
BAB II

ANALISA KONSEP

2.1. ANALISIS FUNGSIONAL

Dasar pertimbangan dalam perancangan fasilitas ini adalah mewujudkan penampilan bangunan yang mengekspos perilaku khas remaja sehingga diperoleh “a place of our own” bagi remaja tanpa mengabaikan tuntutan kegiatan yang diwadahi.

2.1.1. Perilaku khas remaja

Sebagai titik tolak penyusunan konsep, beberapa perilaku dan karakter remaja akan diwujudkan dalam bentuk wadah kegiatan. Remaja sebagai pelaku utama gelanggang kreativitas remaja mempunyai perilaku khas antara lain:

- a) Labil / tidak konsisten arti dari labil adalah tidak mantap, mudah terpengaruh, mudah berubah, dan goyah¹.
- b) Dinamis arti dari dinamis itu sendiri yaitu sifat yang hidup, penuh semangat, dan terus bergerak untuk perubahan yang menghasilkan kemajuan².
- c) Menuju ke masa depan pada rancangan diwujudkan dengan penggunaan bahan yang berkesan ‘high tech’, dan penggunaan warna yang berani.

¹ Badudu, Zain. 2001, Kamus Umum Bahasa Indonesia, Penerbit Pustaka Sinar Jaya, Jakarta.

² Badudu, Zain, 2001, ibid

2.1.2. Identifikasi Program Kegiatan

Berdasarkan sifat kegiatan dan pengelompokan kegiatan, identifikasi jenis kegiatan dalam gelanggang Kreativitas remaja adalah:

Tabel II.1

Identifikasi program kegiatan				
Program kegiatan	Sifat kegiatan	Tuntutan kegiatan	Pelaksanaan kegiatan	Tata letak kegiatan
1) Ilmiah : (Diskusi, Ceramah, Perpustakaan, Penataran)	Edukatif Interaktif	Tenang Formal Santai	Rutin Periodik	In Door
2) Seni Dan Budaya: (Pementasan, Latihan menu-rut cabang seni, Diskusi seni, Pameran)	Edukatif Interaktif	Non Formal Santai	Rutin Periodik Insidentil	In Door Out Door
3) Olah Raga: (Latihan dan Kompetisi)				
Bela diri : (Pencak silat, karate, Kempo, Dll)	Rekreatif Interaktif	Non Formal Bebas	Rutin Periodik	In Door Out Door
Permainan : (Bola basket, Bola volly, Badminton, tenis meja, Dll)	Rekreatif Interaktif	Relaks Non Formal Bebas	Rutin Periodik Insidentil	In Door Out Door
4) Keorganisasian: (Organisasi minat perkumpulan remaja, komunikasi remaja)	Edukatif Komunikatif	Informal Santai	Rutin Periodik	In Door Out Door
5) Keterampilan: (Pemberian teori, Latihan keterampilan, Percobaan modul)	Edukatif Interaktif	Non Formal Santai	Rutin Periodik	In Door
6) Kegiatan Penunjang: (Adiministrasi, Operasional, Pelayanan umum, Bidang kordinasi)	Interaktif	Tenang Formal Serius	Rutin Periodik	In Door

2.1.2. Analisis Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang ditentukan oleh jenis, macam, bentuk dan kapasitas kegiatan yang ada. Berdasarkan analisis kegiatan Kebutuhan ruang gelanggang kreatifitas remaja ditentukan oleh faktor penentu sebagai berikut:

2.1.3. Faktor Penentu

A. Program kegiatan

Berdasarkan identifikasi kegiatan melalui penelusuran sifat, macam, dan bentuk kegiatan , maka program kegiatan gelanggang kreativitas remaja dikelompokan sebagai berikut:

- a) Kegiatan ilmiah
- b) Kegiatan seni dan budaya
- c) Kegiatan olah raga
- d) Kegiatan organisasi
- e) Kegiatan keterampilan
- f) Kegiatan penunjang

B. Tuntutan Wadah

Berdasarkan karakter kegiatan dan masing-masing kelompok kegiatan, maka akan diketahui tuntutan terhadap kegiatannya. Misalnya kegiatan ilmiah yang bersifat edukatif, maka tuntutan terhadap wadah kegiatan adalah ruang yang formal, tenang dan santai, dll.

C. Waktu kegiatan

Waktu pelaksanaan kegiatan akan menentukan jenis kegiatan yang dapat diwadahi secara bersama maupun kegiatan-kegiatan yang harus ditempatkan dalam wadah tersendiri. Misalnya kegiatan olah raga bela diri yang biasanya dilakukan pada malam hari dapat menggunakan hall basket, ruang serba guna, plaza , dll.

2.1.4. Studi Kebutuhan Ruang

Kebutuhan ruang untuk kegiatan-kegiatan gelanggang kreativitas remaja ditentukan oleh Faktor-faktor, seperti program kegiatan yang akan diwadahi, tuntutan wadah dan waktu pelaksanaan kegiatan. Berdasarkan analisis terhadap ketiga faktor tersebut, kebutuhan ruang gelanggang kreativitas remaja adalah:

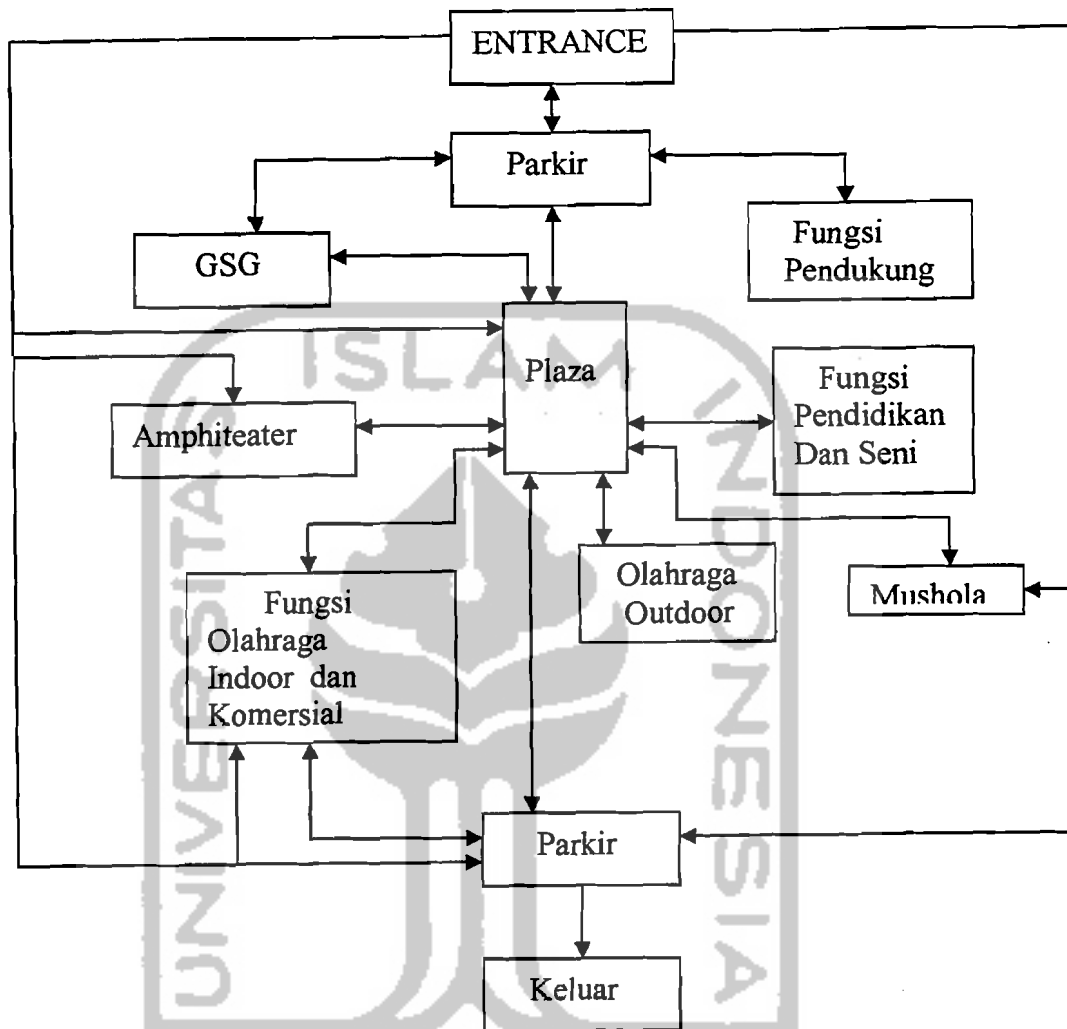
Tabel II.2

Studi kebutuhan ruang

Bentuk dan Orientasi Kegiatan	Suasana Kegiatan	Tuntutan wadah kegiatan	Kebutuhan ruang kegiatan
1)Kegiatan ilmiah: berorientasi pada pembinaan intelektual dan keberanian berpendapat, dimana pelaksanaannya dilakukan dengan dialog/bicara, mendengar, membaca, dll. (seperti ceramah, diskusi, seminar, penataran, perpustakaan,dll)	Memerlukan suasana yang tenang , formal tapi santai, suasana yang mendukung keterbukaan, tidak tertekan	Ruang yang diperlukan semi tertutup, mudah diakses oleh kalangan remaja, baik secara fisik maupun fisual. Penyelesaian khusus pada pencahayaan dan akustik	-Rg. Teori -Rg. Kelas -Rg. Diskusi -Rg. Serbaguna -Rg.Perpustakaan
2) Kegiatan seni dan budaya. Berorientasi pada latihan bersama menurut cabang seninya, pertunjukan/pementasan, ceramah dan diskusi seni, pameran dll.	Pelaksanaan kegiatan cukup gaduh, santai, semi formal.	Ruang cukup luas dan fleksibel dengan penyelesaian khusus pada akustik, pencahayaan dan penghawaan.	-Rg. Serbaguna -Rg. Praktek -Rg. Teori -Rg. Auditorium - Galeri
3) Kegiatan olah raga. Berorientasi pada latihan bersama menurut cabang olah raganya, mengadakan pertandingan. Bela diri : (silat, karate, kempo,dll) Permainan : (Bola	Kegiatan berlangsung cukup gaduh, tapi suasana kegiatan yang diharapkan cukup santai, semi formal.	Ruang cukup terbuka, mudah diakses oleh kalangan remaja, baik secara fisik maupun fisual.tempat kegiatan berlangsung in	-Rg. Serbaguna -Lapangan menurut cabang olah raganya - Plaza/ ruang terbuka -pedestrian

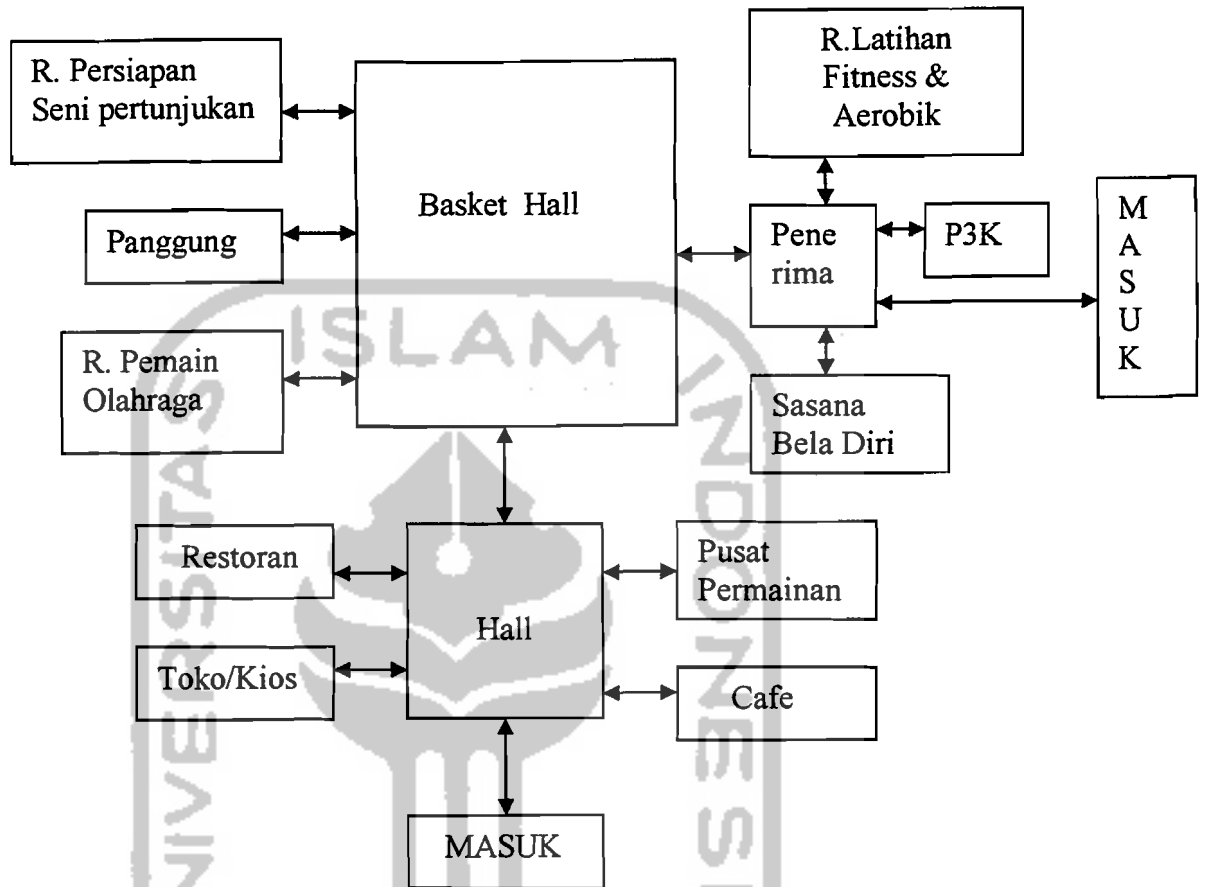
basket, bola volly, badminton, tenis meja/lapangan)		door maupun out door	
4) Kegiatan keorganisasian. Berorientasi untuk menanamkan jiwa kepemimpinan, solidaritas, kerjasama, dll.(organisasi minat remaja, Perkumpulan remaja, komunikasi remaja)	Kegiatan berlangsung serius, santai, interaktif dan komunikatif.	Ruang cukup terbuka, mudah diakses, dari plaza pedestrian, maupun ruang-ruang lainnya.	-Rg. Serbaguna -Rg. Kelas -Rg. diskusi
5) Kegiatan Keterampilan. Menampung dan mengembangkan bakat remaja melalui pemberian teori, latihan keterampilan dan percobaan.	Memerlukan suasana yang tenang, semi formal tapi santai	Ruang mudah di akses oleh remaja, semi terbuka.	-R. teori -Bengkel kerja
6) Kegiatan penunjang. Kegiatan yang akan memperlancar proses kegiatan gelanggang kreativitas remaja seperti, administrasi, operasional, pelayanan umum, bidang kordinasi, dll.	Suasana kegiatan cukup tenang, formal, serius.	Ruang semi tertutup, jauh dari kegaduhan kegiatan.	-R. kepala -R. staff -R. karyawan

2.1.6. ORGANISASI RUANG



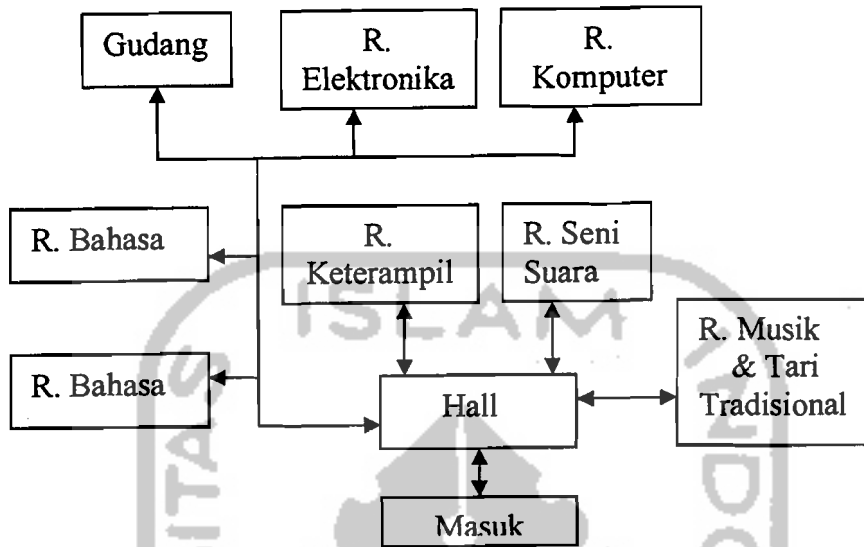
Gambar II.1 Skema Organisasi Ruang

Bangunan utama

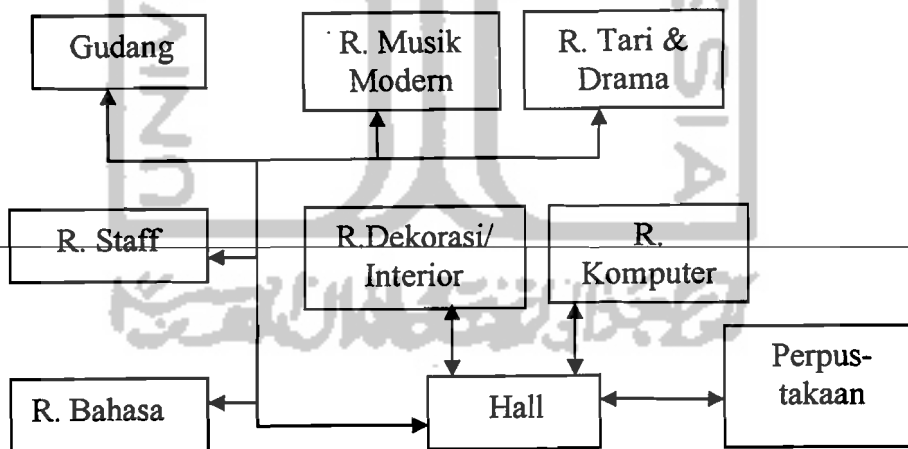


Gambar II.2 Skema Ruang Bangunan Utama

Bangunan Pendidikan dan Seni



Gambar II.3 Skema Ruang Bangunan Pendidikan dan Seni



Gambar II.4 Skema Ruang Bangunan Pendidikan dan Seni

2.1.7. Permintaan

Basket Hall	
Panggung	
Persiapan Pemain	
Persiapan Seni	
Sasana Bela Diri	
Fitness	
Aerobik	
P3K	
Hall / Lobby	
Restoran/ Cafe	
Toko & Aksesoris	
Pusat Permainan	
R.Kontrol	
Hall Belakang	
Staff / Pengelola	
Galeri Seni	
GSG	
Perpustakaan	
R. Komputer	
Kelas	
R. Seni Tari Mod/Trad	
R.Seni Musik Mod/Trad	
Bengkel Elektronika	
Teater	
R. AHU	
Mushola	

Tabel II.3

2.1.8. Program Ruang

Program ruang untuk gelanggang kreativitas remaja adalah sebagai berikut:

Tabel II.4

Jenis Fasilitas Ruang	Perhitungan Ruang (kapasitas (kap) x Standar (std) ruang)	Luas (m ²)
1. ruang serba guna		770
a) R. Penonton	* kap.ruang 300 s/d 500 x std 0,8 m ²	400
b) R. Panggung	* std luas panggung 135 s/d 216 ,rincian	135
> Acting Area/Drama	-lebar panggung 12 m x 6m = 72 m ²	
> Wing Area	-membutuhkan luas 135 - 72 = 63 m ²	
c) R. Ganti Pakaian	* std luas 63 s/d 90 m ² , p : w = 45 : 45	90
d) R.Lobby	* kap 500 org x std 0,135m ²	67
e) R.Latihan/Repetisi	* koor = 36 m ² + R. band = 27 m ²	63
f) Toilet Penonton	* 35% kap 500 x 2,08 m ² (1bh)/25 org = 14,56m ²	15
2. Ruang Administrasi		121.6
a) Ketua Pelaksana	* kap 3 org x std 2,08 m ² = 6,24 m ² , perabot 40% + sirkulasi 35% dari ruang. Luas yang dibutuhkan (0,4+0,35)R+6,24=R, R=24,96m ²	25
b) Rapat	* kap ruang 20 org x std 1,38m ² = 27,6m ²	27,6
c) Sekertariat	* kap 2 org x std 2,08 m ² = 4,16 m ² , perabot	
12	30%+sirk 35%, luas yg dibutuhkan (0,3+0,35)R+4,16 = R, R = 11,89 m ²	
d) Seksi Keuangan	* kap 2 x std 2,08 m ² +perabot 30%+sirk 35%	12
e) Seksi pend dan latihan	* kap 3 org x std 2,08 m ² = 6,24 m ² , perabot 40% + sirkulasi 40% dari ruang. Luas yang dibutuhkan (0,4+0,4)R+6,24=R, R=31,2m ²	30
f) Entrance hall	* R.informasi 2 x std 2m ² = 4 m ² kap 5 org x std 1,2 m ² = 6m ² , sirk 35% luas yg dibutuhkan (0,3)R+10 = R, R=14,3m ²	15
3. Perpustakaan		115
a) R.kepala dan Pegawai	* std ruang 9,2m ² +penerima 6,0 m ² = 15,2m ²	15
b) R.baca	* data survai perpustakaan 96,0 m ²	96
c) Toilet dan Urinoir	* Kap.40 x std 2,08m ² (1bh)/25org(2bh)	4
4. Pendidikan dan Seni		672
a) Elektronika	*kap 20 meja (0,7x1,2) + 20 bangku (0,4x0,4)=20 instruktur 2x2,08 = 4,16; perabot+sirk=60% luas ruang: (0,6)R + 24,16=R, R=60,4m ²	60
b) Komputer	* kap 20 org, 2 instruktur, sirk 60%	60
c) Menjahit	* kap 20 org, 2 instruktur, sirk 60%	60
d) Dekorasi/interior	* kap 20 org, 2 instruktur, sirk 60%	60
e) Sekertaris	* kap 25 siswa x 1,5 m ² =37,5 m ² , guru = 0,88	48

BAB II ANALISA KONSEP
GELANGGANG KREATIVITAS REMAJA DI JOGJAKARTA

	sirk 20%, luas: $(0,2R)+38,4=R$, $R=48m^2$	
f) Bahasa	* kap 20 org, 2 instruktur, sirk 60%	60
g) Seni musik dan vokal	* musik tradisional luas $108m^2$ musik modern luas $80m^2$	108 80
h) Seni tari dan Drama	* kap 20 org, 2 instruktur, sirk 60% tari modern dan tari tradisional $2 \times 60m^2$	120
i) Toilet dan Urinoir	* kap $200 \times 2,08m^2$ (1bh)/25org (8bh)	16

5. olah raga dan rekreasi
In door

2754

a) Basket		2204
> Lapangan basket	* 1lap std (26,2x14,1) ruang 28mx16m	
> R.duduk	* kap 1000org x $1m^2 = 1000 m^2$	
> Tiket box	* luas $24m^2$	
> Hall/ lobby	*luas $400m^2$	
> R.persiapan pemain	* 2 ruang @ 80 = $160 m^2$	
> R. kontrol	* asumsi luas $100 m^2$	
> Toilet dan Urinoir	* kap $900 \times 2,08 m^2$ (1bh)/25org (36bh)	
c) Sasana Bela diri	* asumsi $280m^2$	280
d) Fitness	* asumsi $108 m^2$	108
e) Aerobik	* asumsi $108 m^2$	108
f) P3K	* asumsi $54 m^2$	54

Out door

1960

a) Bola volly	*1 lap std (18m x 9m) Ruang 20m x 11m	220
b) Badminton	*1 lap std (13,4m x 6,1m) ruangan 16,4m x 8,5m	140
c) Plaza	*3 plaza asumsi @ $320m^2$	960
d) Amphiteater	* kap 200 Org asumsi $350m^2$	320
e) Panggung terbuka (kecil)	* Asumsi $320m^2$	320

Kafetaria / Restouran

736

a) Makan dan minum	*kap $120org \times 1,5m^2/org = 180m^2$ 2 restouran x $180m^2 = 360m^2$	360
b) Snack bar/ cafe	* kap 90 org x $1,5 m^2/org = 135m^2$	135
c) Dapur / Lavatory	*kap 3 pelayan, diambil luas ruangan= $20m^2$	20
d) Toilet dan Urinoir	* kap $200 \times 2,08m^2$ (1bh)/25org (8bh)	16
e) Kantin/es krim	* Asumsi $25m^2$	25
f) Toko	* 5 bh @ $6m \times 6m = 36 \times 5 = 180m^2$	180

6. Galeri

346

a) Ruang Pamer	* Asumsi $300m^2$	300
b) Gudang	*Asumsi $30 m^2$	30
c) Toilet dan Urinoir	* kap $200 \times 2,08m^2$ (1bh)/25org (8bh)	16

7. Servis dan Pelayanan

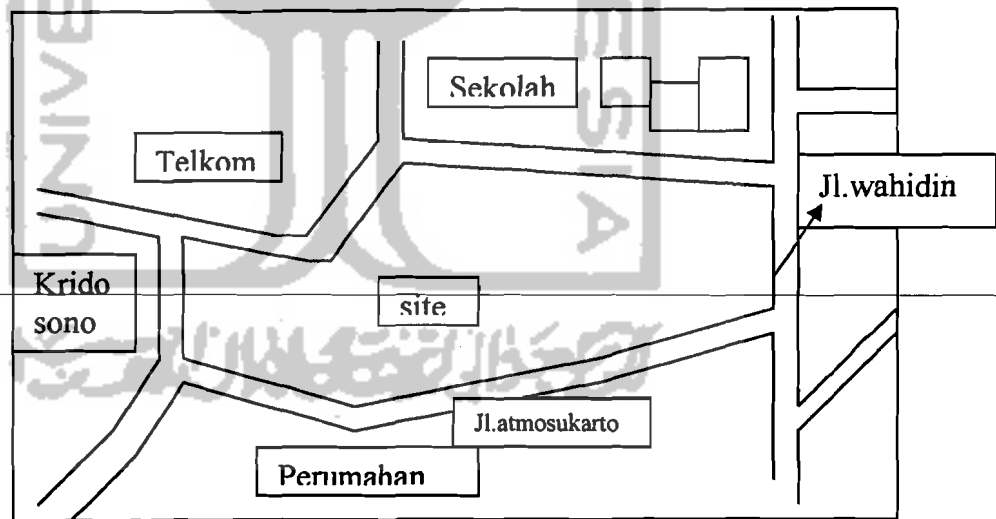
1385

a) Mushola	* kap 100 org x std (0,8m ² /org)	80
b) Gudang	* Asumsi 1 Ruang x 20 m ²	20
c) Genset	* Asumsi 1 Ruang x 20 m ²	20
d) Pompa	* Asumsi 2 Ruang x 20 m ²	40
e) Parkir		1225
> Motor	*kap 200 motor x std (2,0 m ² /motor)=100m ²	
> Mobil	*kap 75 mobil x std (15m ² /mobil)=1125m ²	
TOTAL		8859.6
SIRKULASI 30%		2746.5
TOTAL KESELURUHAN		11606.1

2.2. ANALISIS KONDISI LINGKUNGAN

2.2.1. Lokasi

Lokasi kompleks ini berada di kawasan kotabaru Jogjakarta, terletak di pusat kota, bersebelahan dengan lapangan bola kridosono yang dapat menunjang aktivitas yang terdapat pada gelanggang kreativitas remaja tersebut, selain itu kawasan ini cukup dekat dengan beberapa sekolah dan merupakan jalur jalan yang cukup ramai sehingga menjadi kawasan yang strategis.



Gambar II.5 Lokasi Site

2.2.2. Kondisi dan Potensi Lahan

Lahan ini terdapat di kawasan kota baru , konturnya dianggap rata, dan pada masa sebelumnya digunakan sebagai permukiman penduduk. Lahan ini terletak di tengah kota jogjakarta, dan letaknya sangat strategis karena merupakan jalur ramai kendaraan , sehingga untuk menuju site pencapaiannya sangat mudah.

Dengan demikian hal ini sangat mendukung dikembangkannya fasilitas gelanggang kreativitas remaja.

2.2.3. Bangunan Sekitar

Disebelah utara lahan terdapat bangunan telkom, sekolah dan beberapa rumah tinggal, berupa bangunan dua lantai dan satu lantai, disisi selatan terdapat permukiman penduduk dengan kepadatan yang cukup tinggi. Sedangkan disebelah barat dan timur merupakan dua jalur jalan yang cukup ramai.

2.2.4. Prasarana

Prasarana jalan di sekitar lokasi sudah cukup memadai dengan lebar jalan site hingga kridosono 12m, dan jalan disamping lokasi selebar 6m. Kebutuhan listrik dapat dipenuhi melalui PLN , jaringan telepon telah tersedia di kawasan tersebut, sedangkan kebutuhan air bersih dipenuhi melalui PDAM.

2.2.5. Sirkulasi

Sirkulasi jalan Wahidin dan jalan Atmosukarto mempunyai jalur 2 arah dan dilewati oleh angkutan umum, sedangkan untuk jalan lain di sekitar site merupakan jalan satu jalur sehingga mengurangi resiko kemacetan.

2.2.6. Kesimpulan

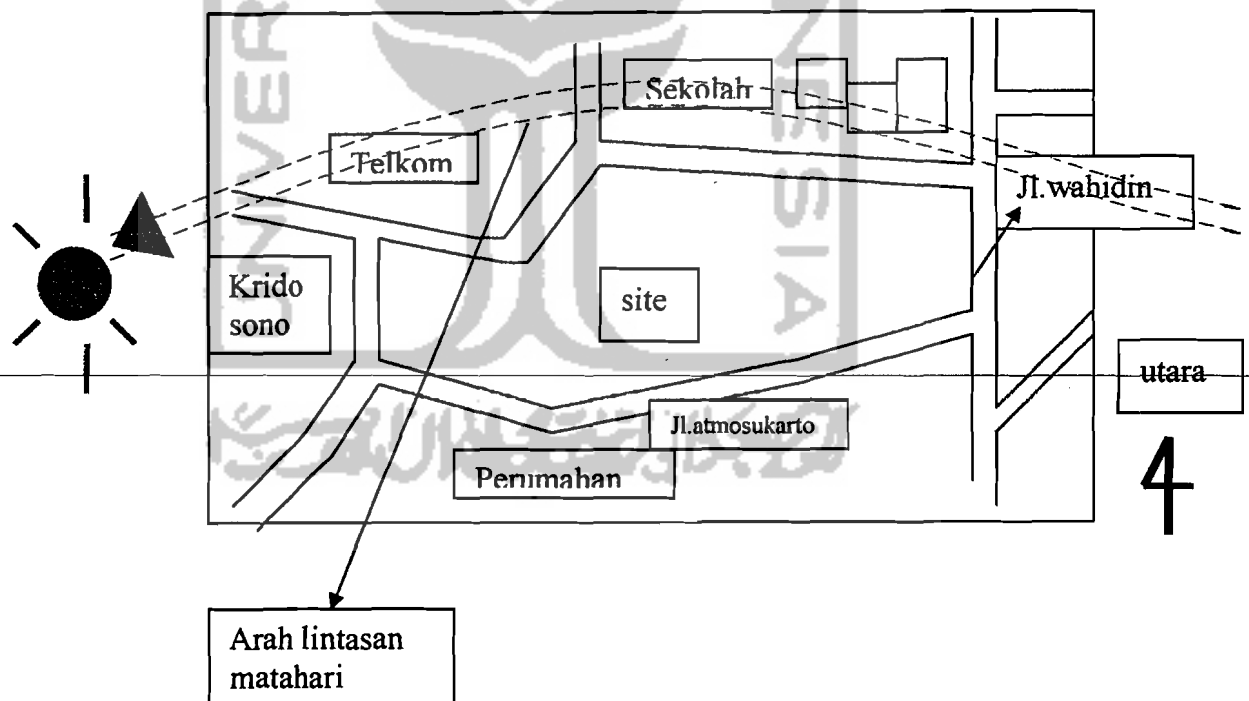
Gelanggang kreativitas remaja ini akan menjadi kawasan penting. Dengan letaknya yang strategis dan kemudahan jangkauan akan menjadi daya tarik yang kuat bagi remaja untuk datang ketempat tersebut dan berinteraksi disana.

2.3. KONSEP DASAR

konsep dasar dari perancangan ini adalah perwujudan dari ekspresi karakter remaja dalam ruang dan bentuk arsitektur, dengan memperhatikan potensi lingkungan lahan dan fungsi bangunan yang berkaitan erat.

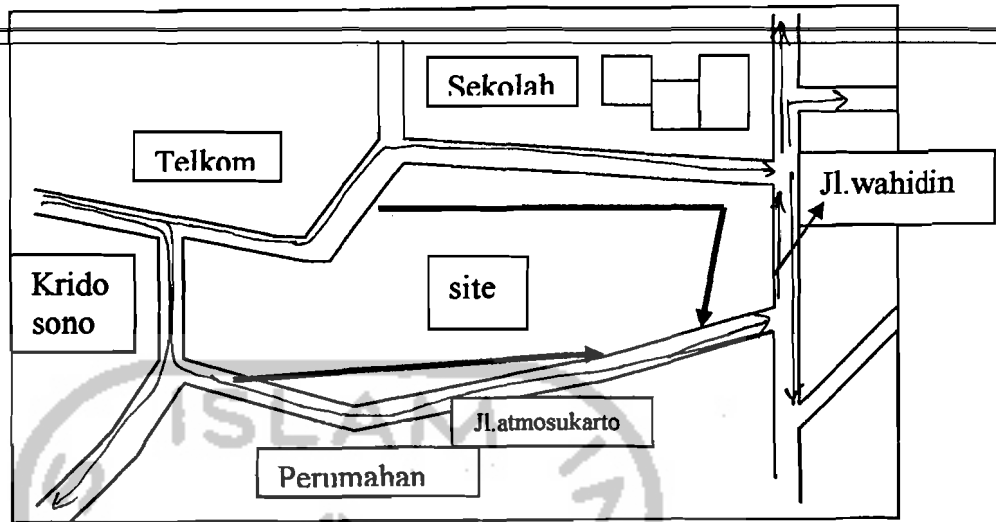
2.4. ANALISIS TAPAK

2.4.1. Arah Matahari



Gambar II.6 Analisis Arah Matahari

2.4.2. Sirkulasi



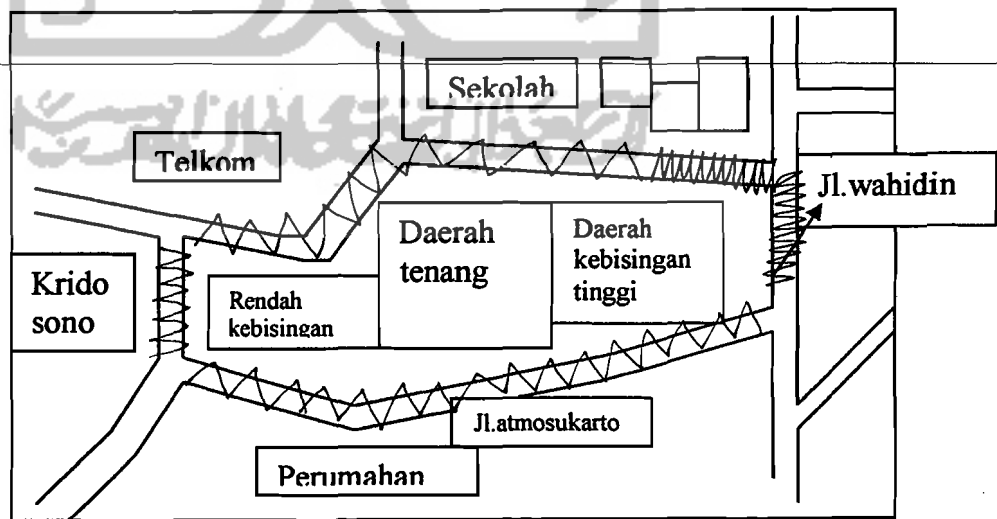
Gambar II.3 Analisis Sirkulasi

- : sirkulasi diluar site
- : sirkulasi didalam site

Pada site terdapat dua entrance, entrance utama terletak di jalan Atmosukarto yakni disebelah selatan site, karena jalan disini cukup lebar dan terdiri dari dua jalur yang dilewati oleh kendaraan pribadi, sehingga mengurangi resiko kemacetan. Sedangkan alternatif entrance ada di sebelah utara site.

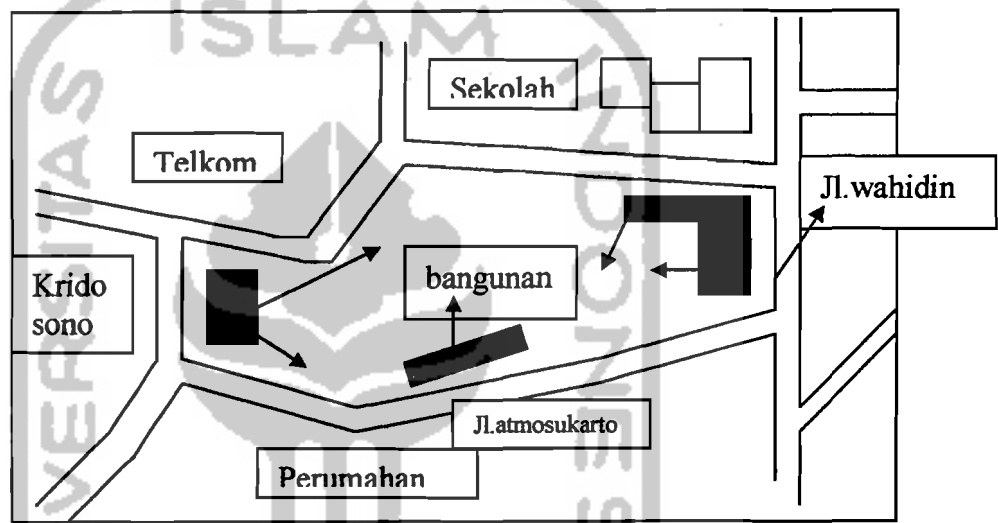
2.4.3. Kebisingan

Gambar II.4 Analisis Kebisingan



Daerah tenang yang terletak di tengah site digunakan untuk ruangan yang membutuhkan suasana tenang dan santai, seperti bangunan pendidikan dan seni, plaza-plaza, olah raga outdoor, dll. Sedangkan daerah yang bising digunakan untuk parkir, dan pedestrian, sehingga dapat menyaring suara-suara yang menimbulkan bising tersebut.

2.4.4. Parkir

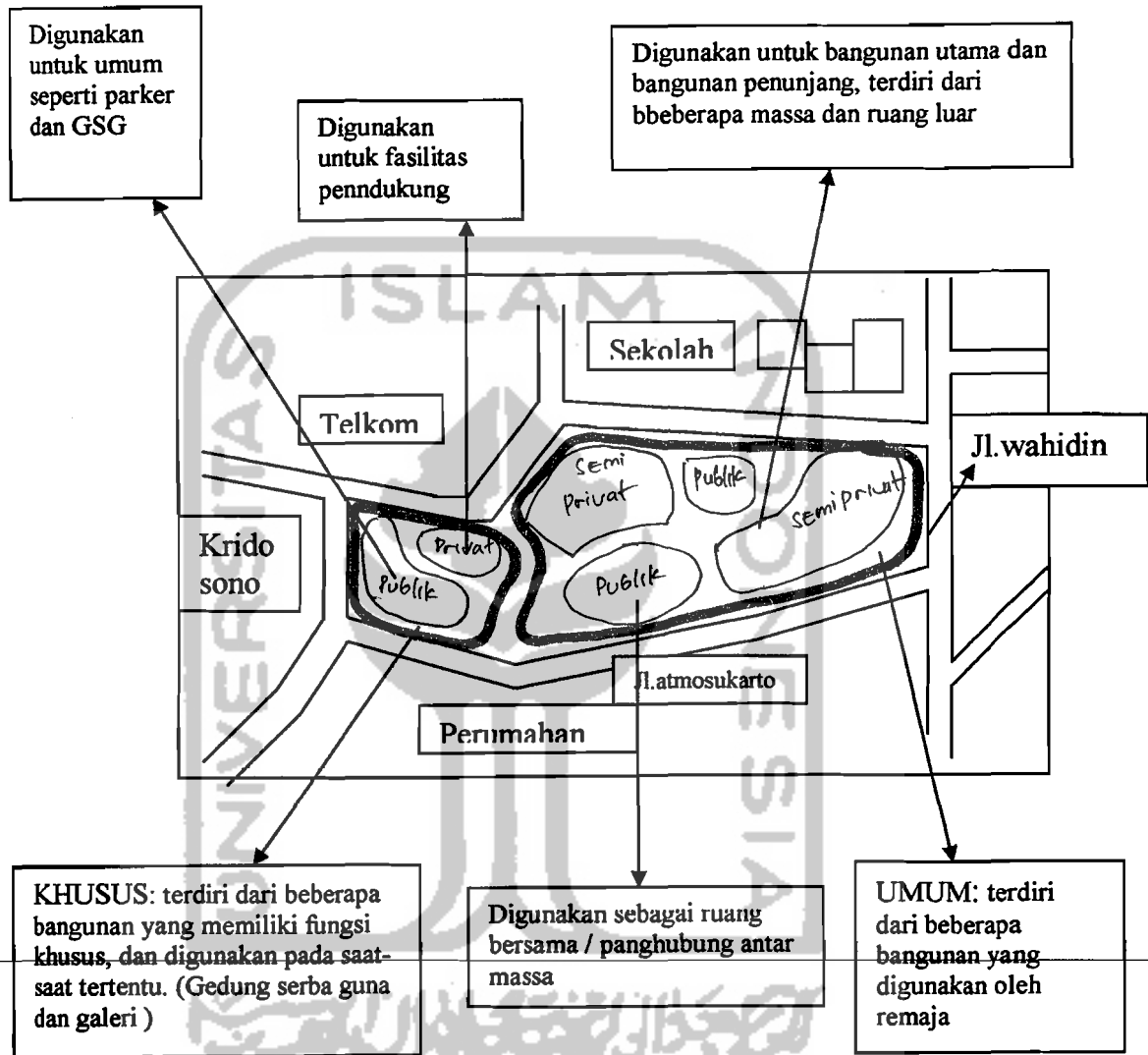


Gambar II.5 Analisis Parkir

- : Parkir servis, pemain dan artis
- : Parkir pengunjung
- : Parkir remaja yang telah menjadi anggota rutin dan pengelola

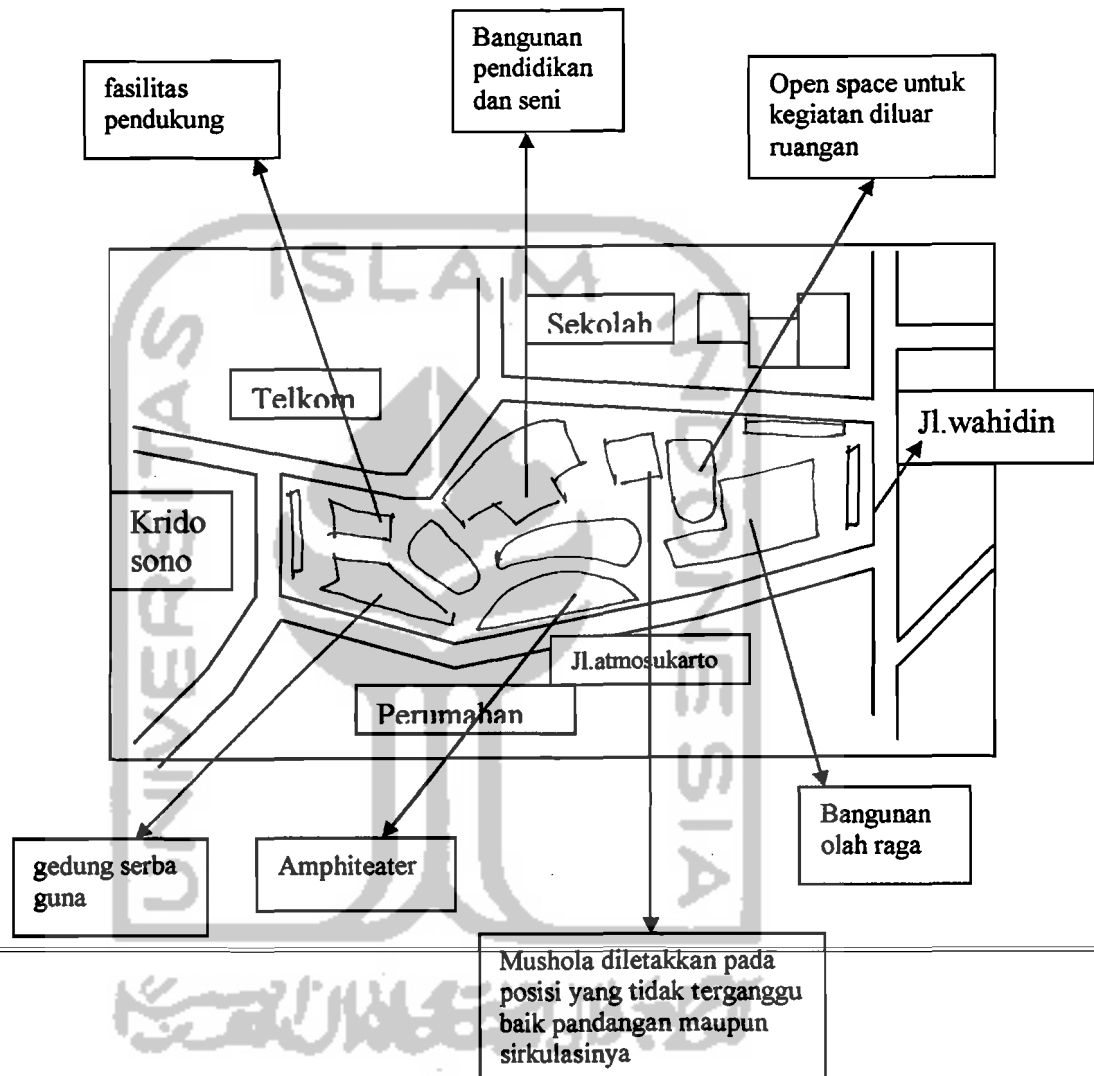
Disediakan tiga lokasi parkir, disebelah timur dan barat, serta di tengah entrance utama, namun pada even-even tertentu lapangan parkir dapat digunakan semuanya untuk kegiatan tersebut.

2.4.5. Zoning



Gambar II.6 Penzoningan

2.4.6. Tata Letak Massa



Gambar II.7 Tata letak massa

2.5. KONSEP BANGUNAN


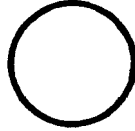
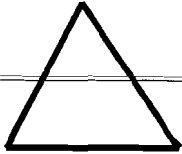
Pendekatan yang dilakukan yaitu dengan merancang suatu bangunan yang bercirikan karakter remaja dan mengekspresikan aktivitas yang diwadahnya. Untuk mencari tema ekspresi maka dicari suatu ruang dan bentuk yang mewakili dari karakter remaja.

a. Bentuk dan gubahan massa

Bentuk maupun wujud bangunan akan memberikan kesan visual bagi pengamat sekaligus dapat berfungsi sebagai daya tarik, dalam upaya mengekspresikan karakter remaja pada penampilan bangunan.

Tabel II.5

Analisis bentuk dan gubahan massa³

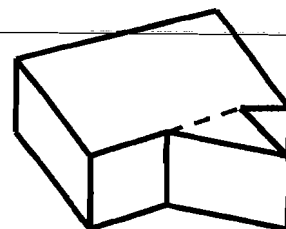
Bentuk dan gubahan	Kesan penampilan	Tipologi
a) Bentuk dasar		
- Persegi	- Bentuk massa persegi memberi kesan statis, stabil, formal, monotonitas dan masif.	
- Bulat	- Kesan yang ditangkap dari bentuk massa bulat adalah aktif dan bergerak dinamis.	
- Segitiga	- Bentuk massa segitiga menunjukkan stabilitas, kesan aktif dan mengarah pada arah tertentu.	

³Ching, Francis DK., 1985, *Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya*, terjemahan, Erlangga, Jakarta.

b) Penambahan

Perubahan dilakukan dgn
Cara menambahkan bentuk-
Bentuk tertentu baik
Sebagian maupun seluruh
Nya sehingga bentuk yang
terjadi memiliki identitas
yang berbeda dgn asalnya

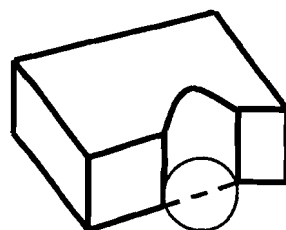
- kesan yang ditampilkan adalah bgn
mendekati pengamat, berusaha
menyongsong pengunjung, menonjol
kan suatu fungsi atau kegiatan
tertentu dalam bangunan.



c) Pengurangan

Perubahan dilakukan dgn
Cara mengurangi bentuk
Asal dengan bentuk-bentuk
Tertentu sehingga bentuk
baru memiliki identitas yang
berbeda dgn asalnya

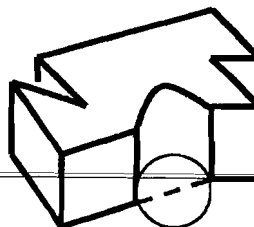
- Tampilan bentuk memberi kesan
mengundang, memberi ruang peng
amatan bagi pengunjung sebelum
memasuki bangunan, menciptakan
ruang publik diantara massa



d) Tidak beraturan

Perubahan bentuk yang
Terjadi, baik melalui penam
Bahan maupun pengurang
An dilakukan secara sporadis
Dan tidak teratur baik dari
Segi bentuk maupun ukuran

- Bentuk yang ditampilkan memberi
kesan campuran, bersifat aktif,
dinamis, tidak monoton, transparan




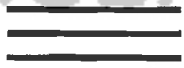






Sumber : analisis penulis

b. Raut Bangunan

Raut bangunan dapat terlihat dari penataan bagian bangunan, dimana bagian-bagian tersebut mempengaruhi penampilan bangunan secara keseluruhan.

Tabel II.6

Ekspresi visual tampilan bangunan dari karakter yg dihasilkannya

Bentuk	Tampilan Visual	Karakter
a) Up-Spray		- Idealis, spontan
b) Horizontal Line		- Ketenangan, istirahat, pasif
c) Vertical Line		- Stabil, kuat, megah, agung
d) Rounded Arches		- Kuat, kokoh, Stabil
e) Diagonal Line		- Tidak stabil, dinamis
f) Zig-zag Line		- Semarak, kegairahan, aktif
g) Expending shpere		- Gembira
h) Wave		- Lembut, bergerak

sumber: analisis penulis berdasarkan John Ormsbee Simond (1976)

c. Warna

Penggunaan warna dalam perancangan tidak dapat berdiri sendiri. Penampilan warna ditentukan oleh adanya warna-warna lain disekitarnya sehingga warna dapat selaras atau kontras terhadap lingkungan. Warna dapat memberikan karakter pada suatu ruang / penampilan bangunan.

Tabel II.7

Hubungan karakter warna dengan penampilan

Warna	Karakter	Penampilan ruang
Biru, hijau	Lembut, diam	Terang , pucat
Hitam, coklat, abu-abu	Murung, tertekan	Meredup, kelabu, gelap
Kuning, orange	Ceria, riang	Terang, nada beragam
Merah, orange	Meriah	Terang benderang
Ungu	Lamban	Redup, gelap

Sumber : Majalah Asri, 1996.

Dalam upaya mengekspresikan karakter remaja, penelitian terhadap remaja menyimpulkan adanya hubungan antara warna dengan suasana hati:

- 1) Merah, kuning dan orange mengekspresikan gembira (excitement), dorongan semangat (stimulation), dan penyegaran (aggression)
- 2) Biru dan hijau dihubungkan dengan ketenangan (calm), rasa aman (security), dan kedamaian (peace)
- 3) Hitam, coklat dan abu-abu dihubungkan dengan hati yang murung (melancholy), kesedihan (sadness), dan depresi (depression)

d. **Tekstur dan bahan**

Tekstur dapat digunakan untuk memperoleh karakter penampilan fisik yang diinginkan. Pemilihan material / bahan akan mempengaruhi penampilan bangunan sekaligus memberikan arti yang berbeda-beda kepada pengamat.

Tabel II.8

Pengaruh material terhadap karakter penampilan bangunan

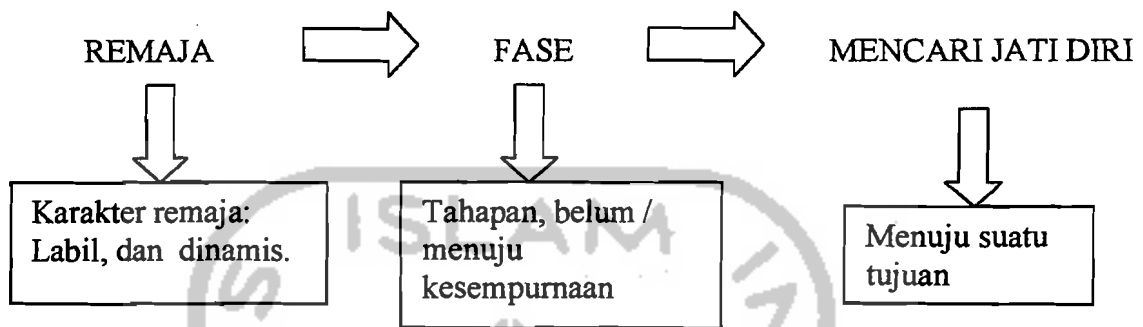
Material	Sifat bahan	Kesan penampilan
Kayu	- mudah dibentuk - untuk konstruksi	- hangat, lunak, alamiah - menyegarkan
Batu bata	flexibel untuk bermacam- Macam struktur	alamiah, hangat
Semen / stucco	- untuk eksterior/interior - cocok untuk berbagai warna - mudah dibentuk dan rata	dekoratif, modern
Beton	menahan gaya tekan	Formil, keras, kaku, kokoh
Baja	Menahan gaya tarik	Keras, kokoh, kasar
Metal	Flexibel dalam penggunaan	Ringan, dingin, modern
Kaca	Tembus pandang	Ringkih, dingin, dinamis
Plastik	Mudah dibentuk sesuai kebutuhan	ringan, dinamis

Sumber: Krier, Rob, 1983, Element of architecture, Architectural Design AD Publication Ltd. London

Dengan pendekatan seperti diatas kita dapat memilih karakter yang sesuai dengan prilaku remaja yang akan di masukan pada bangunan.

2.5.1. Konsep Bentuk

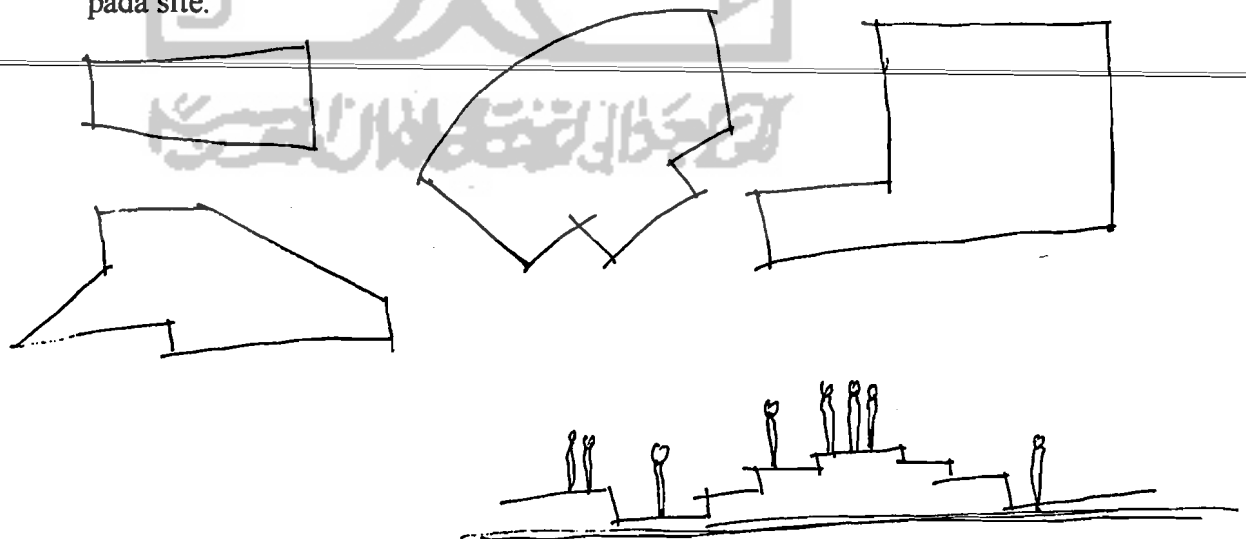
Remaja: Fase atau tatanan dalam pertumbuhan manusia, dimana mereka sudah bukan anak-anak lagi tetapi juga belum menjadi dewasa, mereka terus berkembang dengan tujuan mencari jati diri.



a) Remaja

- Labil

Arti dari labil adalah tidak mantap mudah terpengaruh , dan mudah berubah . Diwujudkan dalam gubahan massa yang terdiri dari beberapa massa yang tidak beraturan. (Bentuk massa yang berbeda-beda), selain itu juga ditunjukkan dengan pengaturan ruang yang fleksibel, dalam artian fungsi ruang bisa berubah sewaktu-waktu. Serta ketinggian lantai yang berbeda pada site.



- Dinamis

Arti dari dinamis yaitu sifat yang hidup, penuh semangat, dan terus bergerak.
Pada site diperlihatkan dengan pengaturan bangunan dan open space yang terus bergerak.



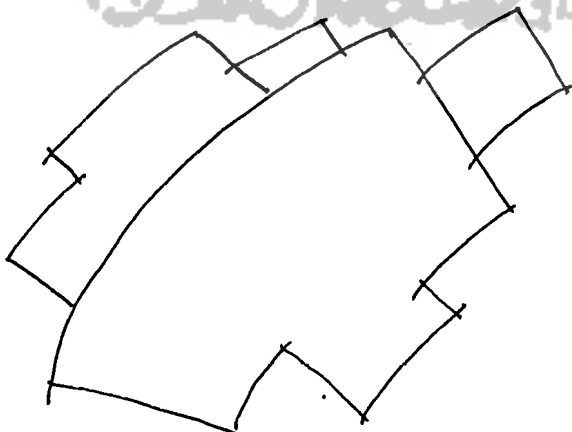
Deretan pohon disepanjang jalan Atmosukanto dengan pola tertentu dan terlihat menerus serta bentuk jendela pada tiap-tiap massa bangunan.



b) Fase

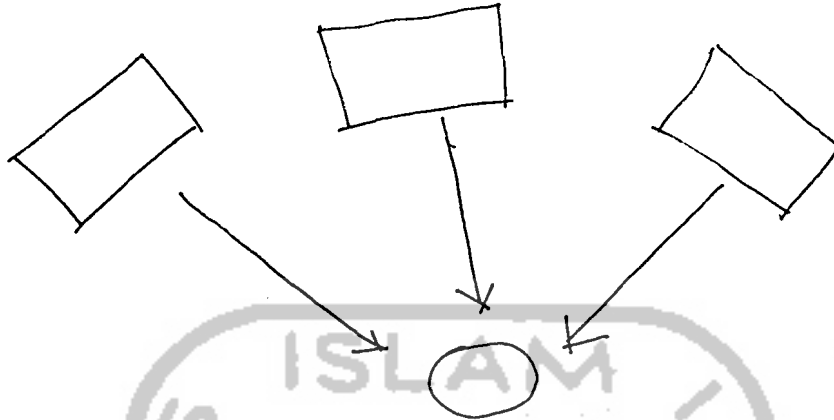
Tahapan , belum / menuju kesempurnaan

Diwujudkan dalam bentuk bangunan yang setengah melingkar



c) Mencari Jati Diri

Menuju suatu tujuan, diwujudkan dengan pengolahan gubahan massa dan open space yang memusat (Radial).



2.5.2. Konsep Penampilan bangunan

- Labil
Pada tampak dipelihatkan dalam bentuk atap yang berbeda-beda.
- Dinamis
Diperlihatkan oleh grid-grid pada bentuk jendela di setiap massa bangunan.

