

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1. LATAR BELAKANG

Sebagai kota yang dikenal dengan julukan kota pelajar, Daerah Istimewa Yogyakarta setiap tahunnya banyak menerima kedatangan pelajar dari berbagai macam daerah di Indonesia maupun dari luar negeri, baik yang datang untuk menempuh pendidikan atau yang sedang mencari kerja, yang setiap tahunnya mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Berdasarkan jumlah pertumbuhan penduduk dan perdatang yang kian pesat, baik itu pencari kerja, pelajar atau yang hanya sekedar berlibur, Yogyakarta sudah seharusnya mempunyai fasilitas Youth Café, yang dapat mewadahi kegiatan anak – anak muda didalamnya. Youth Café dapat berfungsi sebagai tempat untuk berkumpul dan bertemu dengan anak – anak muda dari daerah lain, tempat untuk mencari nasehat atau pertimbangan – pertimbangan solusi dari sebuah masalah yang ada, sebaik yang ditawarkan selayaknya sebagai tempat untuk berdiskusi, mengeluarkan pendapat, berpuisi, menyanyi, olah raga, kegiatan minat dan bakat dan sebagai alternatif tempat makan yang dapat terjangkau oleh kantong pelajar / mahasiswa.

### 1.2. TINJAUAN DAN BATASAN PENGERTIAN JUDUL

Judul : Yogyakarta youth café

Penampilan bangunan yang ekspresif dan dinamis sebagai wujud transformasi karakter remaja

#### a. Remaja / youth ?

Istilah adolescence atau remaja berasal dari kata Latin adolescere (kata bendanya, adolescentia yang berarti remaja) yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa.”<sup>1</sup> Pengertian – pengertian tersebut mengacu pada tahapan tertentu dari perkembangan manusia. Beberapa psikologi membatasi masa remaja sebagai masa yang hadir setelah masa pubertas

---

<sup>1</sup> Elizabeth B. Hurlock, Psikologi Perkembangan, 5, Erlangga, Jakarta



awal, yaitu sebagai masa pubertas akhir. Dipihak lain beranggapan bahwa kedua istilah tersebut mempunyai konteks waktu yang relatif sama.

Dengan demikian pengertian remaja (Adolescence) secara umum dipandang sebagai suatu individu atau kelompok yang sedang dalam masa peralihan dari masa kanak – kanak memasuki kehidupan dewasa. Biasanya diikuti pula dengan perubahan yang cepat pada jasmani, emosi, sosial dan akhlak.<sup>2</sup>

Ditinjau dari segi usia maka batasan remaja adalah kelompok manusia yang berusia diatas 13 tahun dan di bawah 21 tahun.<sup>3</sup>

b. Café

Kafe dari bahasa Perancis café. Arti harafiahnya sebetulnya adalah minuman) kopi, tetapi kemudian menjadi tempat di mana seseorang bisa minum-minum, tidak hanya kopi, tetapi juga minuman lainnya.

Di Indonesia, kafe berarti semacam tempat sederhana, tetapi cukup menarik di mana seseorang bisa makan makanan ringan. Dengan ini kafe berbeda dengan warung.

c. Youth Café

Suatu tempat yang mewadahi kegiatan remaja dengan café sebagai penunjang dan main interest.

d. Penampilan

Kesan yang ingin disampaikan dari obyek kepada orang yang melihat

e. Ekspresif

Suatu bentuk dan cara untuk lebih mengungkapkan gambaran, maksud, gagasan dan perasaan ke dalam bangunan

f. Dinamis

Dinamis adalah merupakan sesuatu yang mudah bergerak atau sesuatu yang mudah menyesuaikan dengan keadaan.

<sup>2</sup> NY.Y. Singgih D Gunarsa, Dr. Psikologi Remaja, Blk Gunung Mulia, Jakarta

<sup>3</sup> Zakiat Daradjat, Dr. Op cit, hal 11



g. Transformasi

Perubahan bentuk dari suatu bentuk ke bentuk lainnya

h. Karakter

Sifat atau pembawaan sikap

**Kesimpulan :**

Yogyakarta youth café yang ekspresif dan dinamis sebagai wujud transformasi karakter remaja adalah suatu tempat yang mewadahi kegiatan dan aktifitas remaja, yang diwujudkan dalam bentuk yang mampu menarik perhatian sekaligus mengajak pengunjung untuk menikmati café yang tersedia pada bangunan dengan cara yang menyenangkan melalui perwujudan karakter remaja.

### 1.3. PERMASALAHAN

#### 1.3.1. Permasalahan Umum

Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan pada Youth Café yang dapat memenuhi tuntutan kebutuhan akan kegiatan – kegiatan Youth Café, dalam wadah yang terpadu.

#### 1.3.2. Permasalahan Khusus

Bagaimana konsep penampilan bangunan yang ekspresif dan dinamis yang dapat mencerminkan karakter remaja ke dalam wujud bangunan.

### 1.4. TUJUAN

#### a. Tujuan Umum

Mendapatkan rumusan konsep perencanaan dan perancangan sebagai dasar merancang sebuah bangunan Youth Café yang ekspresif dan dinamis, yang mampu mewadahi kegiatan Youth Café di dalamnya.



## **b. Tujuan Khusus**

Mendapatkan rumusan konsep perancangan yang ekspresif dan dinamis pada penampilan bangunan.

## **1.5. SASARAN**

Mendapatkan konsep – konsep umum yang berdasarkan permasalahan diatas dengan hasil rumusan konsep perencanaan dan perancangan serta tujuan yang nantinya akan dicapai sesuai dengan desain yang optimal, sebagai tolak ukur pemecahan masalah dan tercapainya sasaran yang diinginkan, meliputi :

1. Konsep dalam menentukan site Youth Café, agar terletak di tempat yang strategis dan mudah dalam pencapaiannya.
2. Konsep ruang dalam yang meliputi : organisasi ruang, besaran ruang, jenis ruang, bidang ruang, sirkulasi, karakter kegiatan yang berkaitan dengan Youth Café.

Konsep tata ruang luar (penampilan bangunan) yang meliputi : penataan massa, sirkulasi, dengan ekspresi karakter remaja ke dalam bentuk bangunan.

## **1.6. LINGKUP PERANCANGAN**

Lingkup pembahasan dalam perancangan Yogyakarta Youth Café lebih diarahkan pada :

- Perancangan Yogyakarta Youth Café yang berfungsi sebagai wadah kegiatan komersial yang ekspresif dan dinamis.
- Perancangan bangunan yang mewakili karakter remaja sebagai perwujudan bangunan yang ekspresif dan dinamis sesuai dengan aktifitas yang diwadahi.



## 1.7. METODE PEMBAHASAN PERANCANGAN

Lingkup metode pembahasan perancangan yang akan ditulis pada aspek Youth Café yang akan dipresentasikan kedalam desain bangunan serta penerapan teori – teori perancangan dibatasi dalam disiplin ilmu arsitektur, analisis data dan studi literatur. Sedangkan hal – hal lain diluar itu yang bersifat pendukung umum dan menentukan faktor perancangan, akan dibahas dengan asumsi dan logika secara sederhana untuk memperkuat analisis arsitektur sesuai dengan kemampuan yang ada.

Pembahasan menggunakan metode analisis – sintesis, yakni mengidentifikasi masalah, menganalisis variabel – variabel terkait dan pengkajian terhadap Youth Café yang sudah ada sebagai bahan referensi. Melakukan pendekatan arsitektural dan menyusun konsep perancangan sebagai transformasi penerapan pemecahan masalah.

Perolehan data primer dan data sekunder dilakukan dengan studi pustaka, studi lapangan dan studi kasus yang berhubungan dengan tujuan dan sasaran yang telah diterapkan. Adapun Metode Pembahasan yang digunakan untuk menghasilkan konsep dasar perancangan sebuah bangunan Youth Café ini mempunyai tiga tahapan, yaitu :

- Proposal

Tahapan mengemukakan gagasan / proposal, yang berisi pendahuluan, latar belakang, studi kelayakan, rumusan masalah, tujuan dan sasaran serta batasan pembahasan yang akan dilakukan.

- Schematic Design

Pemrograman untuk Schematic Design harus mencakup seluruh informasi yang dibutuhkan untuk memunculkan karakter bangunan yang diinginkan.

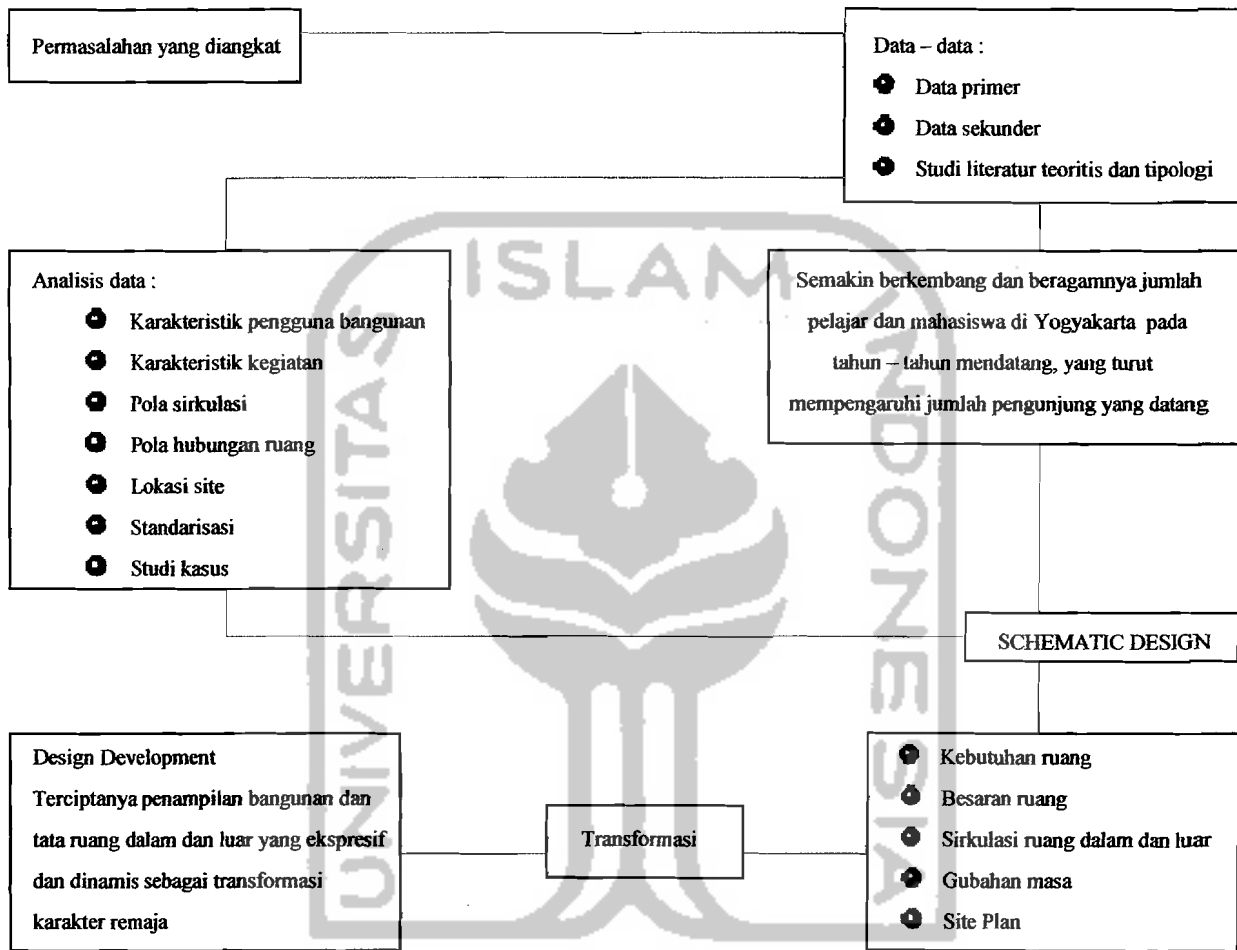
Penyusunan Schematic Design sebenarnya mirip dengan pembuatan sebuah master planning, hanya saja schematic design membutuhkan lebih banyak informasi tambahan yang berhubungan dengan hal – hal spesifik yang berhubungan dengan bangunan dan hubungan



kelanjutannya dengan design development. Pada kelanjutannya schematic design haruslah bisa memunculkan pertanyaan bahwa dengan data – data yang ada dapat membuat desain yang lebih berbeda, ini berarti bahwa data – data yang harus dikumpulkan dan dicerna pada pemrograman schematic design ini haruslah benar – benar lengkap, sehingga apa yang diinginkan client dan desainer dapat tercapai. Namun pemrograman schematic design yang akan dibahas dalam youth café ini adalah :

- a. Site context
  - b. Perkembangan dan perubahan desain
  - c. System yang dibutuhkan
  - d. Data – data primer dan sekunder yang kemudian dapat dikembangkan menjadi tranformasi desain youth café.
- Design Development
- Pada bagian ini yang harus dilakukan adalah pengembangan perancangan dari hasil yang didapat dari schematic design yang telah disetujui, yang diubah menjadi suatu bentuk bangunan yang diinginkan. Design development juga bisa diartikan sebagai penuangan informasi yang ada ke dalam bentuk gambar, baik itu dalam gambar denah, tampak, potongan, interior dan eksterior bangunan. Pada tahap design development youth café ini, terdapat beberapa hal yang dibahas, adapun masalah yang diangkat adalah :
- a. Site plan
  - b. Denah / pembagian ruang
  - c. Rencana potongan
  - d. Rencana tampak
  - e. Rencana interior dan eksterior





Gbr 1.1 Skematik perencanaan Youth Café

Sumber : Analisa



## 1.8. TINJAUAN LOKASI

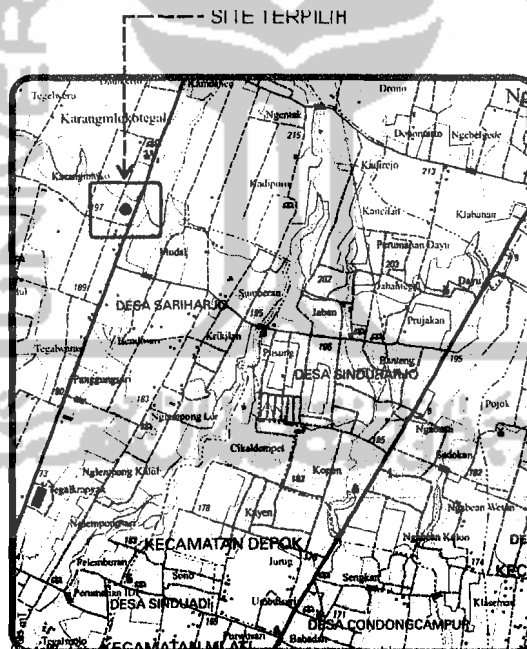
### 1.8.1. Kriteria Penentuan Lokasi

Fungsi Yogyakarta Youth Café ini adalah sebagai bangunan komersial, oleh karena itu pemilihan lokasi site harus di sesuaikan dengan fungsinya, yaitu :

1. Mempunyai kedekatan dengan area perdagangan
2. Pencapaian ke bangunan harus mudah di capai pengguna dengan ketersediaan alat transportasi
3. Mempunyai kejelasan visual ke arah bangunan dan dari arah bangunan
4. Ukuran site harus mencukupi untuk menampung kebutuhan ruang pada Yogyakarta Youth Café
5. Tersedianya jaringan infrastruktur pada lokasi yang memadai.
6. Sesuai dengan tata guna lahan bagi pengembangan sektor komersial.

### 1.8.2. Lokasi Terpilih

Dengan melihat pada pertimbangan – pertimbangan di atas, maka lokasi yang terpilih sebagai tempat berdirinya bangunan Yogyakarta Youth Café adalah site di Jln. Palagan Tentara Pelajar.



Gbr 1.2 Peta Kawasan Jln. Palagan Tentara Pelajar







## **1.9. SPESIFIKASI PROYEK**

### **1.9.1. Nama Proyek**

Yogyakarta Youth Café

### **1.9.2. Lokasi Proyek**

Proyek terletak di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Kabupaten Sleman, yaitu di Jln. Palagan Tentara Pelajar. Kawasan Jln. Palagan Tentara Pelajar merupakan area urban yang sedang berkembang dengan pesat. Jalan ini juga merupakan salah satu akses utama antara Kota Yogyakarta dengan Gunung Merapi, yang merupakan area pariwisata yang memberi dampak cukup positif terhadap upaya promosi bangunan. Letak site sebagian besar adalah merupakan lahan pertanian penduduk dan warung – warung kecil yang cukup potensial untuk fungsi komersial pada bangunan dengan luas lahan ± 13000 m<sup>2</sup>.

## **1.10. KEASLIAN PENULISAN**

### **▪ GELANGGANG PEMUDA**

Oleh : Rget Saptoko , 15598. UGM

- a. Permasalahan umum : Bagaimana keseluruhan aspirasi pemuda , aspirasi dimana selalu dilandasi sifat agresif itu dapat ditampung dan disalurkan melalui sarana wadah yang akan ditampilkan.
- b. Permasalahan khusus : Bagaimana Penampilan (wujud) Sarana wadah tersebut, sehingga menimbulkan tantangan yang perlu dijawab oleh pemuda dengan agresifitas pemuda pada umumnya.

Perbedaan dengan TA ini adalah wujud sarana dapat menimbulkan tantangan yang dapat dijawab dengan agresifitas pemuda sedangkan pada penulisan ini wadah yang tercipta dapat menampung tuntutan kebutuhan kegiatan para remaja.



▪ **PUSAT REMAJA SEBAGAI FASILITAS EDUKASI DAN REKREASI REMAJA**

Oleh : Ratna Rahmayanti, 16140. UGM

Permasalahan yang diangkat bahwa bangunan disesuaikan dengan langgam yang ada, langgam yang signifikan di kawasan candi baru yaitu kolonial dan langgam arsitektur yang berkembang dalam budaya masyarakat yaitu arsitektur jawa tengah.

Perbedaan dengan TA ini adalah bangunan disesuaikan dengan langgam yang ada sedangkan pada penulisan ini bangunan merupakan penekanan pada konsep pola tata ruang yang dinamis dan penampilan bangunan yang ekspresif dan dinamis, yang dapat mencerminkan karakter remaja.

▪ **YOUTH ISLAMIC CENTRE DI CIANJUR**

Oleh : Gun – Gun Supriawan, 13597. UGM

- a. Permasalahan umum : Bagaimana Youth Islamic Centre dapat berfungsi sebagai wadah untuk memadukan kegiatan remaja islam di Cianjur.
- b. Permasalahan khusus : Bagaimana citra kedinamisan remaja islam dapat diungkapkan dalam pola gubahan ruang dan gubahan ruang massa bangunan secara keseluruhan.

Perbedaan dengan TA ini adalah pengungkapan sifat kedinamisan remaja islam melalui pola gubahan ruang dan gubahan massa secara keseluruhan sedangkan pada penulisan ini menekankan pada konsep pola tata ruang yang dinamis dan penampilan bangunan yang ekspresif dan dinamis, yang dapat mencerminkan karakter remaja.



## 1.11. KERANGKA POLA PIKIR

### Latar belakang

- Perkembangan yang pesat dan semakin beragamnya jumlah pelajar / mahasiswa di Yogyakarta
- Perlunya Wadah sebagai tempat yang dapat mengakomodir remaja bersosialisasi
- Tata ruang dalam dan luar yang mengaplikasikan kehidupan remaja
- Penampilan bangunan yang mengaplikasikan remaja sebagai penggunaanya

### Permasalahan

#### Umum

- Bagaimana konsep perencanaan dan perancangan yang dapat mengakomodir kegiatan yang ada didalamnya

#### Khusus

- Bagaimana menciptakan bentukan yang terbuka bagi remaja yang ingin bergabung didalam Youth Café
- Bagaimana konsep penampilan bangunan yang ekspresif dan dinamis yang mencerminkan karakter remaja kedalam bentuk bangunan

Studi literatur teoritis dan tipologi, data – data, images, penciptaan tata ruang luar dan dalam yang ekspresif dan dinamis

Analisa kegiatan dan kebutuhan ruang

Analisa kegiatan pengguna bangunan untuk menciptakan karakter dan luasan bangunan

Analisa karakter ruang yang sesuai dengan karakter kegiatan penggunaanya

Gagasan bentuk dan ukuran bangunan yang ekspresif dan dinamis sesuai dengan kegiatan dan penggunaanya

Penciptaan bentuk ruang yang dinamis dan terbuka bagi kegiatan dan penggunaanya

Penciptaan bentuk penampilan dan tata ruang bangunan yang mentransformasikan karakter remaja

### Strategi Perancangan

- Dengan pengembangan alternatif desain
- Pengembangan alternatif bentuk bangunan dan lay out ruang
  - Pengembangan bentukan yang dinamis dan memberikan kesan terbuka
  - Penciptaan penampilan bangunan yang mentransformasi karakter remaja
  - Penciptaan tata ruang luar yang sesuai dengan karakter remaja

