

PERPUSTAKAAN FTSP

HADIAH/BELI

TGL. TERIMA : 19 Mei 2001

NO. JUDUL : 00113

NO. BY. : 5120001113001

GELANGGANG KREATIVITAS REMAJA DI JOGJAKARTA

UPAYA PERWUJUDAN PERILAKU KHAS REMAJA
PADA PENAMPILAN BANGUNAN



الجامعة الإسلامية
الاندونيسية

R
711-8
Sul
3
1

IX, 67 Abt : 18 100

DISUSUN OLEH :
NAMA : Desi Sulistiawati
No MHS : 98 512 127

a. Gel. remaja

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
JOGJAKARTA
2003

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN TUGAS AKHIR

GELANGGANG KREATIVITAS REMAJA
DI JOGJAKARTA

Oleh :

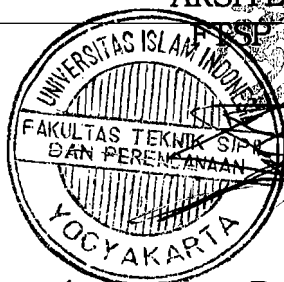
Desi Sulistiawati 98512127

TELAH DIPRESENTASIKAN PADA TANGGAL
29 SEPTEMBER 2008

MENGETAHUI

KETUA JURUSAN
ARSITEKTUR

PEMBIMBING
TUGAS AKHIR



(Ir. Revianto B. Santosa, M.Arch)

A handwritten signature in black ink, appearing to be "H. Supriyanta", written over a horizontal line.

(Ir.H.Supriyanta, Msi)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Tulisan ini saya persembahkan untuk :

*My Allmighty terima kasih untuk ruh yang Engkau titipkan
ini*

*Papa Uki dan mama Tati atas dorongan dan kasih sayangnya
Mama Uus(Alm) , Mimi ing(Alm) , Wido (Alm) , I Love U All*

Adik- adikku dirumah yoko, fitri, dan devie semoga jadi pemacu kesuksesan

Seluruh keluarga yang telah mendukungku

*My dream and inspiration " mas Triono" aku merindukanmu
And sahabat-sahabatku, ulfa, fitri,watie, budi, hendri,desmar, dll,
thanks karena telah menjadi sahabatku*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran ALLAH SWT, dengan limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga dapat terselesaikannya laporan Tugas Akhir yang berjudul GELANGGANG KREATIVITAS REMAJA DI JOGJAKARTA .Laporan ini adalah laporan perancangan studio tugas akhir yang merupakan syarat untuk menyelesaikan program strata satu di Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia.

Sejak dimulainya penyusunan laporan ini hingga hingga terselesaikannya laporan ini, penulis telah banyak dibantu oleh berbagai pihak, untuk itu dihaturkan ucapan terima kasih yang tulus ikhlas kepada :

1. Ir.H. Widodo, MSCE,phD, selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan UII, Jogjakarta.
2. Ir. Revianto Budi Santosa, March, selaku kepala jurusan Arsitektur FTSP UII, Jogjakarta.
3. Ir.H.Supriyanta, Msi ,sebagai Dosen Pembimbing Tugas akhir yang telah banyak memberi masukan yang sangat berarti.
4. Ir. Iftironi sebagai dosen penguji yang juga banyak memberi masukan.
5. Papa, mama dan adik-adikku tercinta yang selalu dengan dorongan dan kasih sayang yang tulus dan tiada henti.
6. Seluruh keluargaku yang lain, yang ikut memberi dukungan kepadaku.
7. Teman-teman Jurusan Arsitektur semua angkatan yang telah ikut mewarnai perjalanan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Teman-teman studio, Ulfa, mba Diah, mba Tri, Rini, Mira, Ira, Mas barep, dll, thanks atas supportnya ya.
9. Teman –teman kos red house dede, adek, rina, mba nopin, rini, upik, reni dll, thanks atas suportnya.
10. Teman-teman kos Prima wahyu, diah, tika, mitha, meta, neli, celi, hilda, shinta, thanks atas supportnya.

11. Budi, apa yang pernah kita alami selama ini tak kan pernah kulupakan, thanks ya atas bantuannya selama ini, thanks karena kamu selalu ada saat aku membutuhkan seseorang disampingku.

12. Heri dan yani thanks atas bantuannya selama ini.

13. Mas sarjiman , mas mukidi, ibu sundus, thanks atas bantuannya selama ini.

Pada akhirnya penulis menyadari sepenuhnya penulisan laporan tugas akhir ini belum sempurna. Oleh sebab itu diharapkan kritik dan saran yang bersifat mambangun dari para pembaca, sehingga dapat berguna untuk pengalaman dan pengetahuan di masa akan datang.

JOGJAKARTA , SEPTEMBER 2003

(DESI SULISTIAWATI)

ABSTRAKSI

Remaja membutuhkan suatu tempat yang mampu mengikuti perkembangan diri mereka dan dapat mewadahi kegiatan kreatif, yang dikelola secara profesional dan komersial, sehingga mampu memahami keinginan-keinginan setiap karakter remaja tanpa mengorbankan dan memanfaatkan remaja itu sendiri.

Gelanggang kreativitas remaja adalah suatu fasilitas yang sesuai dengan karakter remaja yang dapat mewadahi dan menyelenggarakan berbagai kegiatan kreatif yang teratur dan terarah sesuai dengan bakat dan minatnya.

Perilaku khas remaja yang labil, dinamis, dan bergerak, diwujudkan kedalam bangunan arsitektur yang mewadahi kegiatannya, menjadi suatu ruang dan bentuk yang dinamis yang merupakan cerminan dari remaja itu sendiri.

Berbagai fungsi yang mewakili kegiatan kreatif remaja, dicoba untuk dipadukan atau dipisahkan sesuai dengan karakter remaja yang akan diekspresikan untuk bangunan yang memberikan ciri dari karakter remaja tersebut. Ini dapat saling mengganggu fungsi masing-masing tapi juga dapat saling menunjang. Gabungan fungsi dan sirkulasi menjadi masalah yang harus diselesaikan dengan baik.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix

BAB I PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang.....	1
I.2. Masalah Perancangan.....	9
I.3. Tujuan dan Sasaran.....	9
I.4. Lingkup / Batasan.....	10
I.5. Pendekatan.....	11
I.6. Metode Pembahasan.....	12
I.7. Pemilihan Lokasi.....	13
I.8. Keaslian Penulisan.....	16
I.9. Sistematika Laporan.....	17
I.10. Pola Pikir.....	18

BAB II ANALISA KONSEP

II.1. Analisis Fungsional.....	19
II.2. Analisis Kondisi Lingkungan.....	30
II.3. Konsep Dasar.....	32
II.4. Analisis Tapak.....	32
II.5. Konsep Bangunan.....	37

BAB III LAPORAN PERANCANGAN

III.1. Siteplan.....	45
III.2. Situasi.....	46
III.3. Denah.....	47
III.4. Tampak.....	49
III.5. Potongan.....	50
III.6. Perspektif.....	51

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1	Pemilihan Lokasi.....	13
Gambar II.1	Skema Organisasi Ruang.....	24
Gambar II.2	Skema Ruang Bangunan Utama.....	25
Gambar II.3	Skema Ruang Bangunan Pendidikan dan Seni.....	26
Gambar II.4	Skema Ruang Bangunan Pendidikan dan Seni 2.....	26
Gambar II.5	Lokasi Site.....	30
Gambar II.6	Analisis Arah Matahari.....	32
Gambar II.7	Analisis Sirkulasi.....	33
Gambar II.8	Analisis Kebisingan.....	33
Gambar II.9	Analisis Parkir.....	34
Gambar II.10	Penzoningan.....	35
Gambar II.11	Tata Letak Massa.....	36
Gambar III.1	Siteplan.....	45
Gambar III.2	Situasi.....	46
Gambar III.3	Denah Bangunan olah raga.....	47
Gambar III.4	Denah Bangunan olah raga 2.....	47
Gambar III.5	Denah Bangunan Pendidikan dan Seni.....	48
Gambar III.6	Tampak Liangkungan.....	49
Gambar III.7	Tampak Bangunan.....	50
Gambar III.8	Potongan.....	50
Gambar III.9	Perspektif.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel I.1	Alokasi waktu luang remaja di jogjakarta.....	7
Tabel I.2	Kegiatan remaja pada waktu luang.....	8
Tabel I.3	Kebutuhan Fasilitas remaja.....	8
Tabel I.4	Pemilihan Lokasi.....	14
Tabel II.1	Identifikasi program kegiatan.....	20
Tabel II.2	Studi kebutuhan ruang.....	22
Tabel II.3	Permintaan / Matrik.....	27
Tabel II.4	Program ruang.....	28
Tabel II.5	Analisis bentuk dan Gubahan massa.....	37
Tabel II.6	Ekspresi visual tampilan bangunan dan karakter yang dihasilkannya.....	39
Tabel II.7	Hubungan karakter warna dengan penampilan bangunan.....	40
Tabel II.8	Pengaruh material terhadap karakter penampilan bangunan.....	41

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

1.1.1. Penjelasan Judul

Gelanggang	:Arena ¹
Kreativitas	:Kemampuan untuk berkreasi, daya mencipta ²
Remaja	:Remaja adalah tahap perkembangan dalam kehidupan manusia, dimana dia bukan anak kecil lagi, tetapi juga belum mencapai taraf dewasa. ³
Jogjakarta	:Sebagai batasan wilayah dimana remajanya akan menjadi sasaran pengunjung.

Gelanggang Kreativitas Remaja

Adalah suatu fasilitas yang sesuai dengan karakter remaja yang dapat memwadahi dan menyelenggarakan berbagai kegiatan kreatif yang teratur dan terarah sesuai dengan bakat dan minatnya. Dengan pengelolaan yang profesional sehingga mampu memahami keinginan dan setiap karakter remaja tanpa mengorbankan dan memanfaatkan remaja itu sendiri, menghindari pengaruh negatif yang ada sebelumnya, dan pengembangan kegiatan remaja kearah masa depan.

1.1.2. Gelanggang remaja sebagai tempat untuk menyalurkan aktivitas dan keinginan remaja

Dewasa ini remaja banyak memiliki tempat untuk menyalurkan aktivitas dan keinginannya. Sebagian besar tempat yang paling sering dikunjungi oleh remaja ini bersifat komersial, dan memberikan dampak positif maupun negatif, terutama dalam

¹ Poerwadarminta, W.J.S, 1983, Kamus Umum Bahasa Indonesia, Balai Pustaka.

² ibid

³ Hurlock, Elizabeth B., 1994, Psikologi Perkembangan, Terjemahan, Penerbit Erlangga.

taraf perkembangan remaja yang rentan pengaruh, atas dasar keinginan yang kuat untuk memenuhi kebutuhannya.

~~Tempat yang memiliki dampak positif, baik untuk belajar, kreativitas maupun~~ bersosialisasi seperti perpustakaan, gedung olahraga, dan gedung pertunjukan, sedangkan yang berdampak negatif dapat memberi pengaruh buruk seperti pulang terlalu larut, pergaulan bebas, beredarnya obat-obatan terlarang dan minuman keras. Meski tidak dapat digeneralisir, tempat seperti ini diantaranya seperti diskotik, pub, kafe, dan lain-lain.⁴

Namun keinginan remaja untuk melakukan aktifitas dan kreativitas, dengan bergembira dan bersantai tidak dapat dibatasi. Mereka suka jalan ke mall dan pusat perbelanjaan, makan di restoran, menonton film, berolahraga, dan mengunjungi pertunjukan musik *live*.⁵ Makin banyak diadakan pertunjukan musik, baik musik lokal maupun manca negara, kompetisi, eksebisi musik dan pertandingan olahraga. Beberapa tempat yang dianggap negatif tadi dapat menjadi positif apabila mereka dapat menyalurkan keinginannya untuk beraktivitas .

Tetapi hal ini belum banyak terpenuhi, karena kurang tersedianya atau bahkan minimnya fasilitas dan banyaknya kegiatan yang hanya bersifat insidental, temporer, sehingga aktivitas remaja yang meningkat tersebut menjadi terhambat dan tertahan.

Disisi lain, tempat-tempat non-komersial seperti gelanggang remaja dan balai budaya seakan “gagal” untuk memperoleh tempat dimata banyak remaja. Kurang diminatinya, karena kurang akrab dengan remaja , tidak memenuhi ‘selera’ mereka karena alasan-alasan seperti: tempat yang kurang menyenangkan, miskin/jauh dengan fasilitas sosial dan berinteraksi dengan yang non-penggemar (bukan olahragawan maupun musisi), dan pengelola yang tidak profesional.⁶

Maka perlu dirancang sebuah tempat yang mewadahi kegiatan kreativitas remaja yang dikelola secara profesional dan komersial, sehingga mampu memahami keinginan-

⁴Skripsi, Turistyosari, Dwi, 1998, Pusat Remaja Di Yogyakarta ,Jurusan Arsitektur, UGM

⁵Soekanto, Soerjono, 1989, Remaja dan Pola Rekreasinya, Penerbit PT. BPK Gunung Mulia, Jakarta

⁶Skripsi, Turistyosari, Dwi, 1998, Pusat Remaja Di Yogyakarta ,Jurusan Arsitektur, UGM.

keinginan dari setiap karakter remaja tanpa mengorbankan dan memanfaatkan remaja itu sendiri, dan menghindari/memperkecil pengaruh-pengaruh negatif yang ada sebelumnya.

1.1.3. Pengertian Kreativitas

- Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas) dan orisinalitas dalam berfikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperkecil) suatu gagasan.⁷
- Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk mengekspresikan, mengungkapkan gagasan dari dalam dirinya, melalui aktivitas verbal atau non verbal.⁸

Karakteristik dari kreativitas adalah :

- Proses bukan hasil
- Mendatangkan keuntungan
- Timbul dari pemikiran divergen
- Cara berfikir, bukan kecerdasan
- Penciptaan sesuatu yang baru

Kondisi-kondisi yang meningkatkan kreativitas yaitu :

- Waktu
- Kesempatan menyendiri
- Dorongan
- Sarana
- Lingkungan yang merangsang
- Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan

⁷Hurlock, Elizabeth B., 1994, Psikologi Perkembangan, Terjemahan, Penerbit Erlangga.

⁸Monk, FJ. et al, 1985, Psikologi Perkembangan, Penerbit Gajah Mada University Press, Yogyakarta

Dasar pengembangan kreativitas kunci terletak pada tiga kemampuan utama manusia yaitu kerjasama fisik, kreatif, ratio. Kreativitas adalah hasil kerjasama dari tiga kemampuan utama khususnya, srta seluruh jabaran intuisi fisik-ratio-kreatif-perasaan-imanjinasi-gerak pada umumnya yang membentuk suatu integritas bulat dalam totalitas manusia.⁹

1.1.4. 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.¹⁰

Usia remaja berada pada 12 sampai 22 tahun, dibagi menjadi:

- Masa remaja awal 12 – 17 tahun,
- Masa remaja akhir 17 – 22 tahun

Dilihat dari pendidikan, usia remaja berada dalam tahap SLTP, SLTA, sampai kira-kira tingkat dua diperguruan tinggi.

12 – 15 tahun (usia sekolah SLTP)

- Masih bersifat mencoba-coba dan melihat/memperhatikan karakteristik dan perilaku sosial lingkungan (awal adaptasi)
- Taraf usia awal belajar, seperti olah raga basket dan volley (Fisik), cenderung memilih kegiatan bermain.
- Taraf mulai diperkenalkan konsep seni dengan lebih terarah, mencoba untuk mencari minat / bakat yang sesuai dengan pilihan sendiri (bukan suruhan)

⁹ Hurlock, Elizabeth B., 1994, Psikologi Perkembangan, Terjemahan, Penerbit Erlangga.

¹⁰Hurlock, Elizabeth B,ibid

16 – 18 tahun (usia sekolah SLTA)

- Tingkat sosialisasi yang lebih tinggi, perluasan wawasan dan peningkatan ketertarikan terhadap lawan jenis.
- Melakukan kegiatan fisik / olah raga dengan lebih terarah.
- Mencoba hal-hal yang baru, berbeda, unik, trend.
- Saling mempertunjukkan kebolehan / kemampuan, daya saing tinggi antar individu/kelompok.
- Mencoba menekan minat dengan makin terarah, terkonsentrasi pada kegiatan yang sedang ‘ in’ (mode)
- Kegiatan petualang, idealis, antusiasme tinggi.

18 – 22 tahun (usia remaja lanjut, tingkat kuliah)

- Lanjutan dari periode sebelumnya namun lebih terarah dan fokus
- Mulai lebih menekankan pada individu (mengurangi) kelompok
- Kegiatan yang lebih spesifik, cenderung sangat disukai/ minat tinggi
- Mencari kegiatan yang menuntut lebih banyak tanggung jawab
- Tingkat mempelajari/ mendalami yang lebih tinggi

Ciri-ciri khas remaja:

- Keinginan yang kuat mengadakan interaksi sosial
- Ingin mendapat kepercayaan dari orang dewasa
- Mulai memikirkan kehidupan sendiri
- Perkembangan tingkat intelektualitas untuk mendapatkan identitas diri
- Menginginkan sistem kaidah dan nilai yang serasi dengan kebutuhan dan keinginannya

Pola sikap tindak yang diakui dan dihargai oleh sesama remaja, biasanya kelompok permainan/peer group dianggap suatu pengakuan terhadap superioritas. Pengakuan terhadap eksistensi sangat diperlukan oleh para remaja, selain mereka mencoba membuat ciri-ciri dan identitas sendiri dan mencari yang bukan konvensional.¹¹

Karakteristik mental remaja:

Suka berpetualang, idealis, antusias, impulsif dalam mengambil keputusan, bereaksi secara ekstrim, dan mempunyai keinginan yang besar dalam kegiatan-kegiatan kreatif.¹²

Karakteristik sosial remaja:¹³

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

- Kelompok sahabat karib ---- 2 – 3 orang teman dekat
- Kelompok sahabat ---- sejenis kelamin
- Kelompok banyak remaja ---- kelompok lingkungan
- Kelompok yang diorganisir ---- organisasi sekolah
- Gangs ---- pengangguran

Kebutuhan remaja:

- | | |
|-------------------------|-------------------------------|
| - Persahabatan | - Status dan pengakuan sosial |
| - Kesempatan berekreasi | - Prestasi |
| - Kegembiraan | - Keindahan |
| - Bebas dari tekanan | - Istirahat dan santai |

¹¹Soekanto, Soerjono, 1989, Remaja dan Pola Rekreasinya, Penerbit PT. BPK Gunung Mulia, Jakarta.

¹²Soekanto, Soerjono, ibid

¹³Mapiarie, Andi, 1983, Psikologi Remaja : Kebutuhan-kebutuhan Khas Remaja, Usaha Nasional, Jakarta.

pada dasarnya sifat dan karakter remaja seperti yang disebutkan diatas membentuk suatu prilaku atau tingkah laku remaja yang merupakan ciri khas dari remaja itu sendiri. Dalam artian karakteristik remaja membentuk prilaku khas remaja . sifat remaja yang cenderung suka mencoba, melakukan hal yang baru membuat mereka mudah terpengaruh, mereka selalu menyerap semua informasi dan perkembangan yang ada disekitar mereka, namun tanpa disadari dengan keingintahuannya mereka tidak menyaring informasi yang mereka dapat. Hal inilah yang menyebabkan timbulnya pengaruh negatif pada diri mereka. Sifat mereka yang mudah berubah, tidak konsisten dan mudah terpengaruh inilah yang membentuk prilaku khas remaja.

1.1.5. kebutuhan jumlah prasarana penunjang kreativitas remaja di jogjakarta

Seiring berjalannya waktu, jumlah remaja di jogjakarta semakin meningkat, dan hal itu berarti semakin beragamnya karakteristik dan kebutuhan mereka akan fasilitas yang dapat menunjang aktivitas mereka

Berikut ini adalah beberapa tabel mengenai kegiatan yang di lakukan remaja di jogjakarta:

Tabel I.1
Alokasi waktu luang remaja di jogjakarta

Mahasiswa / Pelajar	Pria (%)	Wanita (%)
Tinggal di rumah	24	42
Keluar rumah	70	54
Tidak menjawab	6	4

Sumber: BAPPEDA Prop. DIJ thn 2002

Tabel I.2

Kegiatan remaja pada waktu luang

Jenis Kegiatan	Pria (%)	Wanita (%)
Belajar	16	18
Kerumah teman	16	10
Jalan-jalan	10	16
Olah raga	10	10
Nonton film	12	8
Rekreasi	10	8
Kursus	8	12
Dll	14	18

Sumber: BAPPEDA Prop. DIJ thn 2002

Tabel I.3

Kebutuhan fasilitas remaja di jogjakarta menurut jenis kegiatan

Fasilitas	Remaja (%)	Remaja sekolah (%)
Seni Budaya	12,37	13,06
Keterampilan	28,06	29,62
Ilmiah/ kreativitas	24,51	25,87
Hobby/rekreasi/olah raga	10,37	10,95

Sumber: Kanwil Depdikbud Prop DIJ thn 2002

Beberapa fasilitas dalam bidang pendidikan non formal yang cukup diminati remaja:¹⁴

- Kegiatan Seni tari: Padepokan bagong kusudiarjo, Bala mandika
- Kegiatan seni musik : Cressendo Musik Centre
- Kursus bahasa asing : LIA, ELTI, ILP, Dll.
- Kursus komputer : Misal IMKI.
- Bimbingan belajar : Primagama, BSA, Dll.

¹⁴ Skripsi, Turistyosari, Dwi, 1998, Pusat Remaja Di Yogyakarta ,Jurusan Arsitektur, UGM.

Dari beberapa tabel diatas dapat kita lihat bahwa kurang lebih sekitar 70% s/d 80% remaja di jogjakarta memerlukan sarana yang menunjang aktivitas mereka sekaligus juga mengembangkan kreativitas mereka.

Dimana dalam hal ini diharapkan, adanya gelanggang remaja yang menitik beratkan pada peningkatan kreativitas remaja, dapat membantu para remaja tersebut untuk mengembangkan kreativitas dan bakat mereka sehingga mampu memahami keinginan dan setiap karakter remaja tanpa mengorbankan dan memanfaatkan remaja itu sendiri, serta menghindari pengaruh negatif yang ada sebelumnya, dan pengembangan kegiatan remaja kearah masa depan.

1.2. MASALAH PERANCANGAN

Bagaimana menyediakan fasilitas pewardahan 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.

1.3. TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1. Tujuan

Mewujudkan suatu fasilitas bagi remaja dengan mempertimbangkan karakter kegiatan yang diwadahi serta karakter remaja sebagai pengguna fasilitas.

1.3.2. Sasaran

- Mempelajari tentang karakteristik remaja dan aktivitasnya
- Mempelajari tentang jenis-jenis kegiatan yang dapat menunjang kreativitas remaja
- Mempelajari tentang kebutuhan ruang pada gelanggang remaja
- Mempelajari tentang ekspresi bangunan

1.4. Lingkup / Batasan

~~Lingkup pembahasan ditekankan pada permasalahan-permasalahan arsitektural~~

Diantaranya adalah:

- a. sarana kegiatan yang diwadahi yaitu kegiatan yang menunjang kreativitas seperti : olah raga, seni dan pendidikan, diskusi, pembinaan mental spiritual, kegiatan pementasan, kegiatan pameran, dan kegiatan rekreatif.
- b. karakteristik remaja yang dipelajari ialah dinamis, dan bergerak
- c. Kegiatan kreativitas yang diwadahi:
 - Olah raga
 - Fisik : dipilih yang sangat diminati remaja, yaitu; basket, volley, tenis meja, dan bulu tangkis.
 - Latihan : latihan kebugaran, aerobik, fitness center, juga latihan / belajar untuk olah raga fisik.
 - Petualang : panjat dinding
 - Bela diri : karate, kempo, silat.
 - Seni dan pendidikan
 - Musik : alat musik modern, dan tradisional.
 - Seni : tari dan suara
 - Ruang belajar, Bimbingan belajar/ tes
 - Penataran, Ceramah , Diskusi
 - ~~Pembinaan mental dan spiritual~~
 - Pengenalan sekolah dan universitas
 - Kegiatan pementasan
 - Kegiatan pentas seni tari, musik , peringatan
 - Kegiatan menampilkan artis/ bintang populer
 - Kegiatan pameran
 - Pameran yang berhubungan dengan remaja/ eksebisi

- Kegiatan yang diadakan oleh kelompok remaja/sekolah, seperti acara tahunan, bazaar, malam amal, dll

- **Rekreatif**

- Plaza besar untuk berkumpul
- Papan corat coret/ art wall
- Papan luncur

Sedangkan pembahasan terhadap permasalahan-permasalahan non arsitektural seperti aspek ekonomi, sosial budaya, dan ekologi tidak dibahas.

1.5. Pendekatan

Perwujudan Perilaku Khas Remaja pada Bangunan

Penekanan rancangan disini yaitu menitik beratkan perwujudan perilaku khas remaja pada penampilan bangunan maka pendekatan yang dilakukan yaitu dengan merancang suatu bangunan yang bercirikan karakter remaja dan mengekspresikan aktivitas yang diwadahnya. Untuk mencari tema ekspresi maka dicari suatu ruang dan bentuk yang mewakili dari karakter remaja. Dalam hal ini sifat yang di gunakan untuk mewakili karakter remaja yaitu :

1) Labil / tidak konsisten

Arti dari labil adalah tidak mantap, mudah terpengaruh, mudah berubah, dan goyah¹⁵. Pada rancangan diperlihatkan oleh Perbedaan ketinggian bangunan (naik-turun), bentuk atap yang berbeda, dan pengaturan ruang yang fleksibel.

2) Dinamis

Arti dari dinamis itu sendiri yaitu sifat yang hidup, penuh semangat, dan terus bergerak untuk perubahan yang menghasilkan kemajuan¹⁶. Pada rancangan di perlihatkan oleh deretan pohon di sepanjang entrance utama. Dan bentuk jendela pada tiap-tiap massa bangunan.

¹⁵ Badudu, Zain. Ibid.

¹⁶ Badudu, Zain, 2001, Kamus Umum Bahasa Indonesia, Penerbit Pustaka Sinar Jaya, Jakarta.

3) Menuju ke masa depan

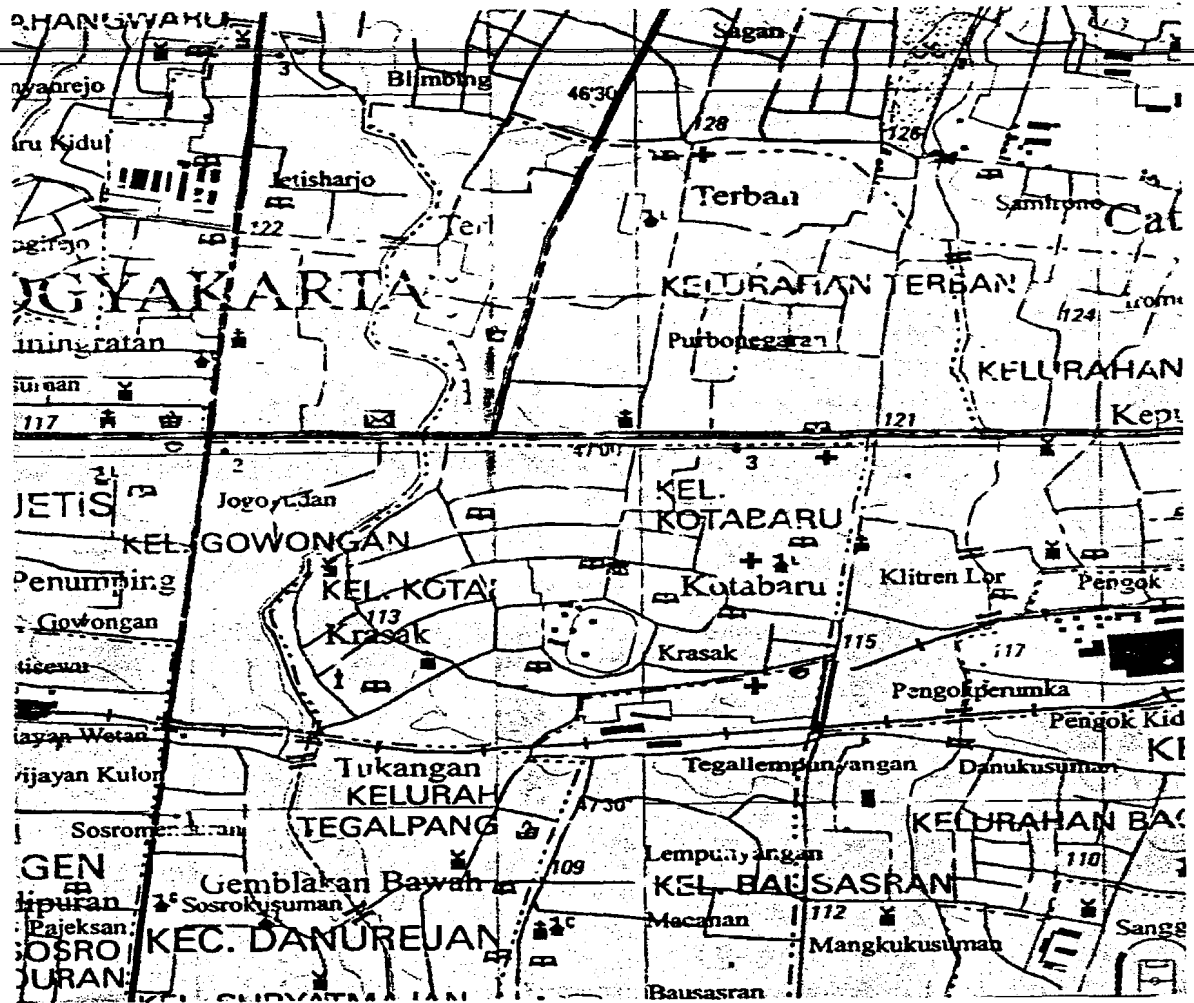
Pada rancangan diwujudkan dengan penggunaan bahan yang berkesan 'high tech' , dan penggunaan warna yang berani.

1.6. Metode Pembahasan

Metode yang digunakan dalam pembahasan meliputi:

- a. Observasi : meliputi study literatur dan instansi, pengamatan lapangan dan wawancara yang bertujuan untuk memperoleh kajian teori dan data faktual tentang karakter remaja maupun fasilitas bagi remaja
- b. Metode analisis terhadap karakter dan kecenderungan remaja, serta pola pengisian waktu luang dari remaja secara umum dan remaja yogyakarta pada khususnya, untuk memperoleh program bagi perencanaan dan perancangan.
- c. Metode study kasus dan study literatur terhadap gelanggang remaja yang ada untuk dijadikan sebagai dasar berpijak dalam pembentukan konsep perancangan

1.7. Pemilihan Lokasi



Gambar I.1

Aspek pemilihan lokasi

a) Kepentingan remaja

- Strategis, Kaitannya dengan domisili remaja
- Aksesibilitas, jarak capai dan sistem transportasi untuk mencapainya.

b) Kepentingan Bangunan

- ~~Aspek fungsi, sesuai dan mendukung kegiatan gelanggang kreativitas remaja~~
- Aspek teknis, sesuai dengan RUTRK, kelengkapan prasarana luasan dan KDB besar.
- Tersedianya jaringan infrastruktur

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan diatas, maka dipilih 2 alternatif lokasi, dapat terlihat pada gambar peta dan dengan analisis sbb:

Pemilihan lokasi

	I	II
Strategis	3	3
Aksesibilitas	3	3
Fungsi pendukung	3	2
Land use	3	2
Jaringan infrastruktur	3	3
Jumlah	15	13

- Keterangan: 1. Kurang
2. Sedang
3. Baik

Tabel I.4

Melihat pada tabel diatas, alternatif 2 kurang dapat memenuhi pertimbangan pemilihan lokasi jika dibandingkan dengan alternatif 1 sehingga gugur. Jadi alternatif lokasi yang terpilih adalah alternatif 1 yang berada di daerah Kel.Kotabaru .Keterangan secara detail adalah seperti dibawah ini:

Nama	: GELANGGANG KREATIVITAS REMAJA JOGJAKARTA
Lokasi	: Kotabaru
Status	: Fiktif
Potensi site	: 1) Aksesibilitas, lokasi mudah di capai dan telah ditunjang oleh sistem transportasi kota baik prasarana jalan maupun angkutan. 2) Strategis, lokasi terletak di tengah kota, adanya sarana yang mendukung site, seperti: sekolah, tempat bimbingan dan kursus, toko buku, lapangan kridosono, dll. 3) Secara teknis kawasan telah dilengkapi dengan jaringan infrastruktur. (sarana energi dan listrik, telekomunikasi, air bersih, transportasi, drainase.
Kendala pada site	: karena letaknya yang ditengah kota, maka ada beberapa kendala yang harus diatasi seperti; kebisingan, polusi, sirkulasi kendaraan, dll.

Gelanggan Kreativitas Remaja adalah suatu fasilitas yang sesuai dengan karakter remaja yang dapat memwadahi dan menyelenggarakan berbagai kegiatan kreatif yang teratur dan terarah sesuai dengan bakat dan minat remaja dan merupakan pengembangan dari gelanggan remaja, dengan memasukan fungsi komersial sebagai fungsi tambahan untuk daya dukung dan daya tarik bangunan.

Diharapkan tempat ini menjadi tempat strategis yang menarik minat remaja untuk berkumpul dan berinteraksi secara rutin dengan intensitas 1-2 x seminggu selama 2-3 jam / kehadiran. Kunjungan antara jam 8 pagi hingga jam 9 malam.

1.8. Kcaslian Penulisan

Untuk menghindari duplikasi penulisan, terutama pada permasalahan, berikut ini disebutkan beberapa Laporan Tugas Akhir yang digunakan sebagai studi litelatur pada penulisan ini.

1. Fasilitas Olah Raga Rekreasi Di Yogyakarta, Oleh Najha Wardhani, Jurusan arsitektur UII, 2002.

Penekanan: Pengolahan tata atur ruang dalam dan tata atur ruang luar yang menyatu dengan alam

2. Pusat Remaja Di Yogyakarta, Oleh Dwi Turistyosari, Jurusan Arsitektur, UGM,1998.

Penekanan: Menciptakan desain pusat remaja yang mengekspresikan karakter pemakainya.

3. Kawasan Terpadu Olah Raga Air Rekreatif Di Yogyakarta, oleh Siti Musrifah, Jurusan arsitektur UII, 2001.

Penekanan : membuat fasilitas olah raga air sekaligus alternatif tempat rekreasi.

Rancangan yang berjudul gelanggang kreativitas remaja dengan menitik beratkan perwujudan perilaku khas remaja pada tata ruang dan penampilan bangunan, yaitu suatu tempat yang dapat digunakan oleh para remaja khususnya sebagai ajang untuk mengembangkan ide-ide, bakat, dan minat mereka, sehingga dapat mengembangkan daya kreativitas mereka.

Dengan adanya perbandingan diatas maka dapat disimpulkan adanya perbedaan antara skripsi-skripsi diatas dengan rancangan.

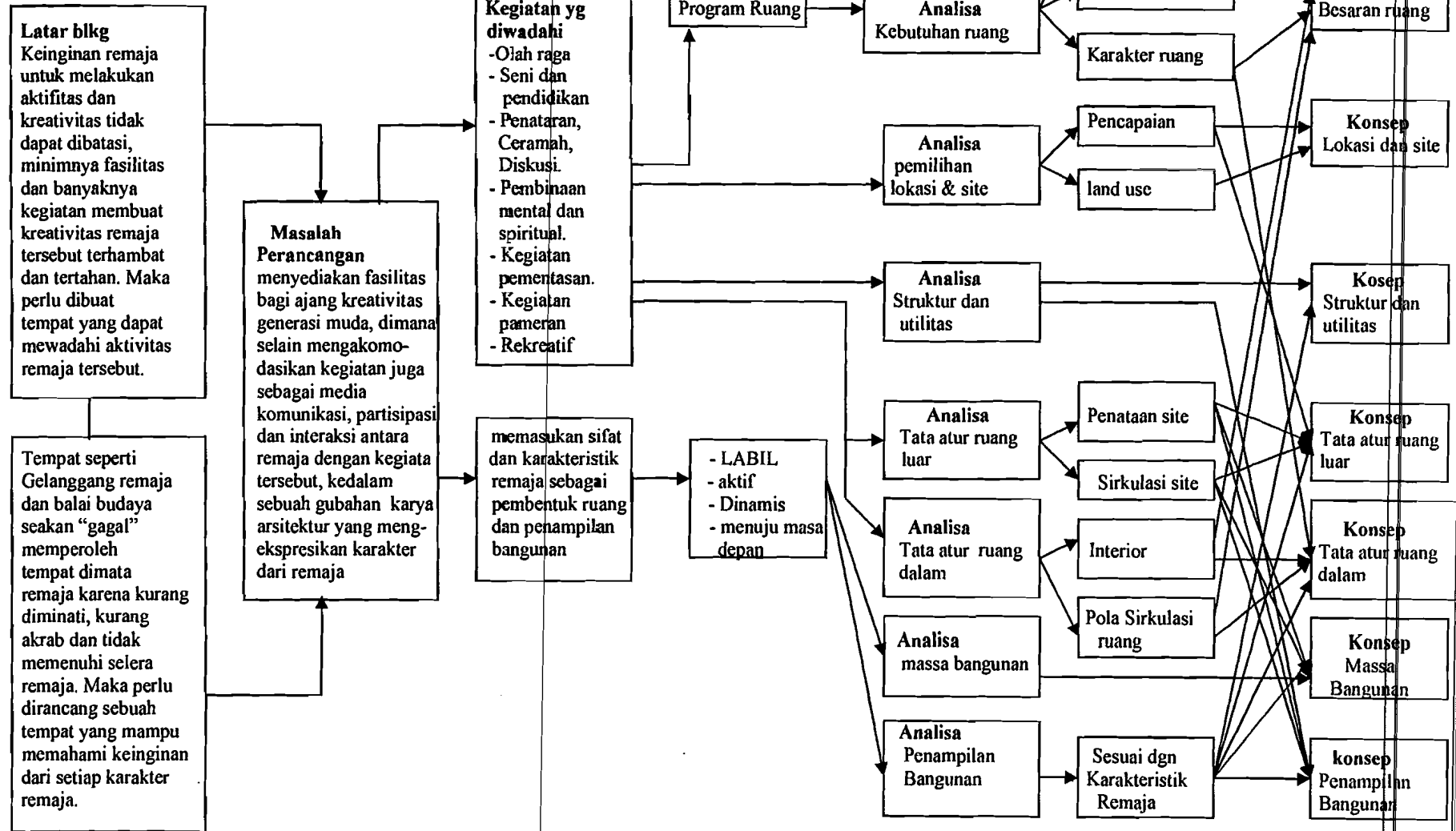
1.9. Sistematika Laporan

BAB I PENDAHULUAN berisi latar belakang, maksud dan tujuan, masalah perancangan, pendekatan, lingkup/batasan, metode pembahasan, kerangka laporan, sistematika laporan, dan kajian pustaka .

BAB II ANALISA KONSEP PERANCANGAN dijabarkan analisis fungsional, analisis kondisi lingkungan , konsep dasar, konsep tapak dan konsep bangunan.

BAB LAPORAN PERANCANGAN berisi gambar hasil rancangan dan foto-foto maket.

1.9. POLA PIKIR



BAB II

ANALISA KONSEP

2.1. ANALISIS FUNGSIONAL

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

2.1.1. Perilaku khas remaja

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

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

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

² Badudu, Zain, 2001, ibid

2.1.2. Identifikasi Program Kegiatan

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

Tabel II.1

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

2.1.2. Analisis Kebutuhan Ruang

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

2.1.3. Faktor Penentu

A. Program kegiatan

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

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

B. Tuntutan Wadah

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

C. Waktu kegiatan

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

2.1.4. Studi Kebutuhan Ruang

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

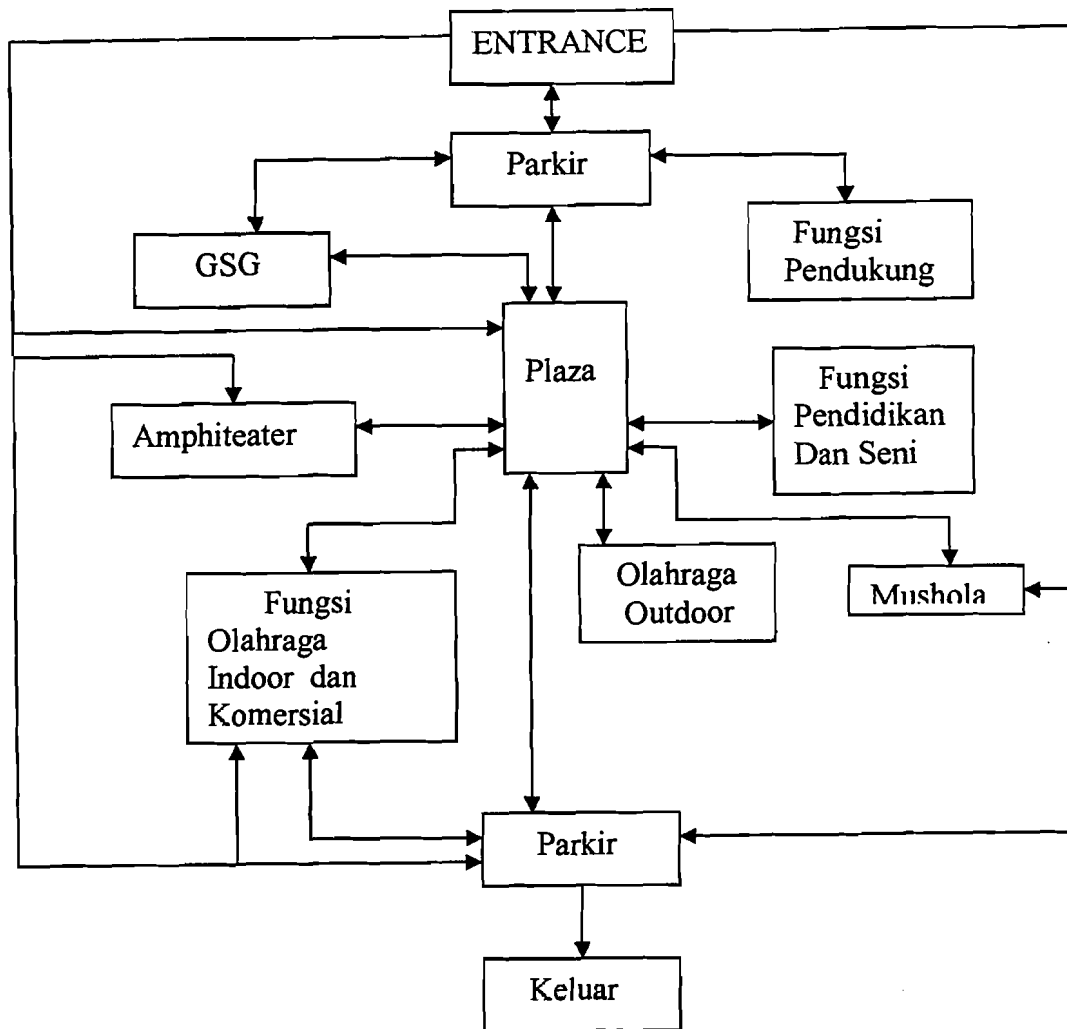
Tabel II.2

Studi kebutuhan ruang

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

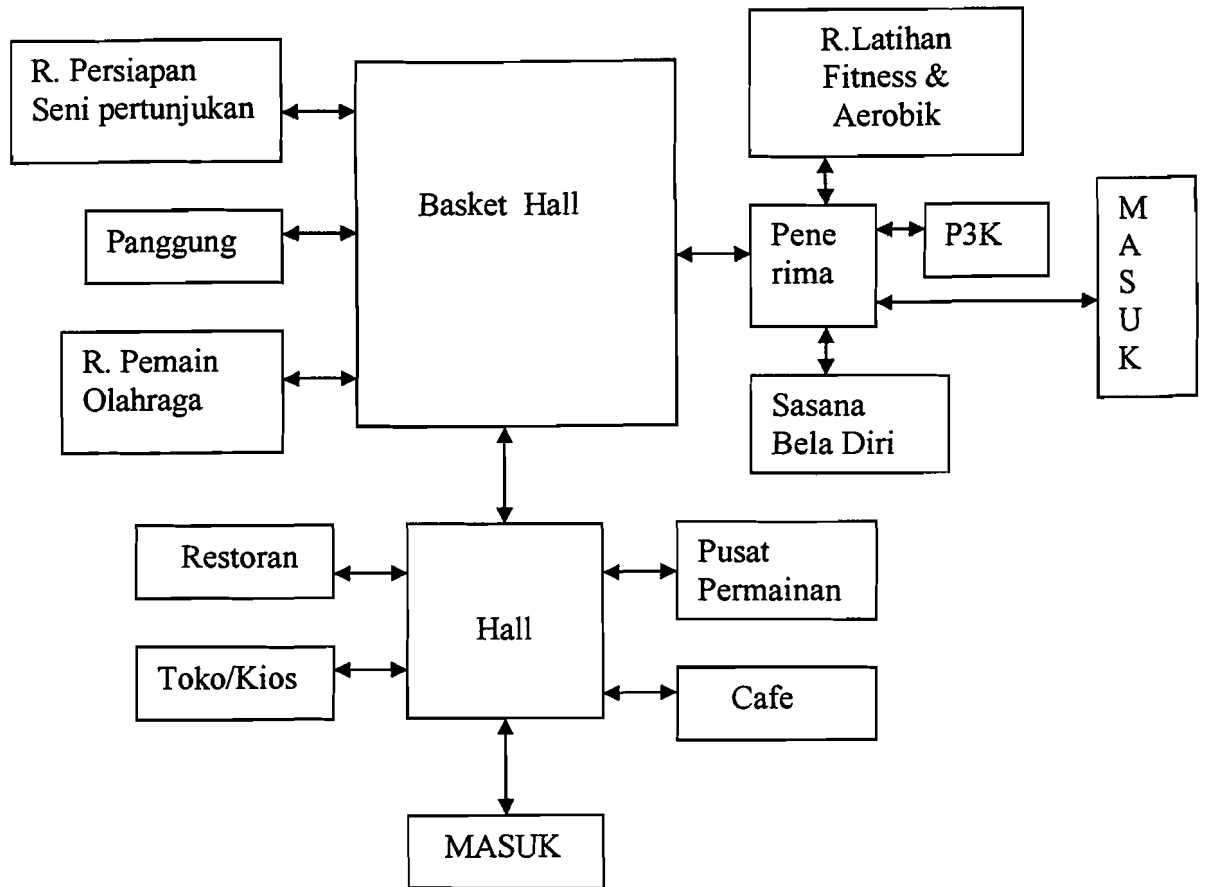
basket, bola volly, badminton, tenis meja/lapangan)		door maupun out door	
4) Kegiatan keorganisasian. Berorientasi untuk menanamkan jiwa kepemimpinan, solidaritas, kerjasama, dll.(organisasi minat remaja, Perkumpulan remaja, komunikasi remaja)	Kegiatan berlangsung serius, santai, interaktif dan komunikatif.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

2.1.6. ORGANISASI RUANG



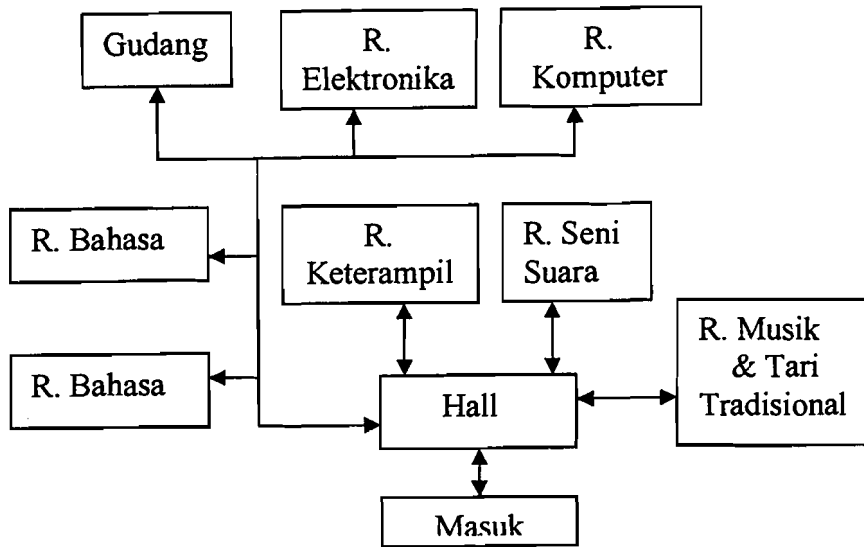
Gambar II.1 Skema Organisasi Ruang

Bangunan utama

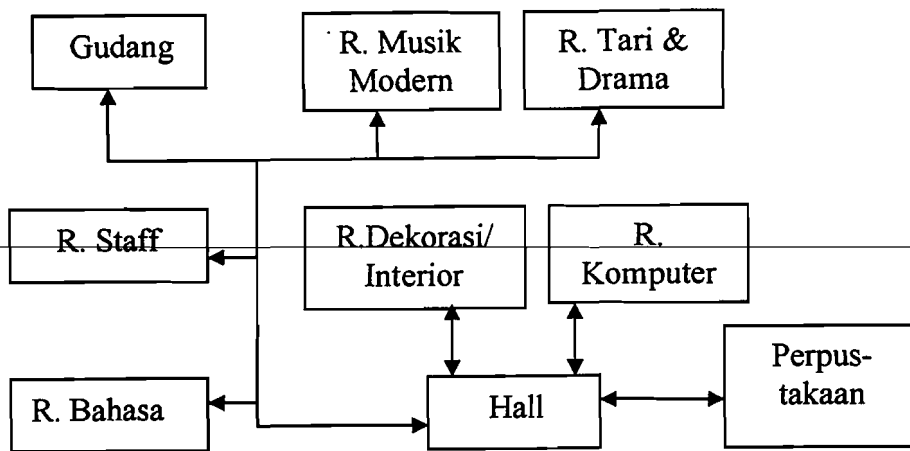


Gambar II.2 Skema Ruang Bangunan Utama

Bangunan Pendidikan dan Seni



Gambar II.3 Skema Ruang Bangunan Pendidikan dan Seni



Gambar II.4 Skema Ruang Bangunan Pendidikan dan Seni

2.1.7. Permintaan

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

Tabel II.3

2.1.8. Program Ruang

Program ruang untuk gelanggang kreativitas remaja adalah sebagai berikut:

Tabel II.4

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

BAB II ANALISA KONSEP
GELANGGANG KREATIVITAS REMAJA DI JOGJAKARTA

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

5. olah raga dan rekreasi
In door

2754

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

Out door

1960

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

Kafetaria / Restouran

736

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

6. Galeri

346

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

7. Servis dan Pelayanan

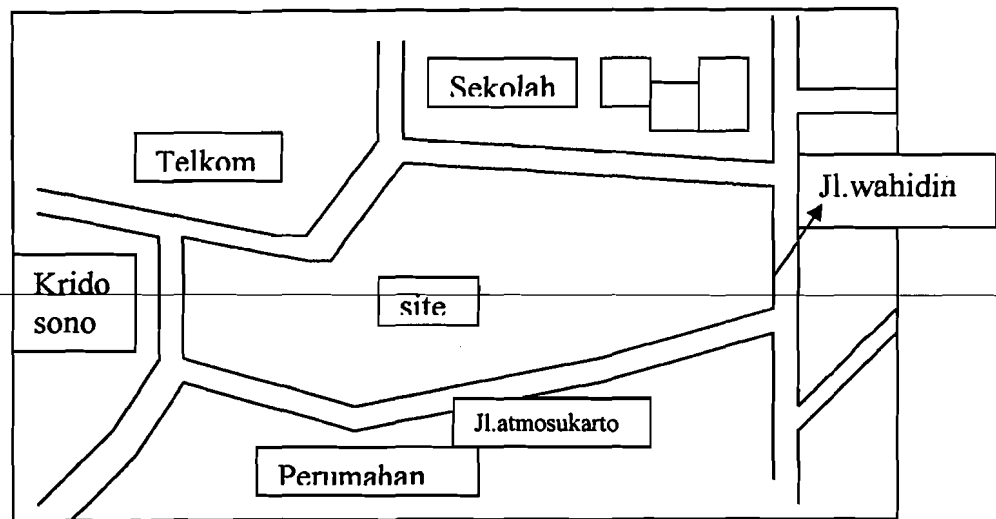
1385

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

2.2. ANALISIS KONDISI LINGKUNGAN

2.2.1. Lokasi

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



Gambar II.5 Lokasi Site

2.2.2. Kondisi dan Potensi Lahan

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

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

2.2.3. Bangunan Sekitar

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

2.2.4. Prasarana

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

2.2.5. Sirkulasi

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

2.2.6. Kesimpulan

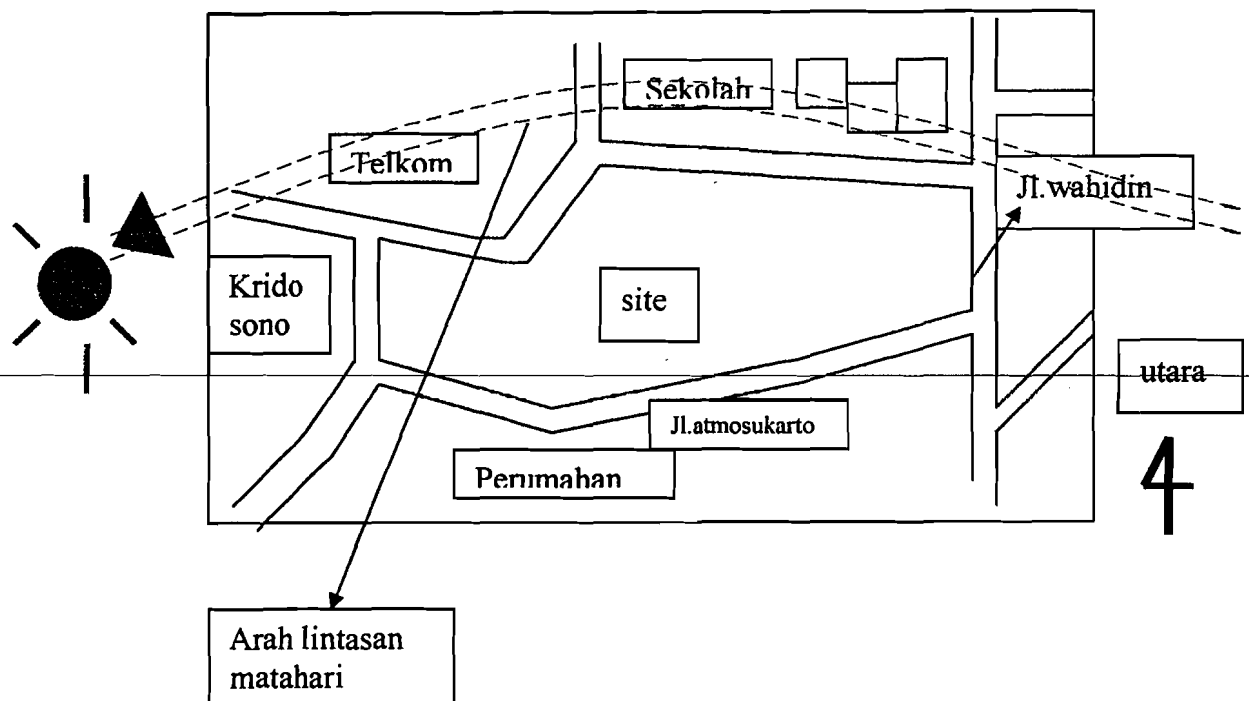
Gelombang kreativitas remaja ini akan menjadi kawasan penting. Dengan letaknya yang strategis dan kemudahan jangkauan akan menjadi daya tarik yang kuat bagi remaja untuk datang ketempat tersebut dan berinteraksi disana.

2.3. KONSEP DASAR

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

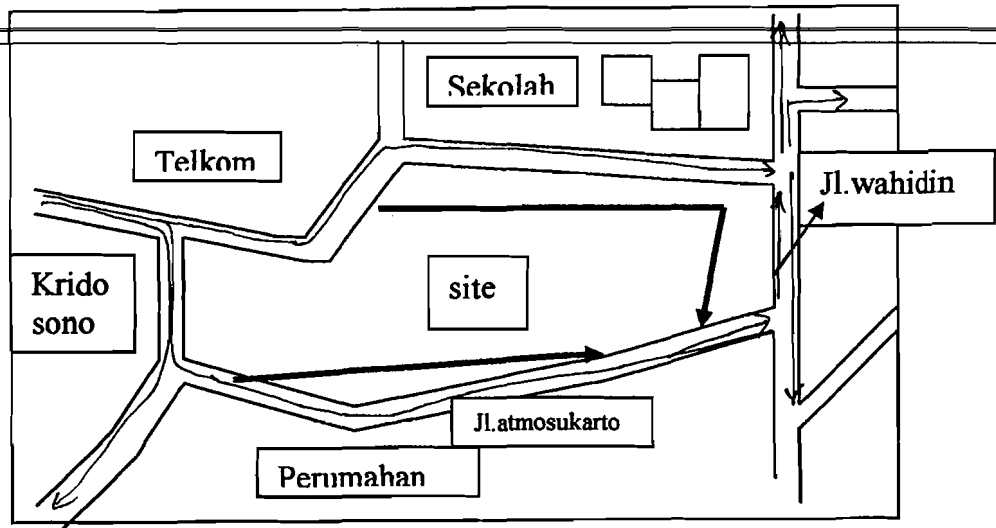
2.4. ANALISIS TAPAK

2.4.1. Arah Matahari



Gambar II.6 Analisis Arah Matahari

2.4.2. Sirkulasi



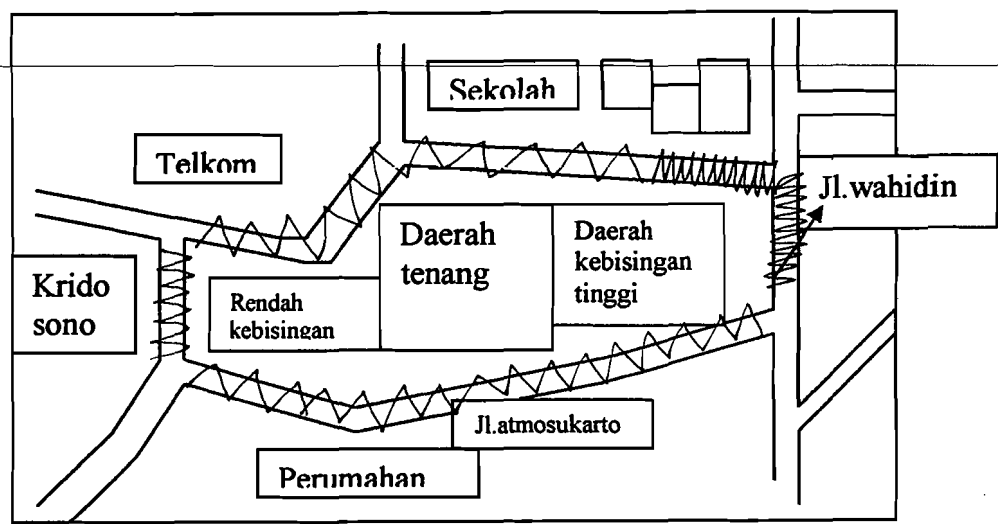
Gambar II.3 Analisis Sirkulasi

- : sirkulasi diluar site
- : sirkulasi didalam site

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

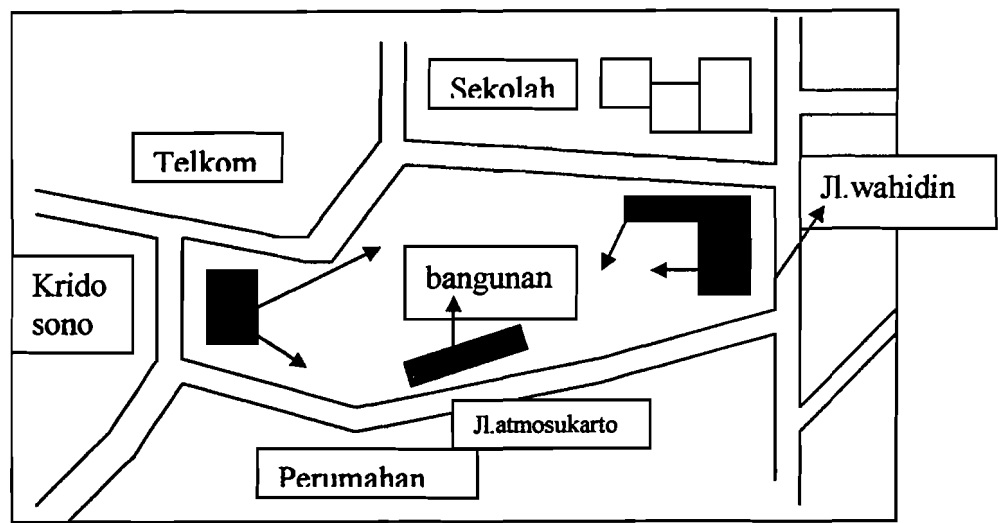
2.4.3. Kebisingan

Gambar II.4 Analisis Kebisingan



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

2.4.4. Parkir

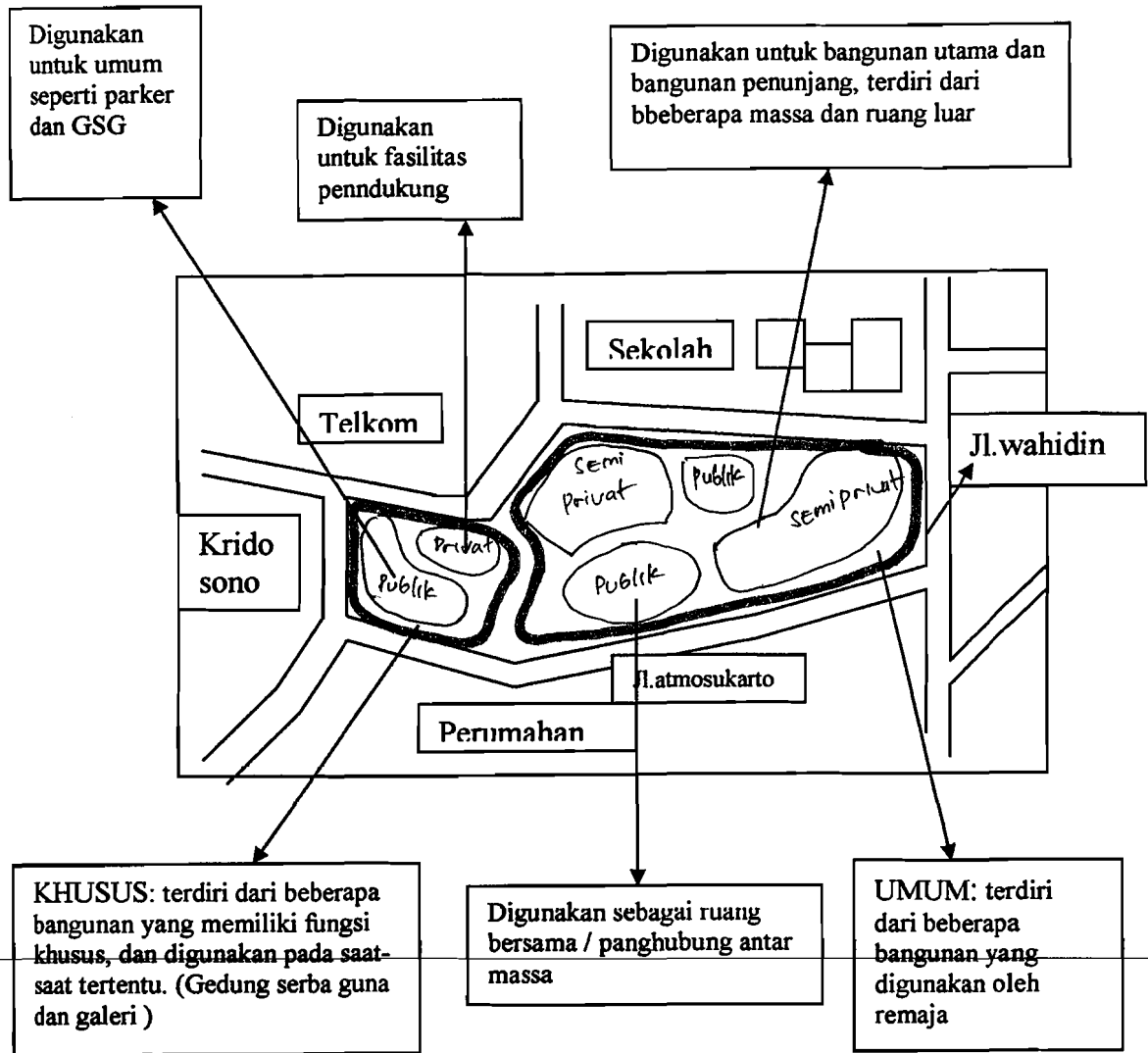


Gambar II.5 Analisis Parkir

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

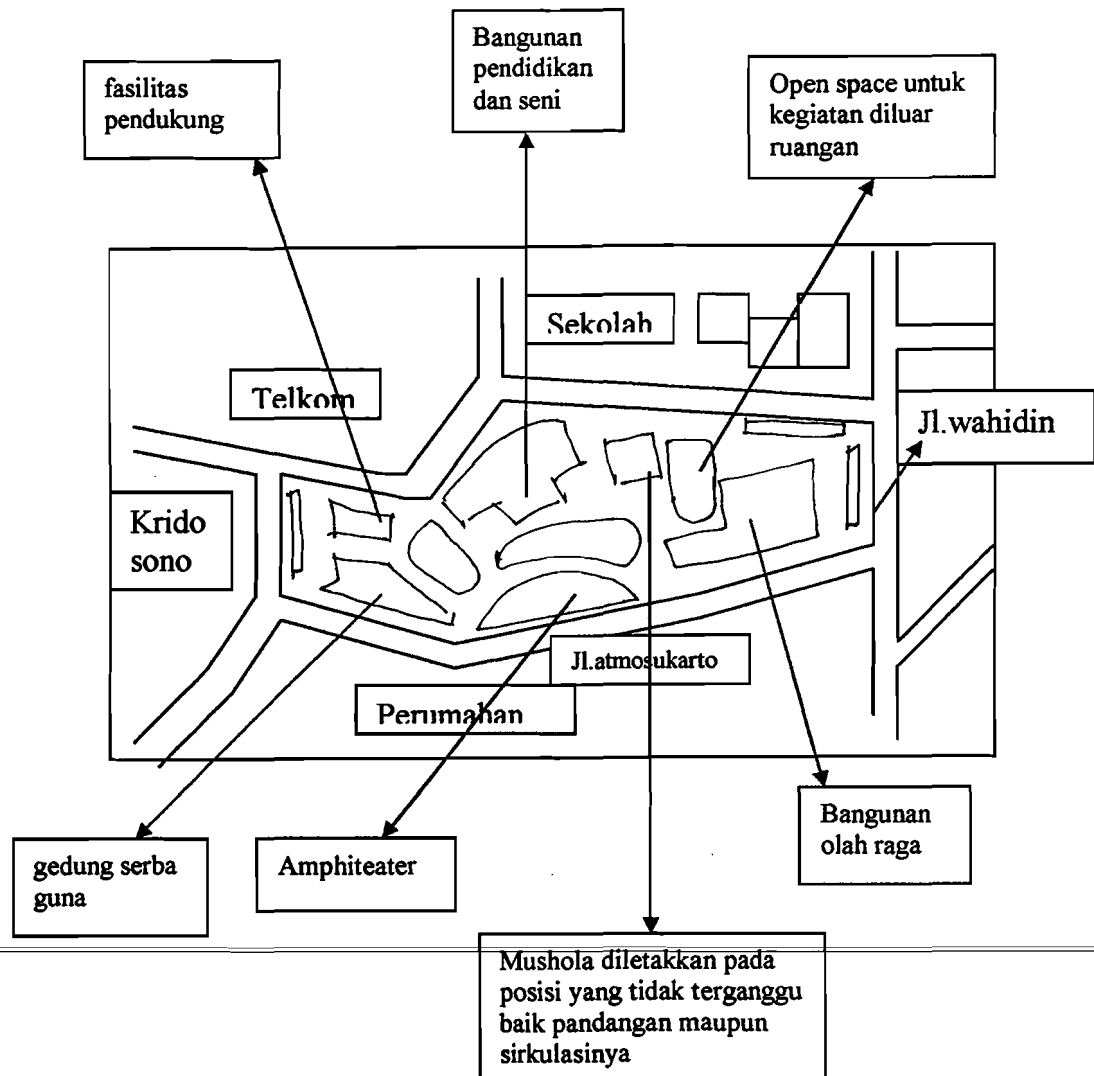
Disediakan tiga lokasi parkir, disebelah timur dan barat, serta di tengah entrance utama, namun pada even-even tertentu lapangan parkir dapat digunakan semuanya untuk kegiatan tersebut.

2.4.5. Zoning



Gambar II.6 Penzoningan

2.4.6. Tata Letak Massa



Gambar II.7 Tata letak massa

2.5. KONSEP BANGUNAN


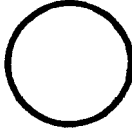
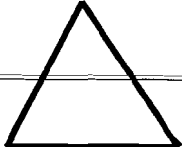
Pendekatan yang dilakukan yaitu dengan merancang suatu bangunan yang bercirikan karakter remaja dan mengekspresikan aktivitas yang diwadahnya. Untuk mencari tema ekspresi maka dicari suatu ruang dan bentuk yang mewakili dari karakter remaja.

a. Bentuk dan gubahan massa

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

Tabel II.5

Analisis bentuk dan gubahan massa³

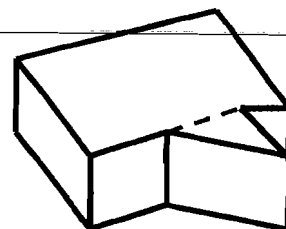
Bentuk dan gubahan	Kesan penampilan	Tipologi
a) Bentuk dasar		
- Persegi	- Bentuk massa persegi memberi kesan statis, stabil, formal, monotonitas dan masif.	
- Bulat	- Kesan yang ditangkap dari bentuk massa bulat adalah aktif dan bergerak dinamis.	
- Segitiga	- Bentuk massa segitiga menunjukkan stabilitas,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

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

b) Penambahan

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

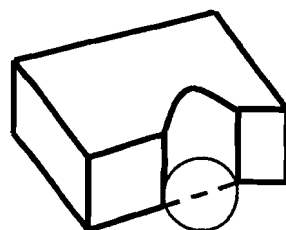
- kesan yang ditampilkan adalah bgn
mendekati pengamat, berusaha
menyongsong pengunjung, menonjol
kan suatu fungsi atau kegiatan
tertentu dalam bangunan.



c) Pengurangan

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

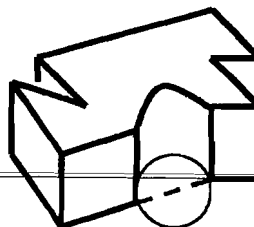
- Tampilan bentuk memberi kesan
mengundang, memberi ruang peng
amatan bagi pengunjung sebelum
memasuki bangunan, menciptakan
ruang publik diantara massa



d) Tidak beraturan

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

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




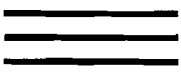






Sumber : analisis penulis

b. Raut Bangunan

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

Tabel II.6

Ekspresi visual tampilan bangunan dari karakter yg dihasilkannya

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

sumber: analisis penulis berdasarkan John Ormsbee Simond (1976)

c. Warna

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

Tabel II.7

Hubungan karakter warna dengan penampilan

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

Sumber : Majalah Asri, 1996.

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

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

d. Tekstur dan bahan

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

Tabel II.8

Pengaruh material terhadap karakter penampilan bangunan

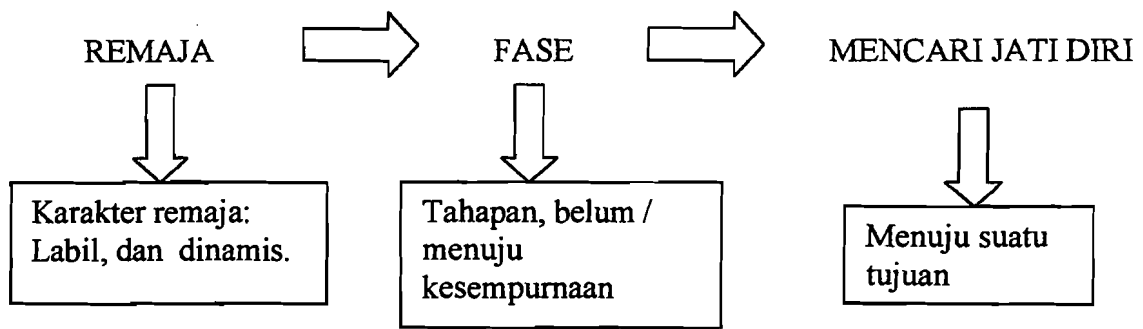
Material	Sifat bahan	Kesan penampilan
Kayu	- mudah dibentuk - untuk konstruksi	- hangat, lunak, alamiah - menyegarkan
Batu bata	fleksibel untuk bermacam- Macam struktur	alamiah, hangat
Semen / stucco	- untuk eksterior/interior - cocok untuk berbagai warna - mudah dibentuk dan rata	dekoratif, modern
Beton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

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

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

2.5.1. Konsep Bentuk

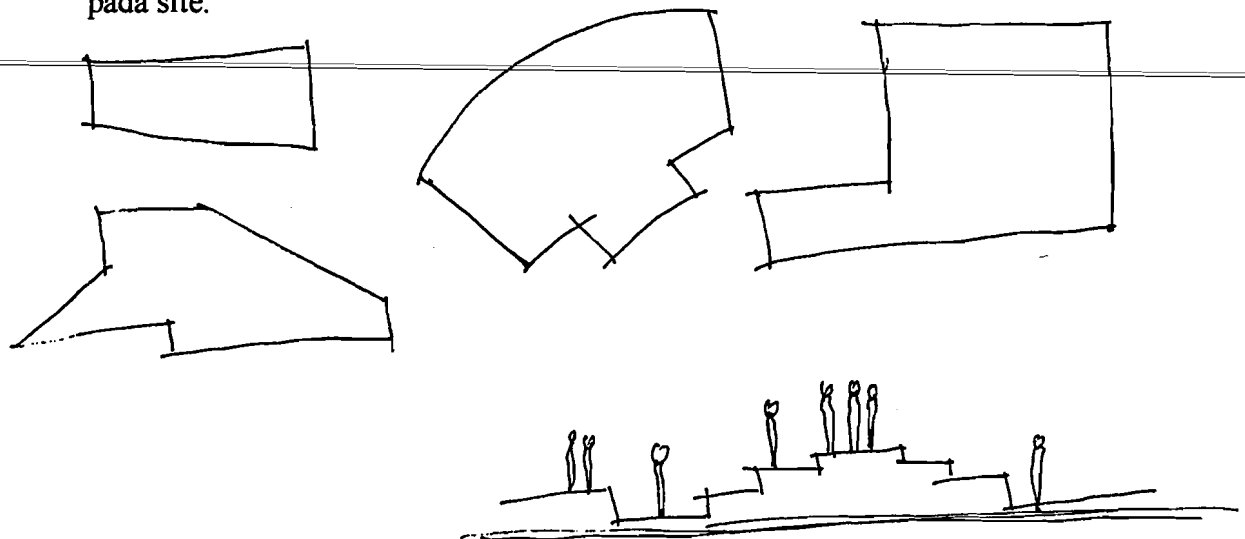
Remaja: Fase atau tatanan dalam pertumbuhan manusia, dimana mereka sudah bukan anak-anak lagi tetapi juga belum menjadi dewasa, mereka terus berkembang dengan tujuan mencari jati diri.



a) Remaja

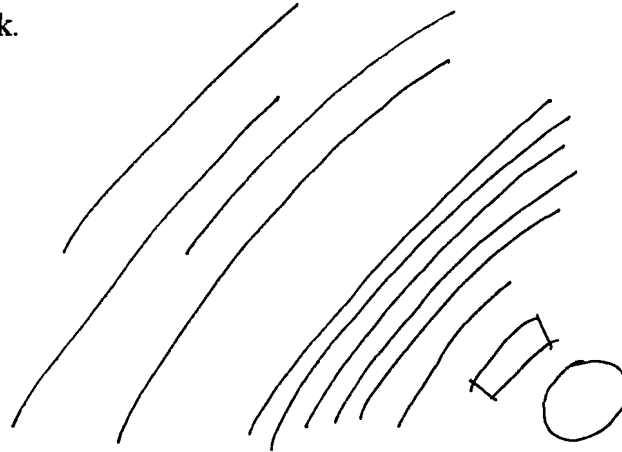
- Labil

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

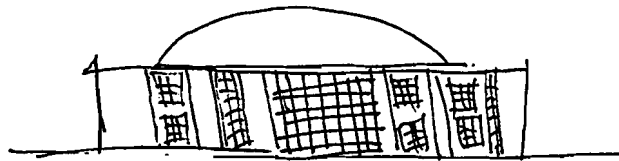


- Dinamis

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



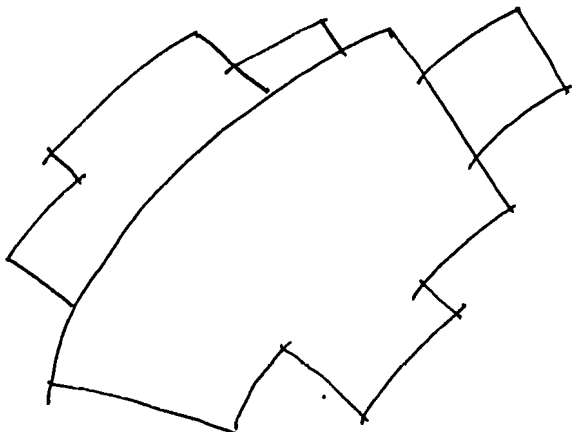
Deretan pohon disepanjang jalan Atmosukanto dengan pola tertentu dan terlihat menerus serta bentuk jendela pada tiap-tiap massa bangunan.



b) Fase

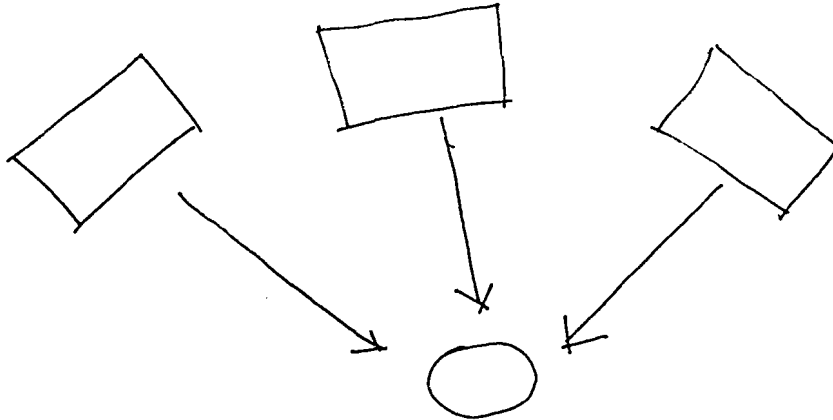
Tahapan , belum / menuju kesempurnaan

Diwujudkan dalam bentuk bangunan yang setengah melingkar



c) Mencari Jati Diri

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

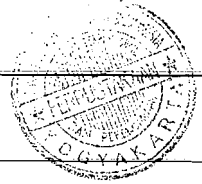


2.5.2. Konsep Penampilan bangunan

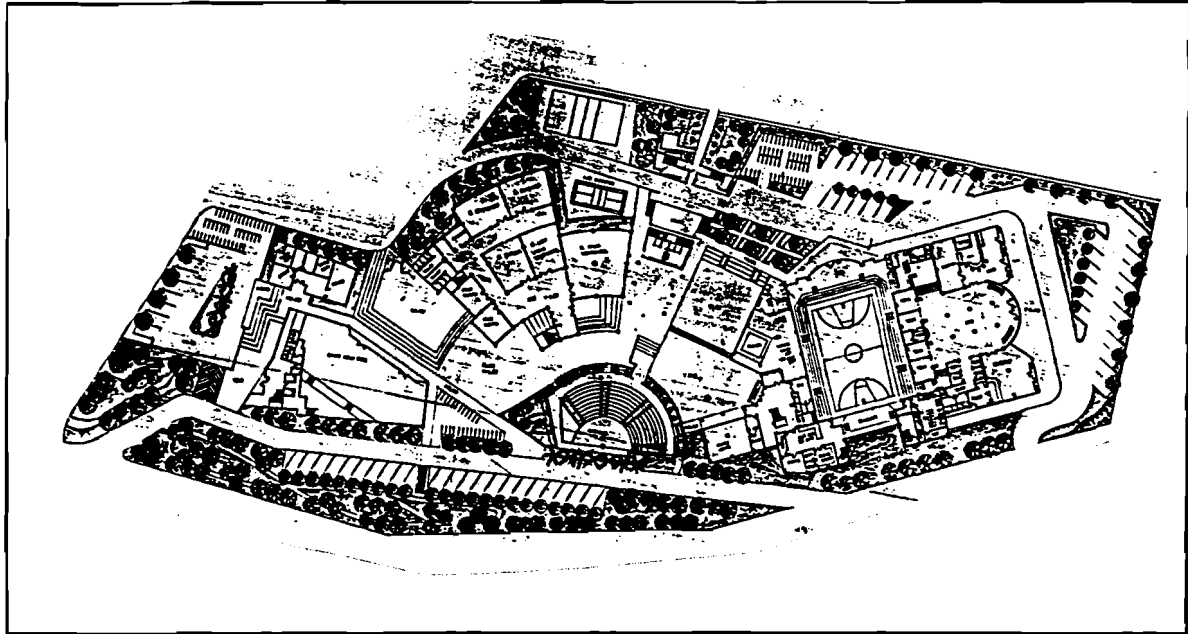
- Labil
Pada tampak dipelihatkan dalam bentuk atap yang berbeda-beda.
- Dinamis
Diperlihatkan oleh grid-grid pada bentuk jendela di setiap massa bangunan.



BAB III
LAPORAN PERANCANGAN



3.1. SITEPLAN



Gambar III.1

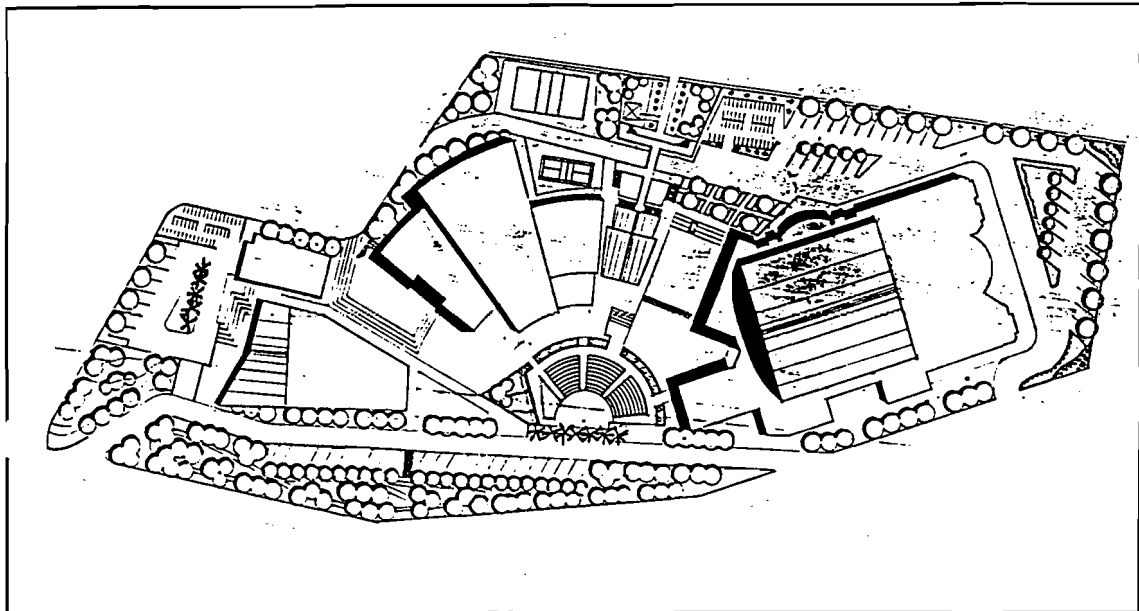
Pada siteplan terdapat empat massa bangunan, masing-masing berfungsi sebagai bangunan olahraga, bangunan pendidikan dan seni, GSG, dan bangunan pendukung.

Di bagian tengah terdapat amphiteater, untuk kegiatan olah raga , ada sebagian yang berada diluar ruangan, terdapat juga plaza-plaza yang selain tempat berkumpul juga dapat digunakan untuk olahraga diluar ruangan seperti karate, pencaksilat, panjat dinding , dll.

Mushola terletak diantara bangunan pendidikan dengan bangunan olahraga dan berada di lantai dua, sehingga pada saat melaksanakan ibadah tidak terganggu oleh aktivitas disekitarnya.

Untuk vegetasi ada tiga jenis tanaman atau pohon yang ditanam di lokasi yaitu Pinus sebagai pembatas dan pengarah, peneduh, dan perdu serta palem untuk hiasan.

3.2. SITUASI



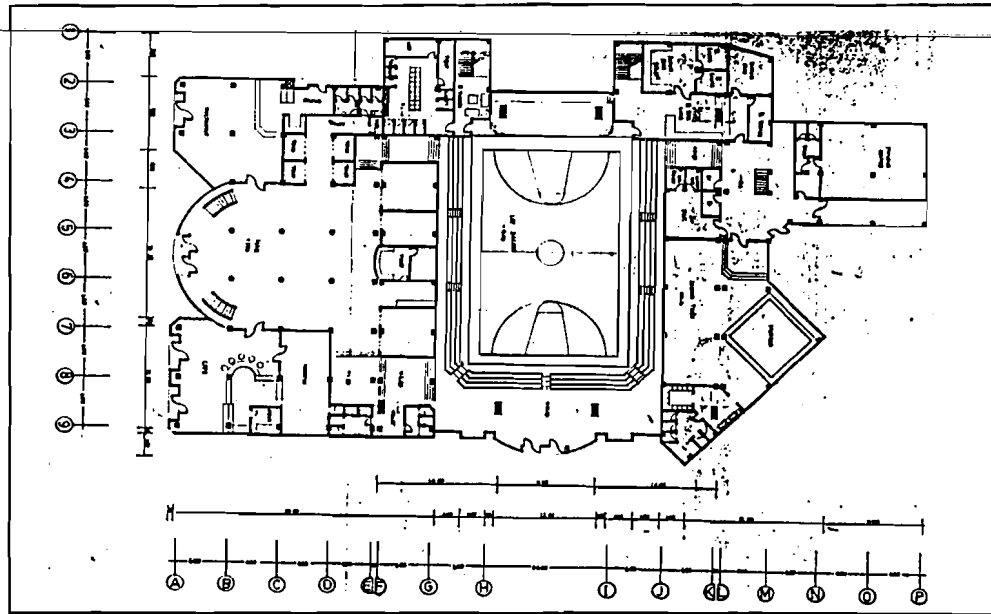
Gambar III.2

Site berada di wilayah Kota baru, sebelah utara site terdapat bangunan telkom dan sekolah, sebelah selatan dan timur terdapat pemukiman penduduk, sebelah barat terdapat lapangan bola kridosono.

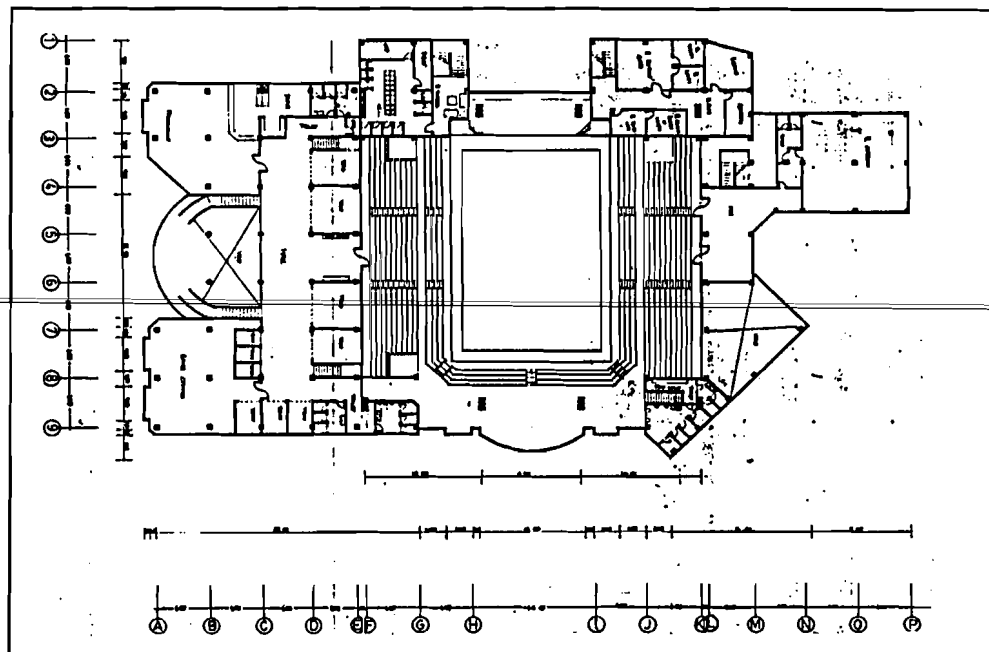
lokasi mudah di capai dan telah ditunjang oleh sistem transportasi kota baik prasarana jalan maupun angkutan. Strategis, lokasi terletak di tengah kota, adanya sarana yang mendukung site, seperti: sekolah, tempat bimbingan dan kursus, toko buku, lapangan kridosono, dll. Dan secara teknis kawasan telah dilengkapi dengan jaringan infrastruktur. (sarana energi dan listrik, telekomunikasi, air bersih, transportasi, drainase.

3.3. DENAH

3.3.1. Denah Bangunan Olah Raga



Gambar III.3

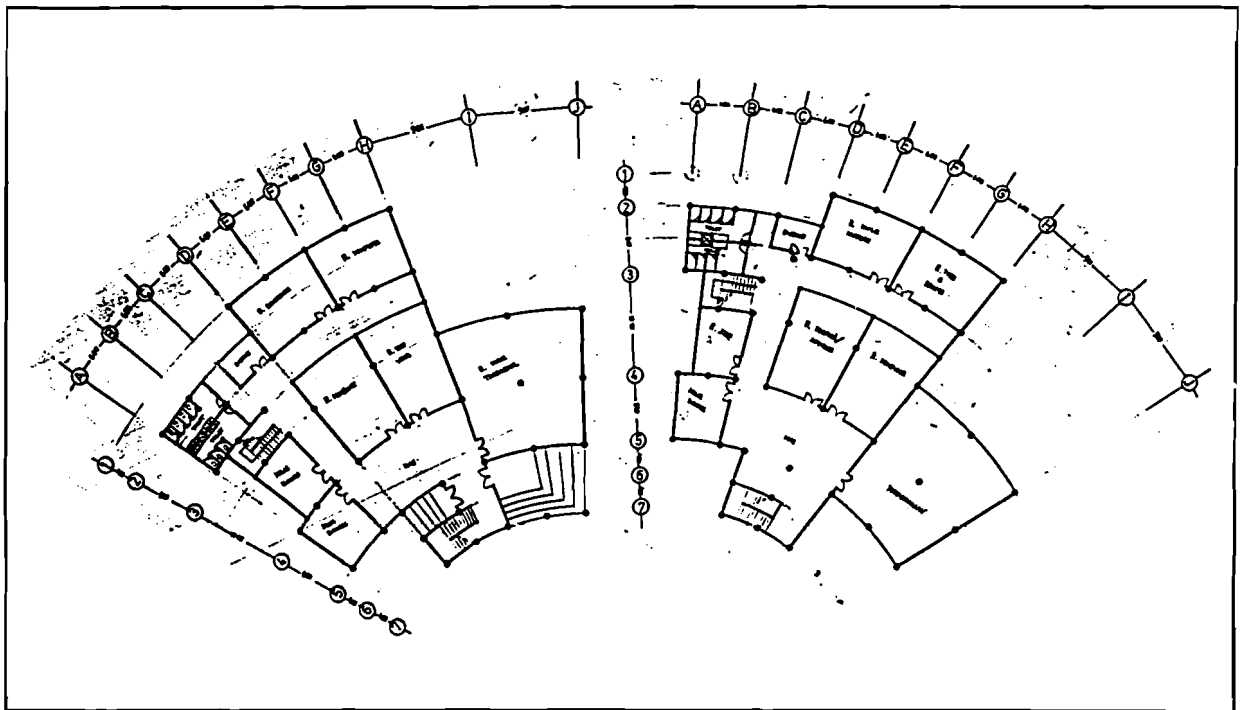


Gambar III.4

Denah pada bangunan olah raga terdiri dari ruangan, hall basket, sasana tinju, panggung pertunjukan, fitness center dan aerobik, restoran, café, toko-toko souvenir, eskrim, kantin, pusat permainan, dll.

Bangunan terdiri dari dua lantai, entrance utama berada disebelah timur, namun bila untuk latihan sehari-hari bisa juga melalui entrance alternative yang berada di sebelah utara.

3.3.2. Denah Bangunan Pendidikan dan Seni

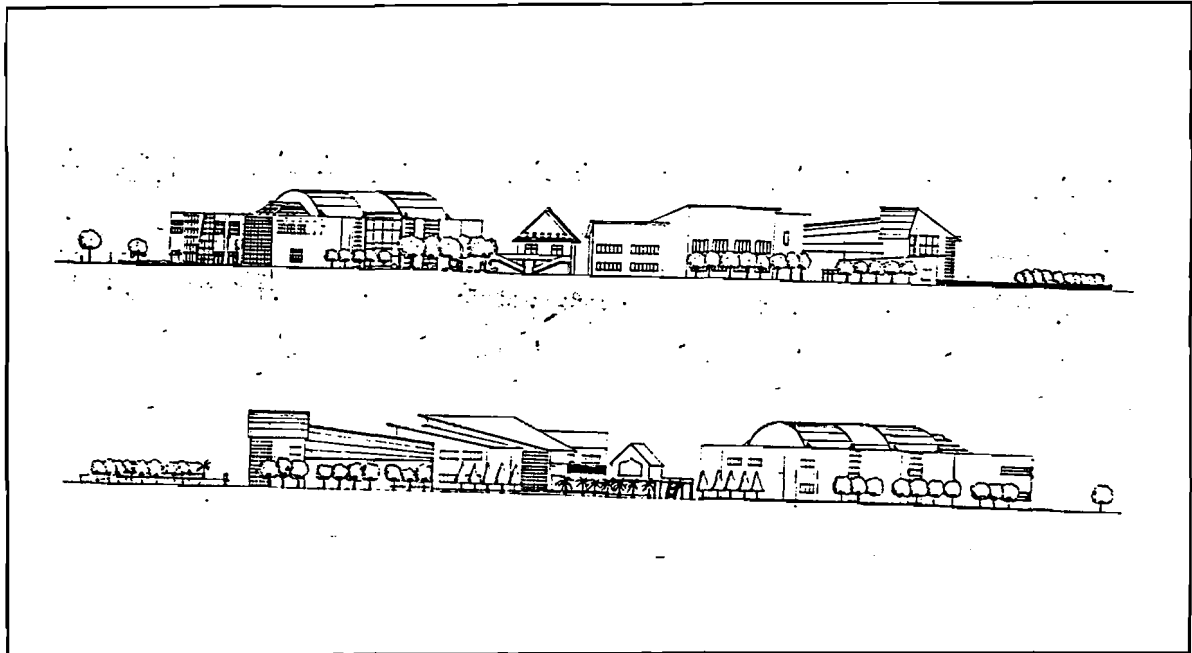


Gambar III.5

Bangunan yang difungsikan untuk kegiatan pendidikan dan kesenian. Pendidikan dalam hal ini bukan pendidikan formal seperti yang terdapat di sekolah-sekolah, melainkan lebih cenderung kearah pelatihan-pelatihan keterampilan seperti computer, menjahit, elektronika, bahasa asing, dll. Sedangkan untuk kesenian hanya terbatas pada kesenian tari , musik , serta vokal, baik tradisional maupun modern. Bangunan terdiri dari dua lantai, dan berbentuk setengah lingkaran.

3.4. TAMPAK

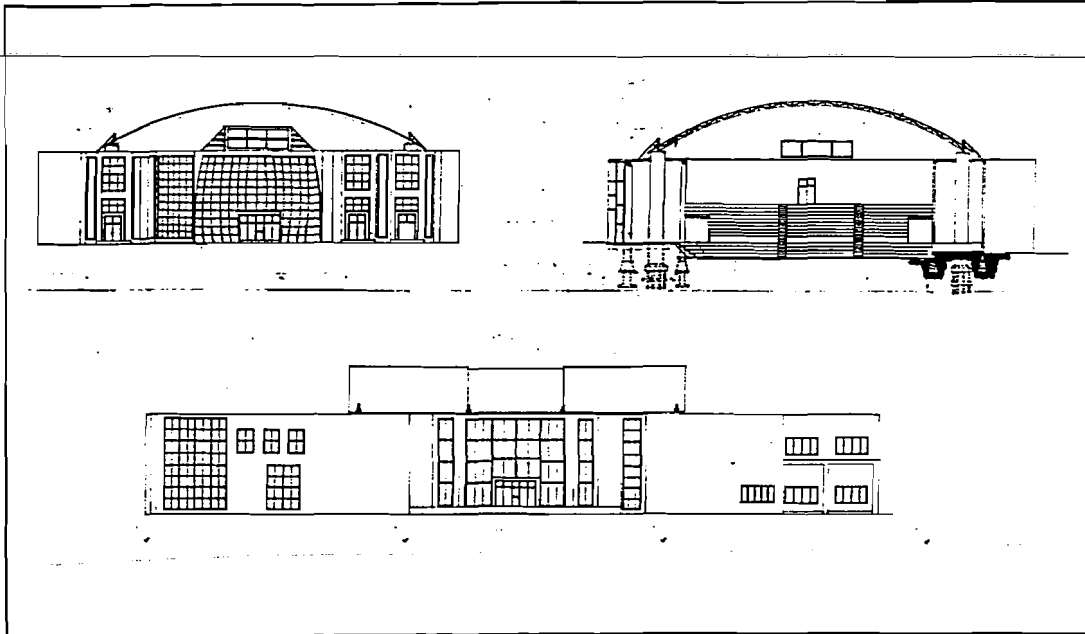
3.4.1. Tampak Lingkungan



Gambar III.6

Sesuai konsep bentuk atap pada bangunan berbeda-beda, dan walaupun bentuk atap dan bentuk massa tiap bangunan berbeda, namun ada satu kesamaan yaitu bentuk jendela yang berupa grid-grid, hal ini membuat massa-massa tersebut terlihat dinamis.

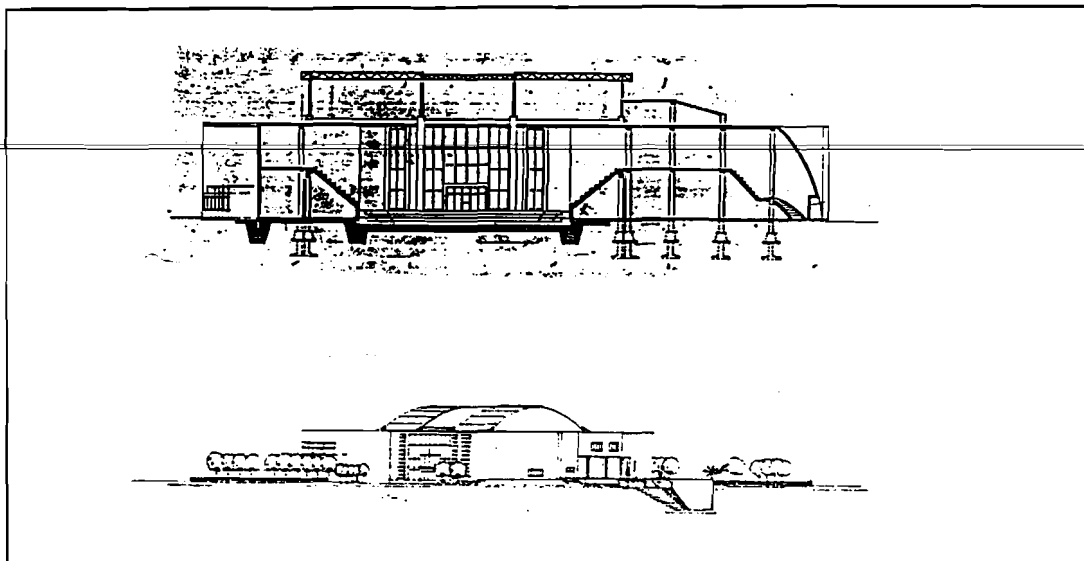
3.4.2. Tampak Bangunan



Gambar III.7

Bangunan olah raga dengan bentuk atap kombinasi antara dak dan lengkung / kubah , dengan jendela berbentuk grid yang tampak mendominasi bangunan.

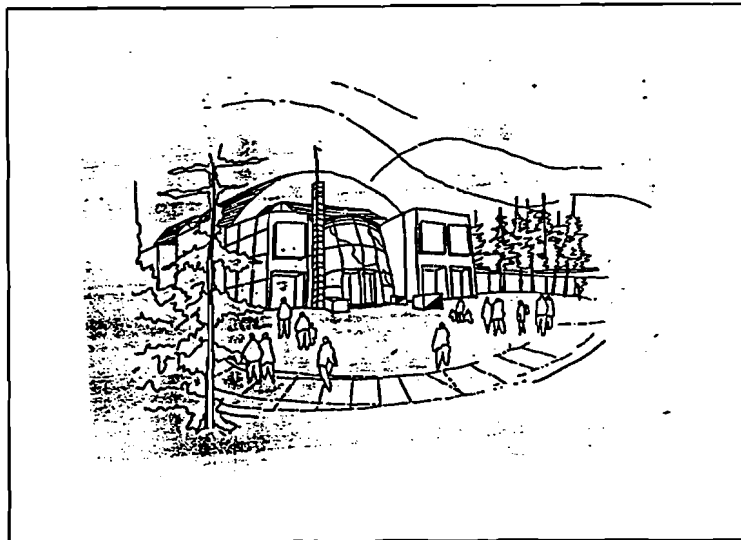
3.5. POTONGAN



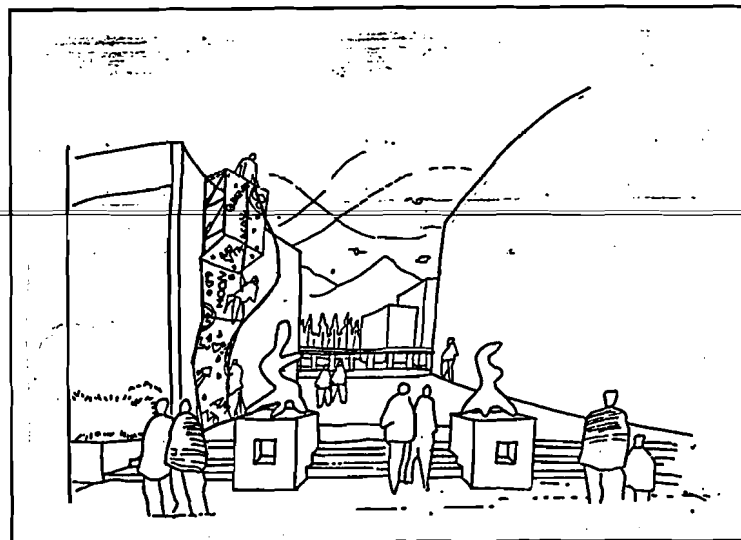
Gambar III.8

Pada potongan bangunan dapat di lihat bagian dalam hall basket, yang memperlihatkan tribun penonton, dan pada potongan lingkungan dapat dilihat perbedaan ketinggian lantainya.

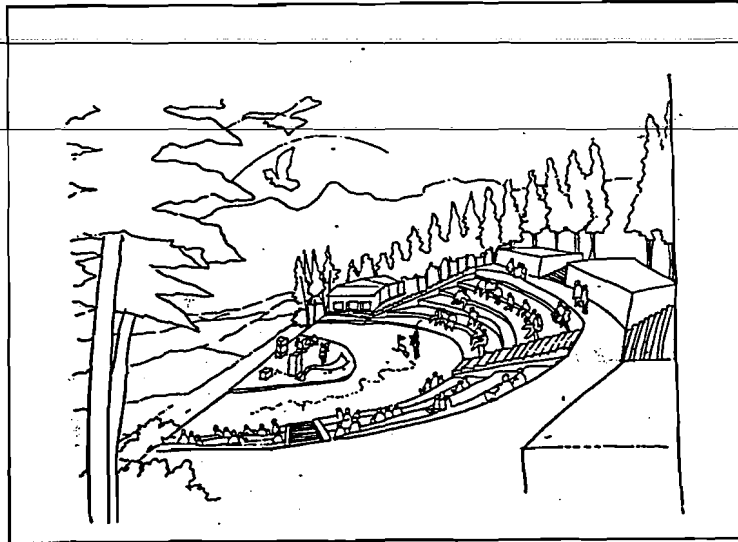
3.6. PERSPEKTIF



Gambar III.9



Gambar III.10



Gambar III.11

Pada perspektif dapat dilihat aktifitas yang dilakukan di beberapa ruang publik seperti amphiteater, dan plaza-plaza yang ada pada gelanggang kreativitas remaja tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ching, Francis DK., 1985, **Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunannya**, terjemahan, Erlangga, Jakarta.
- Hurlock, Elizabeth B., 1994, **Psikologi Perkembangan**, Terjemahan, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Krier, Rob, 1983, **Element of architecture**, Architectural Design AD Publication Ltd.London
- Mapiarie, Andi, 1983, **Psikologi Remaja : Kebutuhan-kebutuhan Khas Remaja**, Usaha Nasional, Jakarta.
- Monk, FJ. et al, 1985, **Psikologi Perkembangan**, Penerbit Gajah Mada University Press, Yogyakarta.
- Poerwadarminta, W.J.S, 1983, **Kamus Umum Bahasa Indonesia**, Balai Pustaka.
- Skripsi, Turistyosari, Dwi, 1998, **Pusat Remaja Di Yogyakarta** ,Jurusan Arsitektur, UGM.
- Soekanto, Soerjono, 1989, **Remaja dan Pola Rekreasinya**, Penerbit PT. BPK Gunung Mulia, Jakarta.
-