

**BAGIAN 1 KONSEP**

## BAGIAN 1 KONSEP

### 1.1 PENGERTIAN JUDUL

Youth :1.Masa muda, 2. Kaum muda (Pemuda), 3. Remaja

Remaja :Remaja adalah tahap perkembangan dalam kehidupan manusia, dimana dia bukan anak kecil lagi, tetapi juga belum mencapai taraf dewasa. <sup>1</sup>

Center :1.Pusat, 2. Bagian tengah

Surakarta :Sebagai batasan wilayah dimana remaja akan menjadi sasaran pengunjung.

#### Youth Center

Adalah suatu fasilitas/ pusat dimana remaja diwadahi untuk melakukan aktivitas, bersosialisasi dan menyelenggarakan berbagai kegiatan kreatif yang teratur dan terarah sesuai dengan bakat dan minatnya.

### 1.2 LATAR BELAKANG

#### 1.2.1 Youth Center sebagai tempat untuk melakukan aktivitas dan keinginan remaja.

JAKARTA (Media): Suara Ali Sadikin bergetar.Kalimat yang keluar dari mulutnya menyiratkan kegalauan yang amat sangat.Kegalauan itu terbaca jelas dari ekspresi wajah dan gerakan tangannya ketika berbicara tentang Gelanggang Remaja Bulungan (GRB), Jakarta Selatan.

*"Gelanggang ini saya buat untuk membina kreativitas para remaja.Harapan saya agar kreasi mereka tersalurkan.Gelanggang ini bukan untuk kepentingan pengusaha dengan menjadikannya pusat perbelanjaan,tandas mantan Gubernur DKI itu disambut tepuk tangan para seniman <sup>2</sup>*

<sup>1</sup> Hurlock, Elizabeth,*Psikologi Perkembangan*, Terjemahan,Penerbit Erlangga,1994

<sup>2</sup> [http:// www.mediaindo.co.id](http://www.mediaindo.co.id)



Dewasa ini remaja banyak memiliki tempat untuk melakukan aktivitas dan keinginannya. Sebagian besar tempat yang sering dikunjungi remaja adalah yang bersifat komersial, dan memberikan dampak positif maupun negatif terutama dalam perkembangan remaja yang rentan akan pengaruh dengan didasari keinginan yang kuat untuk memenuhi kebutuhannya. Dalam perkembangan remaja dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dasar (bakat, hobby) dan faktor lingkungan (keluarga, sekolah, masyarakat).

Di tengah dunia yang terus berubah, dunia remaja sarat dengan ragam tantangan. Pergaulan bebas, narkoba, tawuran hingga seks bebas yang telah begitu dekat dengan kehidupan remaja sekarang.

Tempat yang memiliki dampak positif dalam berkreativitas, belajar maupun bersosialisasi yaitu seperti perpustakaan, gedung olahraga, gedung pertunjukan sedangkan yang berdampak negatif seperti pulang terlalu larut, pergaulan bebas, obat-obatan terlarang dan minuman keras. Tempat seperti ini diantaranya seperti diskotik, pub, kafe.

Keinginan remaja untuk melakukan aktivitas dan kreatifitas dengan bergembira dan bersantai tidak dapat dibatasi. Remaja suka jalan ke Mall dan pusat perbelanjaan, makan di restoran, menonton bioskop, melihat pertunjukan musik live (lokal maupun mancanegara), melihat kompetisi, berolahraga. Rata-rata remaja suka akan keramaian, mereka lebih sering melakukan hal-hal "*wasting time*". Remaja adalah minoritas yang mempunyai warna tersendiri, yang punya "*dunia*" tersendiri yang sukar dijamah oleh orang-orang tua.

Tetapi hal ini belum terpenuhi, karena kurang tersedianya atau bahkan minimnya fasilitas dan banyaknya kegiatan yang bersifat temporer sehingga remaja untuk melakukan aktivitas dan kreatifitas menjadi terhambat dan tertahan.

Maka perlu dirancang sebuah tempat/ fasilitas dimana remaja diwadahi untuk melakukan aktivitas, bersosialisasi dan menyelenggarakan berbagai kegiatan kreatif yang teratur dan terarah sesuai dengan bakat dan minatnya yang dikelola secara profesional dan komersial, sehingga mampu memahami keinginan remaja dan menghindarkan/memperkecil pengaruh-pengaruh negatif



yang ada sebelumnya. Jadi beberapa tempat yang dianggap negatif tadi dapat menjadi positif apabila remaja dapat menyalurkan keinginannya untuk beraktivitas.

### 1.2.2 Remaja di Surakarta

Secara umum karakter remaja di Surakarta tidak jauh beda dengan remaja-remaja di kota lain.

Remaja Surakarta pada umumnya memiliki waktu luang yang cukup untuk mengembangkan potensi yang dimiliki, diluar pendidikan formal sekolah terutama yang berhubungan dengan kreatifitas dan olahraga.

Semua remaja butuh untuk bisa menggunakan waktu luang mereka dengan baik, artinya remaja diharapkan memiliki ketrampilan, ketekunan dan sikap yang bertanggungjawab terhadap sesuatu kegiatan(hobby) yang menguntungkan baginya. Dengan kata lain remaja membutuhkan adanya hobby yang positif dalam rangka mengisi waktu luang mereka.

*Brightbill (1996)*<sup>3</sup> menamakan waktu luang tersebut sebagai suatu tantangan karena waktu tadi merupakan waktu untuk bebas bagi seseorang. Hal yang dapat dicatat disini adalah bahwa para remaja mengalami lebih banyak kesukaran dalam memanfaatkan waktu luangnya.

Waktu luang dapat betul-betul bersifat membebaskan bila ia dihayati sebagai kesempatan untuk mengembangkan diri dan melepaskan ketegangan.

### 1.2.3 Pemilihan Lokasi

#### ❖ Kondisi kawasan Tipes

Tipes berada di bawah administrasi *Kecamatan* Serengan, dengan batas-batas sebagai berikut :

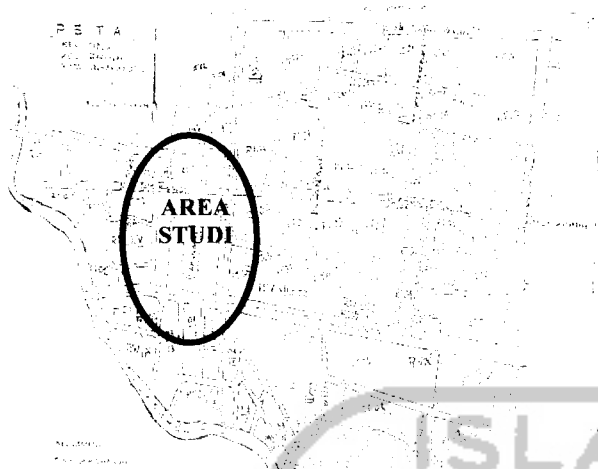
- Batas Utara : Kelurahan Panularan
- Batas Timur : Sungai Premulung

---

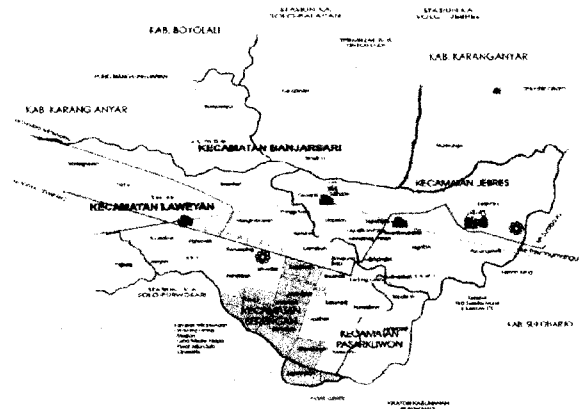
<sup>3</sup> Atkinson L, Rita, "Pengantar Psikologi ", terjemahan Dr.Widjaja Kusuma, Interaksara,Batam



- Batas Barat : Kelurahan Kratonan dan Serengan
- Batas Selatan : Sungai Premulung



Gambar 1.1  
Peta kawasan Tipes



Gambar 1.2  
Peta Kota Surakarta

Kawasan Tipes walaupun tidak terletak dipusat kota tetapi ia justru ada dalam dua spektrum kekuatan yaitu pusat kota Solo dan kekuatan wilayah Kab. Sukoharjo. Lokasi ini juga memiliki akses kuat ke berbagai wilayah/daerah seperti Sragen, Wonogiri, Sukoharjo, Pacitan, Klaten dan Boyolali bahkan Semarang. Disamping kekuatannya, karena Lokasi dan Posisinya yang berada dipintu gerbang masuk dan diwilayah perbatasan ini ia juga memiliki banyak kerawanan. Banyaknya Pedagang Kaki Lima (PKL) yang menempati lahan jalan, penggunaan lahan bagi usaha yang tidak sesuai ijinnya, perubahan kepemilikan lahan yang menyebabkan perubahan pengembangan fungsi lahan, kepadatan lingkungan pemukiman, sampah dan masalah lalu-lintas yang bercampur antara lalu-lintas regional, kota dan lokal.

Berdasarkan RUTRK tahun 1993-2013 dan RDTRK, kelurahan Tipes dapat dimasukkan dalam Sub Wilayah Pembangunan IV selain kelurahan Bumi, Panularan, Penumping, Sriwedari, Purwosari, Manahan dan Mangkubumen yang berarti termasuk daerah yang memiliki potensi dengan peran sebagai pusat

perdagangan dan pertokoan, kantor-kantor, perdagangan besar dan eceran, perusahaan produksi kecil, komersial, hotel pariwisata dan pendidikan.

**Tabel 1.1 Pembagian Wilayah Pembangunan, Fungsi, dan Tingkat PDRB**

WILAYAH KOTA SURAKARTA	LINGKUP WILAYAH KECAMATAN	FUNGSI DOMINAN	URUTAN SUMBANGAN
<b>ZONE UTARA</b> (Kec. Banjarsari)	<b>SWP VII</b> Terdiri atas : kel. Sumber dan Banyuanyar Luas = 258,30 Ha Pusat kel. Sumber	Pertanian, perdagangan, Jasa, pendidikan, perumahan	Sebagai penyumbang PDRB ke 3, sebesar 20,71 %
	<b>SWP IX</b> Terdiri atas: kel. Kadipiro dan Nusukan. Luas = 715,10 Ha Pusat kel. Kadipiro		
<b>ZONE TIMUR</b> (Kec. Jebres)	<b>SWP I</b> Terdiri atas : Kel. Pucang Sawit, Jagalan, Gandekan, Sangkrah, Sewu, dan Semanggi. Luas = 487,52 Ha Pusat kel. Pucang Sawit	Pariwisata, Perumahan, Pendidikan, Perdagangan kecil-eceran, pabrik produksi kecil dan menengah.	Sebagai penyumbang PDRB Pertama sebesar 29,14 %
	<b>SWP VIII</b> Terdiri atas : kel. Jebres, Tegal harjo Luas = 349,5 Ha Pusat : kel. Jebres		
<b>ZONA BARAT</b> (Kec. Laweyan)	<b>SWP. V</b> Terdiri atas: kel. Pajang, Lawiyan dan Sondakan Luas : 258,50 Ha Pusat : Sondakan	Industri sedang, Jasa, Perdagangan, Perumahan, dan pertanian	Penyumbang PDRB



	<b>SWP. VI</b> Terdiri atas kel. Kr. Asem, Jajar, Kerten Luas : 327,60 Ha Pusat : Kel. Jajar		ke2, sebesar 27,26 %
	<b>SWP. II</b> Terdiri atas: Kampung Baru, Kepatihankulon, KepatihanWetan, Purwodiningratan		Penyumbang PDRB Ke 4, sebesar 11,66 %
<b>ZONE SELATAN</b> Kec.Serengan dan Kec. Pasar Kliwon.	<b>SWP. III</b> (kec. Pasar Kliwon) Joyontakan, Joyosuran, Danusuman, Semanggi, Gajahan.	Industri kecil- menengah, perdagangan ke- cil-menengah, eceran, perumahan	Penyumbang PDRB ke5, sebesar 11,01 %

#### *Aksesibilitas kawasan*

Tingkat aksesibilitas lokasi dipengaruhi oleh kemudahan pencapaian dan adanya simpul interaksi. Kawasan Tipes cukup mudah pencapaiannya dengan dilewatinya jalan arteri sekunder (Jalan Veteran) dan kolektor primer (Jalan Bhayangkara). Disamping itu, ada tiga level jalan melewati Kawasan Tipes sebagai berikut :

- a. Jalan antar kota/regional seperti Jalan Veteran, yang menghubungkan Kelurahan Tipes/ Kota Surakarta dengan kawasan tetangga yaitu dari arah timur Kabupaten Wonogiri dan dari arah barat Kabupaten Sukoharjo.
- b. Jalan ke/dari pusat kota



seperti Jalan Veteran, Jalan Bhayangkara, Jalan Honggowongso dan Jalan Muh. Yamin yang menghubungkan daerah-daerah di sekitar Tipes dengan Kelurahan Tipes.

- c. Jalan dari/ke lingkungan sekitar seperti Jalan Wijaya Kusuma, Jalan Cokrobaskoro, Jalan Pulanggeni, Jalan Arumdalur dan lain-lain yang menghubungkan kampung-kampung di dalam Kawasan Tipes.

Permasalahan yang ada dari kondisi jalur pergerakan di atas adalah sempitnya jalan antar kota/regional, sehingga kurang bisa menampung intensitas pergerakan yang padat di wilayah ini. Sedangkan simpul interaksi yang ada adalah :

- Pertigaan Jalan Veteran – Bhayangkara yang sering terjadi crossing kendaraan yang sangat padat akibatnya bising dan polusi.
- Perpotongan antara jalan Veteran dan jalan Bhayangkara sebagai 'node' yang akan mengakomodasi banyak karakter yang berbeda-beda.

(Sumber : Laporan RTBL Tipes Surakarta)

❖ **Kondisi Lapangan Tipes sebagai site terpilih**

Tabel 1.2 Ruang Terbuka Hijau di Kelurahan Tipes

No	Macam Ruang Terbuka Hijau	Luas (m <sup>2</sup> )
1	Lapangan POLRI (Lap. Tipes)	144 m x 147,4 m = 21.225,6 m <sup>2</sup>
2	Ruang Terbuka	1.000 m <sup>2</sup>
3	Makam Tipes I	3.840 m <sup>2</sup>
4	Makam Tipes II	3.050 m <sup>2</sup>
5	Taman Monumen Gerilya Masyarakat Surakarta	50 m <sup>2</sup>
6	Kebun bibit DKP	500 m <sup>2</sup>

Sumber: RUTRH 1993- 2013

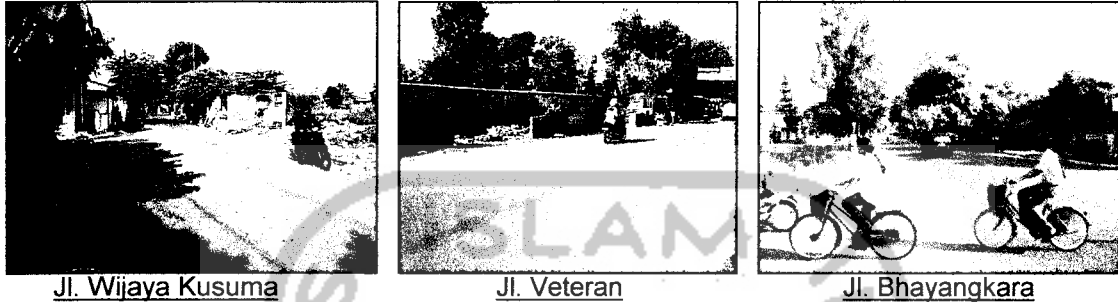




Kondisi tanah Lapangan Tipes dapat dikatakan relatif datar, luasnya  $\pm 21.225,6\text{m}^2$  (2,2 ha).

Adapun batas-batas Lapangan Tipes adalah sebagai berikut :

- sebelah Utara : Jalan Wijaya Kusuma (permukiman)
- sebelah Timur : Jalan Bhayangkara
- sebelah Selatan : Jalan Veteran (permukiman, kuburan)
- sebelah Barat : Jalan Suryobaskoro (permukiman)



Gambar 1.3 Batas-batas Lapangan Tipes



Gambar 1.4 Lapangan Tipes

### Lapangan Tipes

Lapangan Tipes (Lapangan POLRI) saat ini banyak digunakan selain untuk lapangan olah raga anak-anak sekolah (terutama SMU VII), juga tempat menjemur kain batik/printing dari pengrajin-pengrajin lokal, maupun untuk tempat olah raga warga sekitar.

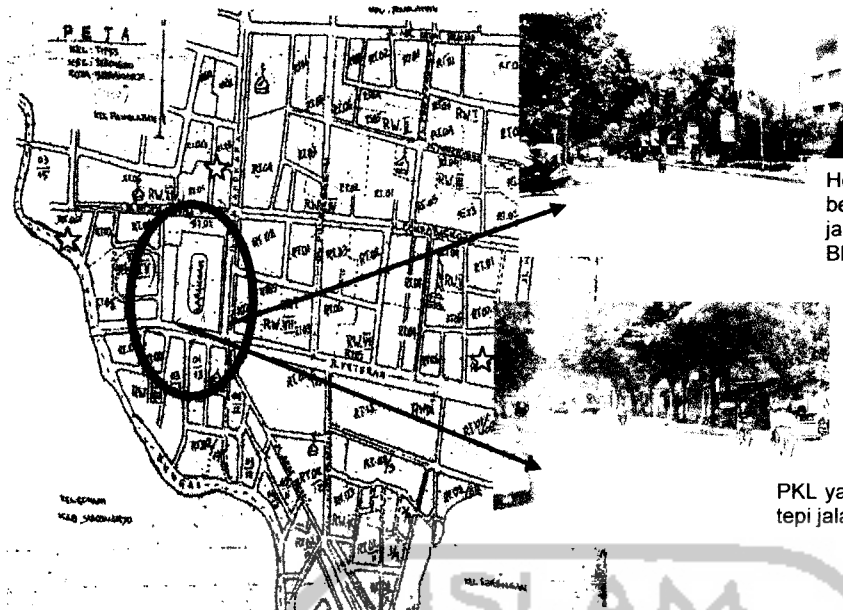


Lapangan Tipes yang saat ini telah dikuasai investor (swasta) akan dibangun menjadi fungsi komersial.

**Potensi site :**

- *Aksesibilitas*, lokasi mudah dicapai dan ditunjang sistem transportasi kota baik prasarana jalan atau angkutan, taksi, bus kota, becak.
- *Strategis*, lokasi terletak ditengah kota.
- *Sarana utilitas*  
Tersedianya sarana utilitas yang cukup lengkap seperti jaringan listrik, air, telepon.
- *Terdapat 3 buah distro* di sekitar kawasan site, yaitu Distro Eight 3 Sixty (jl.Honggowongso 288), Distro Cambium(jl.Bhayangkara), Distro Aficinado (jl.Wijaya Kusuma 7), yang mana akan mendukung kegiatan didalam bangunan nantinya.
- *Posisi kawasan*  
Lapangan Tipes (*open space*) dengan luasan total site 21.225,6 m<sup>2</sup> yang terletak di persimpangan jalan utama (jl. Veteran dan jl. Bhayangkara, dimana jalan ini menjadi akses jalan utama menuju ke luar kota maupun ke dalam kota) berada di dekat perbatasan antara Sukoharjo dan Surakarta sehingga menyebabkan daerah ini cukup ramai karena dilalui oleh orang-orang yang hendak menuju Solo ataupun sebaliknya
- *Pendidikan*  
Layanan jasa lembaga pendidikan yang berada di tepi jalan Bhayangkara menjadi peluang yang cukup besar bagi nilai jual bangunan Youth Center nantinya karena kebanyakan pengunjung adalah orang muda dimana mereka menyukai jalan-jalan, bersenang-senang yang dapat menghilangkan kejenuhan akan aktivitas belajar sehari-hari disamping di sekolah.





Hotel Indah Palace berada di persimpangan jalan utama (Veteran dan Bhayangkara)

PKL yang menempel di sekitar tepi jalan lapangan Tipes

☆ distro

Gambar 1.5 Sekitar Lapangan Tipes

### 1.3 PERMASALAHAN

- ❖ Bagaimana merancang bangunan Youth Center yang mengekspresikan karakter labil dan dinamis remaja.

### 1.4 TUJUAN DAN SASARAN

#### 1.4.1 Tujuan

- ❖ Mempelajari dan menganalisa tentang karakteristik remaja dan aktivitasnya, serta jenis-jenis kegiatan yang menunjangnya.
- ❖ Mengetahui fungsi/ kebutuhan ruang sebuah Youth Center sebagai fasilitas bagi kaum remaja.
- ❖ Menyesuaikan tampilan bentuk bangunan dengan karakter pengguna utamanya yaitu remaja.

#### 1.4.2 Sasaran

Mewujudkan suatu fasilitas bagi remaja dengan mempertimbangkan karakter remaja sebagai user (pengguna) untuk ditransformasikan kedalam



penampilan bangunan dan menampilkan performansi Youth Center yang mengakomodasi fungsi rekreatif dan edukatif.

### 1.5 BATASAN DAN LINGKUP PEMBAHASAN

Lingkup pembahasan ditekankan pada permasalahan arsitektural, diantaranya adalah :

- a. **Karakteristik remaja** (batasan remaja yang dipakai antara usia 15-22 tahun).
- b. **Lingkup kegiatan** yaitu kegiatan yang menyalurkan aktivitas, kreativitas remaja seperti : olahraga, kegiatan rekreatif, kegiatan edukatif, kegiatan aspiratif, pertunjukan musik.
- c. **Pengelompokan Kegiatan :**
  - Kegiatan Tetap/ rutin  
Meliputi bidang rekreatif, edukatif, olahraga, bisnis ( distro& co, food court, coffe shop).
  - Kegiatan Temporer  
Meliputi : kegiatan pameran ,bazaar, pensi, seminar, diskusi, pertunjukan musik.

### 1.6 PENDEKATAN

Perwujudan Karakteristik Remaja pada Bangunan

Penekanan rancangan yaitu menitikberatkan perwujudan karakter remaja pada penampilan dan massa bangunan, pendekatannya yaitu dengan merancang sebuah Youth Center yang bercirikan karakter remaja dan mengekspresikan aktivitas yang diwadahnya. Dalam hal ini sifat yang diambil untuk mewakili karakter remaja yaitu :

1. Labil /Tidak konsisten/ Rentan

Arti labil adalah mudah terpengaruh, mudah berubah dan goyah, tidak mantap.



Bentuk tak beraturan adalah bentuk yang bagian-bagiannya tidak serupa dan hubungan antar bagiannya tidak konsisten. Bentuk ini umumnya tidak simetris.

Pada rancangan diperlihatkan pada perbedaan ketinggian (naik-turun), massa tak beraturan, perbedaan tekstur, warna.

## 2. Dinamis

Dinamis : penuh semangat, terus bergerak, aktif

Pada rancangan diperlihatkan pada bukaan tiap-tiap massa bangunan yang teratur, berirama.

Gubahan massa dengan unsur-unsur persegi.

## 1.7 METODE PEMBAHASAN

Metode Pembahasan yang dipakai yaitu :

Tahap Pengumpulan Data

Tahap Pengumpulan Data yaitu tahap yang dipakai dalam pembuatan perencanaan dan perancangan Youth Center di Surakarta, dimana tahapan pengumpulan data ini meliputi data sekunder (mengacu pada literatur) dan data primer (data langsung dari pihak yang terkait).

### a. Data Sekunder

Studi literatur, merupakan bentuk studi yang mengacu dari kepustakaan-kepustakaan yang mempunyai kaitan dengan topik judul.

Dalam studi literatur ini, kepustakaan yang dipakai adalah yang berkaitan tentang kegiatan remaja dengan segala fasilitas pendukungnya, serta karakter dan kecenderungan remaja. Sumber-sumber literatur tersebut diuraikan secara deskripsi dengan kuantitatif dan kualitatif yang ringkas dan isinya yang berkaitan langsung dengan topik.

### b. Data Primer

Pengamatan lapangan dan wawancara pada subyek yaitu remaja, yang bertujuan untuk memperoleh kajian teori dan data faktual tentang karakter remaja maupun aktivitas, kreativitas yang diwadahi.

Data mengenai remaja yang diperoleh dari instansi terkait.



## 1.8 SISTEMATIKA PENULISAN

### I. PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, batasan dan lingkup pembahasan, pendekatan, metode pembahasan.

### II. TINJAUAN REMAJA dan TINJAUAN YOUTH CENTER

Bab ini mencakup tinjauan remaja (sifat dan karakter remaja pada umumnya dan remaja di Surakarta pada khususnya) dan tinjauan Youth Center sebagai sarana rekreatif, edukatif, dan aspiratif.

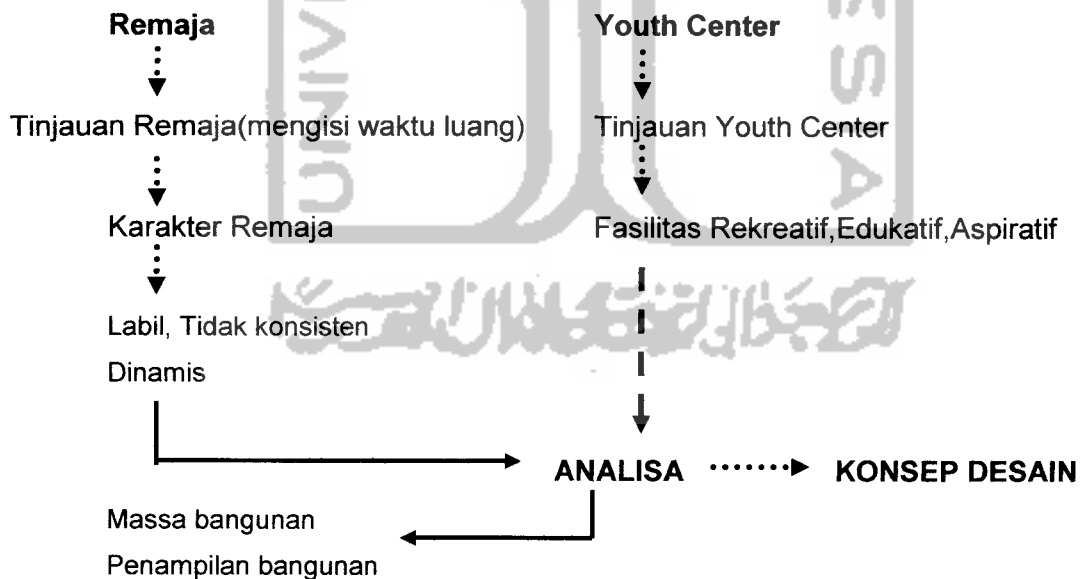
### III. ANALISA

Bab ini mencakup analisa aktifitas/ kegiatan, analisa site dan analisa estetika rancangan.

### IV. KONSEP DESAIN

Merupakan hasil analisis yang dilakukan sebagai dasar rancangan.

## 1.9 ALUR POLA PIKIR



## **1.10 KEASLIAN PENULISAN**

### **PUSAT REMAJA di JOGJAKARTA**

Oleh : Rr. Dwi Turistyosari, 1998, UGM

a. Permasalahan Umum

Bagaimana menciptakan suatu wadah bagi remaja di Jogjakarta dalam beraktivitas di waktu senggangnya yang menyatukan berbagai kegiatan sesuai dengan kebutuhan remaja yang dikemas dalam fasilitas edukatif dan rekreatif.

b. Permasalahan Khusus

Bagaimana menciptakan desain pusat remaja yang dapat mengekspresikan karakter pemakainya melalui tata ruang luar yaitu penampilan bangunan namun tetap memenuhi tuntutan kegiatannya / fungsinya sehingga diperoleh fasilitas yang pas sebagai wadah ekspresi remaja.

Penekanan : menciptakan desain pusat remaja yang mengekspresikan karakter pemakainya melalui tata ruang luar yaitu penampilan bangunan.

### **GELANGGANG REMAJA di DENPASAR**

Oleh : I Made, 2000, UGM

a. Permasalahan Umum

Masih kurangnya sarana untuk mengembangkan kreativitas remaja dalam bidang seni dan olahraga di Denpasar.

b. Permasalahan Khusus

Mewujudkan lingkungan arsitektur berupa gelanggang remaja, yang dapat digunakan sebagai tempat berinteraksi remaja sekaligus sebagai wadah untuk menyalurkan bakat yang masih tersimpan di dalam jiwa para remaja kita, dalam hal ini remaja di Denpasar. Tempat penyaluran kreativitas sekaligus sebagai sarana rekreasi maupun edukasi.

Penekanan : Mewujudkan gelanggang remaja sebagai sarana rekreasi maupun edukasi yang kontekstual dengan arsitektur tradisional Bali.



## **GELANGGANG KREATIVITAS REMAJA di JOGJAKARTA**

Oleh : Desi Sulistiawati, 1998, UII

Permasalahan :

Bagaimana menyediakan fasilitas pewadahan bagi ajang kreativitas generasi muda, yang selain mengakomodasikan kegiatan yang positif bagi remaja, juga sebagai media komunikasi, partisipasi, dan interaksi antara remaja dengan kegiatan positif tersebut, kedalam sebuah wujud gubahan karya arsitektur yang mengekspresikan karakter dari remaja.

Penekanan : menitikberatkan perwujudan perilaku khas remaja pada penampilan bangunan.





## 2.1 TINJAUAN REMAJA

### 2.1.1 Pengertian Remaja

Disebut adolescence (inggris), berasal dari bahasa latin adolescere yang berarti tumbuh baik fisik dan mental kearah kedewasaan. Usia remaja adalah tahap perkembangan dalam kehidupan manusia, dimana dia bukan anak kecil lagi, tetapi juga belum mencapai taraf dewasa.

Usia 12 sampai 22 tahun adalah masa yang mencakup perkembangan adolescence, dibagi menjadi:<sup>4</sup>

- ⇒ Masa remaja awal 12-17 tahun
- ⇒ Masa remaja akhir 18-22 tahun

Pembagian masa "puberteit" sebagai berikut :<sup>5</sup>

- ⇒ Prae puberteit, Laki-laki : 13-14 tahun  
Wanita : 12-13 tahun
- ⇒ Puberteit, Laki-laki : 14-18 tahun  
Wanita : 13-18 tahun
- ⇒ Adolescence, Laki-laki : 19-22 tahun  
Wanita : 18-21 tahun

Kesimpulannya, jika dibagi atas remaja awal dan remaja akhir maka : *remaja awal* berada dalam usia 12/13 tahun samapai 17-18 tahun, dan *remaja akhir* dalam rentangan usia 17/18 tahun sampai 21/22 tahun.<sup>6</sup>

Dalam perancangan penggunaanya dan kegiatan yang diwadahi yaitu usia 15-22 tahun (dilihat dari pendidikan, usia remaja berada dalam tahap SLTP, SLTA, sampai kira-kira tingkat dua diPerguruan Tinggi),tetapi tidak menutup

<sup>4</sup> Winarno Surachmad; *Psikologi Pemuda*, Penerbit Jenmars, Bandung, 1977, hal41-44

<sup>5</sup> Kwee Soen Liang; *Masa Remaja dan ilmu jiwa pemuda*, Jenmars, Bandung, 1980, hal 11

<sup>6</sup> Andi Mappiare; *Psikologi Remaja*, Usaha Nasional, Surabaya, 1983, hal27



kemungkinan penggunaanya juga adalah remaja yang tidak sekolah. Meskipun nantinya ada pelaku tambahan seperti orang dewasa, orang tua, anak-anak.

Ciri /karakteristik Remaja :<sup>7</sup>

**12-15 tahun (Remaja Awal) → “Teenagers”(usia belasan tahun)**

- ⇒ Masih bersifat coba-coba dan melihat karakteristik dan perilaku sosial lingkungan (awal adaptasi).
- ⇒ Taraf usia awal belajar, seperti olahraga basket, volley (fisik), cenderung memilih kegiatan bermain.
- ⇒ Ketidakstabilan keadaan perasaan dan emosi.

**16-18 tahun (Remaja Tengah) → “Teenagers”**

- ⇒ Tingkat sosialisasi lebih tinggi, berwawasan luas, peningkatan ketertarikan terhadap lawan jenis.
- ⇒ Melakukan kegiatan fisik, olahraga yang lebih terarah.
- ⇒ Mencoba hal yang baru, mengikuti trend.
- ⇒ Daya saing tinggi antar individu / kelompok.
- ⇒ Mencoba menekan minat yang lebih terarah, terkonsentrasi pada kegiatan yang sedang 'in'.
- ⇒ Antusiasme tinggi, idealis, hal sikap dan moral lebih menonjol.

**19-22 tahun (Remaja Akhir) → “Young men & Young women”**

- ⇒ Lanjutan dari periode sebelumnya namun lebih terarah dan fokus.
- ⇒ Mulai lebih menekankan pada individu, lebih dewasa menyikapi segala hal, citra-diri dan sikap pandangan lebih realistis.
- ⇒ Kegiatan yang lebih spesifik, cenderung sangat disukai / minat tinggi.
- ⇒ Mencari kegiatan yang lebih menuntut tanggung jawab.
- ⇒ Tingkat mempelajari / mendalami lebih tinggi.

---

<sup>7</sup> Andi Mappiare; *Psikologi Remaja*, Usaha Nasional, Surabaya, 1983, hal31-41



### *Karakteristik mental remaja :*

Idealis, antusias, impulsif dalam mengambil keputusan, bereaksi secara ekstrim, aktif dan mempunyai keinginan yang besar dalam kegiatan kreatif.

### *Karakteristik sosial remaja :<sup>8</sup>*

Pergaulan dengan teman sebaya (bukan anggota keluarga) dan membentuk kelompok :

- ⇒ Kelompok sahabat karib "Chums" → 2-3 orang teman dekat
- ⇒ Kelompok sahabat "Cliques" → sejenis kelamin
- ⇒ Kelompok banyak remaja "Crowds" → membentuk group(jenis kelamin berbeda)
- ⇒ Kelompok yang diorganisir → organisasi sekolah
- ⇒ Gangs → pelarian dari empat jenis kelompok diatas

Manfaat penting dari adanya persahabatan dalam masa remaja ini adalah mereka dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama untuk mencapai tujuan dan mengisi waktu luang bersama. Lebih penting lagi, bahwa dalam persahabatan itu remaja dapat merasa dibutuhkan, dihargai dan dengan demikian mereka dapat merasa adanya kepuasan dalam interaksi sosialnya.

Kesimpulannya disini adalah sifat dan karakter remaja seperti yang disebutkan diatas membentuk suatu perilaku remaja yang merupakan ciri khas dari remaja itu sendiri. Mereka selalu menyerap semua informasi dan perkembangan yang ada disekitar mereka, namun secara tidak sadar dengan rasa keingintahuannya mereka tidak menyaring informasi yang mereka dapat.

### **2.1.2 Karakter dan Aspirasi Remaja**

Berkaitan dengan karakter remaja, Wayne William<sup>9</sup> menyebutkan beberapa sifat khas yang biasa dimiliki remaja yaitu :

---

<sup>8</sup> Andi Mappiare; *Psikologi Remaja*, Usaha Nasional, Surabaya, 1983, hal 158-160

<sup>9</sup> Skripsi, Bima A, 1993, *Fasilitas Rekreasi dan Kegiatan Remaja di Bandung*, Jurusan Arsitektur, UGM



1. Suka bertualang dan menyenangkan hal-hal yang bersifat menantang.
2. Mempunyai idealis yang tinggi terhadap berbagai hal, baik mengenai dirinya maupun lingkungan disekitar dirinya.
3. Antusias terhadap hal-hal baru sebagai manifestasi rasa ingin tahu yang besar.
4. Bersifat agresif dalam berbagai hal akibat gejala emosional yang merupakan dampak dari perkembangan kemampuan kognitif dan gejala emosionalnya.
5. Optimis dalam menghadapi masalah.
6. Sensitif terhadap segala sesuatu mengenai diri dan lingkungan sebagai salah satu dampak dari perkembangan kemampuan kognitif dan gejala emosionalnya.
7. Remaja seolah berenergi tak terbatas dalam kegiatan sehari-hari.

Bentuk-bentuk aspirasi remaja menurut S. Soekanto adalah sebagai berikut :

1. Adanya rasa nyaman, perasaan bebas, dan suasana santai
2. Pengekspresian emosi dan pelepasan fisik
3. Pengekspresian fantasi dan daya khayal
4. Kesempatan memperluas pergaulan
5. Perkembangan kreativitas

## **TINJAUAN REMAJA SURAKARTA**

### **Luas dan batas wilayah Surakarta**

Luas wilayah administrasi kota Surakarta berkisar 4.404 Ha yang terbagi atas 5 wilayah kecamatan dan 51 wilayah kelurahan, terdiri dari luas kawasan terbangun mencapai 88,47% Ha dan kawasan yang belum terbangun mencapai 11,53% atau 508 Ha. Secara Administratif Kota Surakarta berbatasan dengan:

- Sebelah Timur : Karanganyar dan Sukoharjo
- Sebelah Utara : Karanganyar dan Boyolali
- Sebelah Selatan : Sukoharjo



- Sebelah Barat : Sukoharjo dan Boyolali

Termasuk dalam kelompok iklim tropis panas pada daerah equatorial ( $110^{\circ}45'15''$  -  $110^{\circ}45'35''$  Bujur Timur,  $7^{\circ}36'00''$  -  $5^{\circ}56'00''$  Lintang Selatan). Perbedaan temperatur pada wilayah equatorial pada umumnya berkisar  $8^{\circ}\text{C}$ , dengan maksimum temperatur pada siang hari berkisar  $32,5^{\circ}\text{C}$  dan malam hari berkisar  $21,9^{\circ}\text{C}$ .

Tabel 2.1 Banyaknya Penduduk Menurut Pendidikan (Umur 5 th Keatas) Tiap Kecamatan Kota Surakarta Tahun 2005

Kecamatan	Tamat Akademi/PT	Tamat SLTA	Tamat SLTP	Tamat SD
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1. Kec. Laweyan	7.052	23.087	19.390	21.550
2. Kec. Serengan	4.116	9.238	12.344	13.891
3. Kec. Pasar Kliwon	4.930	17.979	16.636	14.631
4. Kec. Jebres	6.610	19.720	23.006	24.953
5. Kec. Banjarsari	7.062	23.046	26.731	31.070

Sumber : Badan Pusat Statistik Kota Surakarta

Remaja Surakarta memanfaatkan waktu luang, terutama diluar jam sekolah untuk kegiatan-kegiatan yang bersifat rekreatif, menantang dan atraktif. Beberapa lokasi yang sering digunakan sebagai tempat mengisi waktu luang, yaitu olahraga dan kegiatan rekreatif antara lain : Kompleks olahraga Manahan, GOR Bhineka, Kompleks olahraga Stadion Sriwedari. Kompleks olahraga Manahan tingkat penggunaanya paling tinggi. Tetapi ada juga remaja yang menghabiskan waktu luangnya untuk sekedar hang-out, shopping. Beberapa lokasinya antara lain : Mall, Bioskop, Pusat Perbelanjaan, Toko Buku, Distro-distro Solo.

Pada Kompleks olahraga Manahan, banyak remaja berkumpul disini khususnya pada hari minggu pagi, mereka kebanyakan bersenang-senang dan melepaskan ketegangan, kepenatan pada akhir pekan. Segala bentuk kegiatan berkumpul menjadi satu, ada yang berolahraga(lari pagi, basket), bermain skateboard



(tempat berkumpulnya anak skater, breaker, bikers), bermain rollerblade, atau hanya sekedar hang-out, sarapan pagi, dan lain-lain.

Berbagai acara lomba, pertunjukkan musik seringkali diadakan disini. Bahkan kegiatan edukatif seperti try-out yang diselenggarakan oleh berbagai Lembaga Pendidikan pernah diadakan di GOR Manahan ini.

Tetapi apabila malam minggu, di kompleks Manahan ini banyak sekali remaja berkumpul disini, sekedar nongkrong di wedangan/angkringan, bersenang-senang, berbaur dengan teman-teman sebaya (berkumpulnya komunitas motor bebek, motor vespa, mobil Viat, komunitas anak-anak punk, komunitas anak-anak Hip-Hop, dll).

Fenomena ini menunjukkan bahwa kebanyakan remaja di Surakarta di waktu luangnya melakukan hal-hal "wasting time" demi memperoleh kesenangan.

Tabel 2.2 Lokasi yang sering dikunjungi remaja-remaja Surakarta :

NAMA	LOKASI
<b>Gelandang Olahraga</b>	
Kompleks olahraga Manahan	Manahan (Jl. Adi Sucipto)
Kompleks olahraga Stadion Sriwedari	Sriwedari (Jl. Slamet Riyadi)
GOR Bhineka	Jl. Kebangkitan Nasional
<b>Mall / Pusat Perbelanjaan</b>	
Solo Grand Mall (SGM)	Jl. Slamet Riyadi
Rimo (Mega Land)	Jl. Slamet Riyadi
Singosaren Plasa	Jl. Gatot Subroto
Planet Surf	Rimo (Mega Land)
Sport station	Jl. Kebangkitan Nasional
Mal Atrium Solo Baru (MASB)	Solo Baru
Atria Swalayan+Cafe	Jl. RA. Kartini
Ginza	Departemen Store, Singosaren.
Solo Square	Jl. Slamet Riyadi
<b>Bioskop</b>	
21	Solo Grand Mall
Studio	Matahari Singosaren



Fajar Theater	Jl.Sudirman
<b>Toko Buku</b>	
Gramedia	Jl.Slamet Riyadi
Sekawan (3)	Jl.Slamet Riyadi, Jl.RA.Kartini, Keprabon
Spirit	Jl.Slamet Riyadi
Tunas Mekar	Depan Restoran Boga
<b>Distro</b>	
Sinkkink (distro&clothing.co)	Jl.MH.Thamrin, Manahan
Bulg.co (distro&clothing.co)	Jl.Madyotaman II no.9
Bengkel Qomik (distro)	Jl.Dr.Cipto Mangunkusumo 51
Aficcinado (distro&clothing.co)	Jl.Wijaya Kusuma 7
Sovereign 7 (distro)	Jl.Kahuripan 27 Sumber
Fukkability (distro)	Jl.Hasanudin Gg.II, Utara Purwosari
Concave (distro&clothing.co)	Jl.MT Haryono 14, Manahan
Tom Cat (distro&clothing.co)	Jl.Abdul Muis 88,Kepatihan Kulon
Moveable (distro)	Jl.Kenanga 2 Kota Barat, Badran
Cambium (distro)	Jl.Bhayangkara
Insaecula (distro&clothing.co)	Jl.Taruma Negara Utama 86
Ankels (distro)	Jl.Jendral Ahmad Yani 391A,Kerten
Inside (distro)	Jl.Suryaraya 5 Ketingan, Jebres
Blast (distro)	Jl.Slamet Riyadi 594, Jajar
Try Out (distro&clothing.co)	Jl.Notodiningratan 100
Liquid (distro)	Jl.Letjen Sutoyo 44, Mojosongo
Endog Asin (distro&clothing.co)	Jl.Flamboyan III no.66, Palur
Ostrich (distro)	Jl.Ir.Muwardi
Eight 3 Sixty (distro&clothing.co)	Jl.Honggowongso 288
Trapoon (distro)	Jl.Samanhudi 12, Mangkuyudan
Dua Satu Delapan (distro)	Jl.Slamet Riyadi 218, Kartosuro
Reflect (distro&clothing.co)	Gelangan rt.01/5 no.22 Magelang
<b>Lembaga Pendidikan</b>	
Primagama	Jl.Gajahmada
Gama 88	Jl.Slamet Riyadi



Bulak Sumur	Timuran
LPIA	Jl.Slamet Riyadi
LIA	Jl.Bhayangkara
ELTI	Gremet
EF (English First)	Jl.Ir.Sutami (Depan UNS)
<b><i>Fitness Center</i></b>	
Maestro	Jl.Honggowongso
<b><i>Restoran Internasional</i></b>	
Resto RUMAHKOE	Jl.Dr.Radjiman
MC Donald Singosaren (west)	Jl.Coyudan
Pizza Hut (Italia)	Jl. Slamet Riyadi
Riez Pizza, SG Mall (Perancis)	SG Mall
Kentucky Fried Chicken	Singosaren Plasa & SGM
California Fried Chicken	Singosaren Plasa, SGM, dan Megaland
Dunkin Donat (west)	Alfa & Jl.Urip Sumoharjo
Texas FC (west)	Solobaru & SGM
Hoki Bento (Jepang)	Jl.Gajahmada
Oishi Bento (Jepang)	Singosaren & SGM
<b><i>Tempat nongkrong/ tempat makan</i></b>	
Lesehan Kota Barat (tempat makan)	Kota Barat
Lesehan Stadion Manahan (tempat makan & nongkrong)	Manahan
Pujasari Sriwedari (tempat makan)	Sriwedari
Jagung Bakar	Jl. Sudirman
Gudeg	Jl. Monginsidi



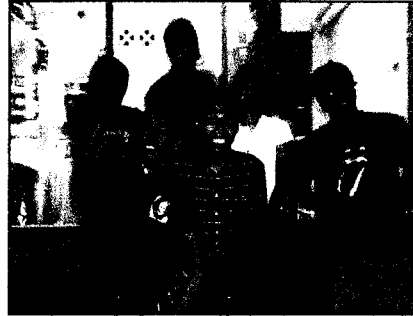


Fenomena remaja-remaja Surakarta dengan kegiatannya :

- Menghabiskan waktu dengan mengelola Distro
- Berkumpul dengan teman-teman



Distro "Sinkink"



Distro "Ostrich"



Distro "Concave"

Sumber : dok.pribadi(survey lap. Sabtu, 16 juli 2005, pk. 20.00-22.00)

- Melihat pertunjukkan musik (Hip-Hop)
- Nongkrong di wedangan



Sumber : dok.pribadi(survey lap. Sabtu, 16 juli 2005, pk. 22.00-23.00, kawasan Manahan)

- Berkumpul dengan komunitas (komunitas mobil Viat, motor bebek, motor vespa, komunitas remaja punk, skater-skater, breaker), dll.



Kom.mobil Viat



Kom.skater-skater

Sumber : dok.pribadi(survey lap. Sabtu, 9 juli 2005, pk. 20.00)

Gambar 2.1 Kegiatan remaja-remaja diSolo



## 2.3 TINJAUAN YOUTH CENTER

### 2.3.1 Tinjauan Teoritis

Center :1.Pusat, 2. Bagian tengah.

Pengertian “Youth Center” adalah suatu fasilitas/ pusat dimana remaja diwadahi untuk melakukan aktivitas, bersosialisasi dan menyelenggarakan berbagai kegiatan kreatif yang teratur dan terarah sesuai dengan bakat dan minatnya, menghindari pengaruh negatif yang ada sebelumnya.

Minat<sup>10</sup> adalah suatu perangkat mental yang terdiri dari suatu campuran dari perasaan, harapan, pendirian, prasangka, rasa takut, atau kecenderungan-kecenderungan lain yang mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu.

Bentuk-bentuk minat yang dimiliki remaja sangat beragam bentuknya, yaitu dikelompokkan dalam minat pribadi dan sosial, minat terhadap rekreasi, minat terhadap agama, minat pendidikan dan jabatan.

- Minat pribadi dan sosial, timbul karena remaja menyadari bahwa penerimaan sosial sangat dipengaruhi oleh kesan keseluruhan yang dinampakan oleh si remaja itu kepada sekitarnya.
- Minat terhadap rekreasi, lebih mengarah ke “hobby”  
Baik pria maupun wanita olahraga lebih merupakan kegiatan rekreatif dibanding menganggapnya sebagai kegiatan sport.
- Minat terhadap pendidikan dan jabatan, banyak dipengaruhi oleh minat orang tua dan minat kelompoknya.

Dari bentuk-bentuk minat diatas, dengan adanya Youth Center remaja dapat menyalurkan aspirasi dalam mengisi masa mudanya dengan kegiatan edukatif, rekreatif, aspiratif, untuk menunjang minat ,bakat, dan kemampuannya dalam berkreatifitas.

Point-point Youth Center :

- Batasan remaja yang diwadahi antara usia 15-22 tahun.

---

<sup>10</sup> Andi Mappiare; *Psikologi Remaja*, Usaha Nasional, Surabaya, 1983, hal 62-66



- Fasilitas-fasilitas :

- ⇒ Fasilitas kegiatan olahraga
- ⇒ Fasilitas kegiatan rekreatif
- ⇒ Fasilitas kegiatan edukatif
- ⇒ Fasilitas kegiatan aspiratif
- ⇒ Sarana dan prasarana pengelolaan
- ⇒ Fasilitas-fasilitas penunjang

### 2.3.2 Kegiatan dalam Youth Center

Kegiatan utama yang diwadahi :

- Hang-out, shopping
  - Distro.co, Tindik Piercing
  - Retail-retail, Book store, Game Center, Arcade
- Penunjang :
  - Food court
  - Coffe shop, Kedai, ATM
- Olahraga
  - Fisik : dipilih yang sangat diminati remaja, yaitu : basket, skateboard
  - Latihan : aerobik, body language, fitness center
- Kegiatan edukatif
  - Musik : alat musik modern
  - Seni suara : les vokal, Seni lukis, Seni tari
  - Perpustakaan
- Kegiatan rekreatif
  - Plaza besar untuk berkumpul
  - Art wall (mural dan grafiti)/desain grafis
  - Pemutaran film-film indie karya remaja
- Kegiatan pameran (kegiatan aspiratif)
  - Pameran yang berhubungan dengan remaja



- Kegiatan yang diadakan oleh kelompok remaja (sekolah), seperti acara tahunan (pensi), bazaar.
- Seminar , Diskusi
- Pertunjukan musik
  - Pertunjukan musik live (lokal)

**Kegiatan Pengelolaan dan Pendukung :**

- *Kegiatan Pengelolaan :*
  - Kegiatan Tata Usaha dan Administrasi, mengatur pengelolaan kegiatan dan aspek-aspek administratif yang ada dalam Youth Center.
  - Kegiatan Koordinasi dan Pengorganisasian
- *Kegiatan Pendukung*, berperan penting dalam menunjang kegiatan utama yang diwadahi :
  - Kegiatan pendukung pameran  
Kegiatan persiapan penyelenggaraan pameran meliputi : persiapan lokasi, fasilitas penitipan, pameran dan keamanan.
  - Kegiatan pendukung pentas  
Meliputi : persiapan lokasi, fasilitas, kostum, dekorasi, penyimpanan dan keamanan.
  - Kegiatan pendukung pengelolaan  
Meliputi: persiapan kebutuhan administrasi, gudang, keamanan, ME.
  - Kegiatan penunjang  
Meliputi : lavatory, public space, keamanan.

## **2.4 FASILITAS REKREATIF, EDUKATIF, ASPIRATIF**

### **2.4.1 Youth Center sebagai Fasilitas Rekreasi**

Rekreasi berasal dari kata bahasa inggris yaitu re-create yang berarti mencipta kembali. Kemudian arti itu dikembangkan menjadi kegiatan yang



dilakukan untuk menciptakan dan membangkitkan kembali semangat baru dengan kegiatan yang menyenangkan diluar rutinitas sehari-hari.

Pengertian rekreasi menurut para ahli :

- Seymes M Gold = rekreasi adalah kegiatan yang dilakukan dalam waktu senggang, dengan tujuan untuk menyenangkan diri sendiri.
- Thomas M Kando = rekreasi yaitu aktifitas yang dilakukan secara berkala, berupa kegiatan yang merupakan perubahan bentuk dari rutinitas dan kemajuan dalam bekerja.
- F Ukur = rekreasi merupakan aktifitas yang bertujuan menyegarkan tubuh, membangun minat, kesegaran pikiran dan perasaan.

Macam-macam Rekreasi :

1. Rekreasi menurut sifat kegiatan :
  - a. Rekreasi aktif : berolahraga, berjalan-jalan, dsb.
  - b. Rekreasi pasif : menonton, duduk-duduk di taman, mendengarkan musik, melukis, membaca, dsb.
  - c. Rekreasi sambil : study tour, dsb.
2. Rekreasi menurut wadah fisik :
  - a. Rekreasi dalam ruang tertutup : menonton bioskop, TV, pertunjukkan konser, bermain video game, play stasion, fitness, bermain catur, dsb.
  - b. Rekreasi dalam ruang terbuka : memancing, duduk-duduk di taman, berjalan-jalan, berolahraga, jogging, senam, dsb.
3. Rekreasi menurut waktu pelaksanaan :
  - a. Rekreasi singkat : menonton bioskop, berolahraga, dsb.
  - b. Rekreasi panjang
4. Rekreasi menurut obyek :
  - a. Rekreasi buatan : hiburan, berolahraga, dsb.
  - b. Rekreasi budaya : melihat bangunan bersejarah, pertunjukkan kesenian, dsb.



## 5. Rekreasi menurut tingkatan umur pelaku :

Rekreasi anak , Rekreasi remaja , Rekreasi dewasa.

Jenis jenis kegiatan rekreasi yang banyak diminati remaja antara lain : <sup>11</sup>

- ⇒ Olahraga, jenis yang membutuhkan energi fisik besar umumnya didominasi remaja pria, seperti basket. Sedangkan remaja wanita lebih tertarik pada senam,fitness.
- ⇒ Bermain musik dan seni, minat terhadap musik dan seni muncul pada remaja sesuai dengan perkembangan jiwanya.
- ⇒ Membaca, bagi remaja yang gemar membaca, kegiatan ini merupakan kegiatan rekreatif yang memberikan hiburan.
- ⇒ Menonton film, umumnya dilakukan bersama-sama dengan teman sebayanya sebagai manifestasi keinginan remaja untuk dekat dengan kelompoknya.
- ⇒ Mengobrol, merupakan cara remaja untuk berbagi rasa dengan teman sebayanya, baik mengenai masalah umum maupun pribadi.
- ⇒ Mendengarkan informasi.

### Youth Center sebagai Fasilitas Edukasi

Fasilitas edukasi sangat erat hubungannya dengan fasilitas rekreasi.

“Semua pemuda butuh memiliki peresapan makna (apresiasi) atau penghargaan terhadap seni,musik dan keindahan alam”.

Artinya : remaja butuh memiliki rasa, pikir, sikap, dan tingkah laku yang positif dalam membaca informasi atau obyek seni yang berupa bacaan-bacaan, dengan demikian remaja dapat menikmati dan menghargai nilai seni.Seni mendatangkan kreativitas dalam melancarkan kegiatan kerja atau belajar, memberi remaja kesempatan untuk memanfaatkan emosi, sikap, pikir yang akan mendatangkan kepuasan.

Disamping dua kegiatan diatas, ada pula kegiatan yang bersifat aspiratif, yaitu kegiatan yang memberikan penghargaan, pemahaman, penilaian mengenai

---

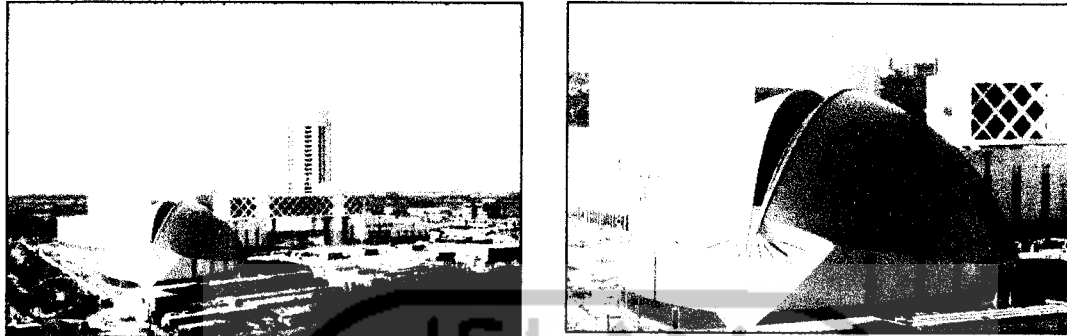
<sup>11</sup> Serjono,Soekanto, “ *Remaja dan Pola Rekreasinya* “, PT.BPK Gunung Mulia



segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan remaja yang diselenggarakan oleh remaja sendiri.

## 2.5 STUDI KASUS

### 2.5.1 Chinesse-Japanesse Youth Center



*Gambar 2.2 Chinesse-Japanesse Youth Center  
Sumber: www.kisho.co.jp*

Tujuan utama dari proyek ini adalah menyediakan fasilitas untuk mendorong persahabatan antara remaja Jepang dan Cina serta pertukaran kebudayaan, ilmu pengetahuan, olahraga dan pendidikan antara kedua negara.

⇒ Lokasi : Beijing, China

⇒ Fasilitas :

- Teater dengan kapasitas 1700 tempat duduk
- Internasional conference hall dengan kapasitas 400 tempat duduk
- Exhibition Hall
- Berbagai ruang kelas
- Perpustakaan
- Indoor swimming pool
- Kantor administrasi
- Beberapa fasilitas pendukung
- 

⇒ Karakteristik :

- Komposisi massa merupakan perpaduan antara bentuk kotak dan lingkaran, untuk menghindari kesan kaku.



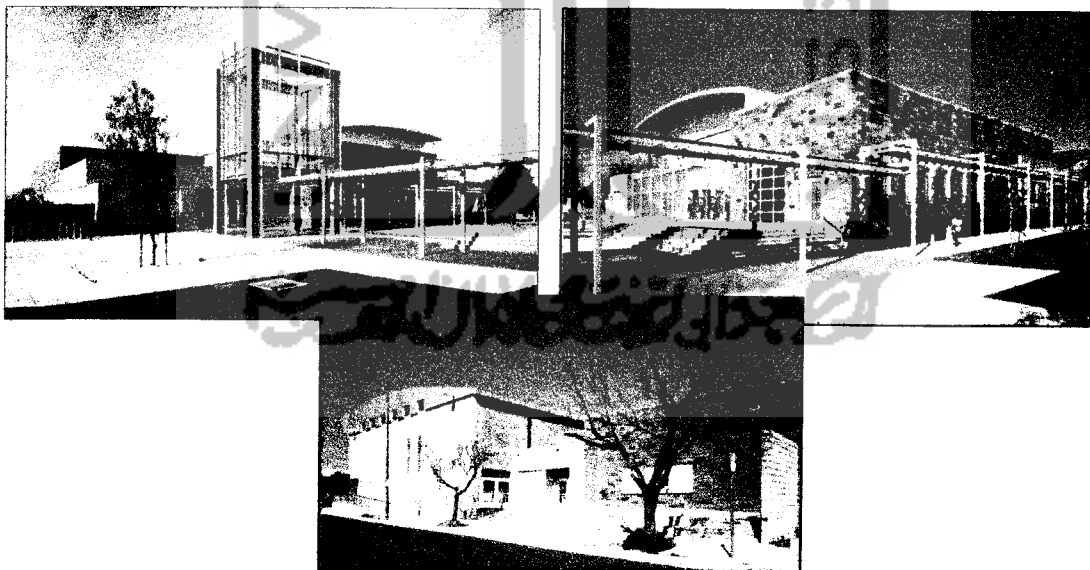
- Harmonisasi antara teknologi Jepang dengan karakteristik material dari Cina, metode konstruksi, iklim lokal dan adat istiadat.
- Arti simbolis diekspresikan dengan menghubungkan theater berbentuk lingkaran yang didesain oleh Jepang, dan hotel yang didesain oleh pihak Cina oleh sebuah “ Friendship Bridge” .

Material yang digunakan mengkombinasikan material Jepang dan produk Cina. Dinding luar sebagian besar menggunakan *Mosaic tile* putih Jepang, dan bagian bawah merupakan kombinasi granit merah dan hitam Cina. Dinding interior dan lantai di foyer utama merupakan kombinasi antara marmer abu-abu dan granite hitam Cina.

⇒ Struktur :

- Atap gedung indoor swimming pool  
Truss (space frame structure) + stainless steel roof
- Bangunan penghubung (bridge building)  
Steel frame structure + fluoroc resin baked steel sheet finishing  
Gedung teater, Pre-stressed concrete balcony

#### 2.5.2 The Biblioteca Latinoamericana: A San Jose Branch Library and Washington Youth Center



Gambar 2.3 A San Jose Branch Library and Washington Youth Center  
Sumber : [www.graciateague.com](http://www.graciateague.com)





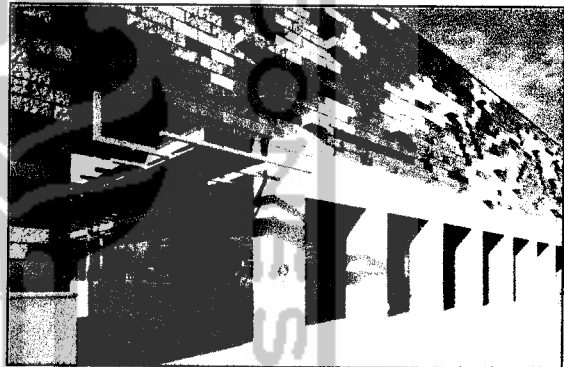
⇒ Lokasi : Amerika Latin

⇒ Karakteristik :

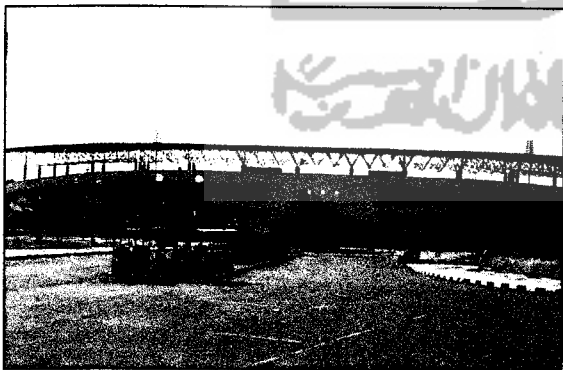
- Elemen utama arsitekturnya adalah beton dan hiasan batubata yang menggambarkan hubungan sejarah antara Anglo dan Amerika Latin. Motif geometri tradisional dipengaruhi oleh abstract modern paintings.
- Tekstur digunakan untuk memperoleh karakter penampilan yang diinginkan. Tekstur kasar yang diberikan pada bentuk akan memberikan kesan tidak beraturan, sebaliknya tekstur halus akan memberikan karakter kuat dan tegas.
- Pada entry Youth Center ini terdapat tower sebagai landmark untuk lingkungan sekitarnya.

Warna-warna yang digunakan adalah warna cerah (kuning) yang dipadukan dengan tekstur kasar batubata yang berwarna merah.

Hal ini memberikan kesan meriah, semangat, dan kreatifitas.



### 2.5.3 Kompleks Olahraga Manahan, Surakarta



Gambar 2.4 Kompleks Olahraga Manahan, Surakarta  
*Sumber : Dok Pribadi*



- ⇒ Lokasi : Jl.Adi Sucipto, Solo
- ⇒ Fungsi : Wadah Kegiatan pemuda khususnya Olahraga
- ⇒ Fasilitas :
  - Lapangan sepak bola
  - Lapangan basket
  - Open space, jogging track
- ⇒ Sifat
  - Rekreatif : bersifat rekreatif, remaja dapat memanfaatkan fasilitas-fasilitas yang disediakan untuk sejenak melepaskan kejenuhan. Adanya even-even seperti pertandingan sepak bola, pertunjukan musik, Sunday morning.
  - Interaktif : bersifat interaktif, mewadahi kegiatan-kegiatan yang didalamnya terdapat interaksi dan komunikasi yang erat antar pelaku kegiatan



## 2.6 REMAJA DAN ARSITEKTUR

Pada dasarnya remaja cenderung menyukai gaya “tampil beda” unik / “mengikuti trend”, mereka selalu berusaha menjadi pusat perhatian, demikian pula ketika mereka dihadapkan pada lingkungan arsitektur, Tampilan dan image bangunan menjadi daya tarik utama bagi para pemakainya.

Remaja memiliki imajinasi yang tinggi, keinginan untuk menjadi yang terbaik nampak jelas pada diri mereka, tampil menarik dan beda merupakan hal yang penting bagi mereka. Remaja dalam kaitannya dengan arsitektur menyukai bangunan arsitektur dengan corak menarik, atraktif, bebas dan beda.

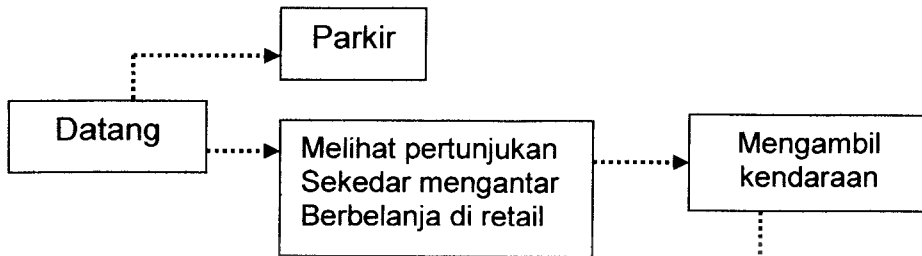


Gambar 2.5 Remaja dan Arsitektur

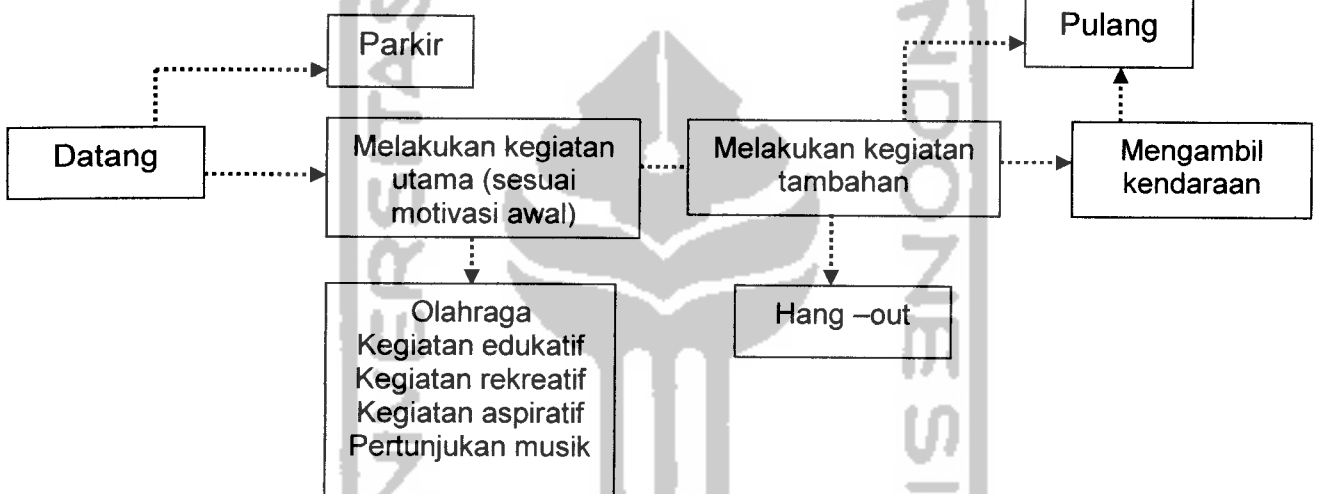
### 3.1 ANALISA KEGIATAN

Organisasi Ruang :

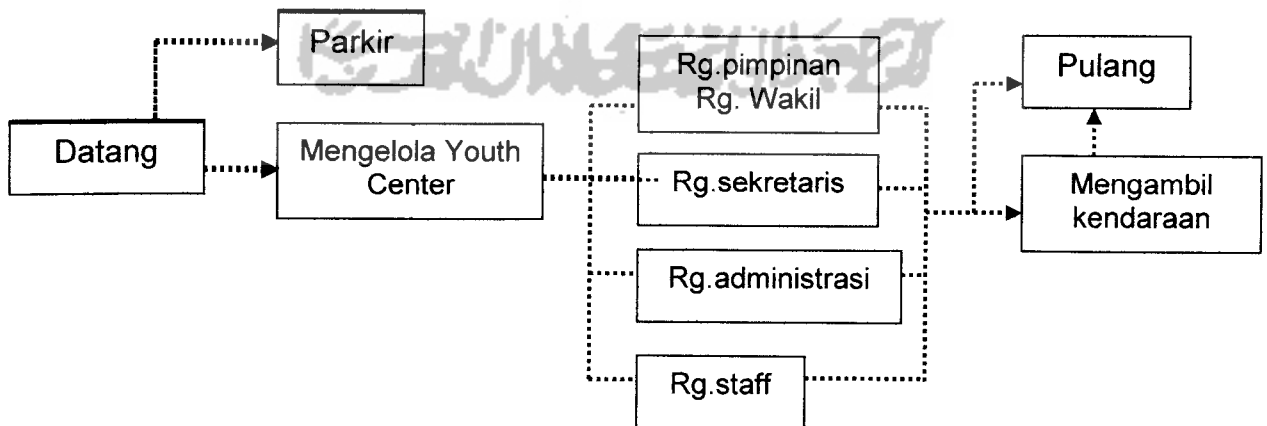
Pengguna : Publik



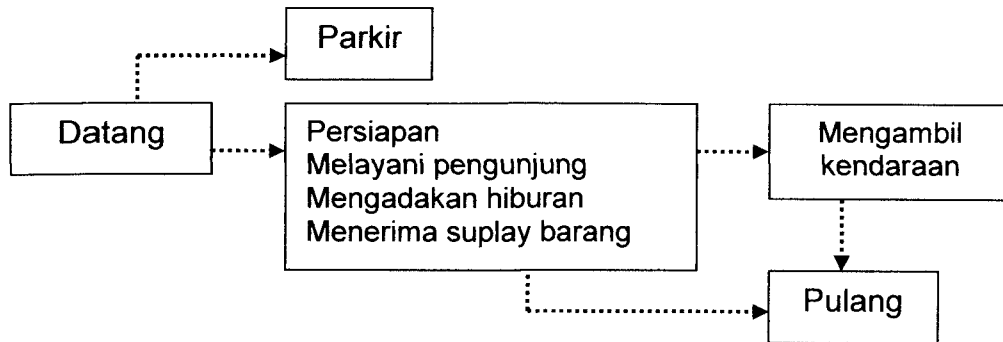
Pengguna : Remaja



Pengguna : Pengelola



Pengguna : Penyewa



### 3.2 ANALISA ESTETIKA RANCANGAN

#### 3.2.1 Analisa Tampilan Bangunan

Tampilan bangunan adalah unsur pembentuk kontak visual paling awal dengan pelaku dimana persepsi yang terbentuk olehnya akan sangat menentukan keputusan pengunjung untuk berkunjung atau tidak.

Penekanan rancangan disini yaitu menitikberatkan pada perwujudan karakter remaja pada penampilan bangunan dan massa bangunan. Untuk mencari tema ekspresi maka dicari suatu ruang dan bentuk yang mewakili karakter remaja. Dalam hal ini sifat yang digunakan untuk mewakili karakter remaja yaitu :

- *Karakter labil, tidak konsisten*  
Artinya mudah terpengaruh, mudah berubah dan goyah, tidak mantap.
- *Karakter dinamis*  
Dinamis; dinamika; dinamik  
Artinya penuh semangat, terus bergerak, aktif.



### 3.2.2 Analisa Figure Fasade

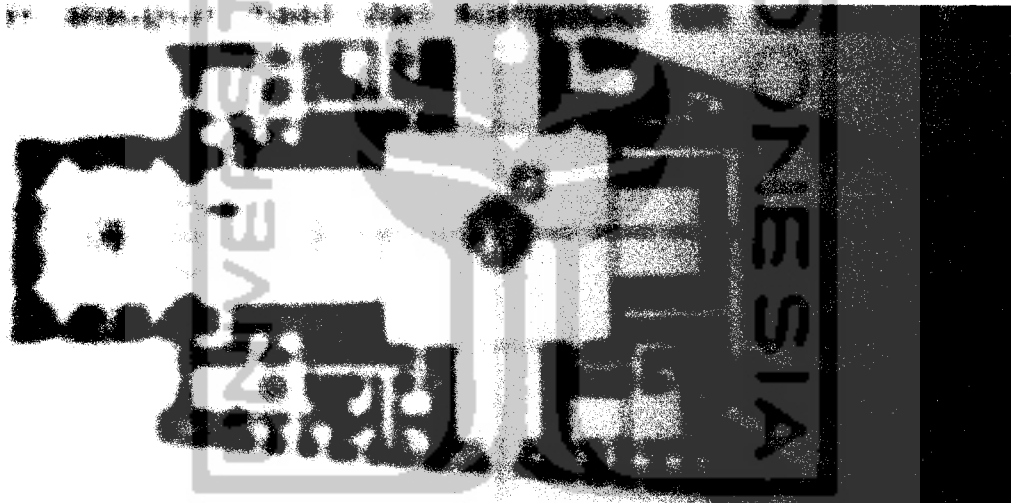
Menurut Rubenstein, citra terbentuk dari beberapa aspek yaitu shape (wujud), colour (warna), texture (tekstur), arrangement (komposisi), dan sensor quality (kualitas panca indera).

- *Shape*

Bentuk arsitektural adalah titik temu antara massa dan ruang.

Komposisi massa bangunan terdiri dari gubahan massa/ massa jamak yang disesuaikan dengan karakter remaja.

**Bentuk-bentuk tidak beraturan** adalah bentuk yang bagian-bagiannya tidak serupa dan hubungan antar bagiannya tidak konsisten, bentuk tak beraturan bisa berasal dari bentuk beraturan yang dikurangi oleh suatu bentuk tak beraturan ataupun hasil dari komposisi tak beraturan dari bentuk-bentuk beraturan.



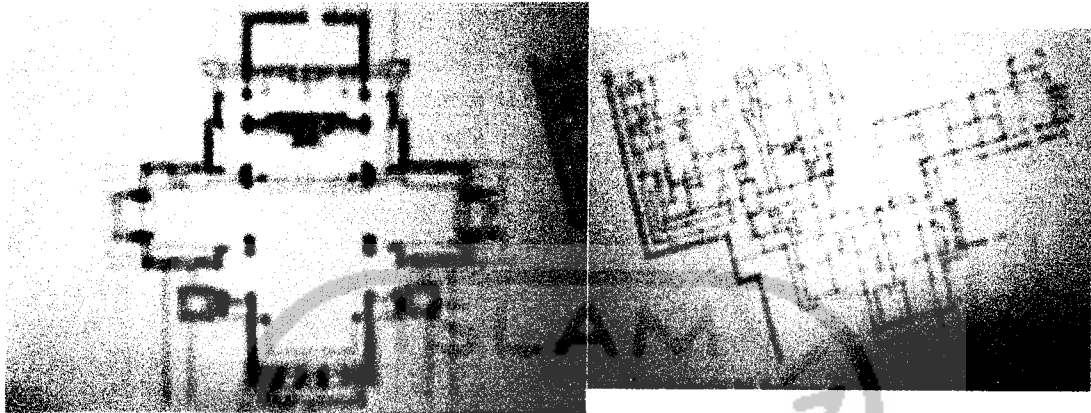
Gambar 3.1 Bentuk-bentuk teratur dalam komposisi tak beraturan

Sumber : F DK Ching

Bentuk-bentuk tidak beraturan diperlihatkan pada perbedaan tekstur kasar (kesan amorf/ tak berbentuk) dan tekstur halus (kesan kuat, tegas), serta pada komposisi massa.

**Bentuk beraturan** adalah bentuk-bentuk yang berhubungan satu sama lain dan tersusun rapi dan konsisten, pada umumnya bersifat stabil dan simetris terhadap satu sumbu atau lebih.

Bentuk-bentuk beraturan diperlihatkan pada unsur-unsur persegi yang dinamis.

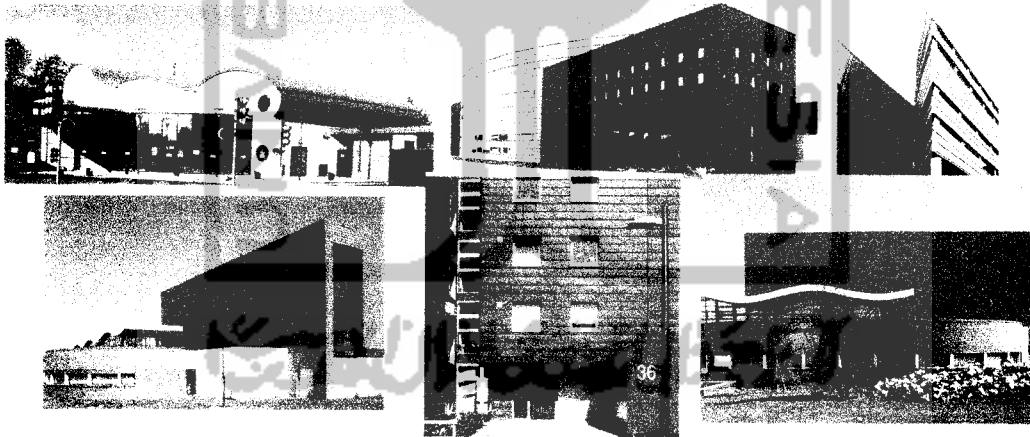


Gambar 3.2 Komposisi tak beraturan dari bentuk-bentuk beraturan

*Sumber : F DK Ching*

- *Finishing*

Yang paling berpengaruh secara psikologis terhadap persepsi pengamat pada karakter bangunan adalah warna.



Gambar 3.3 Ekspresi warna pada bangunan

*Sumber : Dok pribadi*

Beberapa kesan psikologis ruang yang disebabkan warna dapat ditabelkan sebagai berikut :



Tabel 3.1 Pengaruh Karakter Warna

Golongan warna	Karakter	Contoh warna
<b>Heavy (strong)</b>	Gelap, misterius, kaya, outdoor, impulsif, berani, gembira, dignity, majesty	Hitam Coklat Merah Ungu
<b>Hangat (warm)</b>	Impulsif, akrab, gembira, inovatif, original, wisdom	Merah/ oranye Oranye Oranye/ kuning Kuning
<b>Terang</b>	Gembira, inovatif, wisdom, original, percetive	Oranye/ kuning Kuning Kuning/ hijau
<b>Sejuk</b>	Percetive, nature, ballance, normal, relax, santai, dignity, poisen, reserve	Kuning/ hijau Hijau Hijau/ biru Biru
<b>Netral / terang</b>	Purity, inocen, bersih, steril, terang, sederhana	Biru/ ungu Putih Abu-abu muda

Sumber : *Pschycology of Color, Color and Human Respones*

Dari analisa diatas golongan warna yang dipakai pada rancangan adalah warna : warna-warna hangat, terang, gembira.

Tabel 3.2 Pengaruh Warna Terhadap Perilaku Manusia

JENIS WARNA	EFEK YANG DITIMBULKAN
<b>Warna panas :</b> Kuning, jingga, merah	Menimbulkan rasa gembira, kehangatan, suasana terbuka. Mengaktifkan mood, merangsang berlangsungnya aktifitas, interaktif dan rekreatif, menghilangkan depresi.





<b>Warna dingin :</b> Hijau, biru, ungu	Menimbulkan perasaan sehat, sejahtera, tenang, sejuk, suasana tertutup.  Mengurangi rasa gelisah, permusuhan, tegang akibat bising, menurunkan suasana hati.
Hitam dan Putih	Menimbulkan suasana yang lamban, statis, bersih.  Warna terlalu gelap, menimbulkan suasana murung, tertekan.

Sumber : *Color in Environmental Design*

Warna adalah atribut yang paling menyolok, membedakan suatu bentuk dari lingkungannya. Warna juga mempengaruhi bobot visual suatu bentuk.

Perbedaan yang jelas antara warna permukaan suatu bidang dan daerah sekelilingnya dapat memperjelas wujud suatu benda, sedangkan merubah tingkat kegelapan warna permukaannya dapat menambah dan mengurangi bobot suatu bidang.

- *Proporsi*

Persepsi kita mengenai wujud, ukuran, skala, proporsi dan bobot visual sebuah bidang dipengaruhi oleh sifat dasar permukaan maupun lingkup visualnya.

Tiap massa berukuran sedang, lebih besar dimensi horisontalnya.

- *Material*

Tabel 3.3 Pengaruh karakter Tekstur dan Bahan

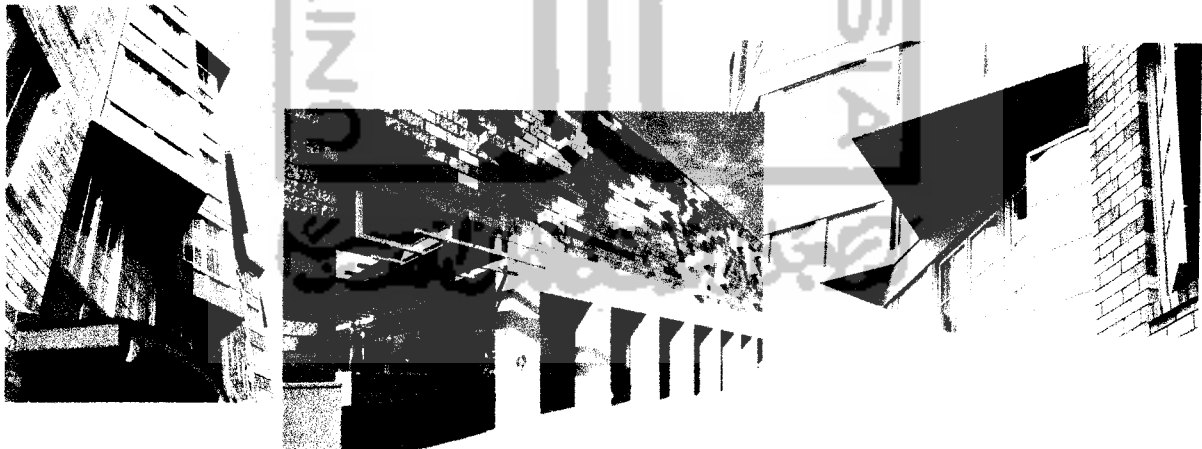
JENIS TEKSTUR	KESAN
<b>Tekstur Halus</b>	Menyenangkan, kelembutan, ketenangan, kuat, tegas.
<b>Tekstur Kasar</b>	Menarik perhatian, santai, dinamis.



JENIS BAHAN	KESAN
Kayu	Hangat, lunak, alami, menyegarkan.
Batu bata	Praktis, alamiah, hangat.
Semen	Dekoratif, modern
Batu alam	Berat, kasar, alami, sederhana, informal.
Batu kapur	Sederhana, kuat (jika digabung dengan bahan lain).
Marmer	Mewah, kuat, formal, agung.
Beton	Formal, keras, kaku, kokoh.
Baja	Keras, kokoh, kasar.
Metal	Ringan, dingin, modern.
Kaca	Ringkih, dingin, dinamis.
Plastik	Ringan, dinamis, informal.

Sumber : Suwondo B Sutedjo, 1985

Tekstur adalah kualitas yang dapat diraba dan dapat dilihat yang diberikan ke permukaan oleh ukuran, bentuk, pengaturan dan proporsi bagian benda. Tekstur juga menentukan sampai dimana permukaan suatu bentuk memantulkan atau menyerap cahaya datang.



**Gambar 3.4 Contoh perpaduan tekstur kasar dan tekstur halus**  
 Sumber : dok pribadi



Menurut Y.B.Mangunwijaya, citra adalah image yang ditangkap oleh seseorang pada kesan dan pesan, yaitu :

- Bentuk sebagai citra
- Citra sebagai bahasa komunikasi
- Citra sebagai ekspresi
- Citra sebagai simbol
- Citra sebagai ciri / karakter

### **Bentuk sebagai citra**

Bentuk dapat mengekspresikan sesuatu, bukan sebagian bentuk tetapi bentuk secara keseluruhan. Bentuk sendiri merupakan unit yang mempunyai garis, lapisan warna, tekstur serta dapat dirasakan melalui skala, proporsi, irama. Ungkapan ini menjelaskan bahwa bentuk adalah sesuatu yang dapat dilihat walaupun ia berbentuk batu sekalipun. Bentuk adalah sesuatu yang mempunyai kesan visual yang akan ditangkap oleh perasaan dan menghasilkan keindahan ekspresi. Bila di dalam bangunan, untuk mencapai suatu keindahan ekspresi perlu memperhatikan beberapa syarat penting yaitu karakter, gaya, dan keindahan.

### **Citra sebagai ciri / karakter**

Citra pada bangunan Youth Center ini diharapkan dapat mencirikan karakter labil dan dinamis remaja sekaligus mencirikan fungsinya sebagai bangunan yang diperuntukkan bukan hanya remaja melainkan untuk publik.

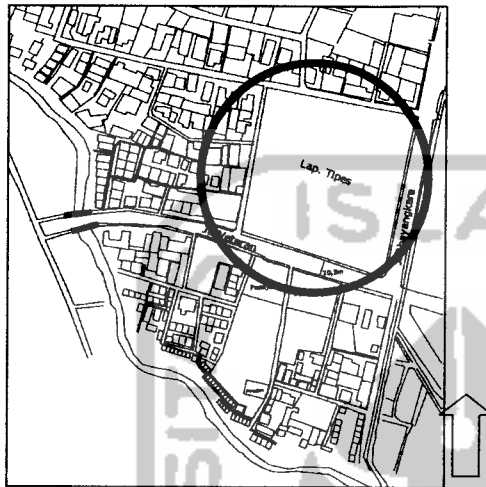
### **3.3 ANALISA SITE**

Dasar pertimbangan penentuan site :

- Luas Lapangan Tipes  $144 \text{ m} \times 147,4 \text{ m} = \pm 21.225,6 \text{ m}^2$  (2,2 ha).
- Kondisi topografi relatif datar
- Pencapaian dapat dilakukan dengan menggunakan kendaraan pribadi maupun umum.
- Peraturan Bangunan : Building Coverage (BC) 50 %



- Jaringan utilitas lengkap berupa air bersih, listrik, telepon dan saluran pembuangan.
- Batas-batas Lapangan Tipes adalah sebagai berikut :
  - sebelah Utara : Jalan Wijaya Kusuma (permukiman)
  - sebelah Timur : Jalan Bhayangkara (permukiman, pertokoan)
  - sebelah Selatan : Jalan Veteran (permukiman, kuburan, hotel)
  - sebelah Barat : Jalan Suryobaskoro (permukiman)



- **Kondisi Fisik Jalan**  
 Jalan lingkungan, jalan Veteran maupun jalan Bhayangkara sekitar kawasan perencanaan sudah diaspal dengan kondisi 90%, karena terdapat sebagian kecil jalan yang mengalami kerusakan.
- **Status jalan yang ada di kawasan perencanaan yaitu:**
  - Jl. Veteran : jalan arteri sekunder  
 Intensitas sirkulasi tinggi (pagi-siang-malam)
  - Jl. Bhayangkara : jalan kolektor primer  
 Intensitas sirkulasi tinggi (pagi-siang-malam)
  - Jl. Wijaya Kusuma : jalan kolektor  
 Intensitas sirkulasi sedang (pagi-siang-malam)
  - Jl. Suryobaskoro : jalan kolektor  
 Intensitas sirkulasi sedang (pagi-siang-malam)
- **Sistem Transportasi**



## Analisa site mikro

### a. Analisa View

#### Dasar pertimbangan :

- Kondisi view lingkungan sekitar tapak
- Keberadaan jalan di sekitar site

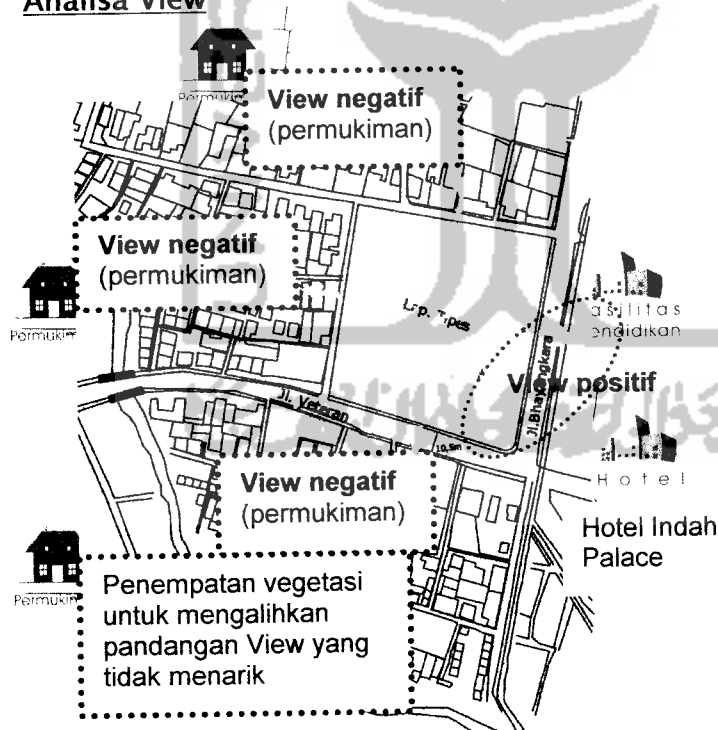
#### Analisa :

- View menarik : Arah tenggara berupa persimpangan jalan dan hotel.
- View menarik : Arah timur berupa sarana pendidikan.
- View tidak menarik : Arah selatan, utara berupa permukiman penduduk.

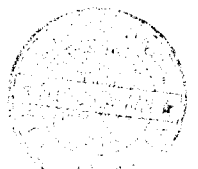
#### Hasil :

- Untuk zone dengan view yang menarik, dapat dioptimalkan dengan penempatan bukaan seluas-luasnya agar pengunjung dapat mengeksplora ke seluruh penjuru arah.
- Untuk zone dengan view yang tidak menarik, dapat digunakan sebagai ruangan yang tidak membutuhkan view lingkungan seperti area pengelola, service.

#### Analisa View



Sumber : analisa



b. Analisa Orientasi bangunan

**Dasar pertimbangan :**

- Kondisi lingkungan di sekitar site
- Letak entrance

**Hasil :**

Orientasi diarahkan pada sisi ruas jalan Veteran dan Bhayangkara sebagai akses jalan pengunjung pedestrian maupun kendaraan.

Jl. Bhayangkara : merupakan ruas jalan yang paling ramai dilewati.

Jl. Veteran : merupakan ruas jalan yang cukup ramai karena perbatasan kota.

**Analisa Orientasi Bangunan**



Sumber : analisa

c. Analisa Sirkulasi

**Dasar pertimbangan :**

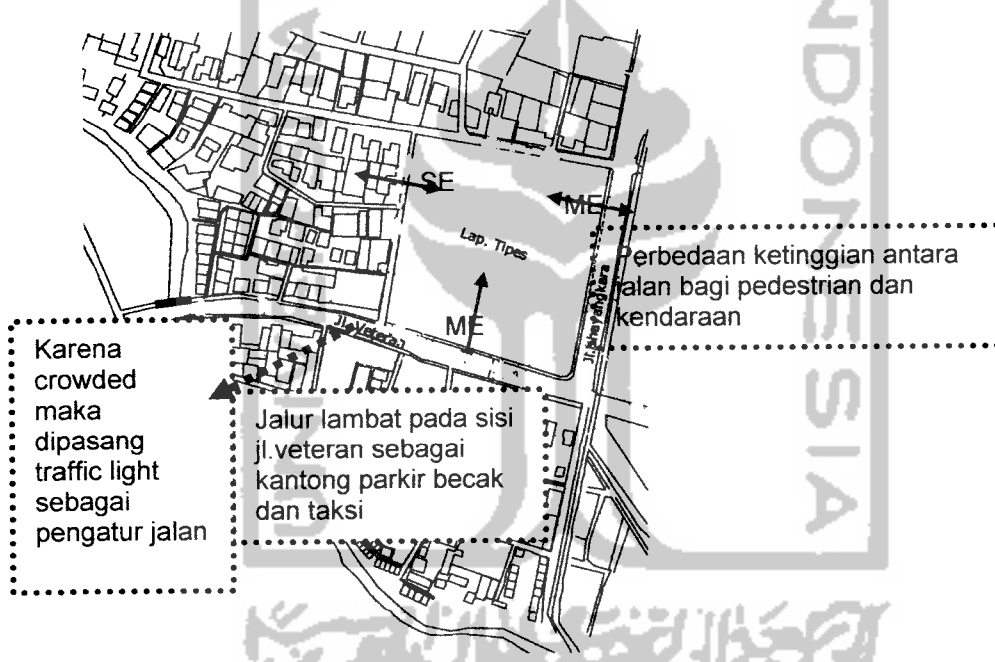
- Sirkulasi yang jelas antara kendaraan atau pedestrian(pejalan kaki).
- Efektif dan efisien dalam sirkulasi site sehingga tidak terjadi crossing antar pengguna.

### Analisa Sirkulasi



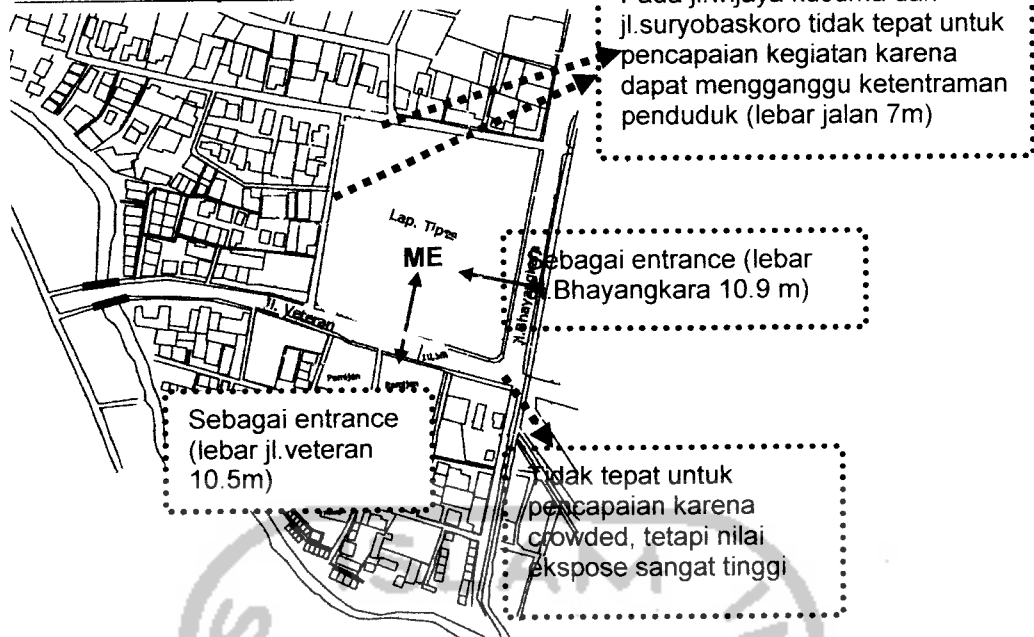
Sumber : analisa

### Hasil :





### Analisa Pencapaian



Sumber : analisa

### Analisa Kebisingan

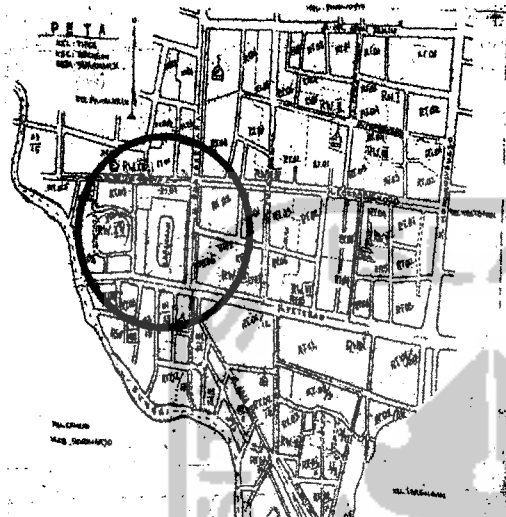


Sumber : analisa



## 4.1 LOKASI DAN SITE

### 4.1.1 Lokasi Terpilih



Gambar 4.1 Lokasi terpilih

### 4.1.2 Site Terpilih

#### 4.1.2.1 Pendekatan



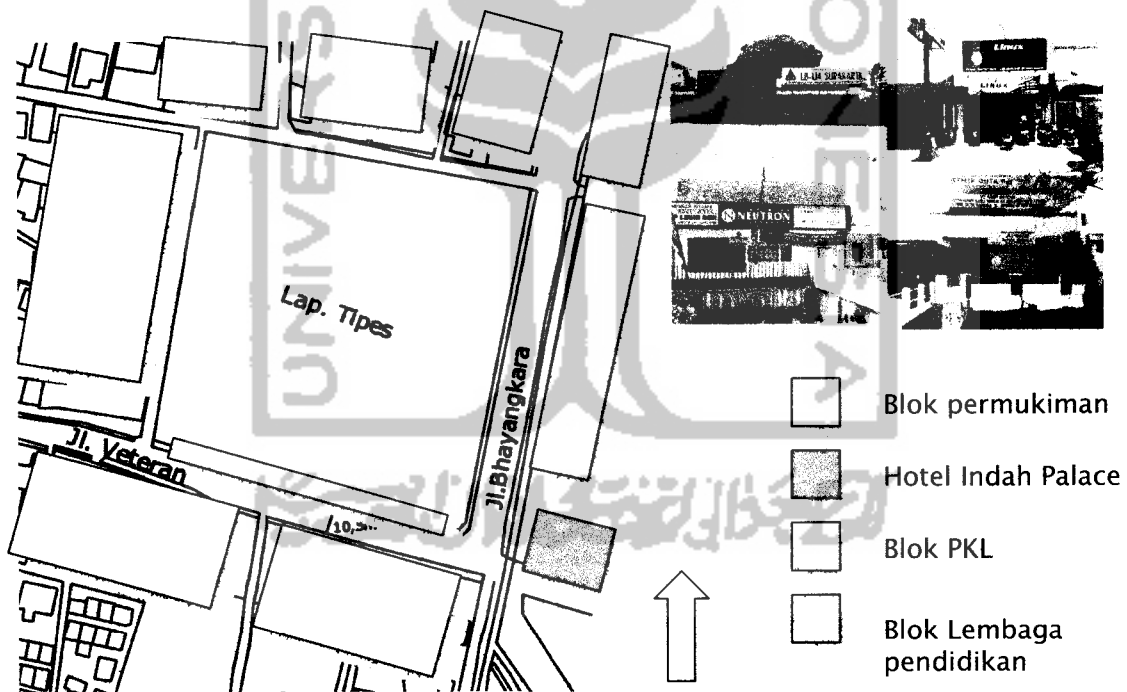
Gambar 4.2 Site terpilih



### Site terpilih yaitu **Lapangan Tipes**

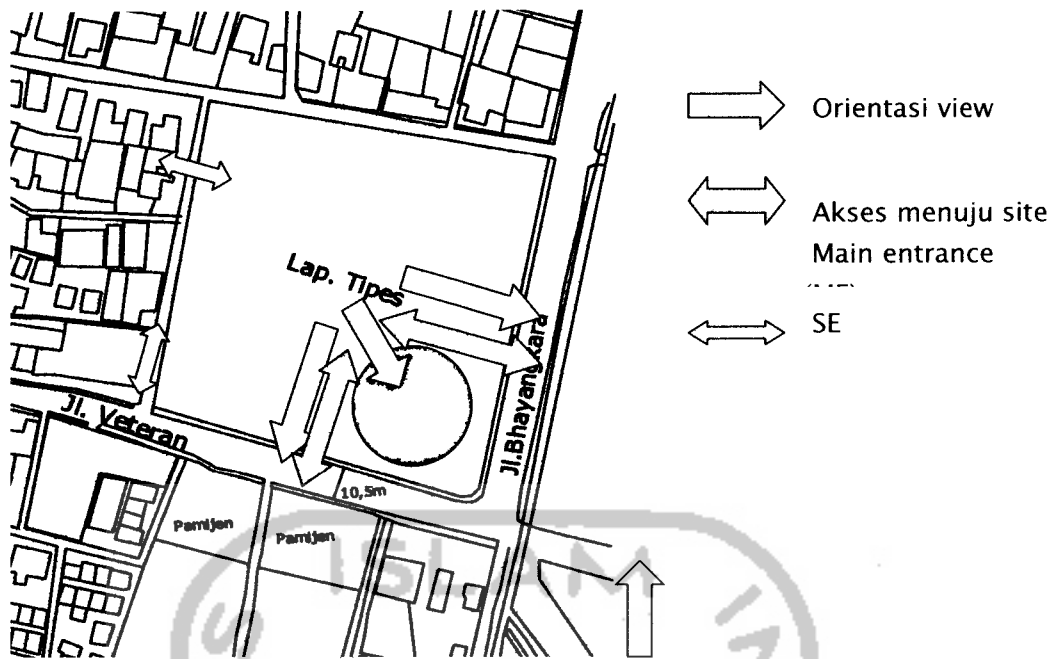
- Lokasi strategis.
- Lokasi terletak diantara jalan Bhayangkara dan jalan Veteran.
- Pencapaian dapat dilakukan dengan menggunakan kendaraan pribadi maupun umum. Aksesibilitas mudah.
- Pendidikan  
Layanan jasa lembaga pendidikan yang berada di tepi jalan Bhayangkara menjadi peluang yang cukup besar bagi nilai jual bangunan Youth Center nantinya karena kebanyakan pengunjung adalah orang muda dimana mereka menyukai jalan-jalan, bersenang-senang yang dapat menghilangkan kejenuhan akan aktivitas belajar sehari-hari disamping di sekolah.
- Memiliki infrastruktur yang dapat menunjang kegiatan.

#### 4.1.2.2 Situasi sekitar site



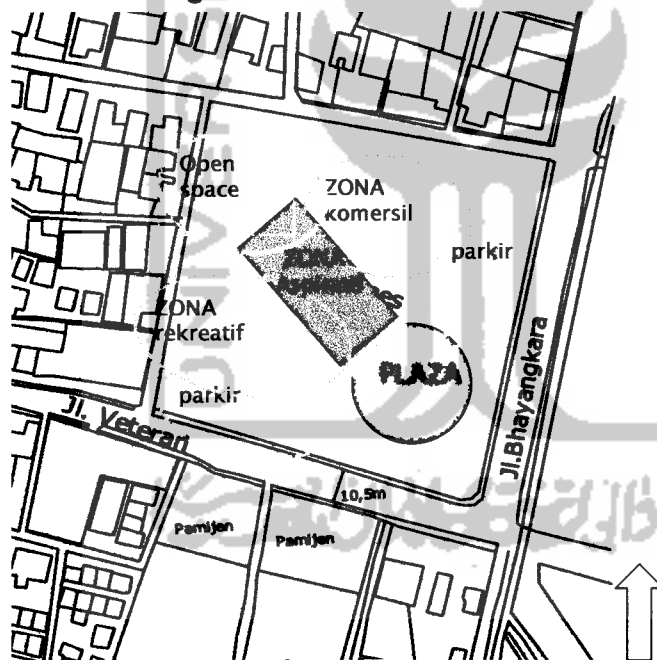
Gambar 4.3 Situasi sekitar site

#### 4.1.2.3 Orientasi view bangunan dan akses menuju site



Gambar 4.3 Orientasi view bangunan dan akses menuju site

#### 4.1.2.4 Zoning



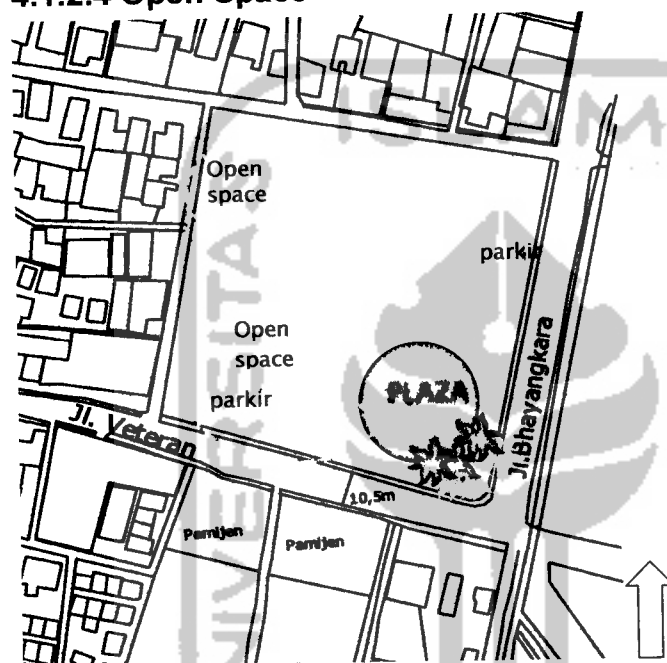
Gambar Orientasi 4.4 Zoning

Zoning dibedakan berdasarkan fungsi zona. Zona parkir berada paling dekat dengan jalan agar tidak mengganggu sirkulasi dalam bangunan.

Zona rekreatif yaitu kegiatan yang bersifat edukatif sekaligus rekreatif seperti kursus musik; mural grafiti; dll, sedangkan Zona komersil yaitu kegiatan yang mutlak bersifat fun seperti café; tato; piercing; distro; billiard; dll. Zona aspiratif merupakan gabungan dari keduanya seperti pameran; workshop.

Pembagian zona ini berkonsep bahwa yang kanan adalah positif dan yang kiri adalah negatif. Zona komersil berada pada Left area dan Zona rekreatif berada pada Right area. Zona aspiratif merupakan pemisah dari kedua zona diatas.

#### 4.1.2.4 Open Space



Gambar 4.5 Open Space

Plaza merupakan area terbuka berfungsi untuk panggung musik, jogging track. Dan open space yang lain berfungsi sebagai arena skateboard, r.duduk terbuka untuk sekedar nongkrong.

## 4.2 KEBUTUHAN RUANG

### 1. KEGIATAN OLAHRAGA

Pelaku	Kegiatan	Keb.Ruang	Standar	Luas	Total
Remaja	Basket (out.d)	Lap.basket	26x14m	364m	364m <sup>2</sup>



Pelaku	Kegiatan	Keb.Ruang	Standar	Luas	Total
Remaja + Publik	Menonton Pertandingan	Tribun	90 tempat duduk	91m <sup>2</sup>	91m <sup>2</sup>
Remaja	Skateboard(out.d)	Skate area			100m <sup>2</sup>
Remaja	Senam	Rg.senam	@4m <sup>2</sup> /org	100m <sup>2</sup>	100m <sup>2</sup>
Remaja	Fitness	Rg.gym	@4m <sup>2</sup> /org	50m <sup>2</sup>	100m <sup>2</sup>
	Ganti+shower	Rg.ganti	Putra-putri	2 x 50 m <sup>2</sup>	100 m <sup>2</sup>
		Lavatory	-	8 x 10 m <sup>2</sup>	80 m <sup>2</sup>
		Gudang	-	25 m <sup>2</sup>	25 m <sup>2</sup>

## 2. KEGIATAN EDUKATIF & REKREATIF

Pelaku	Kegiatan	Keb.Ruang	Standar	Luas	Total
Remaja + Publik		Lobby	-	400m <sup>2</sup>	400 m <sup>2</sup>
		R.informasi	-	81.5m <sup>2</sup>	81.5 m <sup>2</sup>
		R.duduk	-	84 <sup>2</sup>	84 m <sup>2</sup>
Remaja	Membaca	Perpustakaan			
		Rg. Baca +komputer	-	150m <sup>2</sup>	150 m <sup>2</sup>
		Rg. Pustaka	-	150m <sup>2</sup>	150 m <sup>2</sup>
		Gudang	-	20m <sup>2</sup>	20 m <sup>2</sup>
Remaja	Melukis	Sanggar Lukis	@1.6m <sup>2</sup> /org	2X50 m <sup>2</sup>	100 m <sup>2</sup>
			@1.6m <sup>2</sup> /org	45 m <sup>2</sup>	45 m <sup>2</sup>
Remaja		Kelas piano	-	64 m <sup>2</sup>	64 m <sup>2</sup>
				100 m <sup>2</sup>	100 m <sup>2</sup>
		Gudang piano	-	5x8 m <sup>2</sup>	40 m <sup>2</sup>
Remaja		Kelas gitar	-	25 m <sup>2</sup>	25 m <sup>2</sup>
Remaja		Kelas biola	-	32.5 m <sup>2</sup>	32.5 m <sup>2</sup>
		Gudang biola	-	17.5 m <sup>2</sup>	17.5 m <sup>2</sup>
Remaja		Kelas perkusi	-	25 m <sup>2</sup>	25 m <sup>2</sup>
Remaja	Lat. Teater	Kelas Tater	-	100 m <sup>2</sup>	100 m <sup>2</sup>
Remaja	Lat. Vokal	Kelas Vokal	-	25 m <sup>2</sup>	25 m <sup>2</sup>



Pelaku	Kegiatan	Keb.Ruang	Standar	Luas	Total
		Gudang Alat	-	17.5 m <sup>2</sup>	17.5 m <sup>2</sup>
Remaja	Grafis	Kelas Grafis	-	80 m <sup>2</sup>	80 m <sup>2</sup>
Remaja	Grafiti		-	165.5 m <sup>2</sup>	165.5 m <sup>2</sup>
		Gudang It.2	-	10 m <sup>2</sup>	10 m <sup>2</sup>
		R.MEE	-	10 m <sup>2</sup>	10 m <sup>2</sup>
Staff Pengajar	Mengajar	Rg. Staff Pengajar	-	2x37.5 m <sup>2</sup>	75 m <sup>2</sup>
		Lavatory	-	2x45.5m <sup>2</sup>	91 m <sup>2</sup>
<b>KEGIATAN ASPIRATIF</b>					
Remaja + Publik	Seminar	Rg. Seminar	80 org	100 m <sup>2</sup>	100 m <sup>2</sup>
Remaja + Publik	Nonton Film Indie	Rg. Film	70 org	100 m <sup>2</sup>	100 m <sup>2</sup>
Remaja + Publik	Keg. Pameran	Rg. Pamer	-	300 m <sup>2</sup>	300 m <sup>2</sup>
Remaja + Publik		Rg. Serbaguna	-	250 m <sup>2</sup>	250 m <sup>2</sup>
Remaja	Diskusi	Rg. Diskusi	-	25 m <sup>2</sup>	25 m <sup>2</sup>
Remaja + Publik	Keg. Bazar, Pensi, Panggung Musik,dll	Plaza	-	500m <sup>2</sup>	500 m <sup>2</sup>
Remaja + Publik		Lavatory	-	75m <sup>2</sup>	75 m <sup>2</sup>
		Cleaning Service	-	15m <sup>2</sup>	15 m <sup>2</sup>

#### 4. ZONA KOMERSIAL

Pelaku	Kegiatan	Keb.Ruang	Standar	Luas	Total
Remaja	Berkumpul	Hall	-	50 m <sup>2</sup>	50 m <sup>2</sup>
Remaja + Publik	-	ATM	1.5 m <sup>2</sup> /ATM	5x1.5 m <sup>2</sup>	7.5 m <sup>2</sup>
Remaja + Publik	HangOut	Book Store	-	300 m <sup>2</sup>	300 m <sup>2</sup>



<b>Pelaku</b>	<b>Kegiatan</b>	<b>Keb.Ruang</b>	<b>Standar</b>	<b>Luas</b>	<b>Total</b>
Remaja + Publik	Nonton	Bioskop	-	300 m <sup>2</sup>	300 m <sup>2</sup>
Remaja + Publik		R.tunggu bioskop	-	100 m <sup>2</sup>	100 m <sup>2</sup>
Remaja + Publik	HangOut	T. Billiard	9 meja biliard	150 m <sup>2</sup>	150 m <sup>2</sup>
Remaja + Publik	HangOut	Mini Café	-	50 m <sup>2</sup>	50 m <sup>2</sup>
Remaja + Publik	HangOut, Ngobrol	Distro	@25 m <sup>2</sup> /distro	3x25 m <sup>2</sup>	75 m <sup>2</sup>
		R. Ganti	@1m <sup>2</sup> /rg.ganti	3x1 m <sup>2</sup>	3 m <sup>2</sup>
		Gudang Distro	@2 m <sup>2</sup> /gudang	3x2 m <sup>2</sup>	6 m <sup>2</sup>
Remaja	Piercing	T. Piercing	-	25 m <sup>2</sup>	25 m <sup>2</sup>
Remaja + Publik	Makan, Minum	Food Court	-	350 m <sup>2</sup>	350 m <sup>2</sup>
	Memasak	Dapur	25 %	87.5 m <sup>2</sup>	87.5 m <sup>2</sup>
		Toilet		25 m <sup>2</sup>	25 m <sup>2</sup>
Remaja + Publik	Makan, Minum	Coffe Shop	40orang	150 m <sup>2</sup>	150 m <sup>2</sup>
	Berkumpul, Ngobrol	Kedai		25 m <sup>2</sup>	25 m <sup>2</sup>
Remaja + Publik		Arcade	-	25 m <sup>2</sup>	25 m <sup>2</sup>
Remaja + Publik		Lounge	-	25 m <sup>2</sup>	25 m <sup>2</sup>
Remaja + Publik	Beribadah	Musholla	@0.8 m <sup>2</sup> /org	40 m <sup>2</sup>	40 m <sup>2</sup>
Remaja + Publik		T. Wudlu	20%	8 m <sup>2</sup>	8 m <sup>2</sup>
Remaja + Publik	Parkir Mobil	ParkirPengunjung	Bareng-bareng	60x3x5 m <sup>2</sup>	900 m <sup>2</sup>
Remaja + Publik	Parkir Motor	ParkirPengunjung	1 motor bonceng	250x2 m <sup>2</sup>	500 m <sup>2</sup>
Pengelola	Parkir Mobil	Parkir Pengelola	3x5 m <sup>2</sup> /mobil	6x3x5 m <sup>2</sup>	900 m <sup>2</sup>





Pelaku	Kegiatan	Keb.Ruang	Standar	Luas	Total
Pengelola	Parkir Motor	Parkir Pengelola	1x2 m <sup>2</sup> /motor	30x2 m <sup>2</sup>	60 m <sup>2</sup>
		Sirkulasi	20%	310 m <sup>2</sup>	310 m <sup>2</sup>

## 5. KEGIATAN PENGELOLAAN

Pelaku	Kegiatan	Keb.Ruang	Standar	Luas	Total
Pengelola	Mengelola	Rg. Pengelola:			
Pengelola	Mengelola	Hall		25 m <sup>2</sup>	25 m <sup>2</sup>
Pengelola	Mengelola	R. Tamu	@3 m <sup>2</sup> /org	12 m <sup>2</sup>	12 m <sup>2</sup>
Pengelola	Mengelola	R. Pimpinan		16 m <sup>2</sup>	16 m <sup>2</sup>
Pengelola	Mengelola	R. Wakil Pimpinan	@4 m <sup>2</sup> /org	12 m <sup>2</sup>	12 m <sup>2</sup>
Pengelola	Mengelola	R. Sekretaris		40 m <sup>2</sup>	40 m <sup>2</sup>
Pengelola	Mengelola	R. Staff	@4 m <sup>2</sup> /org	20 m <sup>2</sup>	20 m <sup>2</sup>
Pengelola	Mengelola	R. Administrasi	@4 m <sup>2</sup> /org	20 m <sup>2</sup>	20 m <sup>2</sup>
Pengelola	Rapat	R. Rapat	@3 m <sup>2</sup> /org	45 m <sup>2</sup>	45 m <sup>2</sup>

### 4.3 KONSEP PENAMPILAN BANGUNAN BERDASARKAN EKSPRESI KARAKTER LABIL , DINAMIS REMAJA

#### 4.3.1 Tata massa dan bentuk bangunan

- Denah didominasi unsur persegi, tata massa bergerak melambangkan remaja yang aktif, bebas bergerak (dinamis).
- Fasade bangunan dibuat asimetris melambangkan karakter labil (tidak konsisten), ketinggian bangunan berbeda.
- Sebagian kolom bangunan diekspos, terdapat penonjolan frame pada dinding bangunan.
- Banyak dinding yang polos dimaksudkan dinding akan di mural gambar-gambar yang bersifat energik seorang remaja, agar raut bangunan jauh dari kesan formal.





- Ada bagian tertentu yang menggunakan dinding metal agar lebih ringan dan praktis.
- Bukan menggunakan bahan alumunium frame yang menonjol dan bahan kaca.

#### **4.3.4 Eksterior bangunan**

- Terdapat banyak open space karena umumnya remaja tidak suka ruang-ruang tertutup. Dimaksudkan ruang gerak mereka lebih bebas.

#### **4.3.5 Sistem struktur bangunan**

- Sistem struktur bangunan menggunakan struktur kolom balok, dengan atap baja. Pembentukan denah dan perletakan titik kolom struktural menggunakan sistem grid.

