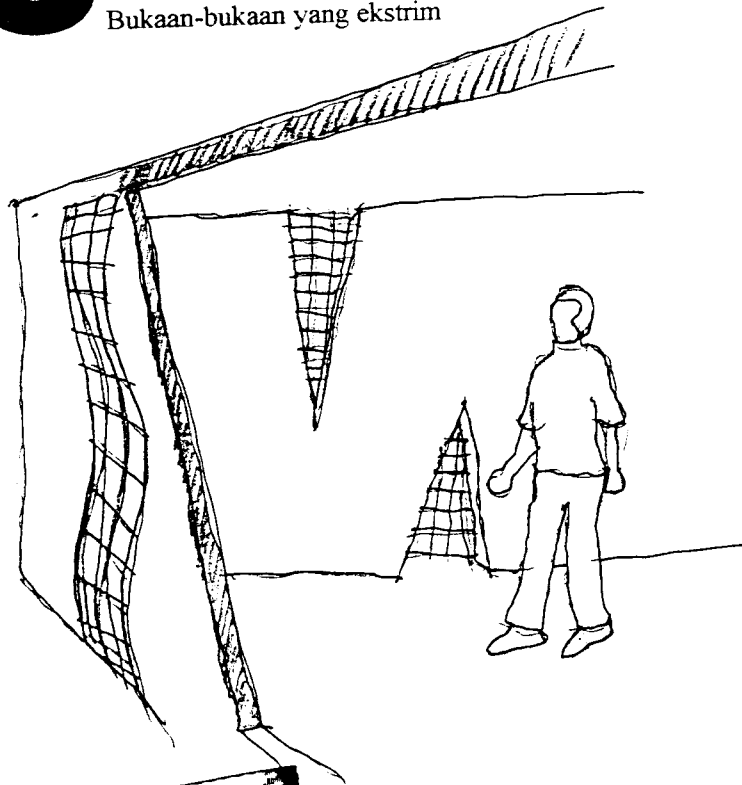
2

elemen-elemen atau struktur ruang dalam yang menonjol bertabrakan dan bertekstur tidak rata



3

Bukaan-bukaan yang ekstrim



ah anak jalanan
g janti di jogjakarta

DAFTAR PUSTAKA

- Camus, Albert, Mite Sisifus Pergulatan Dengan Absurditas, penerbit PT Gramedia Pustaka Utama Jakarta tahun 1999.
- Camus, Albert, Caligula, penerbit Mata Angin Jogjakarta tahun 2001.
- Twikromo, Y. Argo, Gelandangan Yogyakarta, penerbit Universitas Atma Jaya Yogyakarta tahun 1999.
- Cornelis van de Ven, Ruang Dalam Arsitektur, penerbit PT Gramedia Pustaka Utama Jakarta tahun 1995.
- Egan M. David, Architectural Accoustic, tahun 1988.
- John Willey & Sons, Sign, Symbol, and Architecture, tahun 1980.
- Eisenman, Peter, Eisenman Achitects, The Master Architect Series, tahun 1995.
- Klotz, Heinrich, The History Of Postmodern Architecture, tahun 1988.
- Alifianto, laporan kerja praktek, Provek Pembangunan Janti Fly Over Kabupaten Sleman Yogyakarta, tahun 2001.
- Nugroho, Sandhi, Tugas Jalan Rel I, tahun 1998.