

**LAPORAN PERANCANGAN  
TUGAS AKHIR**

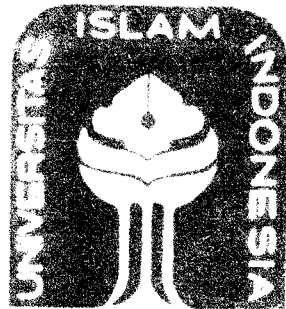
PERPUSTAKAAN FTSP UIN  
HADIAH/BELI  
TGL. TERIMA : 23/07/2006  
NO. JUDUL : 002/22  
NO. INV. : 5120002/22001

**SAMARINDA YOUTH CENTER**

*Bentuk Arsitektur Mahakam sebagai sarana Sosialisasi dan  
Penyaluran Bakat*

**SAMARINDA YOUTH CENTER**

*Mahakam Architecture form as Meaning of Socialization and  
Talent Development*



Disusun Oleh :

**ZURAIDAH**

**01 512 111**

Dosen Pembimbing :

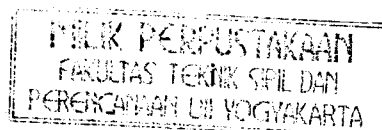
**Ir. Priyo Pratikno, MT**

**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**

**JURUSAN ARSITEKTUR**

**UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**2006**



**LEMBAR PENGESAHAN  
TUGAS AKHIR**

JUDUL

**SAMARINDA YOUTH CENTER**

*Bentuk Arsitektur Mahakam sebagai sarana Sosialisasi dan Penyaluran  
Bakat*

Disusun Oleh :

**ZURAIDAH**

01.512.111

Jogjakarta, April 2006

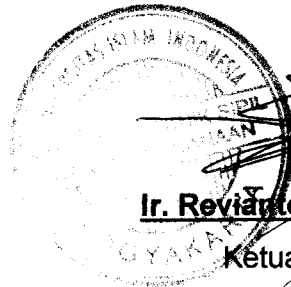
Mengesahkan



**Ir. Priyo Pratikno, MT**

Dosen Pembimbing

Mengetahui



**Ir. Reviarto Budi Santoso, M. Arch**

Ketua Jurusan Arsitektur

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr,Wb.

Puji Syukur kehadiran Allah SWT, Rabb semesta alam, kepada-Nya kita berbakti dan kepada-Nya pula kita memohon ampun atas segala dosa kita. Shalawat serta salam semoga selalu dilimpahkan kepada Rasulullah SAW, kepada para sahabat, para tabi'in dan para penerus perjuangan mereka.

Berkat rahmat Allah SWT pula yang telah memberika karunia dan nikmat yang melimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan judul “ **Samarinda Youth Center**”.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapat bimbingan, petunjuk, do'a dan dorongan dari berbagai pihak , untuk itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan secara khusus rasa terima kasih penulis kepada:

1. Bapak Ir. Revianto Budi Santoso, M. Arch, selaku ketua Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Ir. Priyo Pratikno, MT, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah membantu dan memberi bimbingan serta banyak masukan kepada penulis.
3. Bapak Ir. Arman Yulianta, MUP, selaku Dosen Penguji pada Tugas Akhir yang telah banyak membantu dan memberi petunjuk kepada penulis.
4. Bapak Ibu Dosen Jurusan Arsitektur, terima kasih atas bimbingan dan ilmu-ilmu yang telah diberikan.
5. Kepada kedua Orang Tuaku, Bapak Syarifuddin dan Ibu Hj. Mahpiah. Terima kasih atas kehidupan, cinta, kasih sayang, kesabaran, bimbingan dan dukungan secara moril maupun materil serta doa-doa yang kau kirimkan setiap menit padaku.

6. Buat Adikku tersayang, Huza makasih udah mau jadi "tong sampah" klo aku lagi stres & emosi, sabar dan mau repot buat tolongin aku. Kamu selalu ada disaat yang penting.
7. Buat Adikku yang tercantik, Imah atas keceriaanmu yang bisa bikin Kakak Ida jadi gak suntuk lagi.
8. Buat sahabatku Shinta Anggi, makasih jadi sahabat terbaikku dalam suka maupun duka dari jaman SMA dan sampai seterusnya.
9. Buat "prangkoku" Lia, syukur dapat temen seperjuangan kayak kamu di Arsitek yang selalu bisa nerima keadaan aku, Makasih ya.
10. Buat temen-temen studio, khususnya manual. Erlin, mba Embun, Mas "Model", Mas Sigit makasih ya bikin hari-hari di Studio jadi rame dan seru, ketawa teruuuuuus.
11. Mas Tutut dan Mas Sarjiman, makasih udah bantuin dan pinjaman brosur bahan bangunannya.
12. Keluarga dan teman baikku di Samarinda. Terima kasih ya. Khususnya yang nemanin ke Kampung Dayak Pampang. Deni dan Awiek.
13. Temen kost Saldhesa, Makasih.
14. Buat orang-orang yang dalam proses penulisan datang dan pergi tapi bisa buat hari-hari jadi spesial, makasih ya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan dan semoga laporan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Wassalamu'alaikum Wr, Wb.

Jogjakarta, April 2006

Zuraidah

*Allah SWT,  
Alhamdulillah atas Ilmu yang Kau berikan  
Bapak dan Mama ku,  
Cinta dan sayang serta doa darimu menyertai setiap detak kehidupanku  
Kedua Adikku, Muza dan Imah,  
Tempatku bercerita dan keluh kesah  
Pada mereka semua,  
Terima Kasih menjadi inspirasi hidupku*

## DAFTAR ISI

Halaman judul.....	i
Halaman Pengesahan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Lembar Persembahan.....	v
Daftar Isi.....	vi
Abstraksi.....	ix

### **BAGIAN I PERUMUSAN KONSEP PERANCANGAN**

#### **Bab I Pendahuluan**

1.1 Latar Belakang.....	1
1.1.1 Pengertian Judul.....	1
1.1.2 Youth Center sebagai Sarana Sosialisasi dan Pengembangan Bakat.....	1
1.1.3 Remaja di Samarinda.....	2
1.2 Permasalahan.....	3
1.2.1 Latar Belakang Permasalahan.....	3
1.2.2 Umum.....	4
1.2.3 Khusus.....	4
1.3 Tujuan dan Sasaran.....	4
1.3.1 Tujuan.....	4
1.3.2 Sasaran.....	4
1.4 Batas dan Lingkup Permasalahan.....	5
1.5 Metoda Pembahasan.....	5
1.5.1 Data Primer.....	5
1.5.2 Data Sekunder.....	6
1.6 Keaslian Penulisan.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
1.8 Kerangka Pola Pikir.....	8

## **BAB II Tinjauan**

2.1 Tinjauan Remaja.....	9
2.1.1 Pengertian Remaja dan Permasalahannya.....	9
2.1.2 Batasan Usia Remaja.....	10
2.1.3 Ciri dan Karakteristik Remaja.....	12
2.2 Tinjauan Samarinda.....	13
2.2.1 Batas dan Wilayah Kota.....	13
2.2.2 Tinjauan Remaja Samarinda.....	14
2.3 Tinjauan Youth Center.....	15
2.3.1 Tinjauan Teoritis.....	15
2.3.2 Kegiatan dalam Youth Center.....	15
2.4 Latar Belakang Lokasi.....	15
2.4.1 Kondisi Kawasan Tepian.....	15
2.4.2 Kondisi Site Terpilih.....	18
2.5 Arsitektur Mahakam.....	20
2.6 Tugas dan Fungsi Youth Center.....	26
2.7 Pola Kegiatan.....	27
2.7.1 Organisasi ruang.....	27
2.7.2 Kebutuhan Ruang.....	28
2.8 Fasilitas yang Diwadahi.....	30

## **BAGIAN II SKEMATIK DESAIN**

1. Analisis Tapak.....	37
1.1 Kondisi Eksisting.....	37
1.2 Arah Angin dan Sinar Matahari.....	38
1.3 Kebisingan dan View.....	39
1.4 Aksesibilitas dan Vegetasi.....	40
1.5 Sirkulasi dan Zoning.....	41
2. Konsep.....	42
2.1 Bentuk Massa.....	43
2.2 Penampilan Bangunan.....	45
2.2.1 Transformasi.....	45
2.2.2 Atap.....	46

2.2.3 Dinding.....	47
2.2.4 Kolom, Tangga dan Enterance.....	48
2.2.5 Gardu Pandang.....	49
2.3 Pendekatan Struktur.....	50
3. Fasad.....	51
4. Besaran Ruang.....	53

### **BAGIAN III LAPORAN PERANCANGAN**

1. Situasi.....	55
2. Site Plan.....	56
3. Denah.....	58
4. Tampak.....	62
5. Potongan.....	65
6. Perspektf Eksterior.....	66
7. Perspektif Interior.....	67
8. Pendukung.....	68
9. Foto Maket.....	69

### **LAMPIRAN**



# **SAMARINDA YOUTH CENTER**

## ***Bentuk Arsitektur Mahakam sebagai sarana Sosialisasi dan Penyaluran Bakat***

Oleh :

Zuraidah

01 512 111

### **ABSTRAKSI**

Youth Center adalah suatu lingkungan, tempat remaja untuk bersosialisasi, menyalurkan bakat dan kreatifitas yang dimiliki di bidang olahraga, dan musik yang memenuhi unsur pendidikan, rekreasi, seni dan sosial. Lokasinya yang berada di tepian sungai Mahakam maka akan memberikan pengaruh yang sangat kuat dengan unsur budaya lokal yaitu suku Dayak. Suku dayak dahulu selalu menetap disepanjang sungai besar di Kalimantan begitu pula dengan suku Dayak yang ada di Kalimantan Timur contohnya suku Dayak Kenyah. Arsitektur lokal yang ada adalah rumah tinggal mereka yaitu rumah panjang, di wilayah Kal-Timur lebih dikenal dengan Lamin. Rumah yang panjangnya dapat mencapai 300m dan dihuni hingga 50 keluarga. Bentuknya panggung untuk menghindari serangan binatang buas, musuh dan masa pasang air sungai.

Remaja adalah salah satu taraf dalam perkembangan manusia, pada masa ini mereka mulai untuk mencari jati diri dan memiliki kehidupan sosial yang intensif. Remaja di Samarinda sama halnya dengan dikota-kota lain, mereka lebih senang menghabiskan waktu dengan teman sebaya diluar rumah. Dalam perencanaannya, bangunan Youth Center ini mengambil bentuk arsitektur tepian Mahakam dan penampilan bangunan yang merupakan hasil transformasi dari prinsip Lamin dan karekteristik remaja. Karena diperlukannya tempat yang dapat mewadahi semua kegiatan remaja sehingga lebih terorganisir dan terakomodir.

**KONSEP PERANCANGAN**



## **BAGIAN I PERUMUSAN KONSEP PERANCANGAN**

### **BAB I PENDAHULUAN**

#### **1.1 LATAR BELAKANG**

##### **1.1.1 Pengertian Judul**

Youth : remaja<sup>1</sup>

Remaja : tahap perkembangan dalam kehidupan manusia, dimana dia bukan anak kecil lagi, tetapi juga belum mencapai taraf dewasa.

Center : pusat<sup>1</sup>

Pusat : pokok pangkal atau yang menjadi pimpinan ( berbagai-bagai urusan, hal, dsb).<sup>2</sup>

Youth Center adalah suatu lingkungan, tempat remaja untuk bersosialisasi, menyalurkan bakat dan kreatifitas yang dimiliki di bidang olahraga, dan musik yang memenuhi unsur pendidikan, rekreasi, seni dan sosial.

##### **1.1.2 Youth Center sebagai Sarana Sosialisasi dan Penyaluran Bakat**

Saat ini remaja memiliki banyak tempat untuk melakukan aktivitas mereka seperti menyalurkan bakat dan bersosialisasi. Kegiatan ini kemudian dilakukan berbagai tempat tapi sebagian besar tempat yang mereka gunakan adalah tempat komersil. Dalam perkembangan manusia masa remaja merupakan masa pembentukan hubungan sosial yang lebih intensif dengan lingkungannya. Keberadaan pada lingkungan yang sangat intensif membuat remaja menjadi mudah mengindera apa yang ada disekitarnya. Sehingga dengan mudah lingkungan memberikan pengaruh positif ataupun negatif, kemudian dengan semua itu remaja di tuntut untuk dapat berpikir dewasa.

.....

<sup>1</sup>John M. Echols dan Hasan Shadily, Kamus Inggris Indonesia, Gramedia, 1996

<sup>2</sup>W.J.S.Poerwadarminta, Kamus Bhs Indonesia, PN Balai Pustaka, Jakarta, 1982.

Keinginan untuk terus berada dalam komunitasnya pada usia remaja sangat sulit untuk dibatasi. Remaja merupakan kelompok minoritas yang mempunyai warna tersendiri, yang mempunyai “dunia” tersendiri yang sukar dijamah oleh orang-orang tua.<sup>3</sup> Perbedaan berpikir membuat remaja sering bertentangan dengan orang tua yang berada dirumah. Mereka lebih senang berada di luar dan berkumpul dengan komunitas mereka yang memiliki cara pandang dan pola pikir yang sama, sedangkan berada dirumah akan merasa terkekang dan dibatasi. Dengan keadaan seperti ini akan semakin membuat keadaan menjadi buruk. Bila dalam keadaan seperti ini lingkungan negatif yang dihadapi maka akan berdampak buruk.

Karena keadaan seperti ini maka perlu adanya tempat yang dapat mewadahi kegiatan mereka dengan lingkungan yang lebih baik. Tapi hal ini belum dapat terpenuhi, sehingga kegiatan dalam bersosialisasi dan menyalurkan bakat menjadi sedikit terhambat. wadah ini nantinya dapat menampung kegiatan remaja yang beragam dan dapat pula mengurangi pengaruh negatif yang mereka hadapi.

### **1.1.3 Remaja di Samarinda**

Remaja Samarinda memiliki karakter yang sama dengan remaja di kota-kota lain. Mereka gemar berkumpul dengan teman-teman sebayanya, saat berkumpul mereka cenderung membuat “wilayah sendiri”. Wilayah mereka ini berada diatas trotoar jalan protokol kota, jalur yang ramai dilewati oleh pemakai jalan raya.

.....

<sup>3</sup>Andi Mappiare, Drs. Psikologi Remaja, Usaha Nasional, Surabaya, 1982 hal 11

Mereka berkumpul dengan cara memarkir kendaraan diatas trotoar jalan. Terkadang mereka merusak pagar perkantoran dan sarana umum dengan mencoret-coretnya, sehingga merusak estetika kota. Disinilah mereka bersosialisasi dan berinteraksi, padahal wilayah mereka gunakan hanya merupakan space terbuka yang tidak menyediakan fasilitas memadai dan ruang yang dapat mereka pergunakan dalam menyalurkan bakat serta hobi.

## 1.2 PERMASALAHAN

### 1.2.1 Latar Belakang Permasalahan

Pada Umumnya Youth Center hanya ada di beberapa kota besar sedangkan kota yang sedang berkembang tidak memiliki fasilitas ini. Padahal dapat di ingat bahwa usia remaja merupakan masa paling penting dalam tahapan kehidupan manusia sehingga beberapa pendapat mengatakan bahwa remaja sebagai potensi remaja yang perlu dimanfaatkan. Pada usia remaja mereka memiliki keinginan besar untuk mencoba semua hal baru yang ada di sekelilingnya, mencari jati diri dan terjadi pembentukan karakter. Memiliki pendapat yang berbeda tentang bagaimana cara memandang dan menjalani hidup membuat remaja terkadang sukar diterima masyarakat disekelilingnya. Kegemaran yang berbeda dari orang-orang terdekatnya dan keinginan untuk selalu berkumpul dengan teman seusianya yang memiliki pendapat yang sama dari pada di rumah yang menurut mereka hanya akan memberi batasan pada cara pandang, pikiran dan geraknya.

Masa remaja memiliki interval usia dari usia 13 tahun sampai 21 tahun, yang kemudian dibagi lagi menjadi **usia remaja awal** pada usia 13 tahun sampai 17 tahun dan **usia remaja akhir** dalam rentangan 17 sampai 21 tahun.<sup>4</sup>

.....  
<sup>4</sup>Andi Mappiare, Drs. Psikologi Remaja, Usaha Nasional, Surabaya, 1982 hal 41

### **1.2.2 Umum**

Bagaimana merancang sebuah bangunan yang menjadi pusat terpadu kegiatan bagi remaja yaitu olahraga dan seni dan sosialisasi, yang memenuhi unsur pengetahuan, rekreasi, dan sosial.

### **1.2.3 Khusus**

Bagaimana mentransformasikan prinsip Lamin dan karakteristik remaja dalam bentuk bangunan Youth Center. Karakteristik remaja identik dengan dinamis, dan kreatif.

## **1.3 TUJUAN DAN SASARAN**

### **1.3.1 Tujuan**

Merancang sebuah pusat remaja yang dapat mewadahi seluruh kegiatan dalam menyalurkan bakat dan bersosialisasi, yang semuanya terdapat dalam satu wilayah.

### **1.3.2 Sasaran**

- Merancang bangunan yang secara fisik dapat mentransformasikan karakteristik remaja dan lamin , penataan ruang dalam dan luar yang dinamis. Penataan ruang harus dipikirkan dengan seksama agar dapat memberi rasa nyaman bagi pemakai nantinya.
- Tempat dimana mereka dapat mengekspresikan dan mengembangkan diri dalam lingkungan yang dirancang secara nyaman bagi mereka.

## 1.4 BATASAN DAN LINGKUP PEMBAHASAN

Ruang lingkup pembahasan ditekankan pada permasalahan arsitektural, antara lain:

- a. Bentuk arsitektur Mahakam dan karekteristik remaja
- b. Lingkup kegiatan yaitu kegiatan sosialisasi dan penyaluran bakat yang meliputi olahraga dan seni yang memenuhi unsur pendidikan, rekreasi dan seni.
- c. Jenis kegiatan

Kegiatan yang akan diwadahi berupa kegiatan seni dan olahraga. Kegiatan olahraga yang diwadahi lebih bersifat "game".

Menurut sosiolog Harry Edwards tentang image olahraga ada beberapa kategori, yaitu :

- Play, memiliki karakteristik : bebas dan tidak produktif  
Ditentukan oleh peraturan  
Peraturan yang diberlakukan sendiri
- Game, memiliki karakteristik : kompetitif  
Hasil ketangkasan  
Strategi dan ketangkasan
- Sport, memiliki karekteristik  
Game yang sudah melembaga dan sudah memiliki aturan-aturan  
Permainan yang berlaku universal  
Game yang membutuhkan kecakapan pelakunya

## 1.5 METODA PEMBAHASAN

### 1.5.1 Data Primer

Studi literatur , merupakan bentuk studi yang mengacu dari kepustakaan yang berkaitan dengan topik judul dan survey langsung pada cagar budaya yang berkaitan.

Dalam studi literatur ini, kepustakaan yang dipakai adalah yang berkaitan tentang kegiatan remaja dengan fasilitas pendukungnya dan literatur budaya yang berkaitan dengan budaya suku Dayak. Sumber

literatur diuraikan secara deskripsi dengan kualitatif dan kuantitatif yang ringkas dan isinya berkaitan langsung dengan topik.

### **1.5.2 Data Sekunder**

Pengamatan lapangan dan wawancara pada subyek, bertujuan agar memperoleh data yang lebih faktual tentang keinginan remaja serta bakat dan minat.

Data mengenai remaja dan data budaya diperoleh dari instansi terkait.

### **1.6 KEASLIAN PENULIS**

Untuk menghindari kesamaan judul, berikut data yang juga menjadi literatur penulis dalam pengerjaan tugas akhir, yaitu:

1. Youth Islamic Center sebagai sarana pembinaan pemuda/i Islam di Yogyakarta, TGA UII 2004 Abdullah 98 512 203  
Penekanan pada jender ruang dan bentuk tampilan arsitektur Ottoman
2. Pusat Remaja Islam di Yogyakarta , TGA UII 1998 Supriyadi 92 340 012  
Penekanan pada : citra bangunan & tata ruang melalui pendekatan konsep filosofi Ukhuwah Islamiyah
3. Gelanggang Mahasiswa UII sebagai Sarana pembinaan Ukhuwah Islamiyah, TA UII 1996 Siti Rofiqoh 92 340 024  
Penekanan pada : Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan.



## **1.7 SISTEMATIKA PENULISAN**

### **Bab. I PENDAHULUAN**

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

### **Bab. II TINJAUAN**

Bab ini mencakup Tinjauan remaja, tinjauan kota, tinjauan Youth Center, latar belakang lokasi, tugas dan fungsi Youth Center, pola kegiatan, dan fasilitas yang diwadahi.

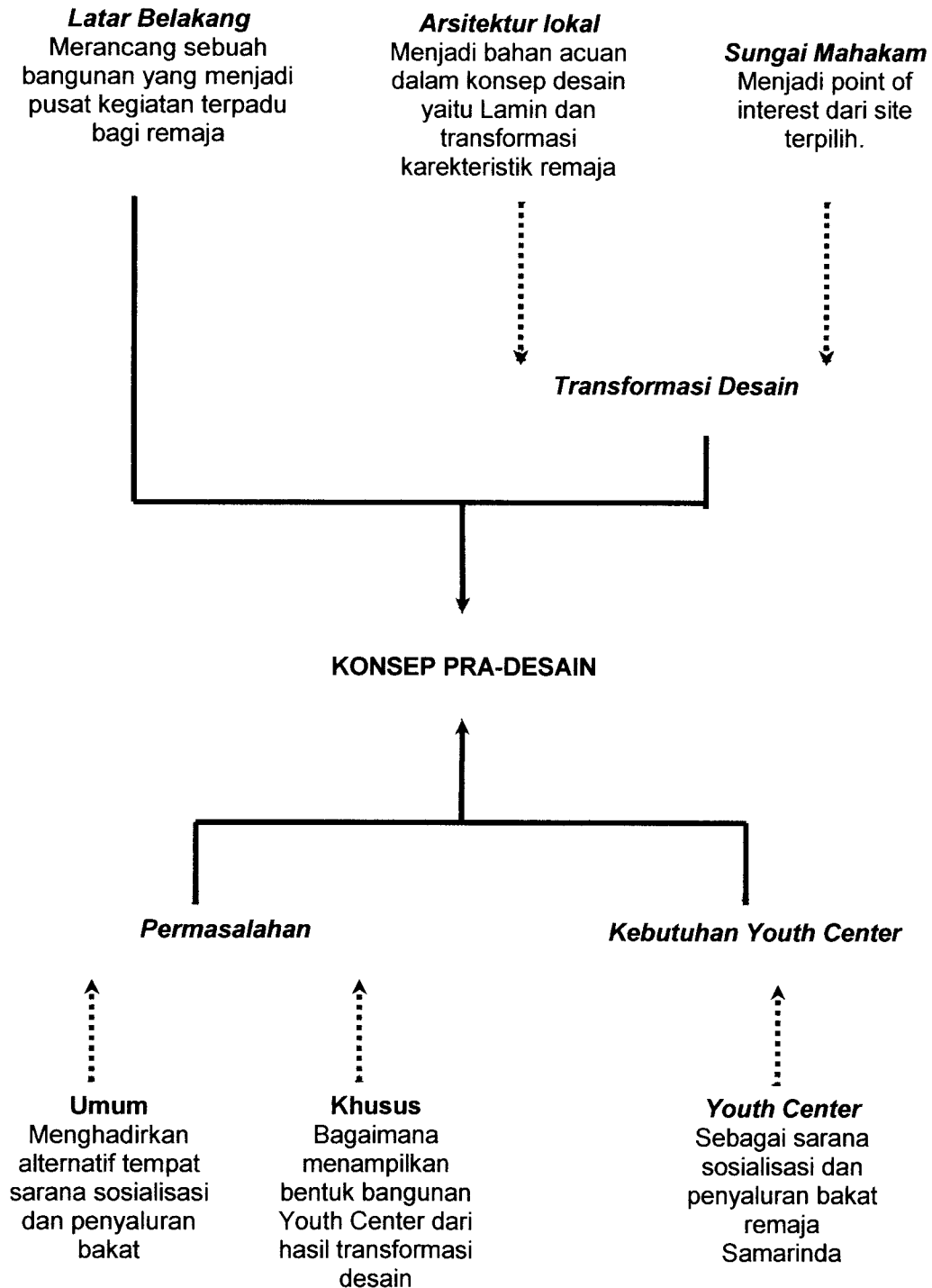
### **Bab. III ANALISA**

Bab ini mencakup tentang analisa kegiatan, analisa site, estetika dan estetika rancangan.

### **Bab. IV KONSEP DESAIN**

Hasil analisis yang kemudian menjadi dasar dalam perancangan.

## 1.8 KERANGKA POLA PIKIR



## **BAB II TINJAUAN**

### **2.1 TINJAUAN REMAJA**

#### **2.1.1 Pengertian Remaja dan Permasalahannya**

Istilah remaja dalam kehidupan sehari-hari memiliki konotasi dan kesan yang berbeda. Menurut beberapa kelompok remaja adalah kelompok yang biasa saja, tidak berbeda dengan kelompok lain. Pihak lain beranggapan remaja sebagai potensi manusia yang perlu dimanfaatkan. Dan ada pula yang beranggapan remaja merupakan kelompok minoritas yang mempunyai warna tersendiri, yang mempunyai “dunia” tersendiri yang sukar dijamah oleh orang-orang tua.<sup>5</sup>

Remaja adalah sosok manusia yang belum matang. Hal ini dikarenakan remaja berada pada fase perkembangan antara anak-anak dan dewasa. Karena keberadaannya itulah maka remaja dikatakan sebagai tahapan usia yang belum matang. Remaja juga disebut sebagai usia pencarian identitas atau jati diri. Dalam proses pencarian jati diri, remaja selalu mencoba dan mencoba apa yang cocok pada dirinya. Disamping itu, remaja juga mencari bentuk dirinya kelak dikemudian hari.<sup>6</sup>

Masa remaja merupakan masa pembentukan hubungan sosial yang lebih intensif dengan lingkungannya. Keberadaan pada lingkungan yang sangat intensif membuat remaja menjadi mudah mengindera apa yang ada disekitarnya. Karakter remaja terbentuk bergantung akan lingkungannya, lingkungan yang baik akan menjadi remaja yang baik dan begitu pula sebaliknya.

.....

<sup>5</sup>Andi Mappiare, Drs. Psikologi Remaja, Usaha Nasional, Surabaya, 1982 hal 11

<sup>6</sup> www.yahoo.com, Remaja, Problematika Dan Solusinya, Ening Widiyarti, S.Ag

Saat bersosialisasi ini kemudian remaja dituntut agar dapat berpikir dewasa memilih dengan siapa akan berteman, dimana akan berada, bagaimana akan bersikap pada lingkungan yang kurang baik, apa dan menjadi apa, dan akan berbuat apa. Agar tidak salah pergaulan maka orang tua membantu untuk membuat pola hubungan sosial. Mungkin dapat sedikit membantu remaja agar tidak gagal dalam membentuk karakter mereka masing-masing. Ketidak berhasilan itu kemudian akan memunculkan masalah pada mereka. Rentangan daerah bermasalah dapat digambarkan dalam tinjauan pembagian masalah menurut intensitas seperti berikut: <sup>7</sup>

1. Bermasalah wajar yang menurut ciri-ciri remaja.
2. Bermasalah menengah yang bersangkutan dengan tanda-tanda bahaya atau "danger signals."
3. Bermasalah taraf kuat yang meliputi bermasalah yang pasif (withdrawal) dan bermasalah yang agresif.

### 2.1.2 Batasan Usia Remaja

Dalam penentuan batasan usia remaja sangat beragam. Banyak pendapat yang dikemukakan tentang batasan tersebut. Pendapat-pendapat tersebut antara lain:<sup>8</sup>

Menurut Drs. B Simanjuntak, SH sebagai berikut:

- Masa sosial
  - a. Masa pueral : 13 ; 14
  - b. Masa prae pubertas : 14 ; 15
  - c. Masa pubertas : 15 ; 18
  - d. Masa adolescence : 18 ; 21

.....

<sup>7</sup>Andi Mappiare, Drs. Psikologi Remaja, Usaha Nasional, Surabaya, 1982 hal 184

<sup>8</sup>Andi Mappiare, Drs. Psikologi Remaja, Usaha Nasional Surabaya, 1982 hal22-27

Pada kutipan diatas, nampak bahwa masa pubertas berada pada usia 15-18 tahun dan masa adolescence (remaja) pada usia 18-21 tahun disebut pula sebagai masa pubertas.

Menurut Elizabeth B. Hurlock, jika membagi berdasarkan bentuk-bentuk perkembangan dan pola perilaku yang nampak khas bagi usia tertentu, kam rentan kehidupan terdiri dari:

- Prenatal
- Neonatus
- Bayi
- Kanak-kanak awal
- Kanak-kanak akhir
- Pubertas/adolescence : 10 atau 12-13 atau 14 tahun
- Remaja awal : 13 atau 14 -17 tahun
- Remaja akhir : 17 – 21 tahun
- Dewasa awal
- Setengah baya
- Tua

Menurut Dr. Winarno Surachmad, menulis usia  $\pm$  12 – 22 tahun adalah masa yang mencakup sebagian besar perkembangan adolescence.

Sedangkan menurut Kwee Soen Liang SH membagi masa puberteit sebagai berikut :

- 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 – 23 tahun  
Wanita : 18 – 21 tahun

Berdasarkan semua pendapat di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa batasan usia remaja antara 12 – 21 tahun untuk wanita dan 13 – 22 tahun bagi pria. Jika dibagi lagi maka usia masa remaja awal adalah 12/13 – 17/18 tahun dan usia masa remaja akhir adalah 17/18 – 21/22 tahun.

### **2.1.3 Ciri Dan Karakteristik Remaja**

Dalam perkembangan usia remaja seperti yang dijelaskan diatas mengalami beberapa fase yang kesemuanya memiliki ciri dan kerekteristik masing-masing.<sup>9</sup>

12-18 tahun (Remaja awal) → “Teenagers” (Usia Belasan Tahun)

- Keadaan perasaan dan emosi yang tidak stabil
- Ketertarikan pada lawan jenis dan keberanian dalam menunjukkannya
- Kemampuan mental dan berpikir remaja yang mulai sempurna, mereka akan menolak hal-hal yang dinilai tidak masuk akal.
- Status yang sulit ditentukan. Karena usia yang muda hingga orang dewasa sulit untuk memberikan tanggung jawab karena dinilai anak-anak, tapi terkadang sikap mereka yang kanak-kanak sering mendapat teguran karena dinilai “sudah besar”.
- Banyak masalah yang harus dihadapi oleh remaja.
- Masa kritis bagi remaja karena mereka akan memilih untuk menghadapi dan menyelesaikan atau tidak masalah yang dihadapi.

.....

<sup>9</sup>Andi Mappiare, Drs. Psikologi Remaja, Usaha Nasional Surabaya, 1982 hal31-41

17-22 tahun (Remaja akhir) → “Young men & Young women”

- Keadaan perasaan dan emosi yang mulai stabil
- Citra diri dan sikap pandang yang lebih realistis  
Remaja telah menilai diri sebagaimana adanya, menghargai miliknya, keluarganya, orang-orang lain seperti keadaan sesungguhnya.
- Perasaan menjadi lebih tenang  
Remaja lebih tenang dalam menghadapi masalah. Ketenangan dalam menghadapi kekecewaan, ditunjang oleh kemampuan pikir dan dapat mengontrol perasaan. Realistis dalam menentukan sikap, minat dan cita-cita.
- Menghadapi masalah secara lebih matang  
Kematangan dalam berpikir ditunjukkan dengan usaha dalam memecahkan masalah yang dihadapi, dengan cara sendiri maupun dengan cara berdiskusi dengan teman sebayanya.

Dapat ditarik kesimpulan dari pembahasan diatas remaja memiliki beberapa karakter:

1. Dinamis  
Artinya terus bergerak, aktif
2. kreatif  
Artinya memiliki pandangan yang berbeda dari lingkungannya.

## **2.2 TINJAUAN SAMARINDA**

### **2.2.1 Batas dan Wilayah Kota**

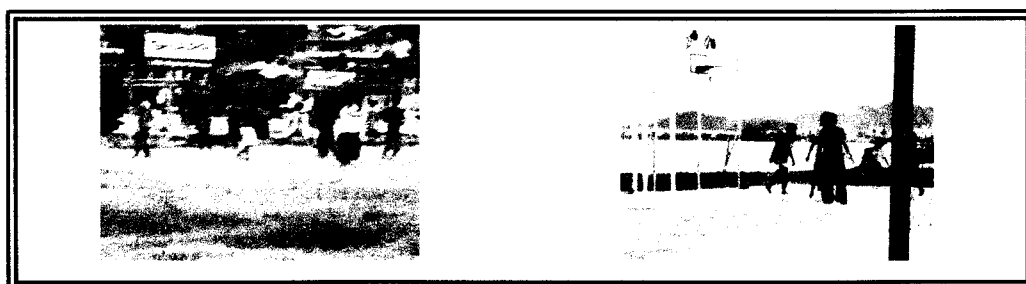
Samarinda merupakan ibukota propinsi Kalimantan Timur, tepatnya berada pada daerah teritorial  $0^{\circ} 21' 18''$  –  $1^{\circ} 09' 16''$  lintang selatan dan  $116^{\circ} 15' 36''$  –  $117^{\circ} 24' 16''$  bujur timur. Suhu udara di wilayah Samarinda berkisar antara  $22,2^{\circ} C$  -  $32,2^{\circ} C$ . Samarinda memiliki luas administrasi 71.800 Ha, terbagi atas 6 wilayah kecamatan dan 42

wilayah kelurahan. Dengan luas kota yang ada hanya sekitar 29,75% dan luas yang belum terbangun sekitar 70,25% atau 50.438 Ha.

Kota Samarinda dari sebelah utara, timur, selatan dan barat berbatasan langsung dengan Kabupaten Kutai Kertanegara.

### 2.2.2 Tinjauan Remaja Samarinda

Remaja di Samarinda biasanya pada akhir minggu kawasan tepian Mahakam, khususnya hari sabtu dan minggu sore akan menjadi tempat berkumpulnya anak-anak perkumpulan motor dan mobil. Serta anak-anak skater yang berkelompok di wilayah sekitar kantor gubernur (kawasan tepian) untuk bermain. Mereka akan berkumpul mulai dari sore hingga larut malam. Bagi remaja yang gemar akan olahraga juga akan berkumpul dikawasan ini karena adanya fasilitas berupa lapangan basket, dua lapangan sepak bola (ukuran yang tidak standar), arena wall climbing, dan arena latihan memanah. Adapula remaja yang lebih suka berinteraksi dengan teman dekatnya akan memilih tepian batu menjadi tempat untuk mereka. Karena hampir semua kegiatan remaja dilakukan pada satu wilayah dan dalam waktu yang bersamaan membuat keadaan jalan raya menjadi padat.



contoh kegiatan olahraga remaja yang ada di tepian sungai  
*sumber : hasil survei*

Fenomena ini yang kemudian terus berkembang hingga sekarang. Maka perlu diberikan tempat yang dapat mewadahi kegiatan mereka sehingga lebih terorganisir dan terarah. Sedangkan di Samarinda sendiri tidak ada tempat yang menjadi wadah bagi mereka untuk menyalurkan bakat tersebut.



## **2.3 TINJAUAN YOUTH CENTER**

### **2.3.1 Tinjauan Teoritis**

Youth Center adalah suatu lingkungan, tempat remaja untuk bersosialisasi, menyalurkan bakat dan kreatifitas yang dimiliki di bidang olahraga, dan musik yang memenuhi unsur pendidikan, rekreasi, seni dan sosial.

### **2.3.2 Kegiatan Dalam Youth Center**

Dalam Youth Center ada beberapa kegiatan yang akan diwadahi yaitu kegiatan yang menunjang proses sosialisasi dan penyaluran bakat serta kreatifitas. Remaja memiliki berbagai macam bakat hanya saja akan diberikan batasan kegiatan yang akan ditampung yaitu bakat olahraga dan seni.

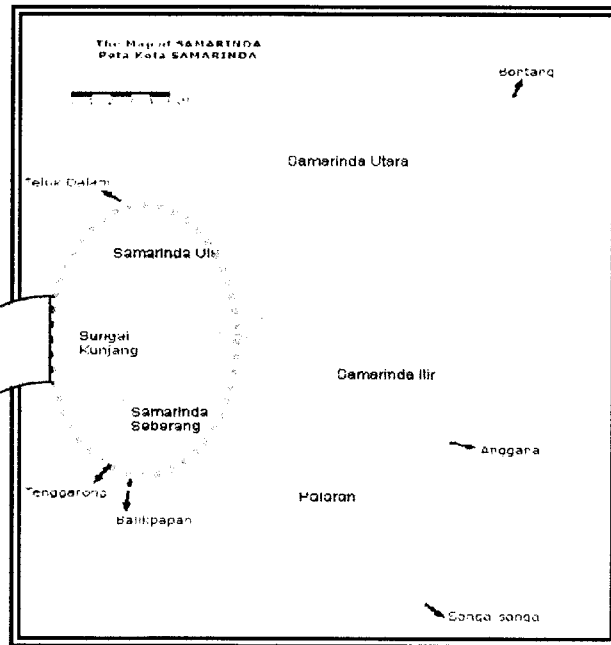
Kegiatan kemudian di kelompokkan ke dalam dua kategori yaitu kegiatan umum yang menitikberatkan pada penyaluran bakat berupa olahraga yang bersifat 'game' atau rekreasi dan seni. Serta kegiatan khusus yang menunjang kegiatan sosialisasi remaja.

## **2.4 LATAR BELAKANG LOKASI**

### **2.4.1 Kondisi Kawasan Tepian**

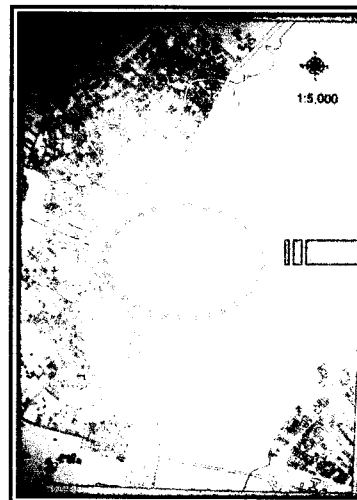
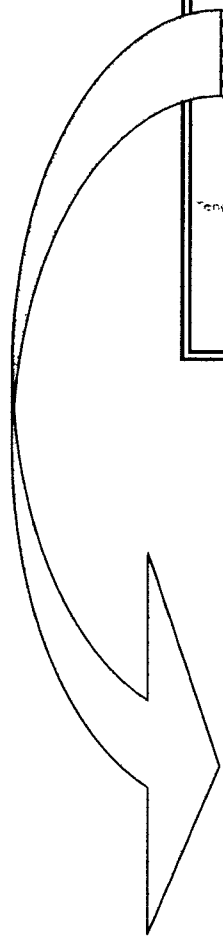
Tepian berada di wilayah Kecamatan Sungai Kunjang dan Kelurahan Karang Asam, dengan batas-batas sebagai berikut :

- Batas Utara : Kelurahan Air Hitam
- Batas Timur : Kelurahan Kampung Jawa
- Batas Selatan : Kelurahan Loa Bakung
- Batas Barat : Kelurahan Loa Bahu



**PETA SAMARINDA**

*Sumber: website pemerintah Kal-Tim*



Lokasi site

**Peta Kecamatan Sungai Kunjang, Samarinda**

*Sumber : Kimbangkot Samarinda*

Kawasan Tepian sangat dekat berada di pintu masuk kota Samarinda. Walaupun kawasannya yang berada didaerah sub-urban, tapi tetap memiliki potensi kuat. Letak yang berbatasan langsung dengan sungai Mahakam sebagai ciri khas kota, sehingga memiliki view positif dan potensi yang kuat. Sungai Mahakam sendiri juga sebagai sarana

transportasi, perekonomian, serta sebagai sumber air bersih kota Samarinda. Walaupun begitu wilayah ini banyak berdiri lapak-lapak yang berdagang segala kebutuhan, contoh yang paling khas adalah Amplang Samarinda dan telur penyu. Pada malam hari menjadi warung yang menyediakan menu spesial jagung bakar. Selain daerah perekonomian dan perdagangan di wilayah ini jga berdiri Islamic Center.

### **Aksesibilitas Kawasan**

Tingkat aksesibilitas lokasi cukup mudah untuk dicapai dengan melewati jalan utama yaitu jalan Antasari dan jalan Martadinata. Serta jalan Meranti dan Jalan Ir. Sutami yang merupakan jalan sekunder dan alternatif.

Permasalahan yang kemudian timbul dari beberapa jalur penghubung menuju dan dari lokasi adalah :

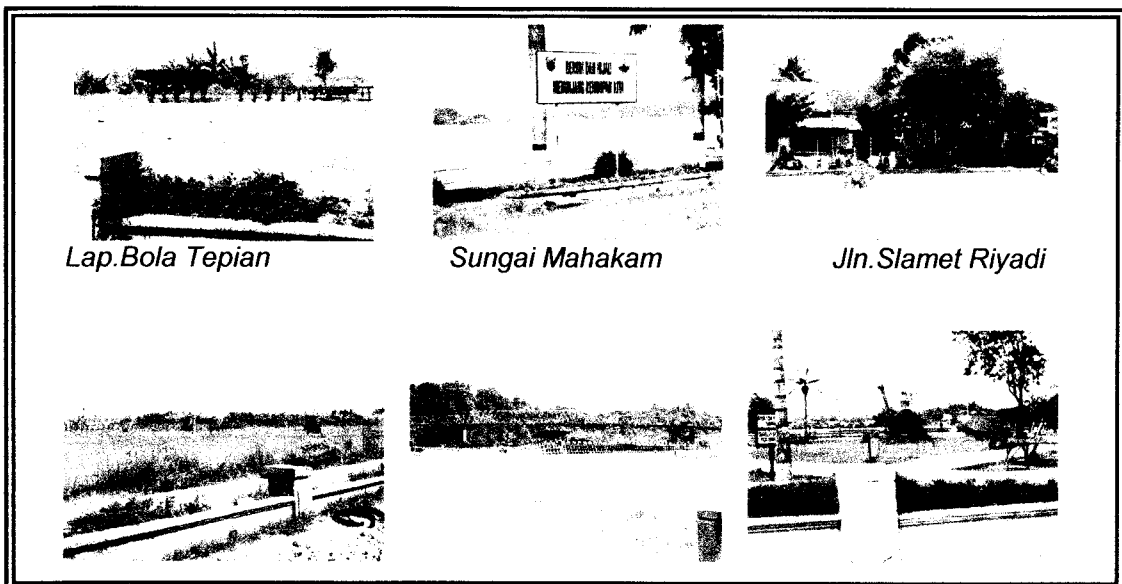
- ❖ Jalan utama yaitu jalan Slamet Riyadi, jalan Antasari dan Jalan Martadinata yang memiliki ruas jalan yang sempit. Jalur ini hanya memiliki dua jalur jalan dengan lebar jalan 15 meter. Dengan lebar seperti itu kendaraan yang dapat lewat hanya berupa dua kendaraan roda empat dari dua jalur yang berbeda. Keadaan menjadi semakin parah dengan banyaknya lapak-lapak liar di sepanjang jalan.
- ❖ Jalan sekunder seperti jalan Meranti dan Ir. Sutami, sering terjadi crossing kendaraan diakibatkan jalur yang ada di perempatan dan pertigaan jalan yang belum jelas.

#### 2.4.2 Kondisi Site Terpilih

Kondisi tanah di lokasi dapat dikatakan relatif datar, luasnya 20988 m<sup>2</sup>.

Adapun batas-batas site adalah sebagai berikut :

- sebelah Utara : Masjid Darunni'mah karang asam
- sebelah Timur : Sungai Mahakam
- sebelah Selatan : Lapangan Sepak Bola Tepian
- sebelah Barat :Jalan Slamet Riyadi, toko oleh-oleh dan pemukiman penduduk



Sumber: Hasil Survey

#### Site

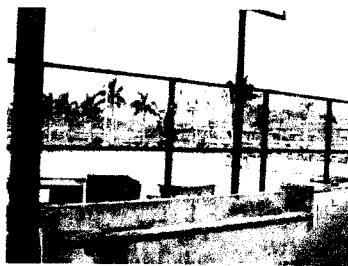
Site terpilih saat ini digunakan sebagai lapangan bola dan tempat menjajakan makanan seperti telur penyu pada siang hari. Bila malam Hari menjadi tempat warung yang menyediakan menu jagung bakar dan minuman.

### Potensi Site

- ❖ Aksesibilitas, lokasi cukup mudah untuk dicapai yang ditunjang dengan fasilitas transportasi kota.
- ❖ Sarana utilitas  
Terdapat sarana utilitas yang lengkap berupa jaringan listrik, air dan telepon.
- ❖ Kegiatan remaja yang menunjang  
Beberapa kegiatan remaja yang ada disekitar lokasi yaitu SKF (perkumpulan skater samarinda), tempat berkumpulnya perkumpulan motor dan mobil, lapangan bola tepian, lapangan basket tepian, tepian batu, arena panjat dinding (wall climbing), arena panahan, dan beberapa distro.



*Arena panjat dinding*



*Lapangan basket*



*Lapangan bola tepian*

- ❖ Posisi kawasan  
Site terpilih berada di kawasan tepian dengan luas 20988 m<sup>2</sup>. Terletak di jalan Slamet Riyadi yang merupakan salah satu jalan utama menuju dan keluar kota Samarinda sehingga kawasan ini menjadi ramai.
- ❖ Pendidikan  
Terdapat beberapa pendidikan yang berada di kawasan ini yaitu SMU Negeri 8, SMP Negeri 10, SMK Pemuda dan lain sebagainya.

## 2.5 ARSITEKTUR MAHAKAM

Arsitektur Kalimantan dilambangkan oleh rumah panjang orang Dayak, tempat tinggal bertata susun memanjang dengan atap bubungan dan beranda yang dihuni sampai ratusan orang. Dayak merupakan istilah umum untuk suku bangsa yang tinggal disepanjang sungai besar di Kalimantan seperti Mahakam. Rumah panjang untuk daerah Kalimantan lebih sering disebut dengan Lamin atau amin untuk suku Dayak Kenyah. Rumah ini berbentuk rumah panggung.

Di Kalimantan Timur disebutkan ada 74 suku etnis. Dewasa ini hanya dikenal beberapa suku, karena pengaruh budaya luar yang terus melanda mereka disamping lunturnya keterisolasiannya dan adat-adat yang sudah tidak sesuai dengan keadaan. Saat ini hanya ada 16 suku besar yang masih dikenal oleh masyarakat diantaranya adalah Dayak Kenyah.<sup>10</sup>

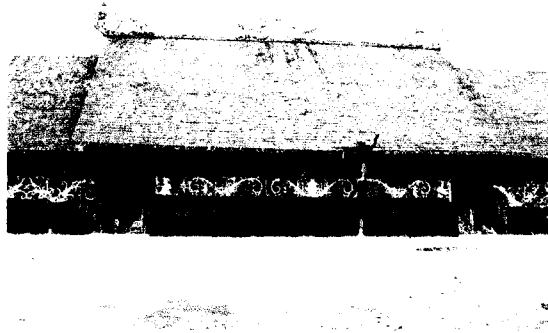
.....  
<sup>10</sup>Arsitek Lamin Adat KalTim, Dinas Pariwisata prop. KalTim

Dayak Kenyah datang dari dataran tinggi Apo Kayan, Dekat hulu Sungai Mahakam di Kalimantan Timur dan saat ini sudah menyebar kedaerah Kab. Kutai Timur dan Kab. Barat serta Kab. Berau. Lamin Dayak Kenyah tidak jauh berbeda dengan suku Dayak yang lainnya hanya dicirikan dengan meriahnya seni ukir yang menghiasinya dengan motif ornament yang khas dan dinamis. Dayak kenyah menyebut lamin dengan uma dadoq (uma berarti rumah atau peternakan; dadoq berarti besar, panjang atau tinggi). Sebutan ini sangat sesuai karena lamin dapat mencapai panjang 300 m dengan lebar 20-25 m, biasanya setiap lamin dihuni oleh 60 keluarga memiliki bilik keluarga (amin) sendiri. Bilik ini bersebelahan, dihubungkan oleh beranda umum (useh) sepanjang lamin. Mereka yang tinggal dalam satu lamin biasanya memiliki hubungan kekerabatan, bilik dapat ditambah atau dibongkar jika ada salah satu keluarga yang ingin bergabung ataupun memisahkan diri untuk bergabung dengan masyarakat lain.<sup>11</sup>



gambar 13  
sumber:www.yahoo.com

.....  
<sup>11</sup>Indonesian Heritage, Terjemahan.



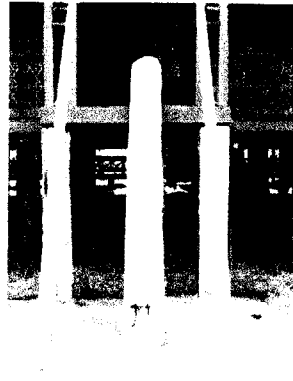
gambar 14  
sumber: survey

Sebuah Lamin biasanya mempunyai beberapa buah tangga yang terbuat dari sebatang pohon dengan diameter 30-40cm. Trap tangga ini bisa dibalik atau bila perlu dapat ditarik dan diturunkan. Lantao Lamin terbuat dari papan lebar yang lebarnya mencapai 1m dengan panjang 10m dan diletakkan dibagian serambi, sedangkan lantai di kamar tidur terdiri dari papan yang berukuran kecil. Lamin suku Dayak Kenyah umumnya menggunakan kayu besi ( ulin ) karena kuat, untuk tiang-tiang yang memiliki diameter mencapai 1m. Selain itu juga menggunakan kayu meranti dan kayu kapur untuk dinding dan lantai. Kedalaman tiang-tiang Lamin mencapai 2m dibawah permukaan tanah dan jarak antara lantai dengan permukaan tanah adalah 4m. Ruang dibawah bilik untuk gudang dan binatang ternak.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup>Arsitek Lamin Adat KalTim, Dinas Pariwisata prop. KalTim





gambar 15  
sumber: survey

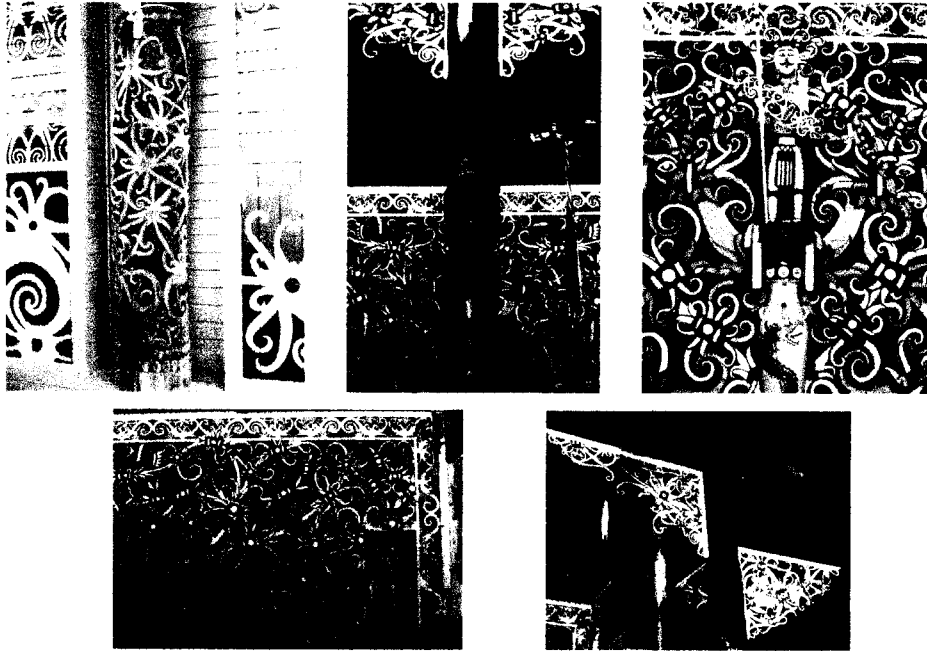
Ruang serambi yang luas dapat menampung tamu yang berjumlah ribuan, ruangan ini juga berfungsi sebagai tempat untuk melaksanakan upacara perkawinan, hukum adat, dan pesta panen. Pada pekarangan Lamin diletakkan patung-patung persembahan nenek moyang mereka dalam ukuran besar dengan tinggi 3-4m. Wajah patung menggambarkan dewa-dewa maupun wajah wanita cantik.



gambar 16  
sumber: survey

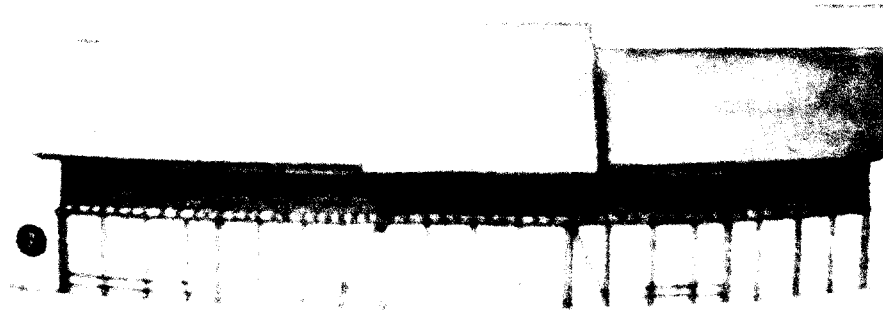
Perbedaan Lamin bangsawan dengan rakyat biasa adalah pada Lamin yang dihuni oleh bangsawan dan kepala suku penuh dengan ornament indah dan dinamis, mulai dari tiang sampai pada dinding pembatas antara serambi dan ruang tidur, panjangnya mencapai 3-4m. Umumnya dinding Lamin bagian depan tidak berjendela berbeda dengan dinding bagian belakang yang memiliki

jendela. Atap Lamin disebut dengan keping (sirap) yang berukuran 70 X 40cm terbuat dari kayu ulin. Unsur penyangga utama dilubangi sedangkan unsur ringan yang lain hanya diikat.



gambar 17  
sumber: survey

Penghuni bilik pada lamin dibagi berdasarkan status sosial. Untuk masyarakat Kenyah mereka membagi dalam tiga kelas : kaum bangsawan, rakyat jelata dan budak. Kaum ningrat dan kepala suku akan menempati amin yang paling besar dan lebar yang berada ditengah-tengah lamin, lalu keluarga terdekat akan berada disisi kanan dan kiri. Bubungan atap kepala suku juga lebih tinggi dibandingkan yang lainnya.



gambar 18  
sumber:indonesian heritage

Ruang dalam bilik (dalam amin) merupakan ruang privat keluarga, hanya keluarga dekat yang dapat masuk. Bagian belakang bilik yaitu sisi terjauh dari pintu masuk, dianggap sebagai bidang keramat (sinong). Bidang ini akan dijaga agar tetap bersih, disini mereka akan meletakkan pusaka keluarga dan barang upacara. Dulu makanan akan disiapkan dalam bilik karena berbahaya maka perapian dipindahkan pada bagian yang terpisah (atang), yang menghubungkan rumah hanya dengan jalan sempit yang pendek.



1. Amin biasa
2. Amin bangsawan
3. Amin kepala suku
4. Perapian
5. Serambi bersama
6. Perapian

gambar 19  
sumber:indonesian heritage

## **2.6 TUGAS DAN FUNGSI YOUTH CENTER**

Youth Center memiliki tugas dan fungsi yang besar bagi perkembangan remaja. Youth Center selain menjadi tempat bersosialisasi dan menyalurkan bakat dapat pula menjadi sarana rekreasi dan edukasi.

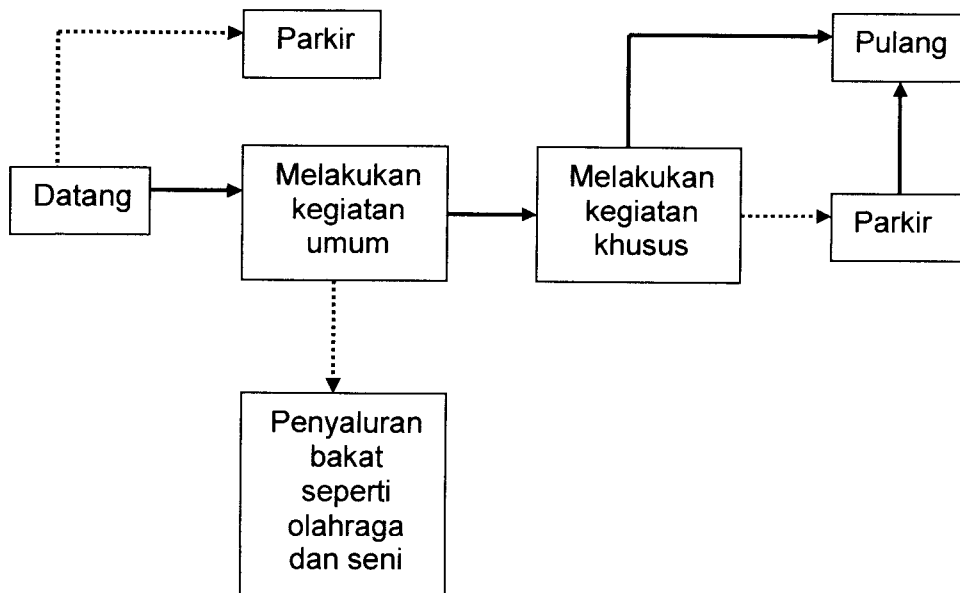
Hal ini ditunjang dengan fasilitas yang ada dalam, Youth Center biasanya menyediakan berbagai keperluan remaja dalam menunjang kegiatannya seperti yang diuraikan diatas. Dalam bersosialisasi remaja juga mengalami proses belajar mengenali bagaimana berada di sebuah lingkungan tertentu, hal ini kemudian memacu pikiran mereka untuk berpikir lebih dewasa dengan apa yang akan mereka lakukan. Pelajaran seperti ini tidak dapat mereka dapatkan dalam lembaga belajar. Selain disediakan tempat-tempat yang akan menunjang kegiatan dalam belajar. Dengan terjun untuk menyalurkan bakat mereka kemudian akan terjadi pula proses belajar.

Saat seseorang melakukan sesuatu yang disukai maka akan merasa terhibur, senang dan bahagia. Begitu pula dengan remaja, jika mereka mendapat tempat untuk dapat melakukan hal-hal yang disukai dalam hal ini kegiatan positif maka mereka merasa terhibur. Seperti adanya Youth Center yang akan membantu mengakomodasi kegiatan mereka, hal ini kemudian memenuhi fungsi sebagai sarana rekreasi. Selain hal di atas biasanya remaja akan mencari cara rekreasi selain diatas seperti nonton bioskop atau yang lain.

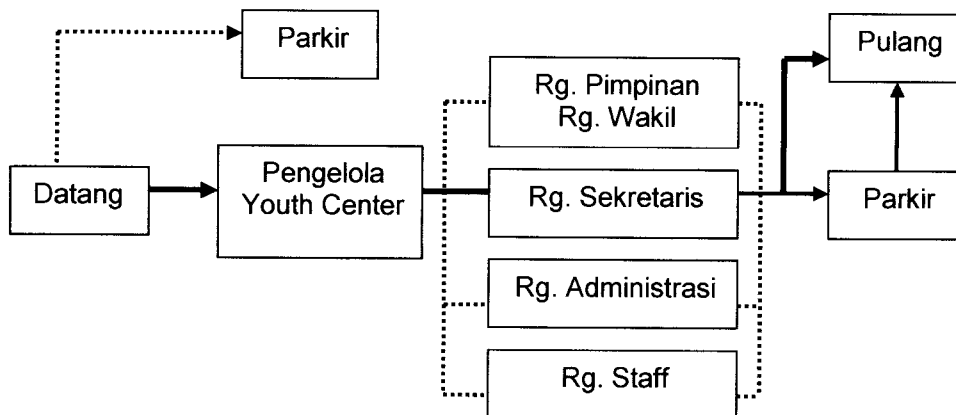
## 2.7 POLA KEGIATAN

### 2.7.1 Organisasi Ruang

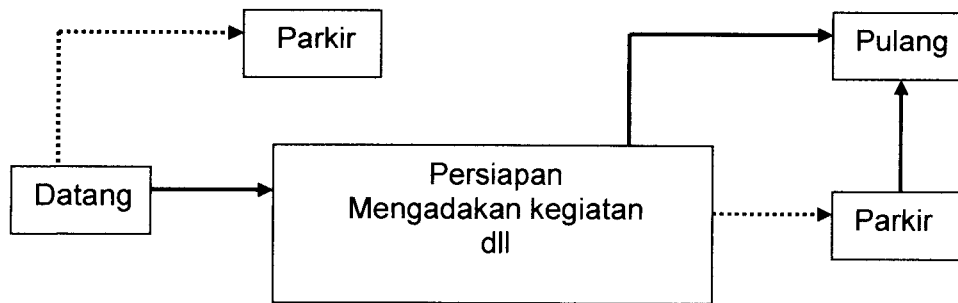
Pengguna : Remaja



Pengguna : Pengelola



Pengguna : Penyewa



### 2.7.2 Kebutuhan Ruang

Ruang – ruang yang dibutuhkan terdiri dari:

1. Ruang Penerima
  - Pintu masuk (enterance)
  - Area parkir
  - Ruang keamanan
  - Retail
2. Ruang Pembawa
  - Koridor / selasar
3. Ruang Penetral
  - Taman
  - Butik
  - Cafe dan Restoran
  - Warnet
  - Bookshop dan buku kafe
  - Movie box
  - Salon
  - Lavatory
4. Ruang Pelaksanaan
  - Hall
  - Ruang keamanan
  - Ruang penitipan

- Ruang olahraga
  - Lapangan
  - Ruang ganti & loker
  - Ruang peralatan
  - Toilet
- Ruang seni
  - Ruang kursus
  - Ruang pengajar
  - Studio
  - Ruang peralatan
  - Toilet
- Ruang luar
  - Area panggung terbuka
  - Ruang peralatan panggung
  - Lintasan
  - Ruang diesel
  - Plaza
  - Gardu pandang
  - Toilet
  - Ruang keamanan
- Ruang pengelola
  - Bagian pengurusan
  - Bagian pelaksana acara
  - Bagian pendaftaran
  - Toilet
  - Ruang keamanan

## 5. Ruang Keluar

- Koridor
- Pintu keluar

## 2.8 FASILITAS YANG DIWADAH

Pengelompokan kegiatan yang diwadahi :

- Kegiatan umum

Kegiatan umum disini adalah kegiatan penyaluran bakat yang meliputi :

- ❖ Bola basket

Fasilitas olahraga basket akan diberikan di dalam gedung (in door). Akan disediakan lapangan dengan ukuran standar.



gambar 1

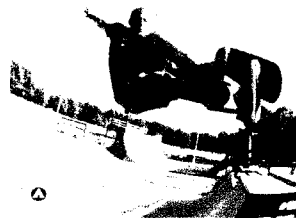
sumber: [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)

- ❖ Sepak bola

Area lapangan sepak bola yang diwadahi berupa lapangan yang ukurannya menyesuaikan dengan kebutuhan yaitu ukuran lapangan futsal atau sepak bola mini

- ❖ Skate board

Kegiatan skate board akan berada diluar gedung. Fasilitas yang akan disediakan akan menyesuaikan dengan kebutuhan.



gambar 2

sumber: [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)



❖ Voli

Lapangan bola voli juga akan berada di luar gedung.



gambar 5  
sumber:www.yahoo.com

❖ Panjat dinding (wall climbing)

Arena panjat dinding akan berada diluar gedung. Saat ini kawasan tepian telah memiliki arena panjat dinding tapi kurang mendapatkan perawatan.



gambar 4  
sumber:dok.pribadi



gambar 3  
sumber:www.yahoo.com

❖ Boling

Fasilitas olahraga yang akan berada didalam gedung.



gambar 6  
sumber:www.yahoo.com

❖ Billiard

Arena biliard akan berada didalam gedung dan dalam satu ruangan dengan arena boling. Dan membuat suasana ruang biliard berbeda agar tidak terkesan sebagai kegiatan yang negatif.



gambar 7  
sumber: www.yahoo.com

❖ Ruang senam

Ruang senam disediakan didalam gedung, biasanya remaja putri lebih banyak tertarik dengan kegiatan senam.

❖ Studio tari

Studio tari yang diwadahi didalam gedung,

❖ Ruang drama

Ruang studio yang dapat mewadahi kegiatan latihan bagi remaja yang memiliki minat dibidang akting/ sandiwara.

- ❖ Studio musik

Ruang studio musik yang disediakan ada 2 jenis yaitu studio musik tradisional dan studio musik modern dengan perlengkapan band.

- ❖ Ruang latihan vokal

Ruang latihan yang disediakan untuk remaja yang memiliki bakat dan minat dibidang menyanyi dan pelatihan vokal sebagai penunjang dalam kegiatan mereka.

- Kegiatan khusus

Kegiatan khusus berupa kegiatan-kegiatan yang memenuhi unsur pengetahuan, rekreasi dan sosial serta kegiatan pagelaran yang akan digelar setiap dua minggu sekali pada sabtu malam minggu pertama dan sabtu malam minggu ketiga yang akan disebut sebagai "minggu gaul". Dan menjadi tempat mengadakan lomba dibidang olahraga yang waktunya akan menyesuaikan dengan event yang sedang berlangsung.

Ruang penunjang kegiatan khusus berupa:

- ❖ kafe

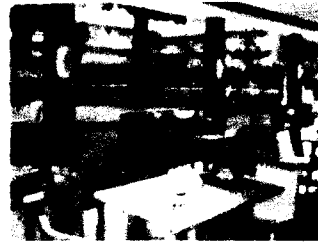
Memberikan desain ruang cafe yang hangat dan 'cozy' serta menu yang dibatasi hanya menyediakan minuman dan makanan kecil. Lengkap dengan ruang kafe terbuka dan dapat memandangi luas ke arah view sungai.



gambar 8  
sumber : dok.pribadi(majalah)

❖ Restoran

Ruang restoran akan dibuat lebih privat dan hangat serta menyediakan menu yang berbeda dengan cafe.



gambar 9  
sumber:dok.pribadi(majalah)

❖ Butik dan Distro

Ruang belanja yang berbeda , sehingga pembeli merasa lebih nyaman dalam kegiatannya berbelanja.



gambar 10  
sumber:dok.pribadi

❖ Salon

Salon yang ada hanya merupakan salon khusus yang menyediakan perawatan sebatas perawatan wajah dan rambut serta dapat dibantu oleh orang yang berpengalaman.

❖ Movie Box

Ruang menonton yang mirip dengan bioskop hanya saja memiliki daya tampung yang sedikit  $\pm$  20 orang dengan menggunakan layar lebar dan proyektor.

❖ Warnet

Warnet nanti akan di pergunakan untuk semua pengunjung, warnet ini berdampingan dengan buku cafe.



gambar 11  
sumber:dok.pribadi(majalah)

❖ Bookshop dan buku kafe

Mengabungkan antara tempat membaca dan kafe, ruang didesain nyaman, adem, homey dan santai dengan rak-rak buku yang menjulang tinggi.



gambar 12  
sumber:dok.pribadi(majalah)

❖ Panggung terbuka

Akan dipergunakan saat “minggu gaul” berupa pagelaran musik dan kesenian.

❖ Plaza

Sebagai tempat berkumpul dan serbaguna dapat digunakan jika ada kegiatan pameran.

Kegiatan lain yang menunjang kelancaran dan pengelolaan Youth Center berupa :

- ❖ Operasional Administrasi  
Mengelola kegiatan youth center seperti mengatur jadwal pemakaian lapangan (lapangan sepak bola, voli pantai, basket, boling dan area wall climbing)
- ❖ Operasional Food and Beverage  
Megelola semua kebutuhan dan kegiatan pada area caffe dan restoran, dan pelayanan didalamnya.
- ❖ Operasional Boutiqe  
Mengelola kegiatan dan memberikan pelayanan pada para pengunjung boutiqe.
- ❖ Operasional salon  
Mengatur dan mengelola semua kegiatan dan kelengkapan di dalamnya serta melayani pelanggan dengan baik.
- ❖ Operasional movie box  
Mengelola administrasi bioskop seperti jadwal film dan administrasi pengunjung.
- ❖ Operasional Warnet dan bookshop  
Mengelola semua kegiatan dalam warnet dan perpustakaan seperti kelengkapan fasilitas komputer dan meng up-date koleksi buku yang sesuai dengan kebutuhan.
- ❖ Operasional Ruang ( House Keeping )  
Bertugas menyiapkan dan membersihkan ruang sebelum digunakan.
- ❖ Operasional Penunjang  
Bertugas sebagai bagian perawatan gedung, persiapan kelistrikan dan utilitas bangunan.

❖ Operasional Keamanan

Menjaga keamanan gedung baik disiang hari maupun dimalam hari.

**SKEMATIK DESAIN**





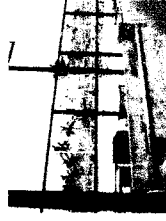
**KONDISI EKSIKUTING**



1 Area panjang dinding yang tersedia di tepian sungai



2 Lap. Sepak bola yang sering dijadikan tempat bertanding antar sekolah



3 Lap. Basket dan voli dengan pengamanan kawat agar bola tidak masuk kejalan raya



4 Jln. Slamet Riyadi yang berbatasan disebelah barat site



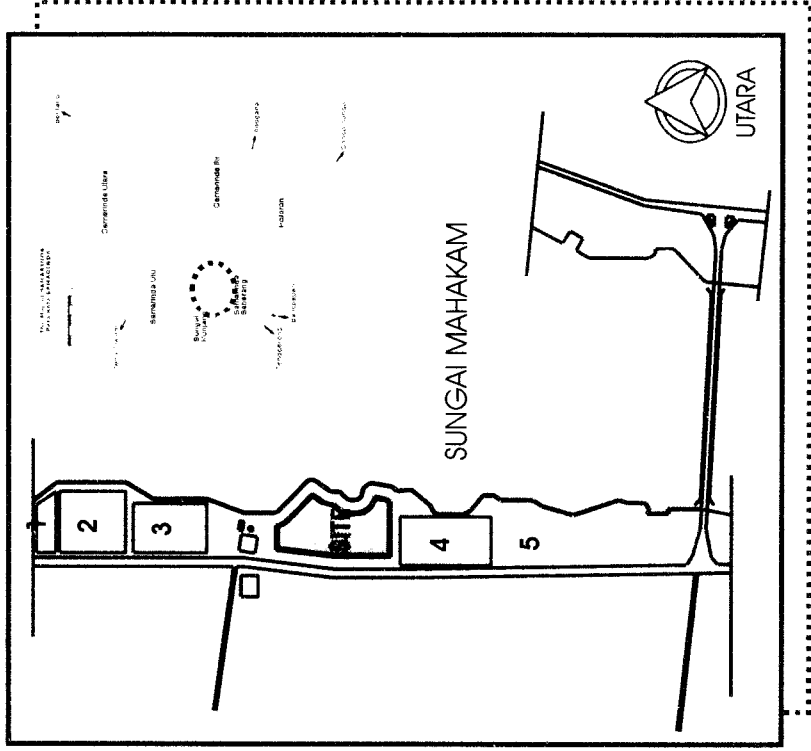
5 Sungai Mahakam yang berbatasan langsung sebelah timur site. Memiliki lebar 300m-600m dan kedalaman mencapai 15-40m. Untuk DAS yaitu 17,5 m.



6 Lap. Sepak bola yang juga berada di tepian sungai. Memiliki fasilitas tempat duduk. Berbatasan disebelah selatan site

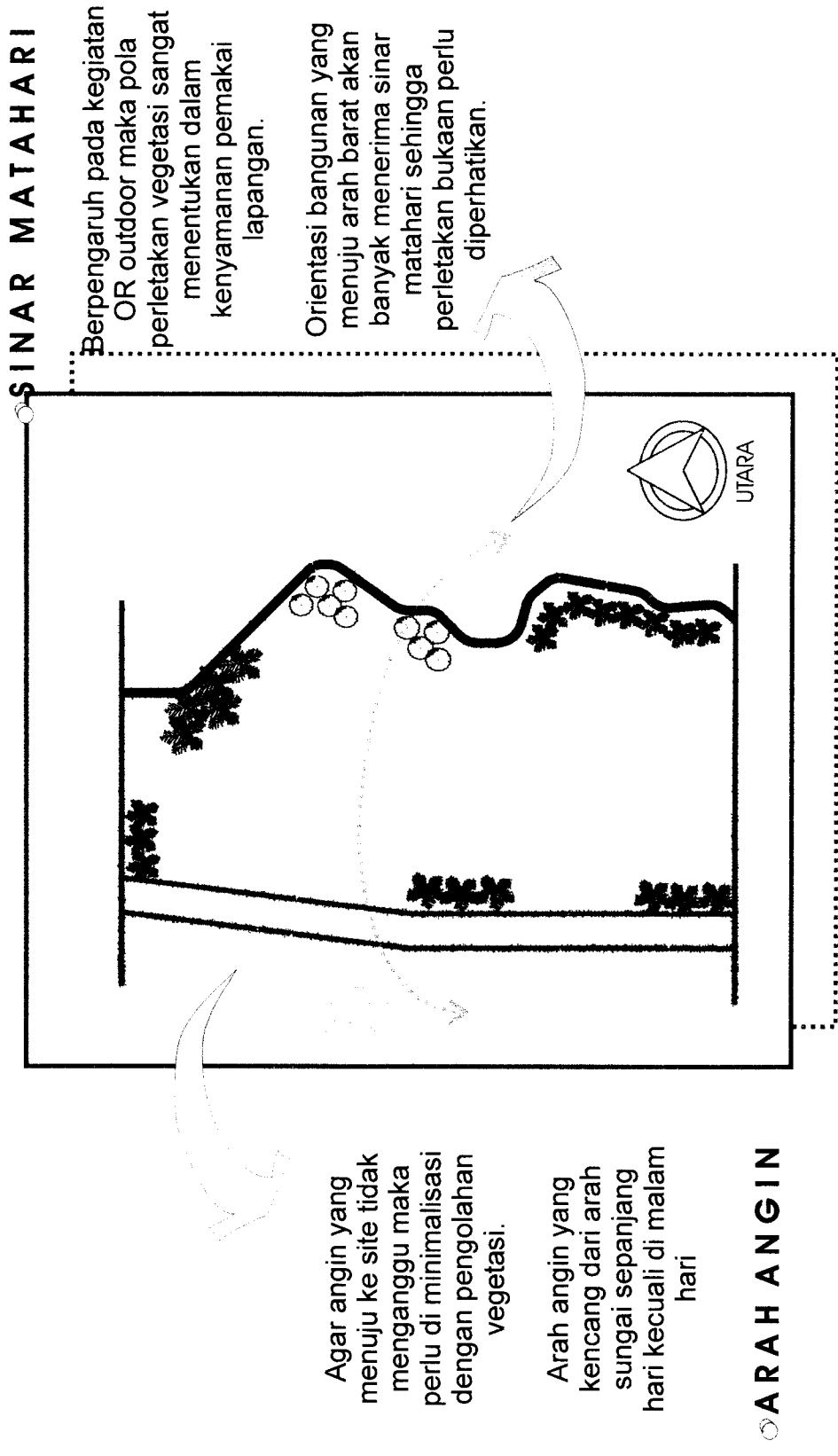


7 Area latihan memanah untuk beberapa atlit panahan yang ada di Samarinda.



## BAGIAN II SKEMATIK DESAIN

# ANALISIS TAPAK

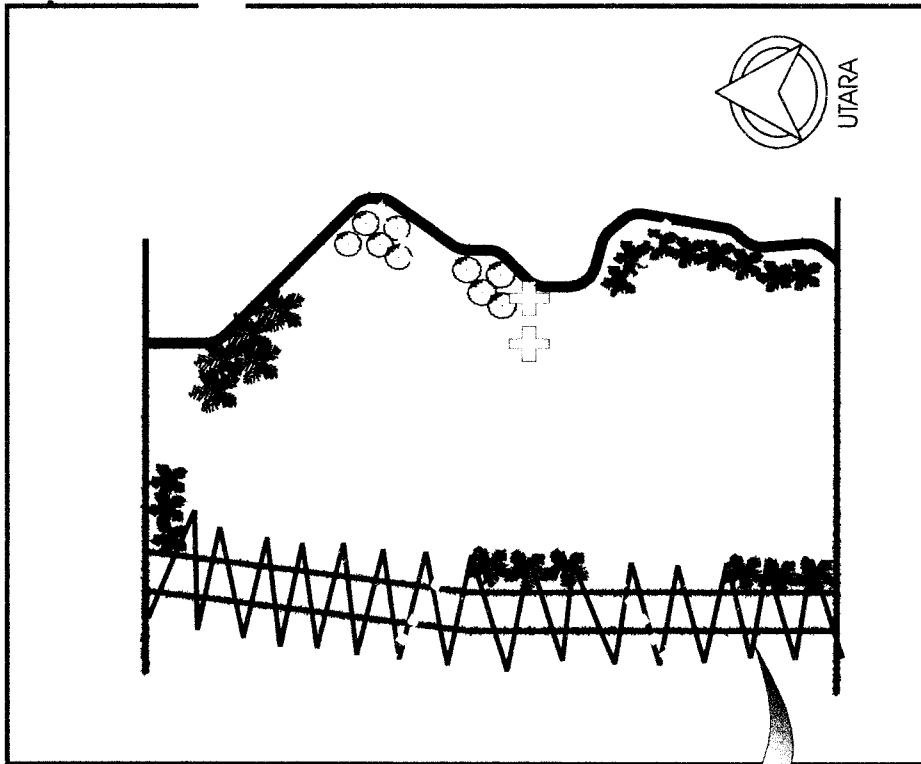


**ANALISIS TAPAK**

○ **KEBISINGAN**

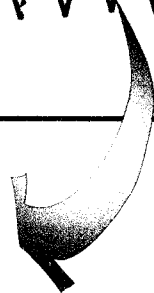
Kebisingan terbesar ada di sebelah barat site karena berbatasan langsung dengan jalan raya yaitu Jl. Slamet Riyadi, karena aktivitas kendaraan yang lewat.

Untuk mengurangi suara maka perlu adanya pengaturan pola vegetasi dan bangunan diletakkan jauh dari jalan raya tersebut



View terbaik kearah sungai Mahakam. Pada malam hari akan ada atraksi lampu pada sisi badan jembatan Mahakam dan atraksi air dan lampu di permukaan air sungai. Sehingga akan banyak bukaan yang menuju sungai.

○ **VIEW**

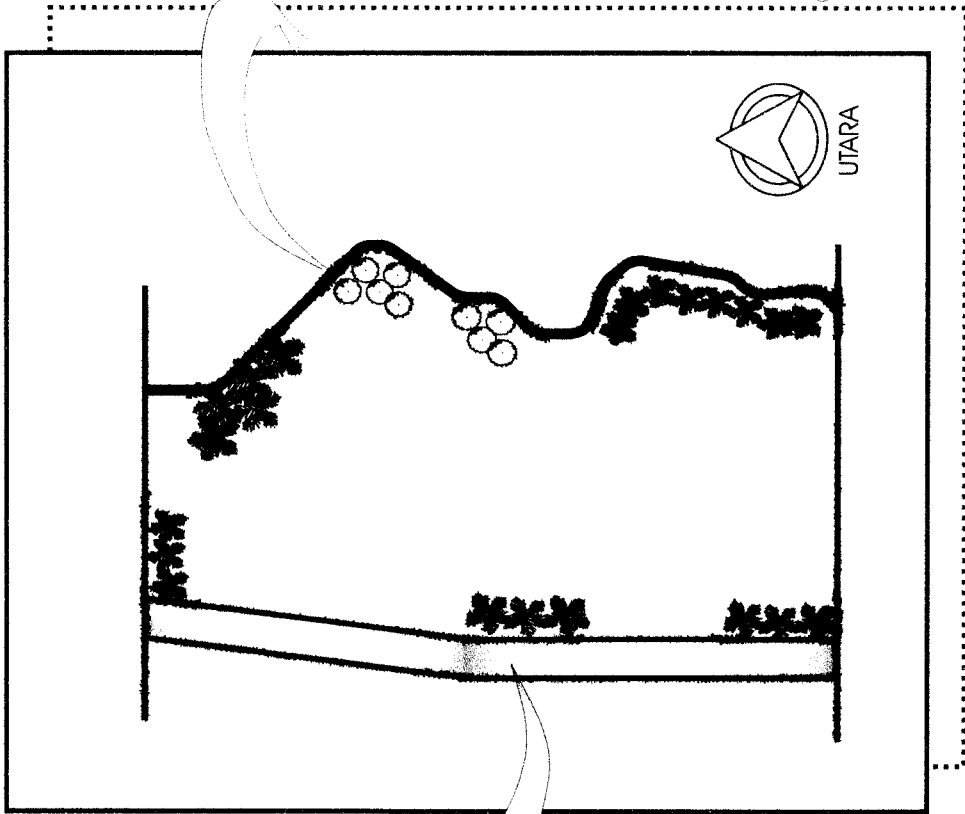


## BAGIAN II SKEMATIK DESAIN

# ANALISIS TAPAK

### AKSESIBILITAS

Pencapaian tercepat adalah melalui jalan utama yaitu Jln. Slamet Riyadi. Melalui jalan ini dapat langsung masuk ke site, menuju site hanya dapat di akses melalui jalan ini.



Vegetasi asli yang ada pada site adalah pohon pisang dan pohon perindang.

Vegetasi nanti akan diganti dengan vegetasi buatan dengan pola perletakan yang diatur untuk beberapa tujuan dan manfaat yang diinginkan.

### VEGETASI

## BAGIAN II SKEMATIK DESAIN

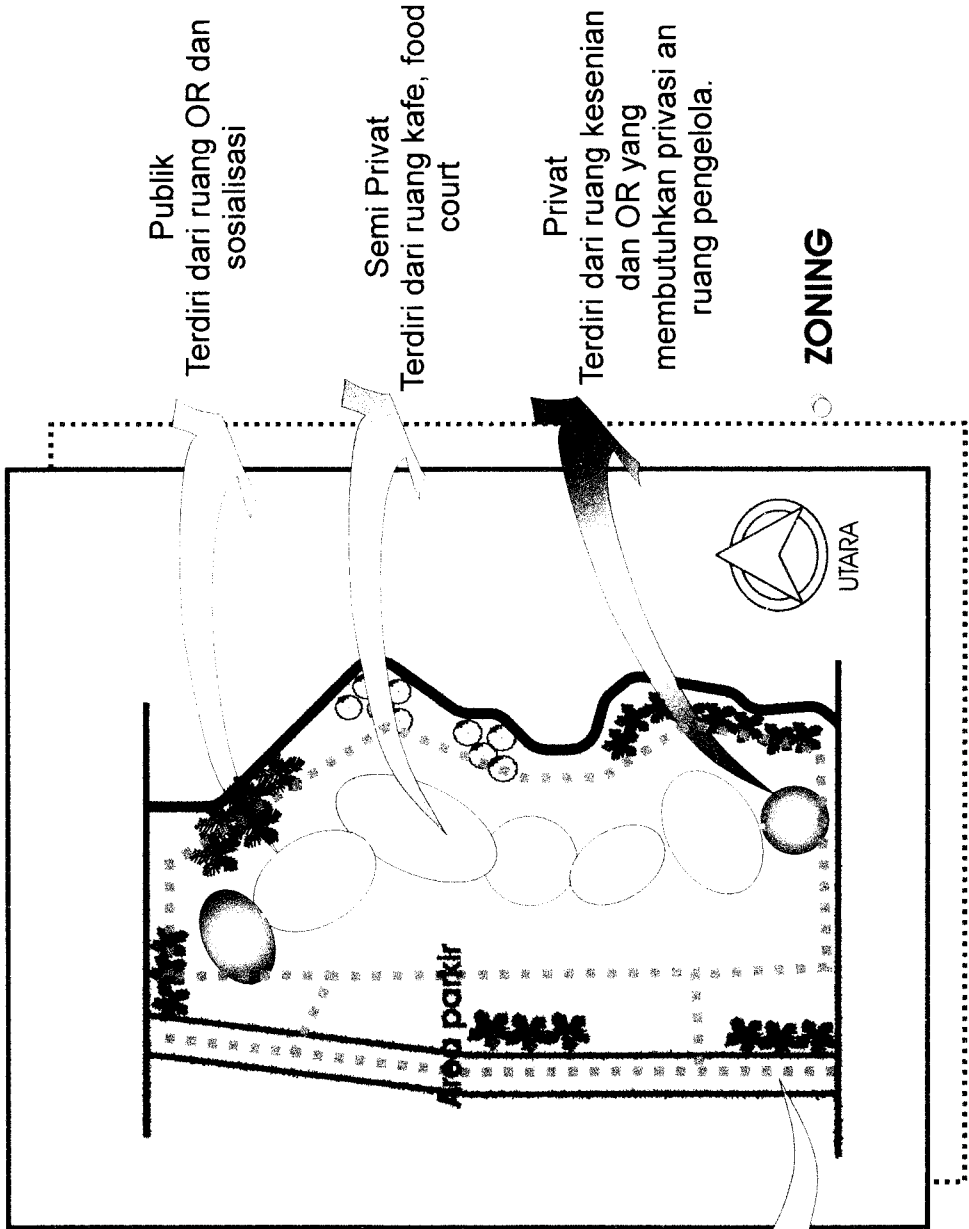
# ANALISIS TAPAK

### ○ SIRKULASI

Sirkulasi untuk kendaraan bermotor dapat dicapai melalui jalan utama. Untuk keluar masuk langsung menuju jalan utama tersebut.

Kemudian untuk kendaraan bermotor pengelola dapat mengitari site.

Sirkulasi pejalan kaki dari pintu masuk utama dapat langsung mencapai seluruh fasilitas yang di sediakan.



**Publik**  
Terdiri dari ruang OR dan sosialisasi

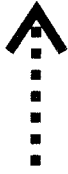
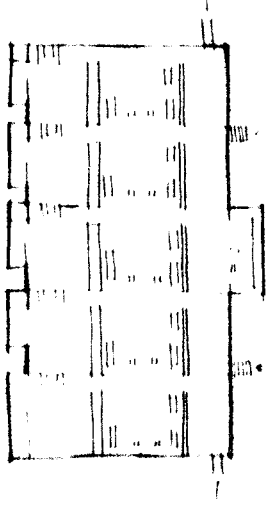
**Semi Privat**  
Terdiri dari ruang kafe, food court

**Privat**  
Terdiri dari ruang kesenian dan OR yang membutuhkan privasi an ruang pengelola.

**ZONING**

L A M I N

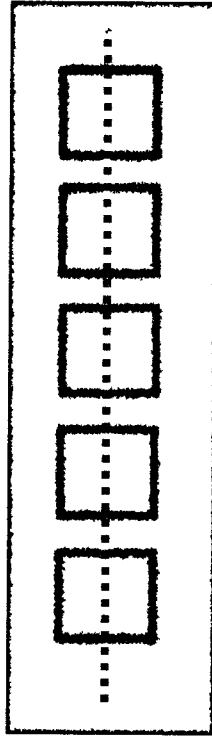
L I N I E R



Lamin merupakan bangunan tradisional di Kalimantan Timur, yaitu rumah adat suku Dayak. Lamin adalah faktor penentu dalam konsep perancangan Youth Center.

Lamin memiliki bentuk yang linier, terdiri dari deretan ruang-ruang persegi panjang yang saling berhubungan. Karakter linier ini yang kemudian dijadikan konsep rancangan.

Bentuk linier pada dasarnya terdiri dari sederetan ruang, ruang yang dapat berhubungan langsung maupun dihubungkan dengan ruang linier yang terpisah.

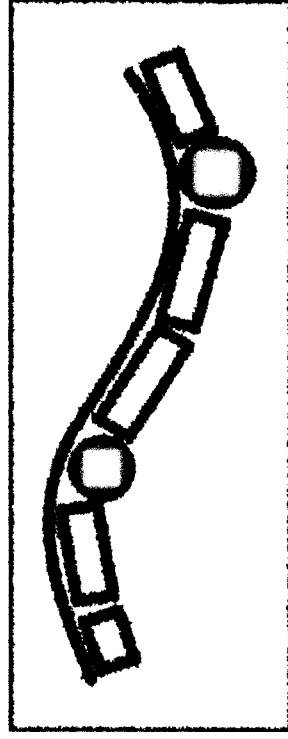


K O N S E P

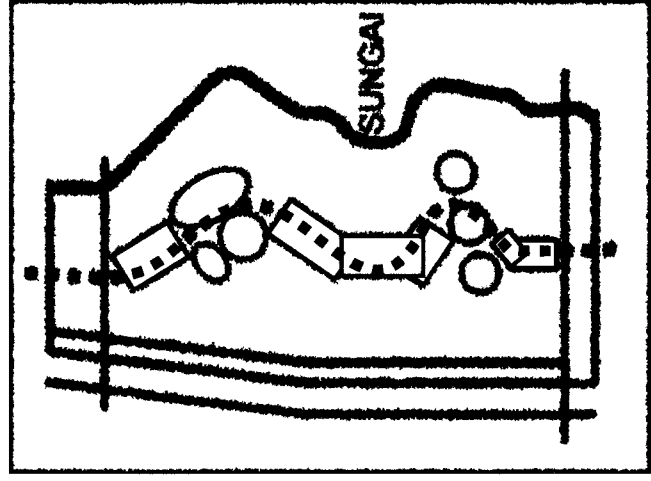
BENTUK MASSA

L A M I N

Bentuk linier dapat dipotong atau dibelokkan, menyesuaikan dengan kondisi. Ruang yang secara fungsional penting dapat terjadi sepanjang organisasi, seperti pada titik belok bentuk linier yang terpotong.



L I N I E R



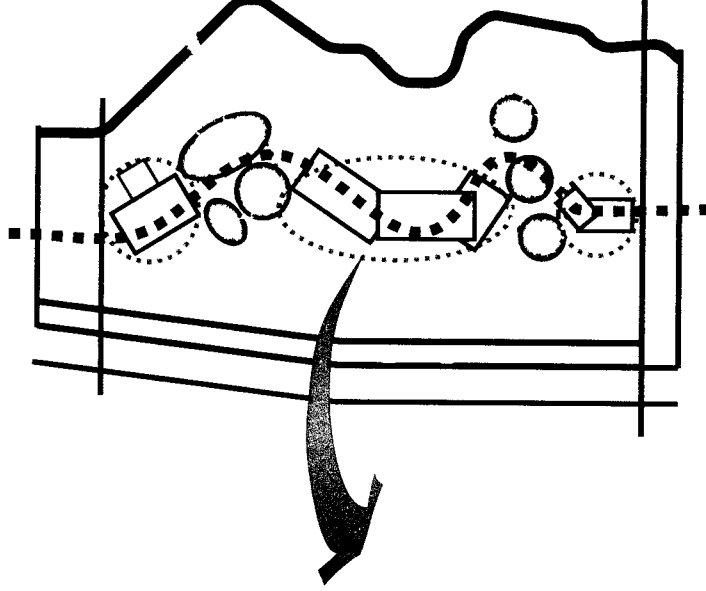
Letak site yang berada di pinggir sungai membuat bentuk massa harus menyesuaikan dengan site. Sehingga organisasi linier menanggapi kondisi tapak yang berada di pinggir sungai. Pada titik belok organisasi linier terdapat bentuk yang berbeda karena fungsinya yang penting.

**BENTUK MASSA**

**REMAJA**

Remaja memiliki beberapa karakter yang menonjol, dua diantaranya adalah dinamis dan kreatif. Dinamis berarti terus bergerak dan aktif. Dan kreatif berarti memiliki pandangan yang berbeda dari lingkungannya.

Dinamis yang berarti terus bergerak, dilambangkan dengan bentuk bangunan yang berubah. Tapi perubahan tetap mengacu pada bentuk dasar lamin yang persegi panjang. Bentuk ini mengikuti alur gerak garis linier sebagai penentu.



Kreatif berarti berbeda dengan lingkungannya. Dalam bangunan bentuk yang berbeda diperlihatkan pada area open space. Bentuk yang di pilih adalah lingkaran/ elips karena mengacu pada bentuk site dan ukuran dayak kenyah.

**DINAMIS & KREATIF**

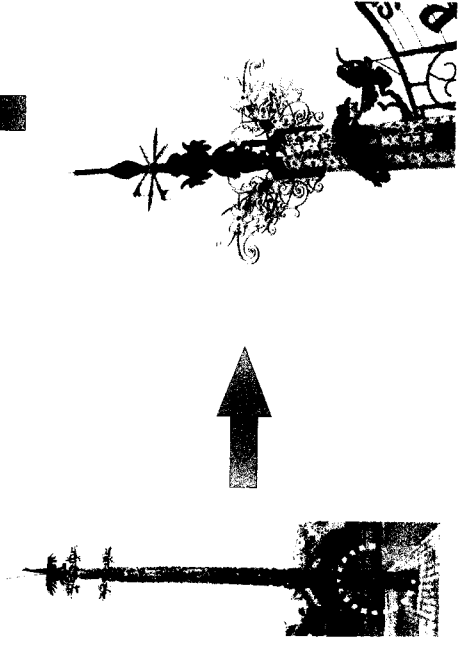
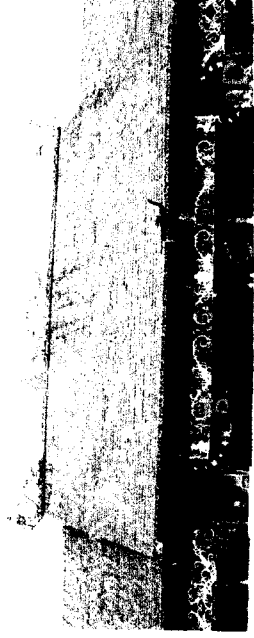
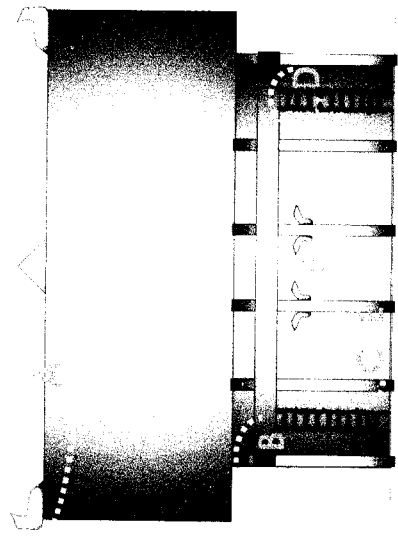
**KONSEP**



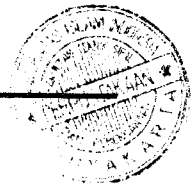
PENAMPILAN BANGUNAN

TRANSFORMASI

KONSEP

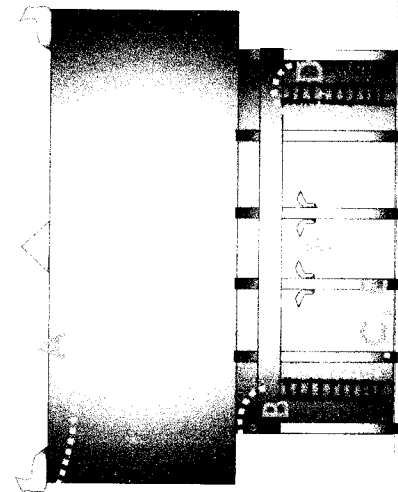


Tampak dari bangunan utama mengacu pada bentuk dari Lamin suku Dayak Kenyah dengan beberapa penambahan beberapa bentuk. Bentuk yang diterapkan didalam rancangan adalah bentuk yang menarik. Seperti bentuk kolom yang mengambil sebagian dari bentuk blawing. Agar main entrance lebih terasa "welcome" diletakkan ornamen ukiran yang biasa diletakkan pada kolom dekat pintu masuk pada Lamin dan ukiran dayak yang biasa diletakkan pada dinding luar Lamin. Agar terlihat seperti rumah panggung maka lantai paling atas dibuat lebih menjorok dari lantai yang dibawahnya. Untuk bangunan pendukung bentuk dirancang lebih variatif agar



**ATAP**

**KONSEP**



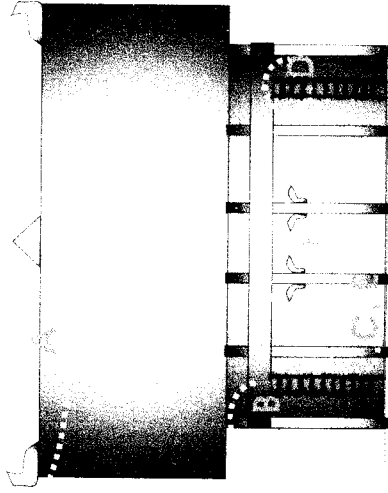
Bentuk atap tetap mengacu pada bentuk asli dari lamin, lengkap dengan ornamen atap berupa ukiran Dayak Kenyah. Motif naga untuk menunjukkan asal keturunan mereka dari Cina Selatan pada sisi kiri dan kanan atap. Sedangkan motif menyerupai manusia dan enggang untuk menunjukkan arwah nenek moyang dan enggang sebagai binatang yang dipuja.



## BAGIAN II SKEMATIK DESAIN

### DINDING

K O N S E P



Pada dinding Lamin dihias dengan ukiran. Untuk memperhatikan pemilik Lamin, Lamin yang penuh dengan ukiran dan indah biasanya dihuni oleh bangsawan dan kepala adat.

Ukiran ditempelkan tanpa harus melihat pemakai nantinya, untuk menunjukkan keterbukaan suku Dayak terhadap suku pendatang di Kalimantan Timur

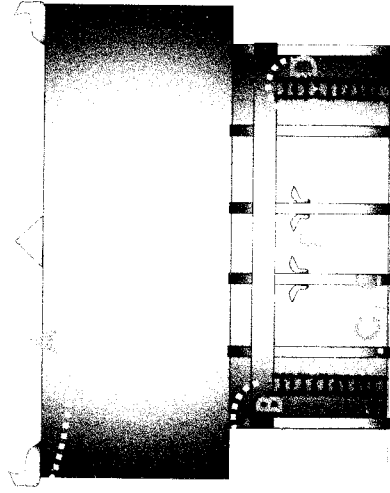


Lubang angin pada Lamin juga memakai ukiran, dengan pola melingkar untuk memperlihatkan bentuk sesuatu yang tidak teraga dengan bentuk yang teraga dalam kesatuan.



**K O N S E P**

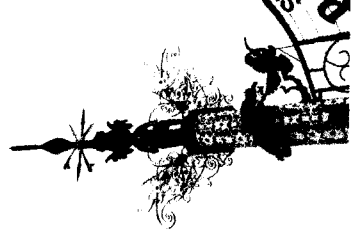
**KOLOM, TANGGA**



Bentuk kolom yang selalu memiliki bentukan yang menyerupai guci untuk memperlihatkan kaitan sejarah keturunan dengan Cina Selatan. Bentuk ini diterapkan pada kolom yang terlihat diluar bangunan, agar bentuk rumah panggung lebih terlihat pada bangunan maka lantai yang paling atas dibuat lebih menjorok ke depan dan diperkuat dengan ornament yang menyerupai tangga.



**ENTRANCE**



Ornament yang terletak di tugu selamat datang sebuah tempat rekreasi budaya di Kutai, di terapkan pada bangunan untuk menambah kesan "welcome" pada pintu masuk utama.

**K O N S E P**

**GARDU PANDANG**

Blawing selalu ada pada halaman Lamin untuk menunjukkan keagungan sebuah Lamin san sebagai tanda maupun tugu telah berdirinya Lamin. Pada puncaknya terdapat patung burung enggang karena dianggap agung. Di terapkan kedalam rancangan dengan wujud gardu pandang dengan ornamen enggang yang berupa bukaan.

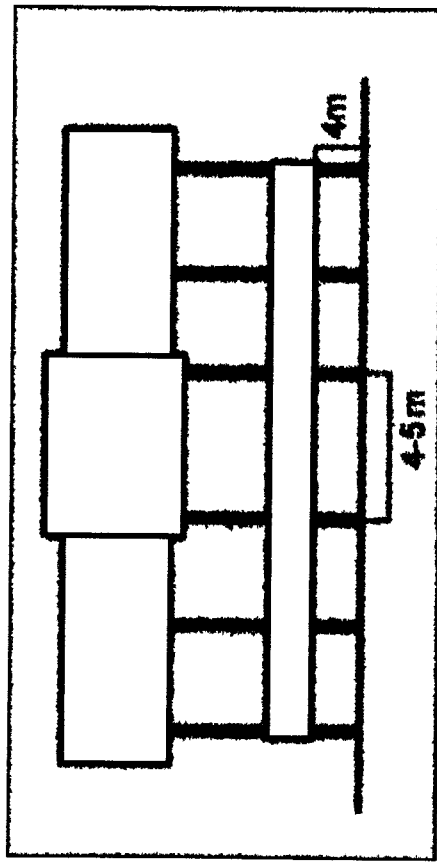


PENDEKATAN STRUKTUR

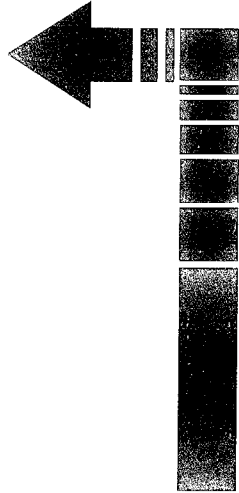
K O N S E P

Lamin suku Dayak Kenyah tidak jauh berbeda dengan lamin dayak yang lain, hanya perbedaan pada meriahnya ukiran yang menghiasi lamin tersebut dengan ornamen yang khas dan dinamis. Lamin Dayak Kenyah umumnya menggunakan kayu ulin sebagai bahan kolom karena kuat. Selain itu kayu meranti atau kayu kapur untuk dinding dan lantai. Atap terbuat dari sirap kayu.

Tiang-tiang lamin ditancapkan kedalam tanah mencapai 2 m dari permukaan tanah. Bentuk lamin adalah rumah panggung, dengan jarak antara lantai dan permukaan tanah adalah 4m. Panjang lamin mencapai 200 m dan lebar 20-25 m, denngan jarak antar tiang 4-5 m



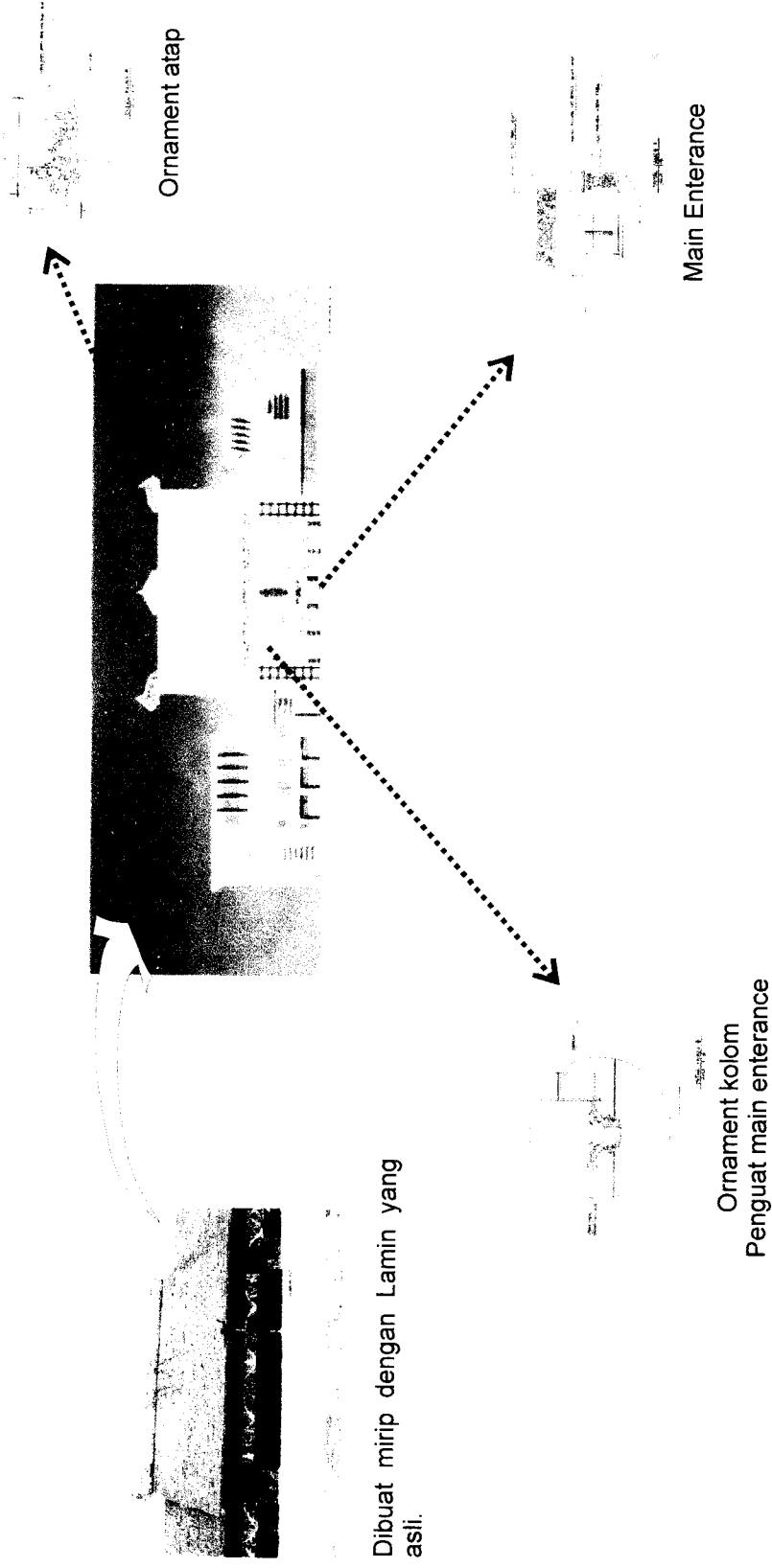
Pada bangunan utama m e n g a m b i l s e m u a pendekatan struktural pada Lamin. Bentukkan persegi panjang dengan bentang antar kolom 5 m, jarak antar lantai 4 m, kedalaman pondasi foot plat 2 m dari permukaan tanah untuk bangunan 2 lantai. Atap menggunakan bentukkan atap tradisional.



## PENCITRAAN BENTUK FASAD

Fasad yang di tampilkan dibuat mirip dengan bentuk asli sebuah Lamin, dan tampilan pada bangunan pendukung yang lebih mengacu pada konsep karakter remaja tetapi tidak meninggalkan ciri khas arsitektur Lamin.

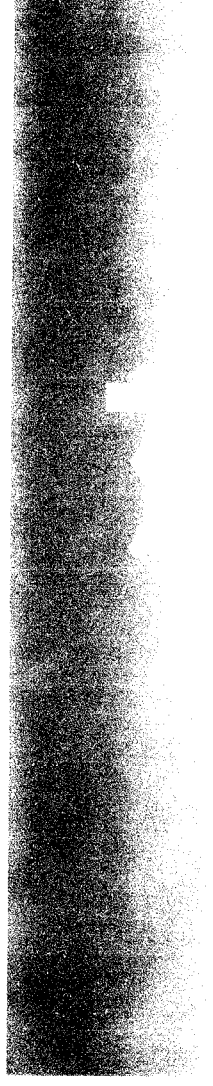
F A S A D



## PENCITRAAN BENTUK FASAD

Agar tetap mencirikan arsitektur lokal maka mempertahankan bentuk atap tradisional. Memperlihatkan ke-dinamis-an dengan memainkan ketinggian atap bangunan pendukung yang berada disekitar bangunan utama yang mencirikan Lamin secara lugas.

F A S A D



Sun screen berfungsi sebagai filter terhadap sinar matahari.

Sebagai penghubung di lantai 2 antara bangunan pendukung dengan utama. Seperti pada Lamin yang memiliki ruang penghubung antara Lamin dengan ruang penyimpanan hasil kebun mereka.



#### 4. Besaran Ruang

Besaran ruang untuk youth center adalah sebagai berikut :

Jenis Fasilitas Ruang	Perhitungan Ruang (kapasitas(kap) x Standar (std) ruang)	Luas (m <sup>2</sup> )
<b>Bakat</b>		
<u>Olahraga</u>		
- Basket	Lap. std 26x14 R.duduk kap 100org x 1 m <sup>2</sup> =100 m <sup>2</sup>	554
- Sepakbola mini	Lap. std 40x20 R.duduk kap 100org x 1 m <sup>2</sup> = 100 m <sup>2</sup>	900
- Bola voli	Lap. std 18x9	162
- Panjat dinding	Luas 121 m <sup>2</sup>	121
- Skate board		
- Kano	Luas 380 m <sup>2</sup>	380
- Boling	R. penyimpanan kano = 80 m <sup>2</sup> Std 4 lintasan+R.penonton (12x8)m	80 416
- Billiard	Untuk 8 lintasan+R.penonton = 640m <sup>2</sup> 1 meja (2,6x1,5)m, std ruang 30m <sup>2</sup> /meja ruang untuk 4 meja = 120m <sup>2</sup> +120 m <sup>2</sup>	240
- Aerobik	asumsi 250m <sup>2</sup>	250
<u>Seni</u>		
- Drama	kap 40 org, 4 pengajar , sirkulasi 60 % = 120 m <sup>2</sup>	110 225
- Tari	kap 0 org + 6 pengajar = 225 m <sup>2</sup>	
- Musik Modern	3 bh @studio 25 m <sup>2</sup> = 75 m <sup>2</sup> R.pengajar+R.peralatan = 70 m <sup>2</sup>	140 97.5
- Panggung tradisional terbuka	Asumsi 65 m <sup>2</sup> + R.peralatan 32.5 m <sup>2</sup> panggung, ruang ganti dan penonton	900
		<b>4575.5</b>
<b>Sosialisasi</b>		
- Plaza	Asumsi 250m <sup>2</sup>	250
- Food court	Kap 200 org x 1,5m <sup>2</sup> /org + dapur 10 @20m <sup>2</sup>	500
- Kafe	Asumsi ( kapasitas 50 org)200m <sup>2</sup> + asumsi (kapasitas 25 org) 108,5 m <sup>2</sup>	308.5
- Bookshop & buku kafe	asumsi 180 m <sup>2</sup>	180
- Movie box	asumsi 100 m <sup>2</sup> + asumsi 75 m <sup>2</sup>	175
- Warnet	asumsi 180 m <sup>2</sup>	180

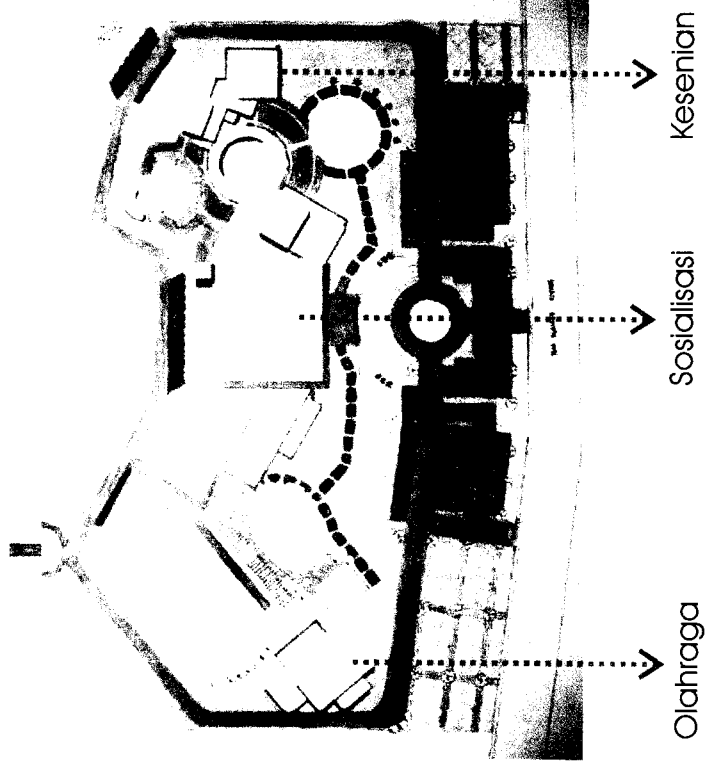
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Game center</li> <li>- Salon</li> <li>- Butik &amp; Distro</li> </ul>	asumsi 144 m2 asumsi 108 m2 6 bh @36 m2 gudang, asumsi 12 m2	144 108 228 <b>2073.5</b>
<b>Pengelola</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pimpinan</li> <li>- Wakil</li> <li>- Sekretaris</li> <li>- Keuangan</li> <li>- Rapat</li> <li>- Bag. Operasional</li> <li>- Pengajar &amp; instruktur</li> </ul>	Asumsi Pimpinan + 4 tamu = 52,5 m2 Asumsi untuk 2 org = 52,5 m2 Asumsi 17,5 m2 Asumsi untuk 8 org = 49,5 m2 Asumsi untuk 30 org @1,5m2/org + asumsi 28m2 Asumsi untuk 21 Org = 76,25 m2 Asumsi 17,5 m2	52,5 52,5 17,5 49,5 73 76,25 17,5 <b>345.75</b>
<b>Penunjang</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mushola</li> <li>- Gudang</li> <li>- MEE</li> <li>- Toilet &amp; urinoir</li> <li>- R. Satpam</li> <li>- Parkir pengunjung Motor</li> <li>- Mobil</li> <li>- Pengelola Motor</li> <li>- Mobil</li> </ul>	Asumsi 30m2 Umum asumsi 24 m2 asumsi 211 m2 asumsi 9 m2 x 2 buah kap 114 motor x std(2,0 m2/motor) = 228m2 kap 100 mobil x std (15m2/mobil) = 720 m2 kap 60 motor x std(2,0 m2/motor) = 120m2 kap 20 mobil x std (15m2/mobil) = 300m2	30 22.5 24 211 18 228 1500 120 300 <b>2453.5</b>
<b>Jumlah</b>		<b>9448.25</b>
Sirkulasi ( selasar ) 20 %		<b>1889.65</b>
<b>Total</b>		<b>11337.9</b>

# LAPORAN PERANCANGAN



## BAGIAN III LAPORAN PERANCANGAN

### SITUASI



Samarinda Youth Center ini berada di jalan Slamet Riyadi Kec. Sei Kunjang Samarinda. Dengan bentuk Arsitektur Mahakam sebagai konsep awal da karakter remaja untuk mewakili kesan anak muda.

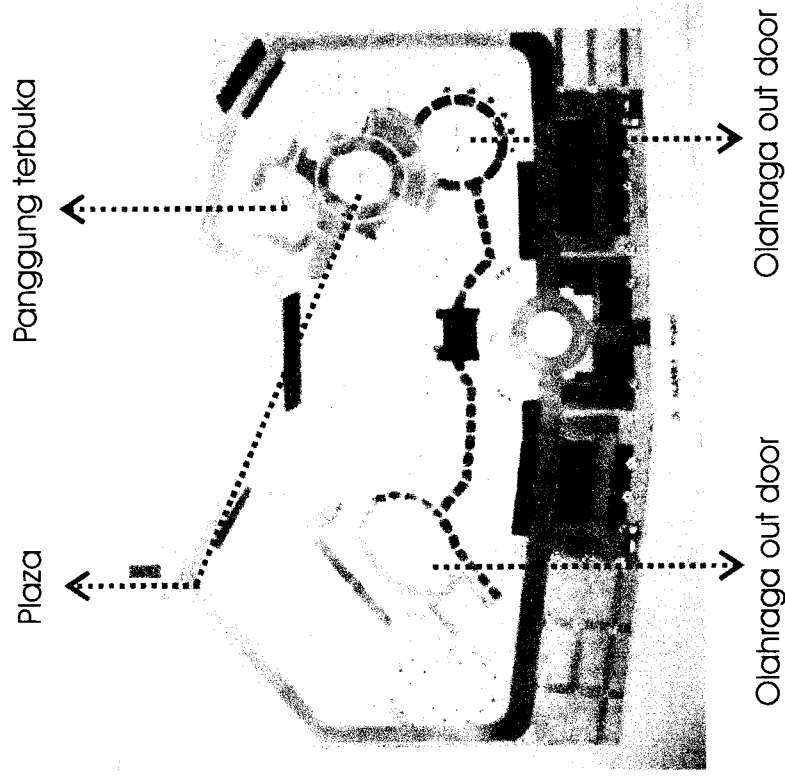
Kondisi site berupa tanah datar yang bersebelahan langsung dengan sungai Mahakam di sebelah timur. Area ini menjadi pusat rekreasi, olahraga dan sosialisasi masyarakat khususnya remaja.

Zona pada site dapat dilihat dari perletakan 3 massa bangunan secara terpisah, yaitu area sosialisasi, olahraga, dan kesenian.

Perletakan massa bangunan mengacu pada bentuk site yang berkelok-kelok, penzoningan yang disesuaikan dengan fungsi bangunan, view yang mengarah ke sungai, dan akses bagi pengguna nantinya.

# LAPORAN PERANCANGAN

## SITE PLAN



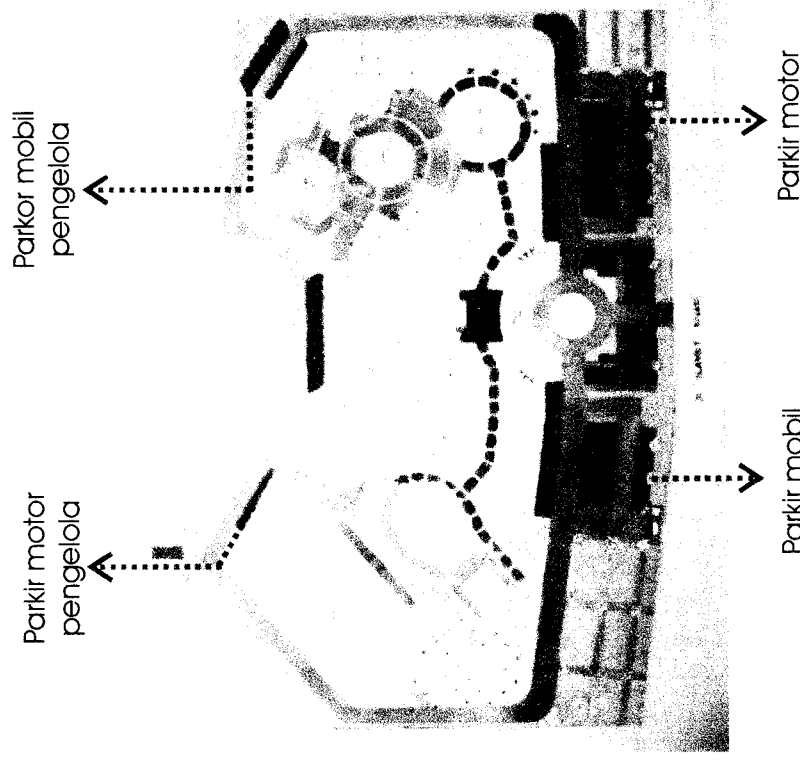
Untuk massa utama yang merupakan bangunan publik diletakkan di tengah site agar dapat dengan mudah diakses. Karena hampir semua kegiatan utama berada pada massa bangunan ini, sehingga saat pengunjung datang akan langsung memasuki massa utama.

Massa bangunan terdiri dari aktifitas yang berbeda,

- fasilitas olah raga out door adalah sepak bola mini, bola voli, panjat dinding, kano dan skateboard. Olahraga indoor adalah bola basket.
- fasilitas seni diberikan panggung terbuka yang memiliki view ke arah sungai Mahakam.
- plaza yang sewaktu-waktu dapat menjadi sarana dalam mengadakan pameran.

# LAPORAN PERANCANGAN

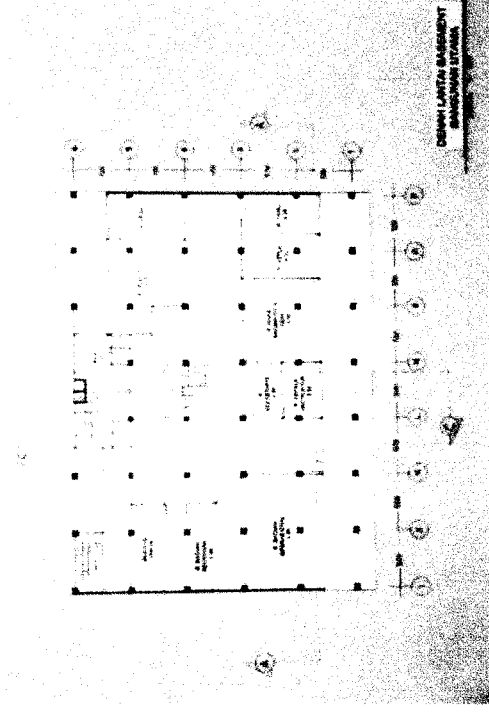
## SITE PLAN



Untuk area parkir pengunjung diletakkan di depan agar memudahkan pengunjung untuk mencapai pintu masuk utama, sedangkan bagi pengelola parkir diletakkan dibelakang dari bangunan dan menyebar agar pengelola dapat langsung masuk keruang pengelola.diletakkan terpisah dengan parkir umum agar tidak terjadi crossing.

Sirkulasi untuk kegiatan outdoor dapat langsung diakses tanpa harus masuk kedalam bangunan utama, sehingga sirkulasi lebih terasa nyaman saat adanya kegiatan-kegiatan tertentu seperti lomba.

## DENAH

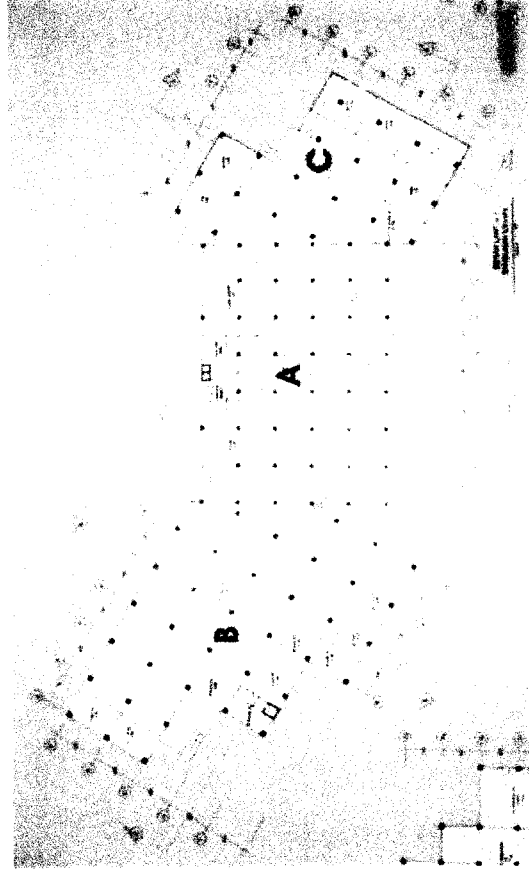


R. Pengelola menyatu dengan ruang publik yang ada di massa utama dari bangunan, ruang ini diletakkan pada lantai semi basement. Hal ini di berikan agar kegiatan pengelola tidak terganggu dengan pengunjung, begitu pula sebaliknya.

Tetapi agar kegiatan lebih terorganisir ruang pengelola dapat mengakses langsung ruang-ruang di atasnya karena adanya tangga yang menerus ke lantai 3. Sehingga pengontrolan terhadap kondisi tetap baik.

# LAPORAN PERANCANGAN

## DENAH



Ruang- ruang yang berada dilantai 1 pada bangunan utama adalah:

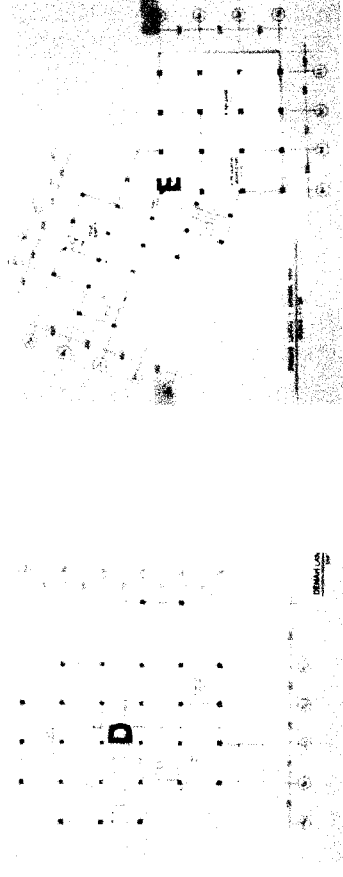
- A. Bookshop & buku kafe, warnet, game center, salon dan lavatory.
- B. Area food court dan servisnya
- C. Butik dan distro

Untuk ruang-ruang yang berada di lantai 1 bagian olahraga adalah:

- Hall, R. Jadwal lapangan OR, R. Peralatan OR, R. Peralatan kano dan lavatory, ruang ganti dan loker pria dan wanita

Untuk ruang-ruang yang berada di lantai 1 bagian kesenian adalah:

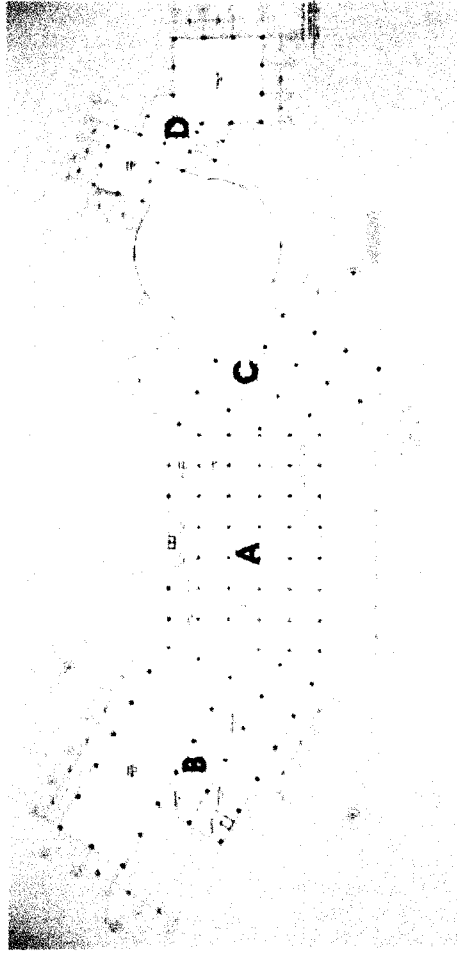
- Hall, R. Peralatan rama dan Tari, R. Pengajar Drama dan Tari dan lavatory, ruang ganti dan loker pria dan wanita





# LAPORAN PERANCANGAN

## DENAH

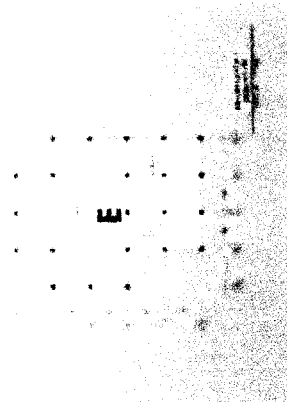


Ruang- ruang yang berada dilantai 2 pada bangunan utama meliputi:

- A. Studio musik modern, R. pengajar ,
- R. peralatan musik, mushola, R. latihan vokal dan lavatory.
- B. Area billiard, area bowling, coffe shop dan R. pengawasan.
- C. Area kafe dan servisnya.
- D. Studio drama dan tari.

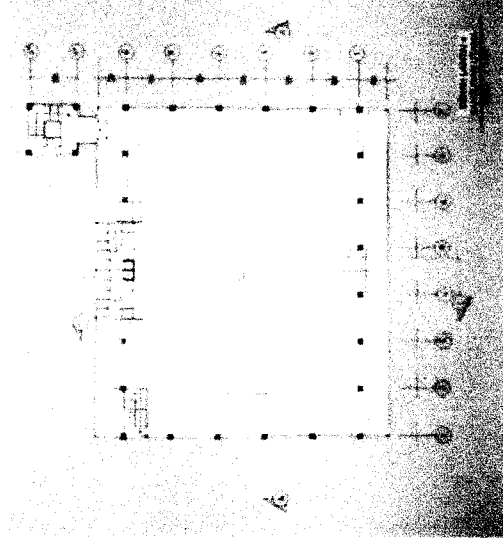
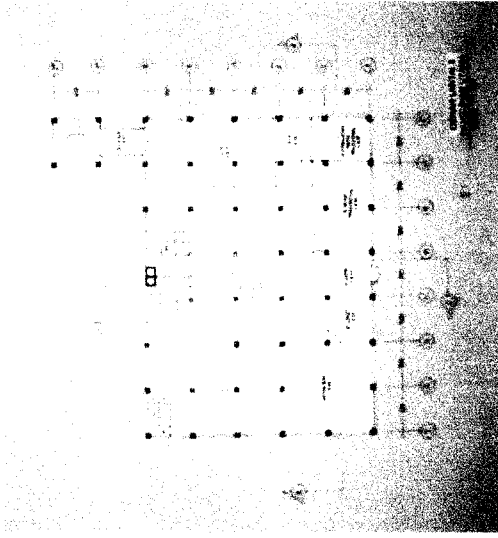
Untuk ruang-ruang yang berada di lantai 1 bagian olahraga adalah:

- R. Instruktur dan R. Aerobik



# LAPORAN PERANCANGAN

## DENAH



Ruang- ruang yang berada dilantai 3 meliputi:

Movie box, R. Locket, R. Antri, R. Musik Tradisional, R. Peralatan musik, Kafe dan servisnya serta lavatory.

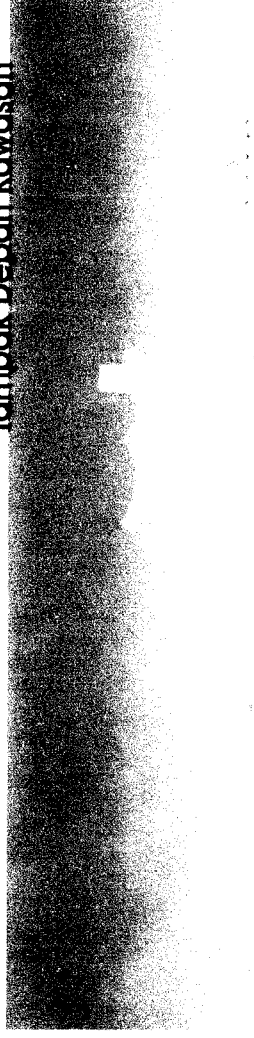
Untuk ruang-ruang yang berada di lantai 4 adalah:

Lapangan bola basket, area penonton, lavatory dan ruang ganti, tangga darurat.

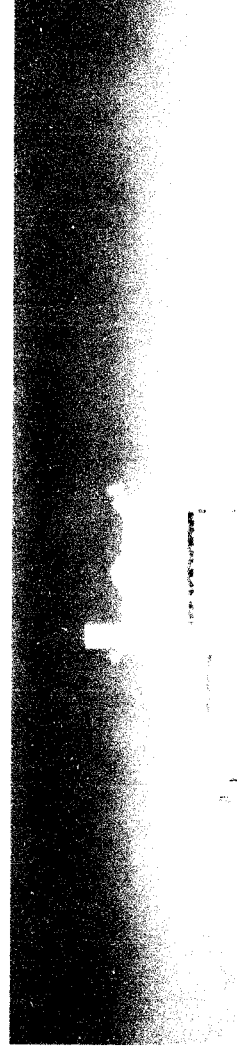
# LAPORAN PERANCANGAN

## TAMPAK

Tampak Depan Kawasan



Pintu masuk utama



Tampak Belakang Kawasan

Pada bangunan utama yang terletak ditengah mengambil bentuk dari Lamin rumah adat Dayak Kenyah, sedangkan untuk bangunan pendukung yang lebih mengangkat karakter remaja tetapi tetap mengacu pada bentuk dasar Lamin.

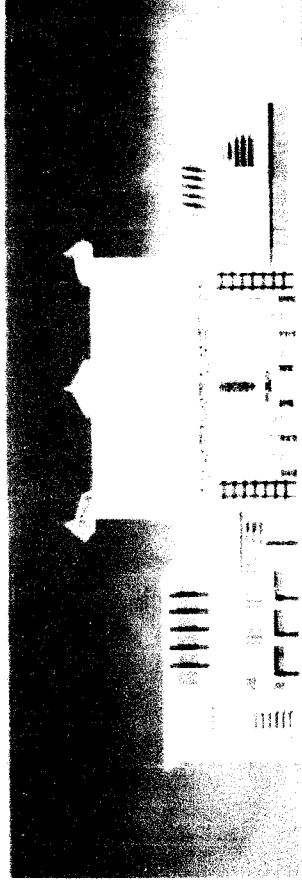
Untuk memperkuat kesan Lamin diberikan ukiran-ukiran pada dinding eksterior, pada kolom, pada jendela masif bentuk tameng danpintu kaca dengan finishing sand gravir.

Ornament atap dipakai sebagai ciri khas dari Lamin.

Area belakang bangunan utama terdapat gardu pandang untuk mengamati keadaan kota Samarinda dan sungai Mahakam.

## TAMPAK

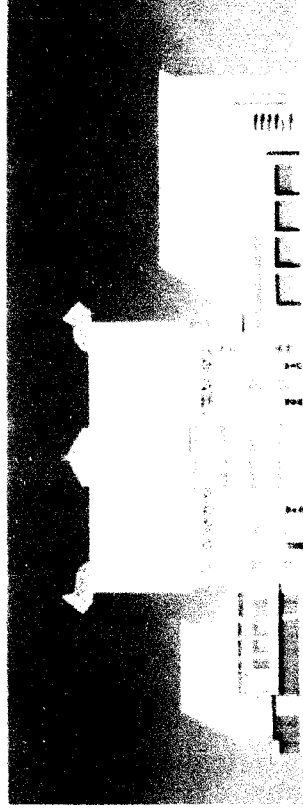
Tampak Depan



Untuk mengesankan sebagai tangga

Untuk penampilan bangunan utama dari samping lebih meminimalkan tampilan ukiran, hanya pada bangunan Lamin saja. Mengkombinasikan bentuk atap tradisional dengan atap dak.

Untuk lubang angin pada bangunan Lamin digunakan ukiran dayak Kenyah yang biasa diletakkan pada pintu.



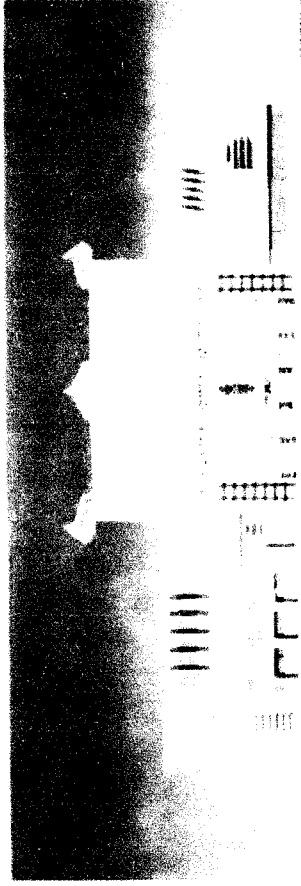
Tampak Belakang

Agar terlihat seperti rumah panggung kolom diperhatikan sebagian dan lantai bagian atas tidak.

Untuk bukaan yang lebar dan untuk menutupi bukaan pada daerah servis digunakan tirai kayu yang disusun secara horizontal agar meminimalkan cahaya yang masuk. Untuk bangunan dengan atap tinggi akan memanfaatkan sisi luar dengan bukaan atas.

## TAMPAK

Tampak Depan



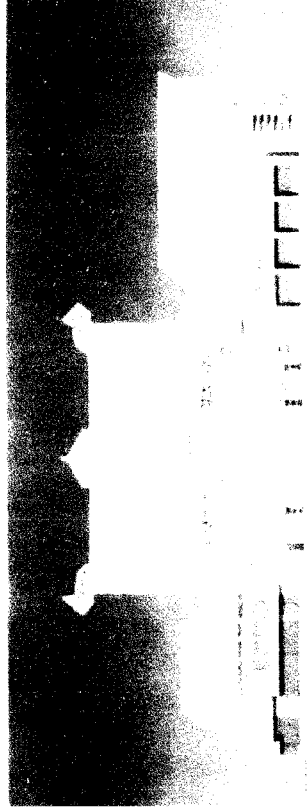
Untuk mengesankan sebagai tangga

Untuk penampilan bangunan utama dari samping lebih meminimalkan tampilan ukiran, hanya pada bangunan Lamin saja. Mengkombinasikan bentuk atap tradisional dengan atap dak.

Untuk lubang angin pada bangunan Lamin digunakan ukiran dayak Kenyah yang biasa diletakkan pada pintu.

Untuk bukaan yang lebar dan untuk menutupi bukaan pada daerah servis digunakan tirai kayu yang disusun secara horisontal agar meminimalkan cahaya yang masuk. Untuk bangunan dengan atap tinggi akan memanfaatkan sisi luar dengan bukaan atas.

Tampak Belakang

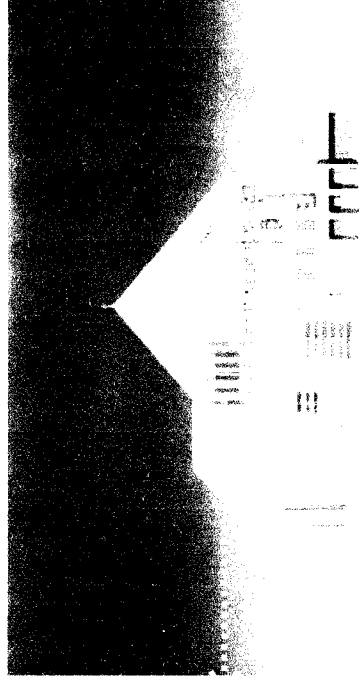
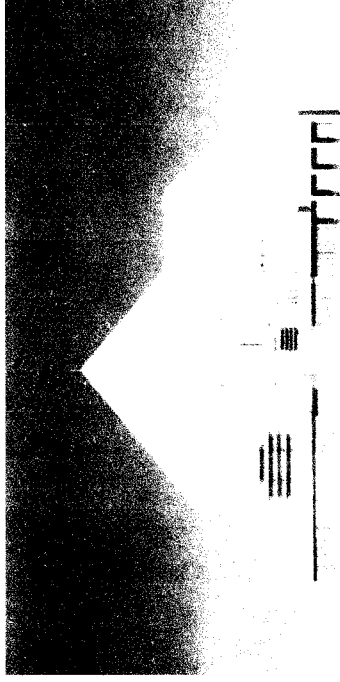


Agar terlihat seperti rumah panggung kolom diperlihatkan sebagian dan lantai bagian atas tidak.

# LAPORAN PERANCANGAN

## TAMPAK

Tampak Kanan



Tampak Kiri

Jendela masif dengan shading

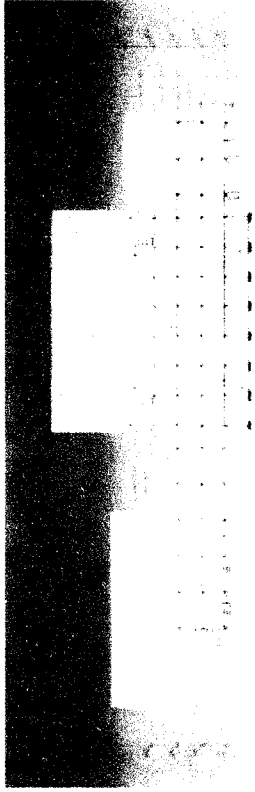
Untuk penampilan bangunan utama dari samping lebih meminimalkan tampilan ukiran, hanya pada bangunan Lamin saja. Mengkombinasikan bentuk atap tradisional dengan atap dak.

Untuk lubang angin pada bangunan Lamin digunakan ukiran dayak Kenyah yang biasa diletakkan pada pintu.

Untuk bukaan yang lebar dan untuk menutupi bukaan pada daerah servis digunakan tirai kayu yang disusun secara horizontal agar meminimalkan cahaya yang masuk. Untuk bangunan dengan atap tinggi akan memanfaatkan sisi luar dengan bukaan atas.

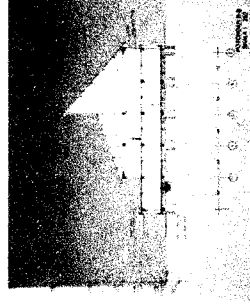
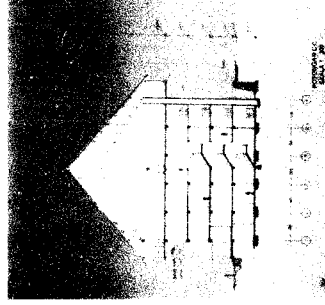
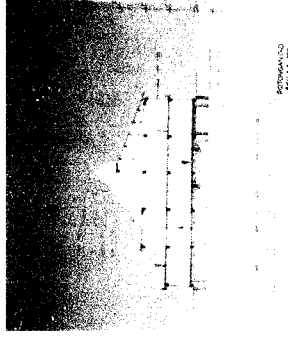
# LAPORAN PERANCANGAN

## POTONGAN



Untuk potongan mengambil pendekatan struktural dari Lamin. Jarak antara permukaan lantai dengan tanah 4m maka dibuat jarak antar lantai 1 4m.

Bentang antar kolom untuk bangunan utama yang terletak ditengah (Lamin) 5m sesuai dengan bentang kolom Lamin.

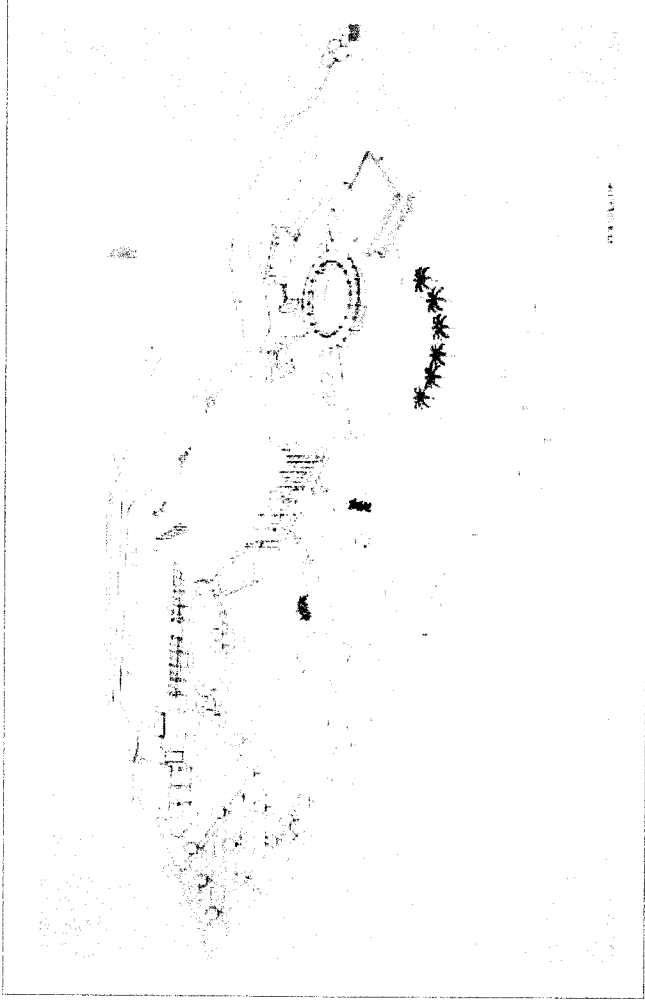


Kedalaman pondasi foot plat 2m pada bangunan yang terdiri dari 2 lantai, diambil dari jarak kedalaman tiang Lamin ditanam.

Menggunakan atap tradisional dengan bahan penutup sirap metal seperti Lamin hanya saja bahan tidak menggunakan kayu agar beban lebih ringan.

# LAPORAN PERANCANGAN

## EKTERIOR



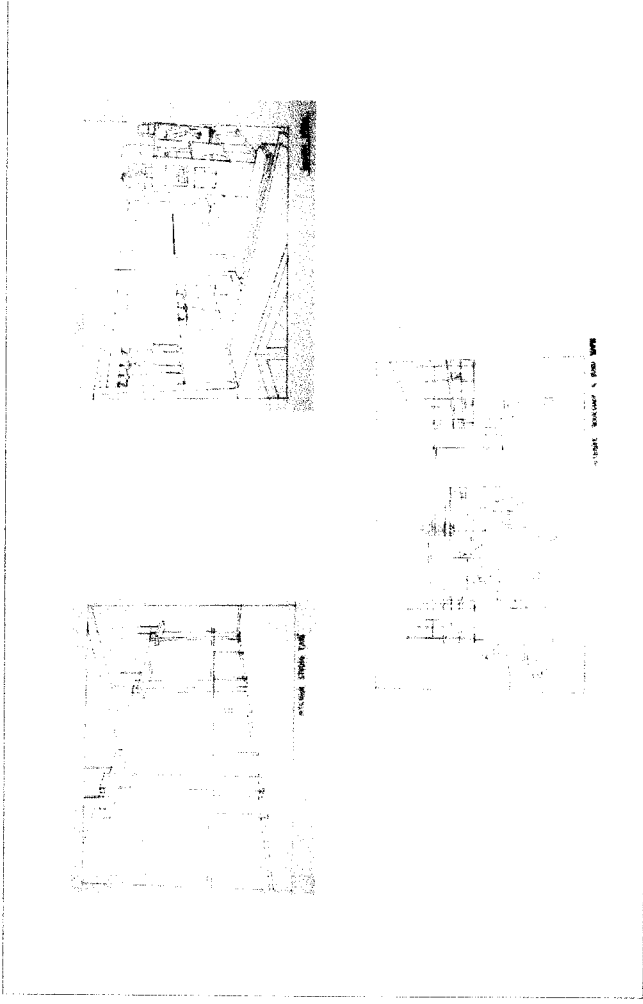
Konsep awal yang akan menciptakan bangunan dengan bentuk Lamin dan mengombinasikan dengan bentuk yang dapat mencirikan karakter remaja. Konsep yang juga linier mengikuti as sungai Mahakam membuat massa bangunan harus bisa dapat menyesuaikan dengan bentuk site yang berkelok-kelok.

Memodifikasi bentuk tradisional agar dapat hadir dengan bentuk yang lebih mencerminkan karakter remaja. Dan penciptaan suasana yang nyaman dalam mendukung kegiatan diberbagai bidang.



# LAPORAN PERANCANGAN

## INTERIOR

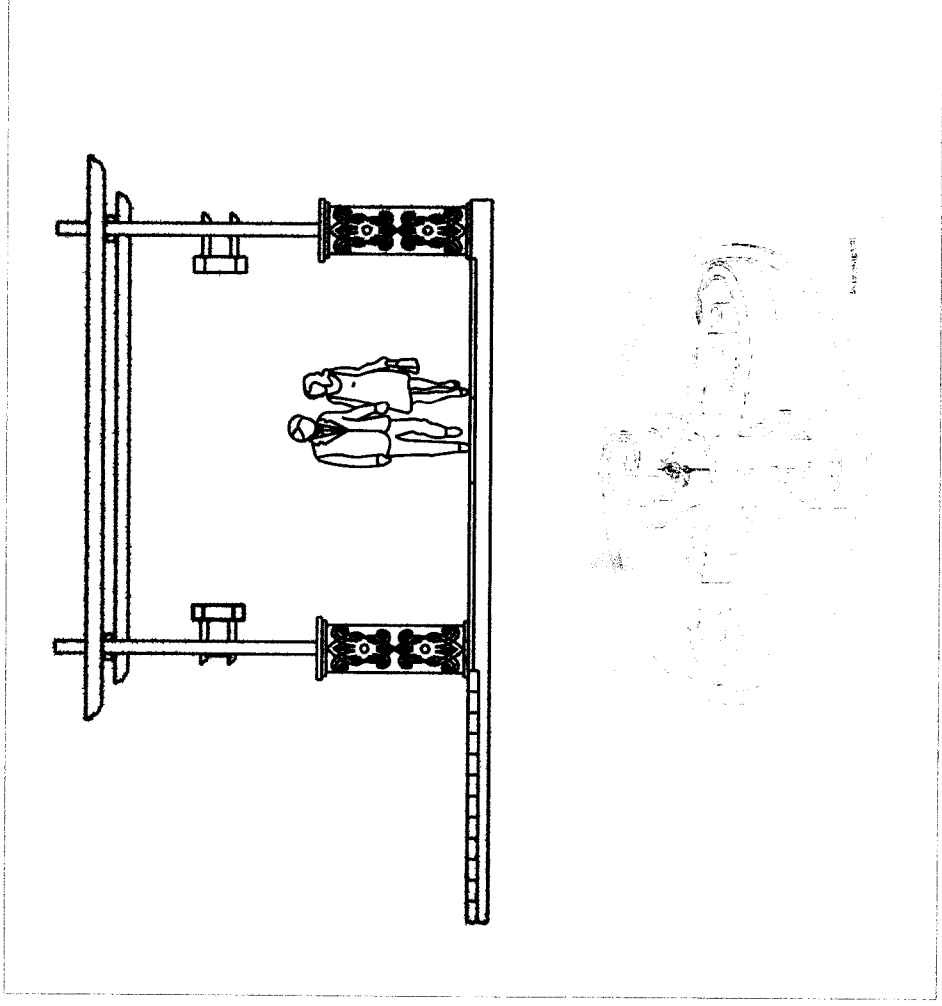


Interior dari ruang sosialisasi dirancang nyaman dan dapat mewakili karakter remaja.

Untuk ruang-ruang belajar seperti studio tari dirancang dengan perhitungan kenyamanan untuk menstimulasi kegiatan belajar dan sesuai dengan standar ruang yang dibutuhkan.

# LAPORAN PERANCANGAN

## PENDUKUNG

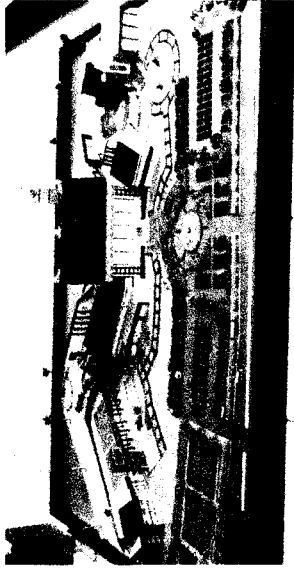


Pergola sebagai ruang transisi antara bangunan utama dengan sarana pendukung olahraga, dirancang agar dapat menggambarkan perubahan bentuk massa yang satu dengan yang lain.

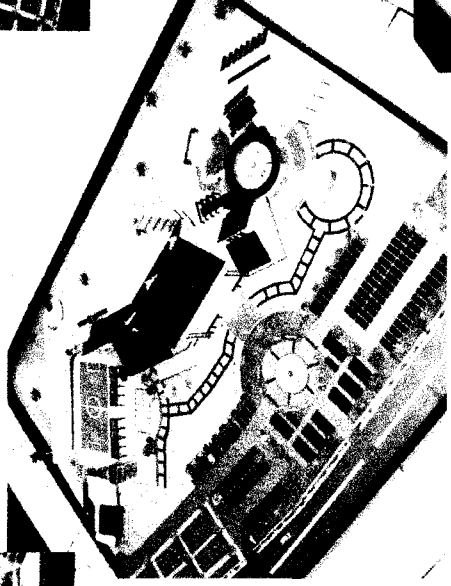
Kolam air mancur yang berada di area sirkulasi agar menciptakan suasana yang berbeda dan sebagai point of interest. Bentuknya mengambil dari bentuk ukiran dayak

# LAPORAN PERANCANGAN

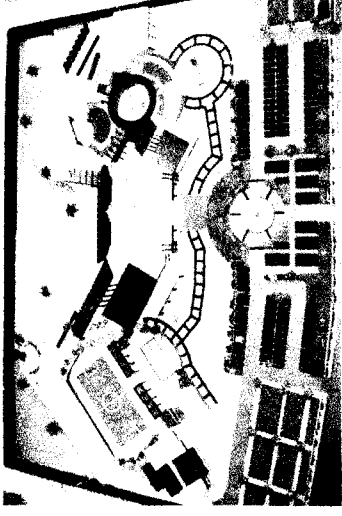
## FOTO MAKET



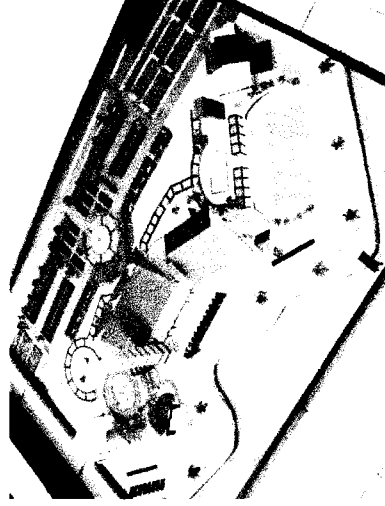
TAMPAK DEPAN



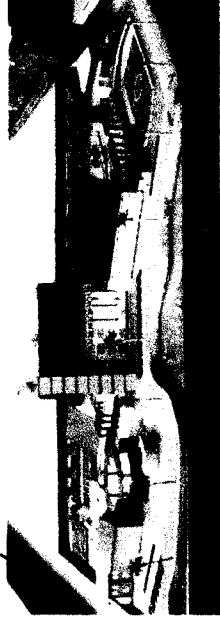
PERSPEKTIF



TAMPAK ATAS



PERSPEKTIF



TAMPAK BELAKANG

## DAFTAR PUSTAKA

Francis D.K. Ching, *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatahan*, Erlangga, Jakarta, 2000

Andi Mappiare. Drs, *Psikologi Remaja, Usaha Nasional*, Surabaya, 1982

*Indonesian Heritage* seri *Arsitektur*, Edisi terjemahan Indonesia,

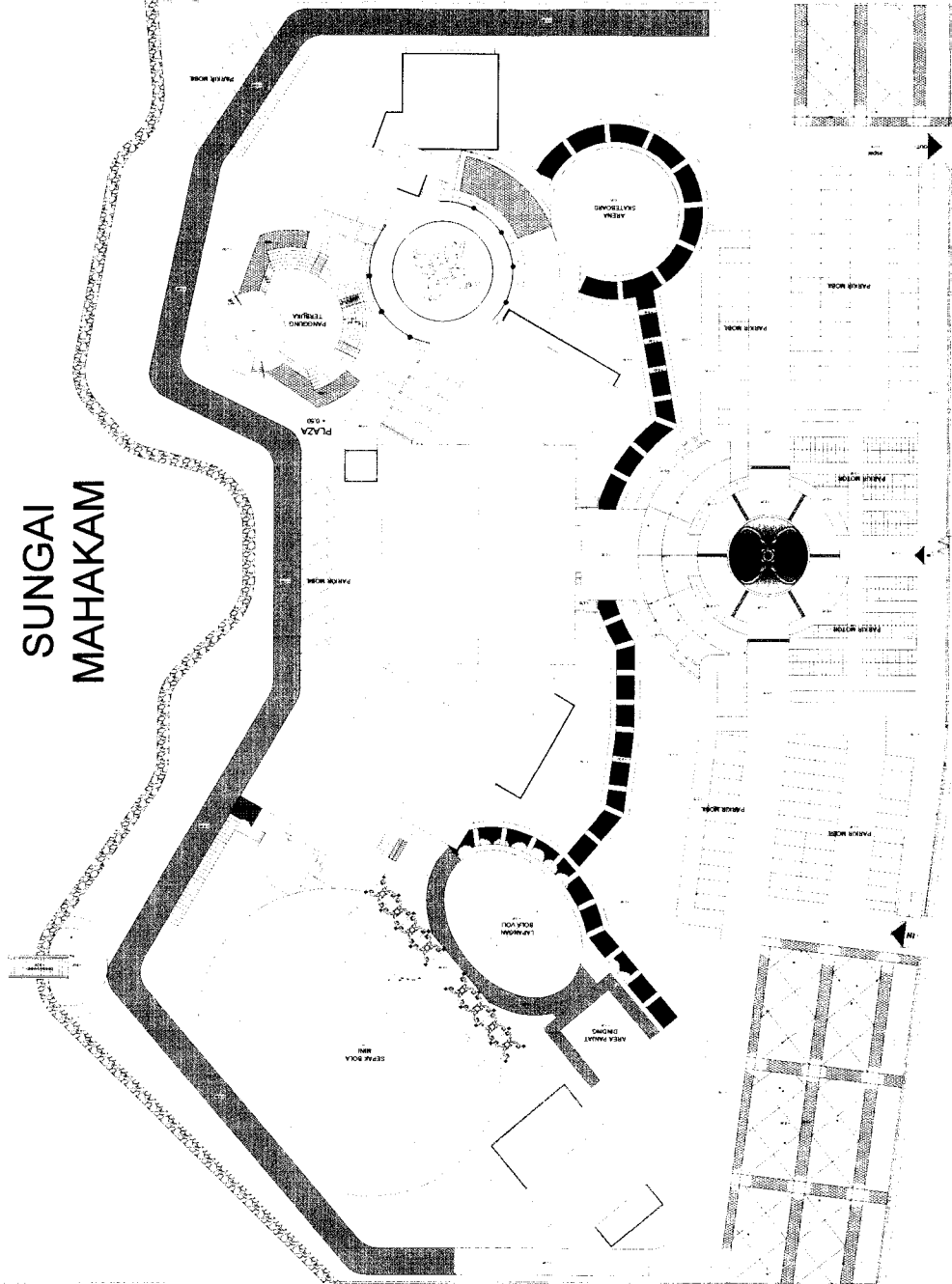
Djauhari Suminta , *Sejarah Arsitektur*, Yayasan Lembaga Penyelidikan Masalah Bangunan, Bandung, 1981

*Welcome To Indonesia Arsitek Lamin Adat KalTim*, Dinas Pariwisata propinsi Kalimantan Timur, Samarinda, 2000

**LAMPIRAN**



SUNGAI MAHAKAM

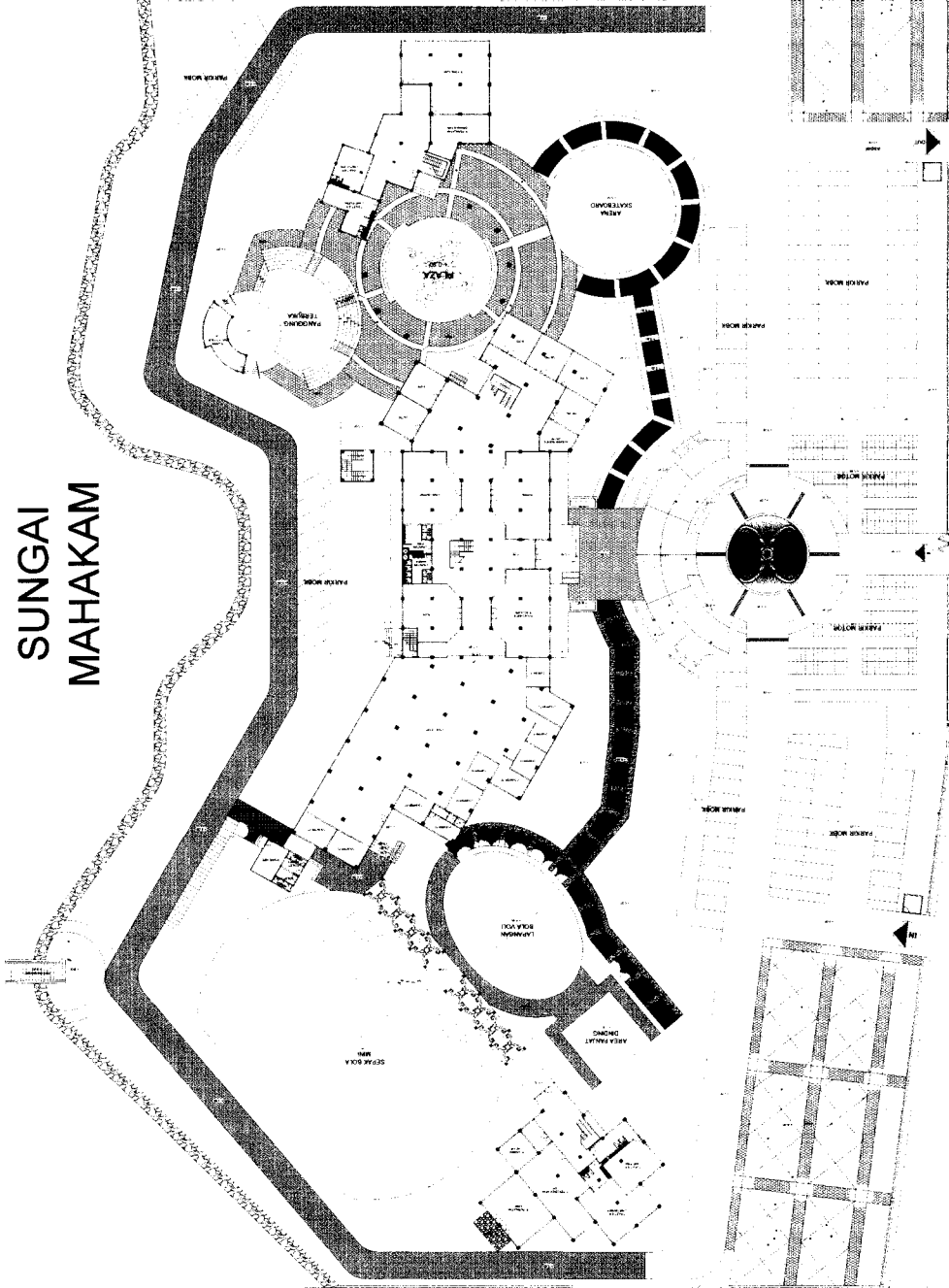


JLN SLAMET RIYADI



SITUASI

SUNGAI  
MAHAKAM



JLN SLAMET RIYADI



UTARA

SITE PLAN

**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS UTARA

PERIODE I  
TAHUN AKADEMIK  
2005/2006

SAMARINDA YOUTH CENTER

DOSEN PEMBIMBING IDENTITAS MAHASISWA

IR. PRIYO PRATIKNYO, MT NAMA ZURAIDAH  
NO. MHS 01 512 111  
TANDA TANGAN

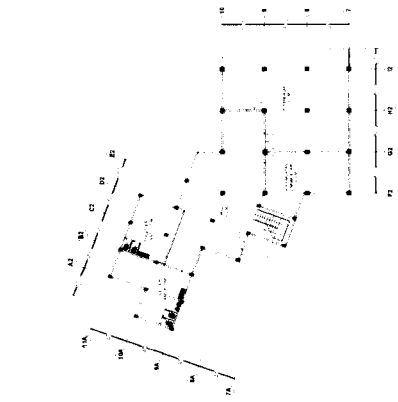
NAMA GAMBAR

SITE PLAN

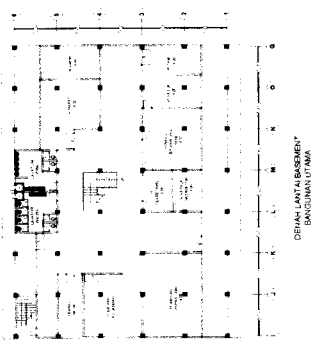
SKALA NO. LBR JML LBR PENGESAHAN

1 : 400

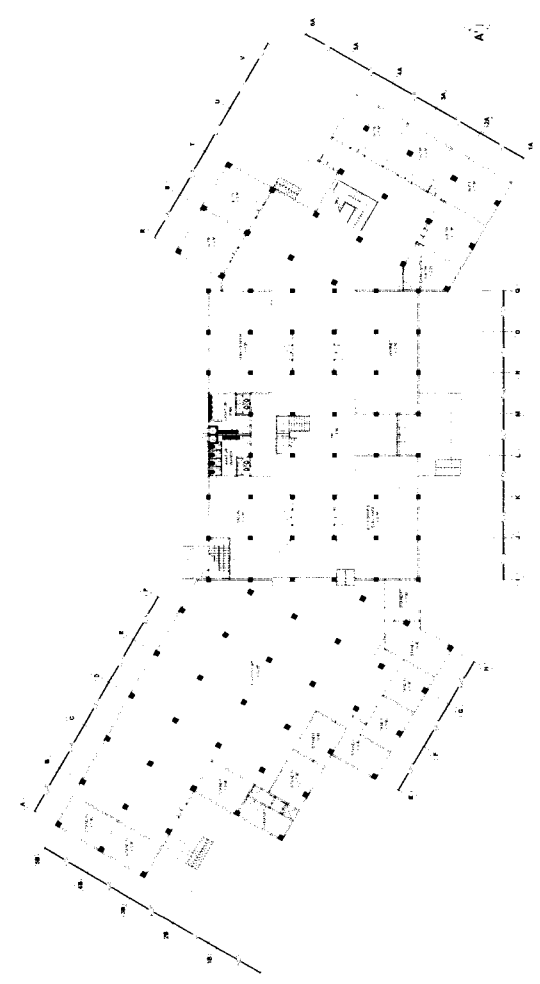




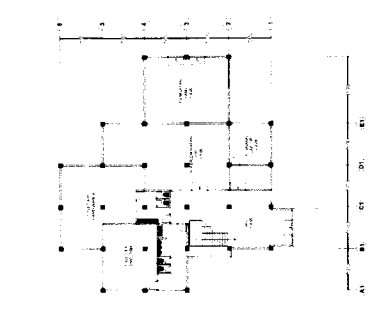
DENAH LANTAI GEDUNG OR



DENAH LANTAI BASEMENT BANGUNAN UTAMA



DENAH LANTAI BANGUNAN UTAMA



DENAH LANTAI 2 SEDUNO SENI



**TUGAS AKHIR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 SURABAYA

PERIODE I  
 TAHUN AKADEMIK  
 2005/2006

SAMARINDA YOUTH CENTER

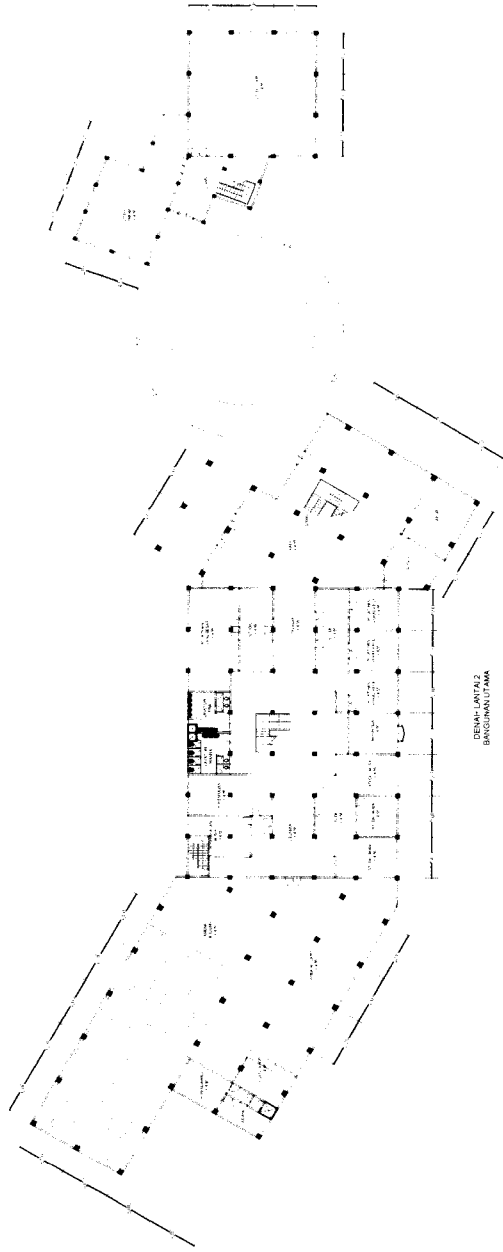
DOSEN PEMBIMBING  
 IR. PRYO PRATIKN. MT

IDENTITAS MAHASISWA  
 NAMA  
 ZURIDAHA  
 NO. MHS  
 01 512 111  
 TANDA TANGAN

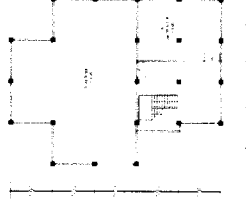
NAMA GAMBAR  
 DEWAH

SKALA  
 NO. LBR  
 JML LBR  
 PENGESAHAN  
 1 : 200





DEKORASI  
BANGUNAN



DEKORASI  
BANGUNAN

**TUGAS AKHIR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS TELUK NEGARA

**PERIODE I**  
**TAHUN AKADEMIK**  
**2005/2006**

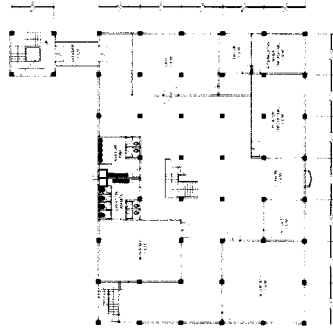
**SAMARINDA YOUTH CENTER**

**DOSEN PEMBIMBING**  
 IR. PRYO PRATIKN, MT

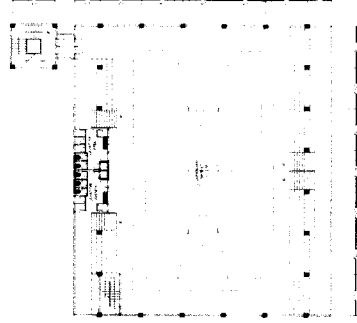
**IDENTITAS MAHASISWA**  
 NAMA ZURIDAHA  
 NO. MHS 01 512 111  
 TANDA TANGAN

**NAMA GAMBAR**  
 DENAH

**SKALA**  
 NO. LBR  
 JML LBR  
 PENGESAHAN  
 1 : 200



DEKORASI LANTAI 4  
BANGUNAN UTAMA



DEKORASI LANTAI 4  
BANGUNAN UTAMA

**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS SAMARINDA



PERIODE I  
TAHUN AKADEMIK  
2005/2006

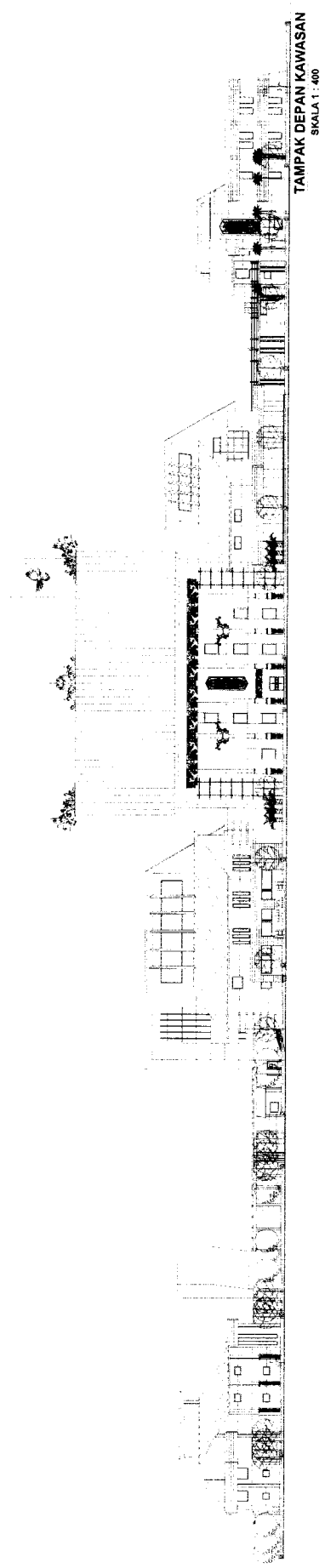
SAMARINDA YOUTH CENTER

DOSEN PEMBIMBING  
IR. PRYO PRATIKNO, MT

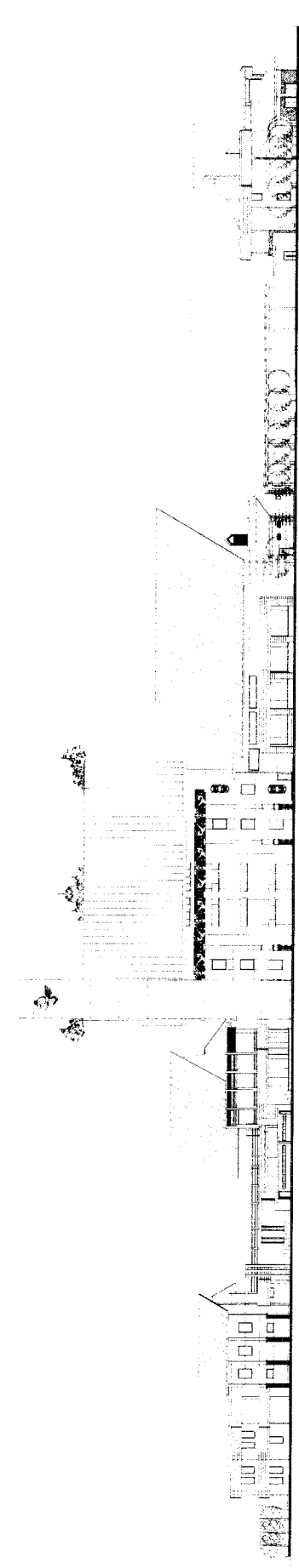
IDENTITAS MAHASISWA  
NAMA ZURAIDAH  
NO. MHS 01 512 111  
TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR  
DEKORASI

SKALA NO. LBR  
1 : 200  
JML LBR PENGESAHAN

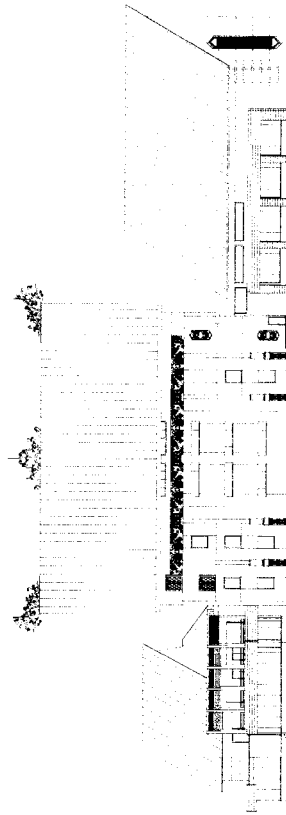
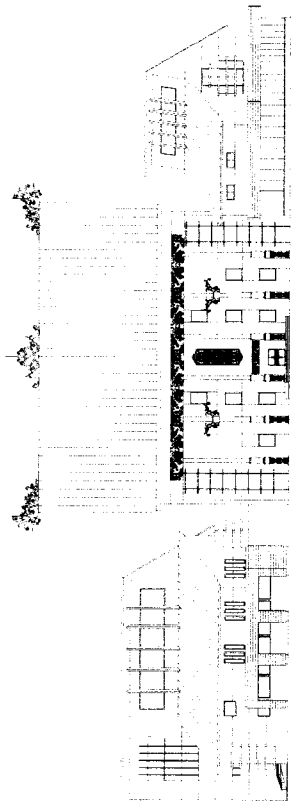


TAMPAK DEPAN KAWASAN  
SKALA 1 : 400



TAMPAK BELAKANG KAWASAN  
SKALA 1 : 400

<p><b>TUGAS AKHIR</b> JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN Surabaya, 10 Mei 2006</p>	<p>PERIODE I TAHUN AKADEMIK 2005/2006</p>	<p>SAMARINDA YOUTH CENTER</p>	<p>DOSEN PEMBIMBING IR. PRYO PRATIKNO, MT</p>	<p>IDENTITAS MAHASISWA NAMA ZURAIDAH NO. MHS 01 512 111 TANDA TANGAN</p>	<p>NAMA GAMBAR TAMPAK SKALA NO. LBR JML LBR PENGESAHAN 1 : 200</p>
--	---	-------------------------------	---	--	--



**TUGAS AKHIR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

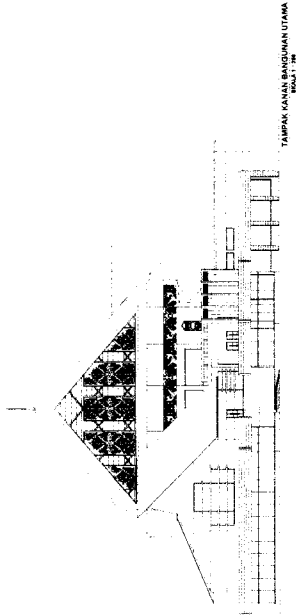
PERIODE I  
 TAHUN AKADEMIK  
 2005/2006

SAMARINDA YOUTH CENTER

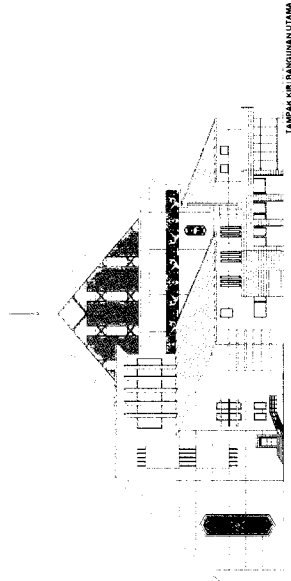
DOSEN PEMBIMBING  
 IR. PRYO PRATIKNO, MT

IDENTITAS MAHASISWA  
 NAMA ZURAIDAH  
 NO. MHS 01 512 111  
 TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR SKALA NO. LBR JML LBR PENGESAHAN  
 TAMPAK 1 : 200



TAMPAK IKAN BANGUNAN UTAMA  
1/200



TAMPAK MUR BANGUNAN UTAMA  
1/200

**TUGAS AKHIR**

JURISAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

PERIODE I  
TAHUN AKADEMIK  
2005/2006

SAMARINDA YOUTH CENTER

DOSEN PEMBIMBING

IR. PRYO PRATIKN, MT

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA ZURAIDAH  
NO. MHS 01 512 111  
TANDA TANGAN

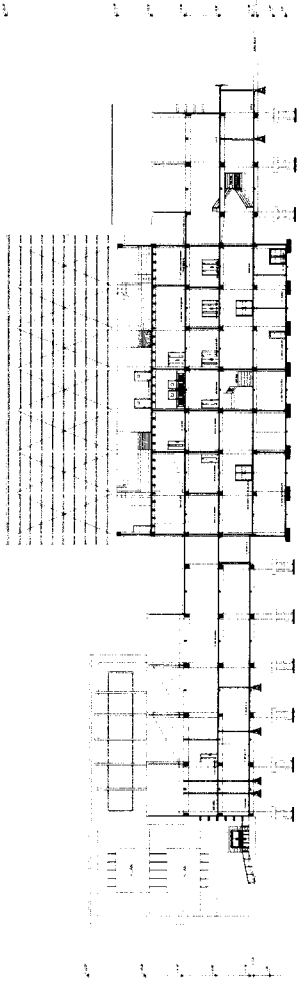
NAMA GAMBAR

TAMPAK

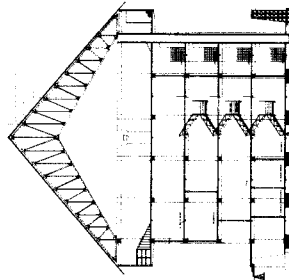
SKALA NO. LBR JML LBR PENGESAHAN

1 : 200

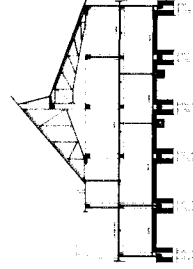




POTONGAN A-A  
SKALA 1 : 200



POTONGAN B-B  
SKALA 1 : 200



POTONGAN D-D  
SKALA 1 : 200



**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

PERIODE I  
TAHUN AKADEMIK  
2005/2006

SAMARINDA YOUTH CENTER

DOSEN PEMBIMBING

IR. PRYO PRATIKNO, MT

IDENTITAS MAHASISWA

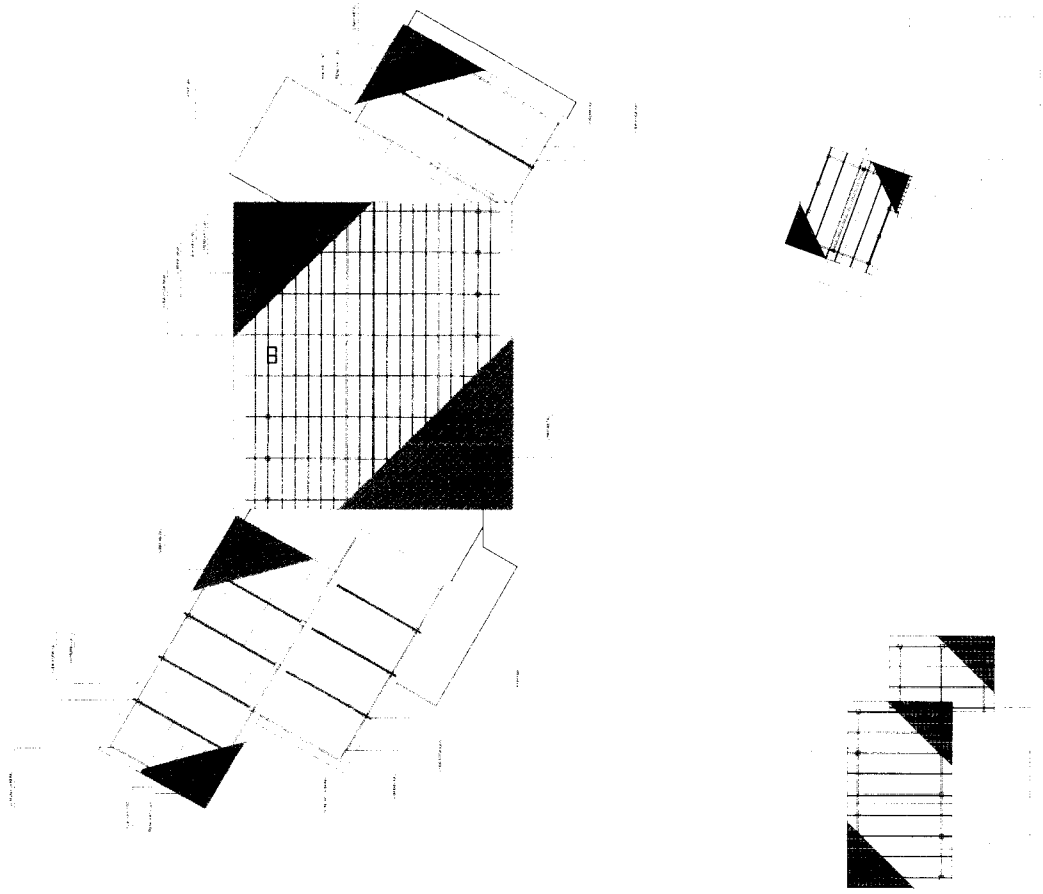
NAMA : ZURAIDAH  
NO. MHS : 01 512 111  
TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR

POTONGAN

SKALA NO. LBR JML LBR PENGESAHAN

1 : 200



**TUGAS AKHIR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS INDONESIA

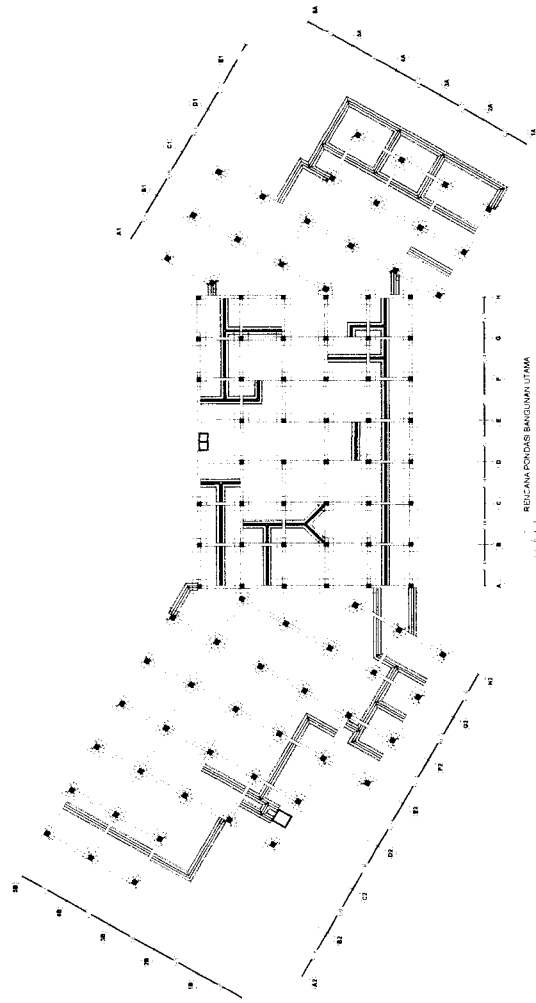
PERIODE I  
 TAHUN AKADEMIK  
 2005/2006

SAMARINDA YOUTH CENTER

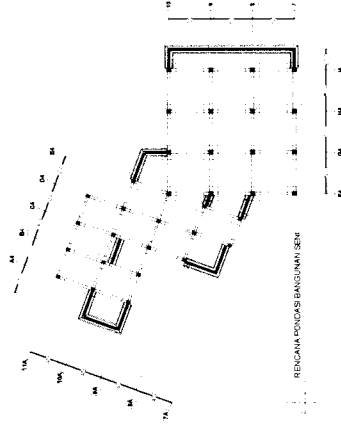
DOSEN PEMBIMBING  
 IR. PRYO PRATIKNIO, MT

IDENTITAS MAHASISWA  
 NAMA ZURAIDAH  
 NO. MHS 01 512 111  
 TANDA TANGAN

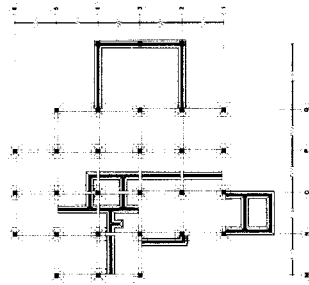
NAMA GAMBAR POTONGAN  
 SKALA NO. LBR JML LBR PENGESAHAN  
 1 : 200



RENCANA PONDAS BANGUNAN UTAMA



RENCANA PONDAS BANGUNAN SEMA



RENCANA PONDAS BANGUNAN DR

**TUGAS AKHIR**

JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
POLITEKNIK NEGERI SURABAYA



PERIODE I  
TAHUN AKADEMIK  
2005/2006

SAMARINDA YOUTH CENTER

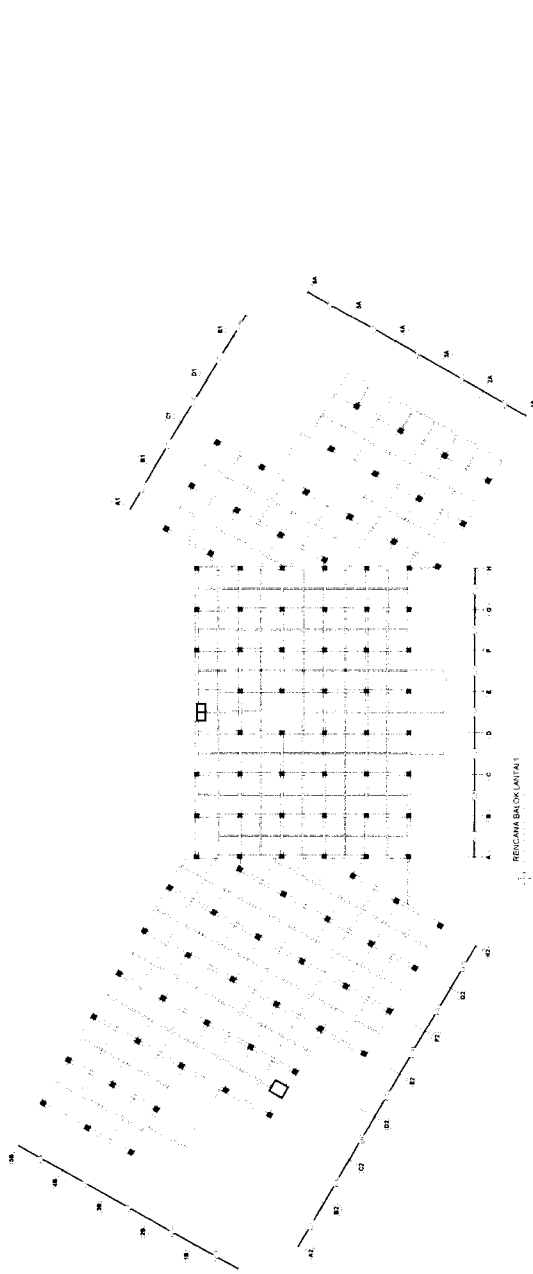
DOSEN PEMBIMBING  
IR. PRYO PRATIKNO, MT

IDENTITAS MAHASISWA  
NAMA ZURAIDAH  
NO. MHS 01 512 111  
TANDA TANGAN

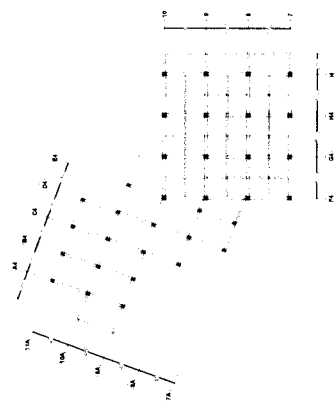
NAMA GAMBAR POTONGAN

SKALA NO. LBR JML LBR PENGESAHAN  
1 : 200

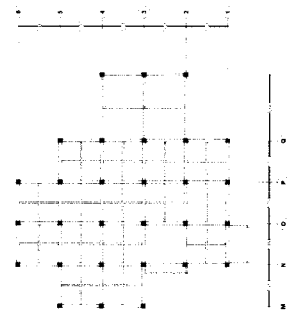




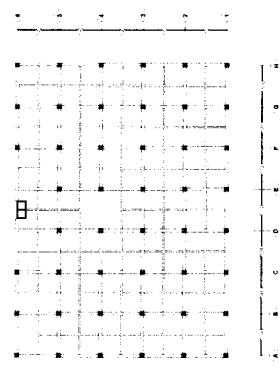
RENCANA BALOK LANTAI 1



RENCANA BALOK LANTAI 1



RENCANA BALOK LANTAI 2



RENCANA BALOK LANTAI 3



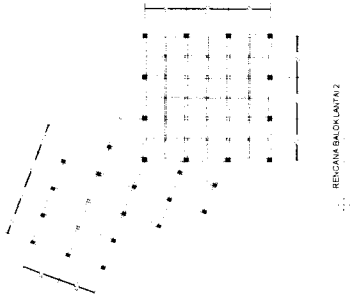
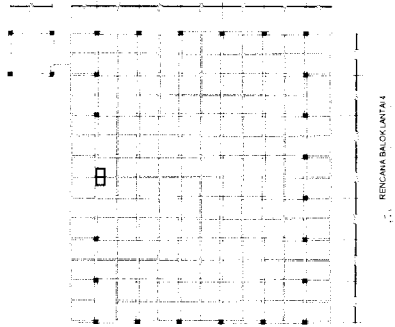
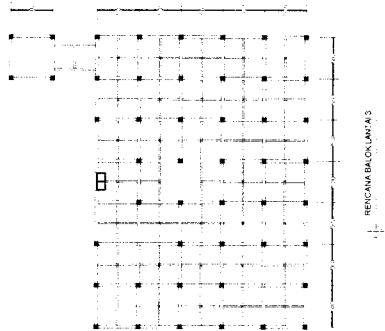
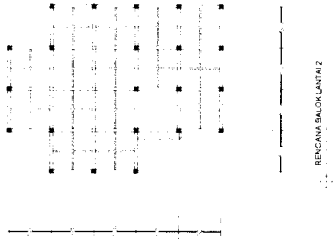
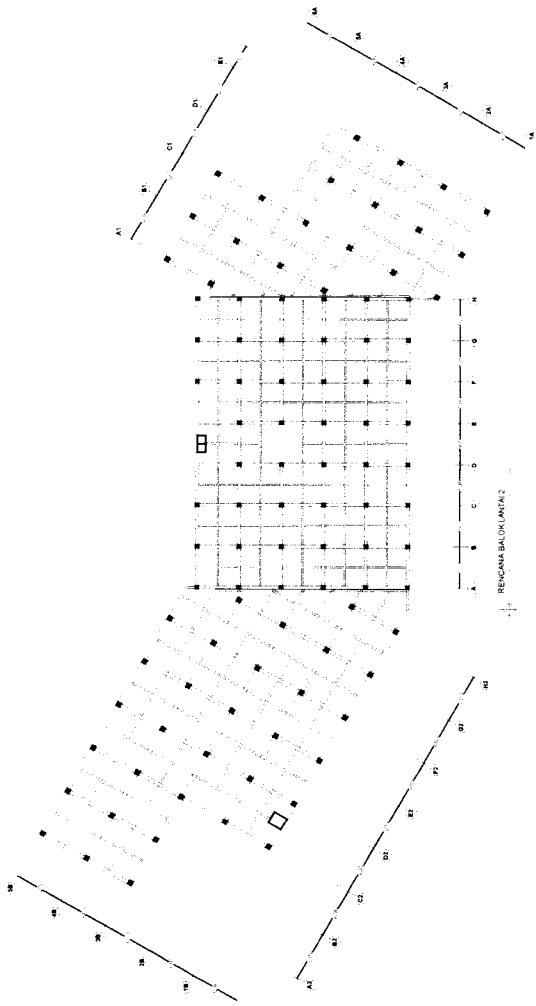
**TUGAS AKHIR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS INDONESIA

PERIODE I  
 TAHUN AKADEMIK  
 2005/2006

SAMARINDA YOUTH CENTER

DOSEN PEMBIMBING  
 IR. PRYO PRATIKNO, MT  
 NAMA  
 ZURAIDAH  
 NO. MHS  
 01 512 111  
 TANDA TANGAN

IDENTITAS MAHASISWA  
 NAMA GAMBAR  
 RENC. BALOK  
 SKALA  
 NO. LBR  
 JML LBR  
 PENGESAHAN  
 1 : 200



**TUGAS AKHIR**  
 JURUSAN ARSITEKTUR  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 UNIVERSITAS SAMARINDA

PERIODE I  
 TAHUN AKADEMIK  
 2005/2006

SAMARINDA YOUTH CENTER

DOSEN PEMBIMBING  
 IR. PRYO PRATIKNO, MT

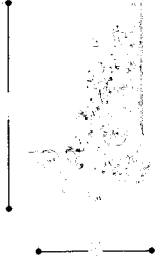
IDENTITAS MAHASISWA  
 NAMA  
 ZURAIDAH  
 NO. MHS  
 01 512 111  
 TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR  
 RENC. BALOK

SKALA  
 NO. LBR  
 JML LBR  
 PENGESAHAN  
 1 : 200

LEMBANG GAYAK BAHAN  
KAYU LUNT TEBAL 10CM

ATAP BAHAN SERAP  
METAL WARNA COKLAT



DETAIL FASADE B  
SKALA 1 : 50



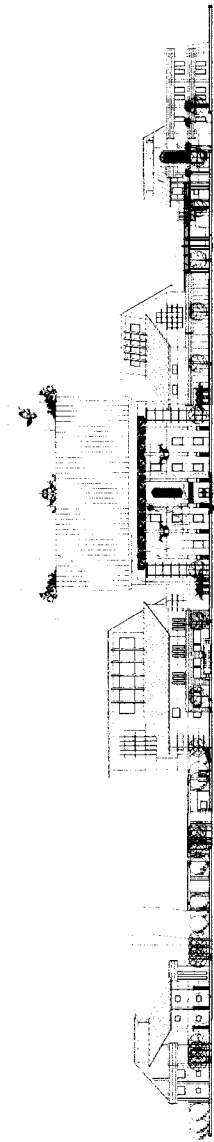
DETAIL FASADE D  
SKALA 1 : 50

JENDELA MASIF BENTUK  
TAMENG MOTIF DAYAK

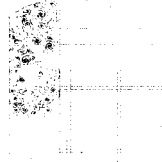
DINDING FINISHING CAT  
WARNA COKLAT MUDA



DETAIL FASADE H  
SKALA 1 : 50



DETAIL FASADE C  
SKALA 1 : 50

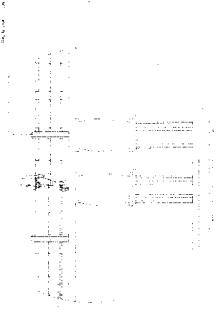


DETAIL FASADE F  
SKALA 1 : 50

ATAP BAHAN SERAP  
METAL WARNA COKLAT

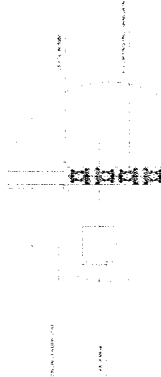
KAYU LUNT FINISHING  
CAT NATURAL

JENDELA KUSEN  
ALUMINIUM

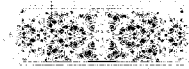


DETAIL FASADE G  
SKALA 1 : 50

DETAIL FASADE A  
SKALA 1 : 50



DETAIL FASADE E  
SKALA 1 : 50



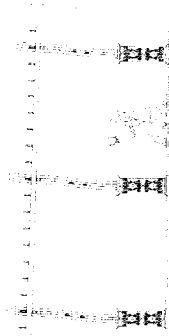
**TUGAS AKHIR**  
JURUSAN ARSITEKTUR  
PAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
UNIVERSITAS INDONESIA

PERIODE I  
TAHUN AKADEMIK  
2005/2006

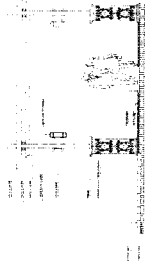
SAMARINDA YOUTH CENTER

DOSEN PEMBIMBING IDENTITAS MAHASISWA  
IR. PRIYO PRATIKNIO, MT NAMA ZURAIDAH  
NO. MHS 01 512 111  
TANDA TANGAN

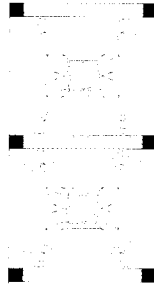
NAMA GAMBAR SKALA NO. LBR JML LBR PENGESAHAN  
DETIL DETIL 1 : 50



TAMPAK SAMPIING  
SKALA 1 : 20



TAMPAK DEPAN  
SKALA 1 : 20



DETAIL DENAH PERGOLA  
SKALA 1 : 50



DETAIL AIR MANCUR  
SKALA 1 : 50



**TUGAS AKHIR**  
JURUSAN ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
KEMAHARAJAHAN

PROJODE I  
AKADEMIK  
2006/2006

SAMARINDA YOUTH CENTER

DOSEN PEMBIMBING  
IR. PRIYO PRATIKNIO, MT

IDENTITAS MAHASISWA  
NAMA ZURAIDAH  
NO. MHS 01 512 111  
TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR SKALA NO. LBR JML LBR PENGESAHAN  
DETIL DETIL 1 : 80