

BAB II
TINJAUAN TEORI
YOGYAKARTA YOUTH CAFÉ

2.1. TINJAUAN YOUTH CAFÉ

2.1.1. Pengertian Youth Café

Youth atau remaja memiliki arti sebagai kelompok manusia dengan rentang usia antara 13 tahun – 21 tahun. Sedangkan café adalah minuman kopi, tetapi kemudian menjadi tempat di mana seseorang bisa minum-minum, tidak hanya kopi, tetapi juga minuman lainnya.

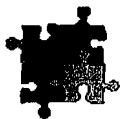
Dari pengertian di atas maka kesimpulan yang dapat diambil tentang pengertian Youth Café adalah bangunan yang berfungsi mewadahi kegiatan remaja yang dilengkapi dengan café sebagai penunjang maupun sebagai main interest.

2.1.2. Fungsi Youth Café

Fungsi Youth Café adalah sebagai wadah yang menampung aktivitas remaja dalam memenuhi kebutuhan keremajaanya yang berada pada lingkungan yang sesuai dengan kepribadian masing – masing dalam berhubungan dengan orang lain dan lingkungan sekitarnya, antara lain :

- a. Sebagai tempat makan dan minum
- b. Sebagai arena olahraga
- c. Sebagai tempat warnet dan game center

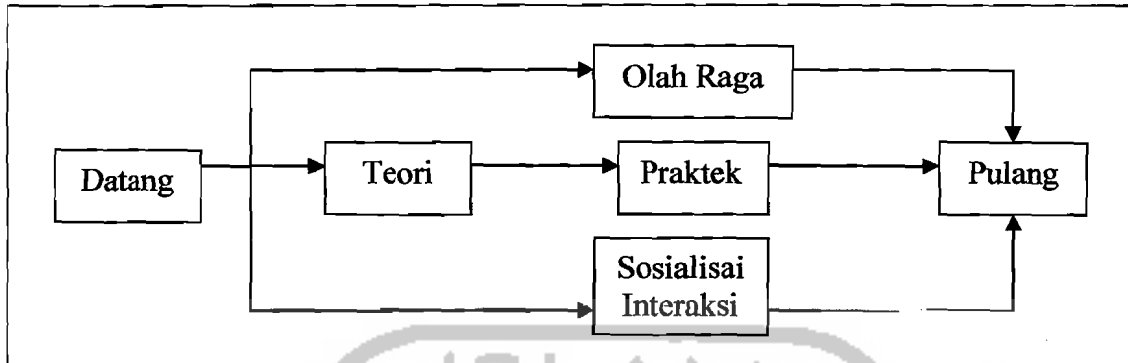
Dengan demikian, Youth Café ini memiliki fungsi utama sebagai bangunan komersial yang dapat menyediakan kebutuhan Youth Café kepada remaja.



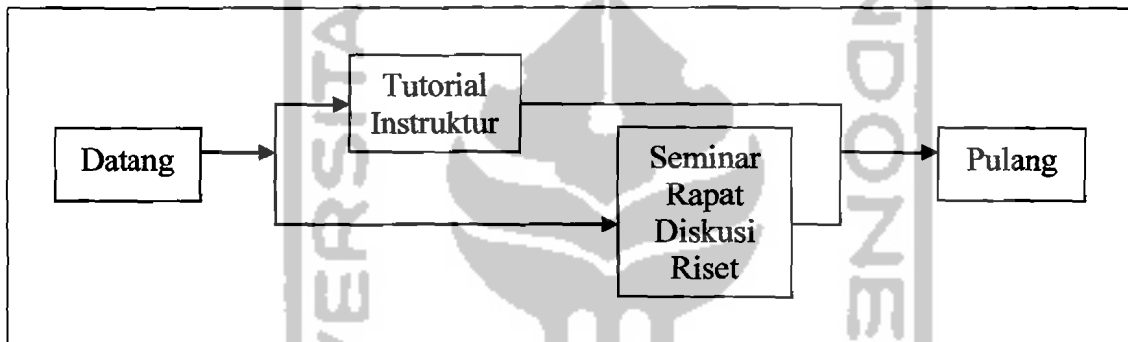
2.2. KARAKTERISTIK YOUTH CAFÉ

2.2.1. Pola Kegiatan Youth Café

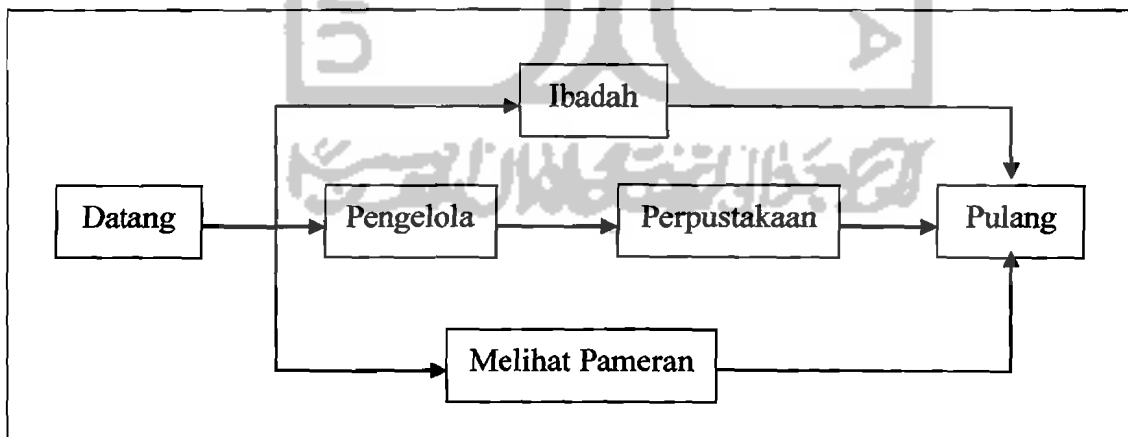
1. Remaja Anggota



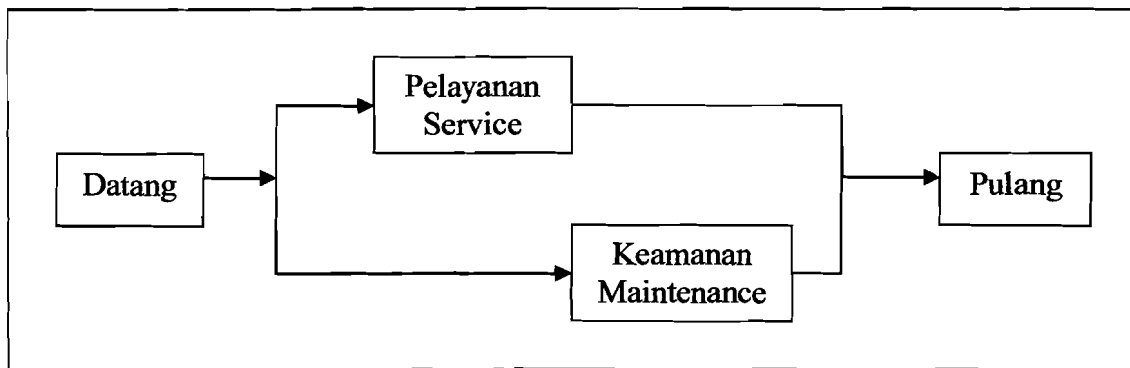
2. Pendidik / Pembina



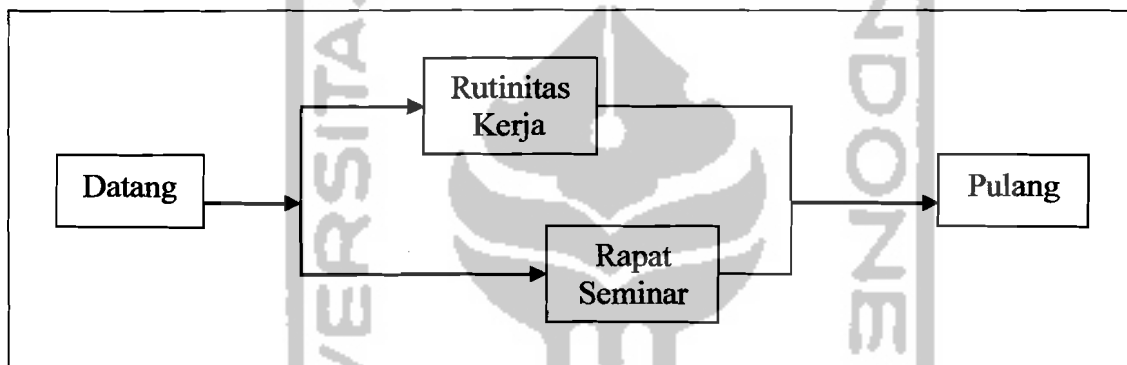
3. Pengunjung



4. Pelayanan



5. Pengelola



2.2.2. Spesifikasi Pengguna

1. Remaja Anggota, yaitu pemakai utama sebagai anggota binaan dari Youth Café.
2. Pengunjung merupakan masyarakat umum yang berkunjung atau berkepentingan dengan Youth Café.
3. Pendidik / Pembina, yaitu orang – orang yang diberi tanggung jawab untuk mendidik seperti instruktur, tutorial, tentor. Secara status dapat dibedakan menjadi dua yaitu pendidik tetap (rutin, intensif) atau tidak tetap.
4. Pengelola, yaitu bertanggung jawab secara keseluruhan jalannya kegiatan di Youth Café.



2.2.3. Karakter Pelaku Kegiatan

PELAKU	AKTIVITAS	KEBUTUHAN	
		PERALATAN	KARAKTER KEGIATAN
Remaja Anggota	Mengikuti kegiatan teori, praktek, olah raga dan sosialisasi	Meja, kursi, papan tulis, komputer, OHP	Mebutuhkan teritori yang jelas dan luas, formal, komunikatif dan akrab namun terkendali
Pengunjung	Melakukan kegiatan exhibition, menemui pengelola	Meja, kursi	Mebutuhkan suasana yang santai dan dinamis, komunikatif serta bersifat publik
Pendidik	Tutorial, instruktur, seminar, rapat, diskusi, riset	Meja, kursi, papan tulis, podium	Dapat leluasa melihat dan mengawasi jalannya aktivitas. Suasana yang dibutuhkan adalah interaktif, formal dan komunikatif
Pengelola	Kerja, rutinitas, rapat, seminar, mengelola, mengatur	Meja, kursi, komputer, papan tulis	Kegiatan bersifat formal, birokratif, rutinitas, privat namun dinatif

Tabel 2.1 Kegiatan Pelaku

Sumber : Analisa

2.2.4. Kegiatan Yang Diwadahi

1. Lingkup Kegiatan Informasi

Merupakan kegiatan – kegiatan untuk menambah wawasan dan informasi, seperti :

- a. Warung Internet
- b. Game center

2. Lingkup Kegiatan Olah raga

- a. Kolam Renang
- b. Fitness / Gym

3. Lingkup Kegiatan Promosi

- a. Merupakan salah satu kegiatan untuk memperkenalkan acara / event yang ada di Youth Café,
- b. Sebagai ajang pameran hasil karya remaja anggota



4. Lingkup Kegiatan Pengelola

Kelompok kegiatan ini bertugas mengelola dan mengatur administrasi kegiatan dan berjalannya fungsi – fungsi pada bangunan.

5. Lingkup Kegiatan Pendukung

Kegiatan yang di lakukan oleh hampir seluruh pengguna bangunan seperti beribadah, istirahat dan sebagainya.

6. Lingkup Kegiatan Penunjang

Kegiatan yang berfungsi sebagai sarana rekreasi, bahkan bisa menjadi main interest :

- a. Café
- b. Bar

2.3. TINJAUAN FASILITAS KOMERSIAL

1. Kegiatan Informasi

Kegiatan ini untuk memperkenalkan dan menyalurkan teknologi informasi kepada remaja, seperti warnet dan game center sehingga dapat menjadi media pembelajaran bagi remaja dan pengunjung lainnya.

Unsur yang terlibat :

- Remaja / pengunjung
- Pengelola

2. Kegiatan Olah Raga

Kegiatan ini untuk menyalurkan hobby minat dan bakat remaja, sekaligus untuk membiasakan hidup sehat dengan berenang dan fitness.

Unsur yang terlibat :

- Remaja / pengunjung
- Pengelola

3. Kegiatan Promosi

Kegiatan untuk mempromosikan dan memperkenalkan produk hasil karya remaja anggota atau memperkenalkan acara / event terbaru yang sedang dilaksanakan di Youth Café.



Unsur yang terlibat :

- Remaja / pengunjung
- Penata display
- Penyelenggara

5. Kegiatan Penunjang

Kegiatan yang tidak hanya sebagai penunjang, tapi juga sebagai main interest, dan sebagai tempat untuk memamerkan produk agar terlihat lebih presentatif, menarik perhatian pengunjung, meningkatkan nilai jual produk dan mempertahankan konsumen untuk mengikuti alur yang diciptakan pada area Youth café.

2.3.1. Kriteria Fasilitas Komersial

1. Kejelasan (Clarity)

Yaitu memberi kejelasan pada pengunjung untuk dapat dengan segera mengenali fasilitas yang ada, menemukan pintu utama dan segera merasakan aktivitas yang ditawarkan.

2. Kemencolokkan (Boldness)

Harus mempunyai sesuatu yang membuat orang segera mengenali dan terus mengingat dalam memorinya

3. Keakraban (Intimacy)

Perancangan yang memungkinkan terciptanya suasana yang membuat pengunjung merasa santai dan betah di tempat tersebut.

4. Fleksibilitas (Flexibility)

Merancang bangunan yang memungkinkan untuk alih fungsi dan alih citra sehingga suasana yang ditemukan oleh pengunjung senantiasa terlihat atraktif dan tidak monoton

5. Kekompleksan (Complexity)

Perancangan yang kompleks akan mengurangi kemungkinan perubahan pada fasilitas yang telah dibangun

6. Efisiensi (Efficiency)

Pengolahan ruang yang optimal pada setiap ruang komersial



7. Kebaruan (Inventiveness)

Tuntutan akan tatanan massa dan ekspresi yang inovatif untuk mencegah kebosanan dan menciptakan atmosfer yang khas pada fasilitas komersial.

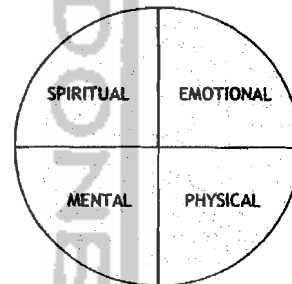
2.4. TINJAUAN TEORI DESAIN

Teori dalam arsitektur yang digunakan sebagai dasar untuk perancangan, Yaitu :

Arsitektur merupakan media komunikasi bagi masyarakatnya.⁴

Aplikasi dapat diartikan sebagai penerapan sesuatu ke dalam bentuk sesuatu yang lain, sedangkan acuan dapat diartikan sebagai patokan dalam perancangan wujud fisik luar maupun dalam bangunan.

- ❖ Karakter remaja⁵
 - Mempunyai sifat yang dinamis
 - Emosional yang naik turun
 - Mempunyai keinginan yang kuat
 - Rasa ingin tahu yang tinggi
 - Egoisme yang tinggi
 - Alur hidup yang tidak bisa diprediksi
 - Terbuka untuk setiap tantangan
 - Senang berkumpul, membuat keramaian



Gbr 2.1 Bagan Skema Psikologi Remaja

Dalam hal ini, strategi pembahasan yang digunakan untuk mencapai bangunan youth café yang ekspresif dan dinamis maka metode yang diambil adalah metode literalitas yang berarti mengartikan secara harfiah melalui kata – kata ke dalam bentuk. Transformasi menurut Anthony C. Antoniades dalam bukunya *Poetics Of Architecture*, adalah proses perubahan bentuk dimana bentuk tersebut mencapai bentuk akhirnya dengan merespon sekian banyak

⁴ Eko Budiharjo, *Jati Diri Arsitektur Indonesia*

⁵ Gesell, A., F.L. Ilg, and L.B. Ames. *Youth : The years from ten to sixteen*. New York : Harper & Row



dinamika eksternal dan internal, dan transformasi dibedakan menjadi 3 macam strategi utama yaitu :⁶

1. Strategi Tradisional

Perubahan meningkat yang terjadi pada bentuk melalui kemungkinan perubahan langkah demi langkah seperti eksternal (site, pandangan, orientasi, pengontrolan angin, kriteria lingkungan), internal (fungsi, program, kriteria struktur) dan artistik (kemampuan, kehendak dan nafsu seorang arsitek untuk memanipulasi bentuk, seiring dengan nafsu akan biaya yang dibutuhkan dan kriteria pragmatis lainnya).

2. Strategi Meminjam

Meminjam ide – ide formal dari lukisan, sculpture, obyek, artefak dan belajar dari dua dimensi atau tiga dimensi dari hal – hal tersebut dengan secara konstan memeriksa interpretasi yang ada dengan menganggap penting validitas dan kemungkinan aplikasinya. Peminjaman transformasi adalah semacam transfer secara gambar dan dapat dikualifikasikan sebagai metafora gambar.

3. De Konstruksi atau De Komposisi

Menawarkan proses yang mana seseorang dapat mengambil seluruh bagian komposisi untuk dapat menemukan cara baru untuk mengkombinasikan bagian – bagian itu dan kemungkinan mengubah seluruhnya menjadi baru dalam struktur yang berbeda dan strategi komposisi yang juga berbeda.

Dalam hal ini mungkin strategi De Komposisi lebih efektif digunakan untuk kajian bentuk ekspresif dan dinamis. Dengan menggunakan strategi tersebut apa yang terdapat dari analisa ekspresif dan dinamis bisa ditransformasikan sesuai dengan karakter remaja yang bisa digunakan sebagai pembentuk bangunan.

⁶ Antoniades, Anthony C, Poetic Of Architecture, Van Raynold, London, 1992

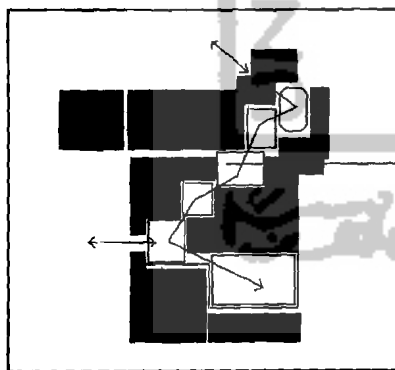


2.5. STUDI KASUS

STUDI LITERATUR

TEORITIS

- Studi metoda metafora arsitektural. Dalam hal ini studi kasus yang di angkat adalah kasus **San Antonio Art Institute** yang di project architect oleh **Renzo Zecchetto** di San Antonio, Texas (1982 – 1989). Pada kasus ini dapat di temukan bahwa bangunan San Antonio Art Institute menggunakan metoda metafora arsitektur yang sangat kuat. Konsep yang dipakai cukup menarik, karena konsep yang digunakan disini bagaimana cara menggabungkan latar belakang kehidupan remaja yang ingin akan keprivasiannya tetap terjaga walaupun berada pada tempat public area. Bangunan ini disiasati dengan membuat jalur sirkulasi yang menggunakan metode kantong – kantong kecil, atau semacam ruang – ruang kecil yang sekaligus berfungsi sebagai Café, toko buku, gallery, auditorium dan perpustakaan. Sehingga jalur sirkulasi seakan – akan hanyalah menjadi jalur private penghubung antar kamar – kamar yang membuat remaja ini merasa itu merupakan domain mereka.



Jalur sirkulasi yang membentuk ruang – ruang kecil .

Gbr 2.2 Sirkulasi San Antonio Art Institute, Texas
Sumber : Campus & Community, Moore Ruble Yudell



TIPOLOGI

● NEXUS Youth Café in Naim

Bill Anderson,
Development Officer,
The Prince's Trust,
c/o Ross and Cromarty Enterprise,
69-71 High Street,
Invergordon,
IV18 0AA.

Tel: 00349 853919
Fax: 01349 863510

Merupakan proyek youth cafe dari Bill Anderson pada perwujudan dari keinginan para remaja kota Naim untuk mempunyai tempat sebagai wadah berkumpul dan bertukar informasi antar sesama remaja. Youth Café ini murni dikelola oleh para remaja setempat yang diperuntukkan untuk remaja umum, dalam upaya sebagai tempat penyebaran informasi dan konsultasi sekitar masalah remaja dan solusinya.



Gbr 2.3. NEXUS Youth Cafe



- **INVERNESS Youth Café**

Merupakan salah satu proyek Bill Anderson yang lain, Youth Café ini menonjolkan pada sisi pewarnaannya yang menyimbolkan sikap berani, penuh sifat ingin tahu remaja pada warna merah dan penuh kemisteriusan pada warna ungu.



Gbr 2.4. INVERNESS Youth Café

- **AXIS Youth Café**

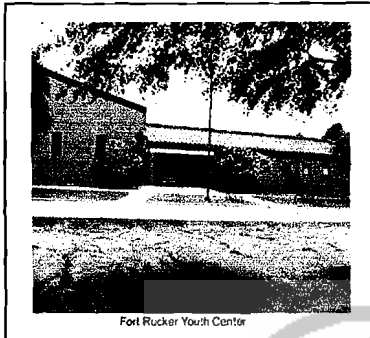
Berlokasi di Queanbeyan Park dan didirikan pada bulan Desember 2000 oleh Mayor Frank Mangallo. Fasilitas yang ada pada Youth Café ini antara lain, tennis meja, Nintendo, lapangan bola basket dan musik. Terdapat juga fasilitas makan dan minum yang dikenakan biaya. Biaya juga dikenakan untuk akses komputer dan internet, hanya saja dengan harga yang relatif lebih murah.



Gbr 2.5. Tampak, Ruang dalam dan Mural AXIS Youth Café



- **FORT RUCKER Youth Cafe**
CYS Central Registration
Bldg. 5700, Novosel Street, Suite 390
334-255-9638
Monday - Friday, 7:30 a.m. - 4:15 p.m.



Fort Rucker Youth Center

Gbr 2.6. FORT RUCKER Youth Cafe

Fasilitas :

- Menari,
- Bela diri
- Piano
- Gymnastics
- Bola voli
- Tennis
- Fitness dan konsultasi kesehatan

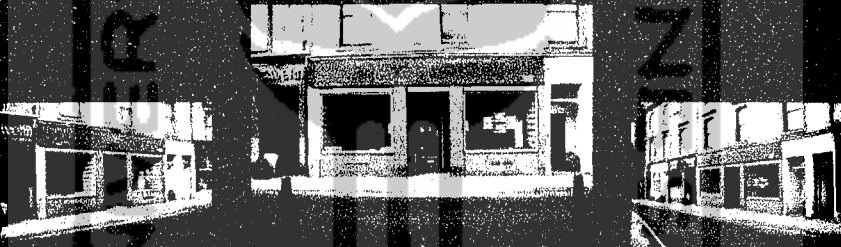


◆ OBAN Youth Café

Oban Youth Café

The development of the CAFE (Cigarette and Alcohol Free Environment) for young people in the Oban area is seen as an important way to reduce the exclusion of youth in the town, through the provision of appropriate recreational facilities and opportunities for socializing. The CAFE model has proved successful in other parts of Scotland, and the hope is that this success will be replicated here in Oban.

Project:	Oban Youth Café
Contact:	Kirsty Jarvis
Address:	Oban Youth Café
	George Street
	Oban
	Argyll
	PA34
Telephone:	01631 567399
Fax:	
Email:	obanyouthcafe@btinternet.com



oban youth café

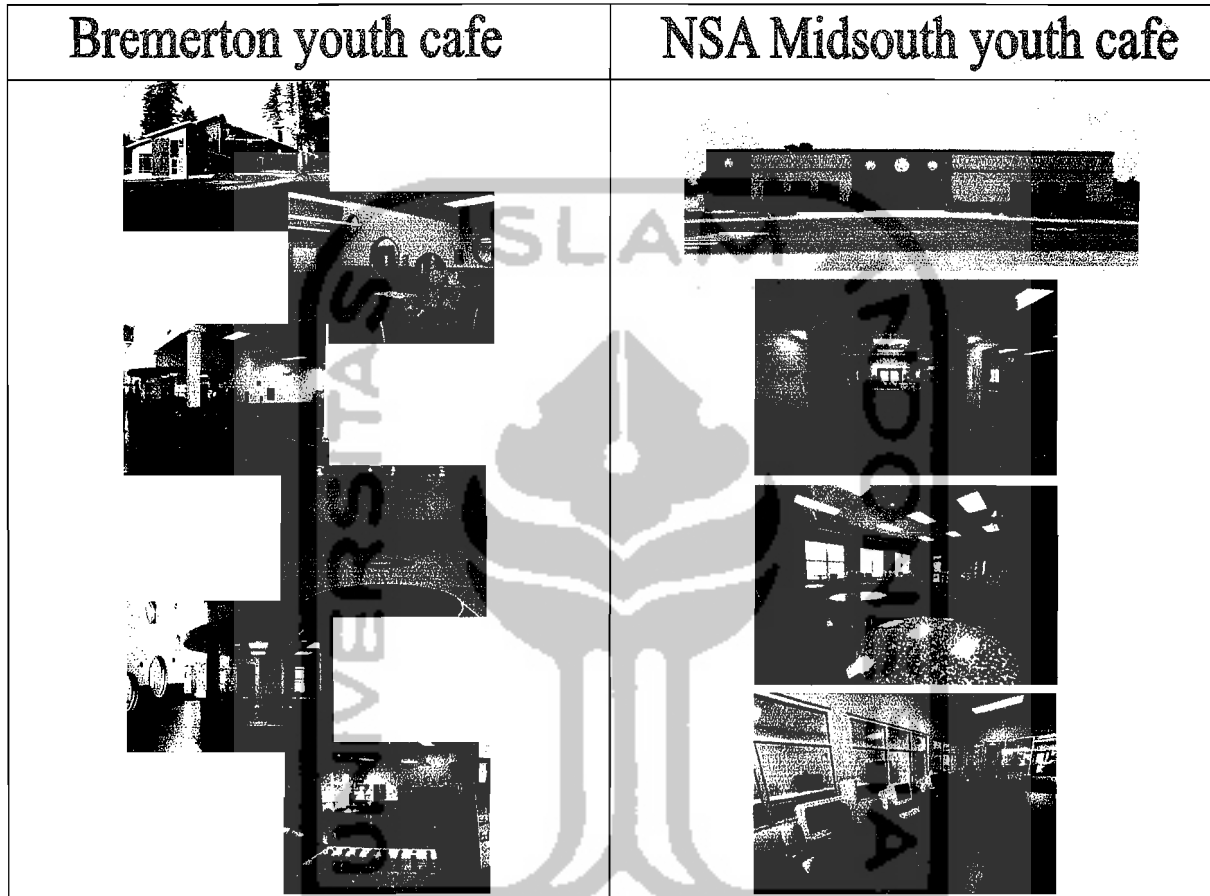
[Back to top](#)

last updated:
28/10/03

CADISPA, University of Strathclyde

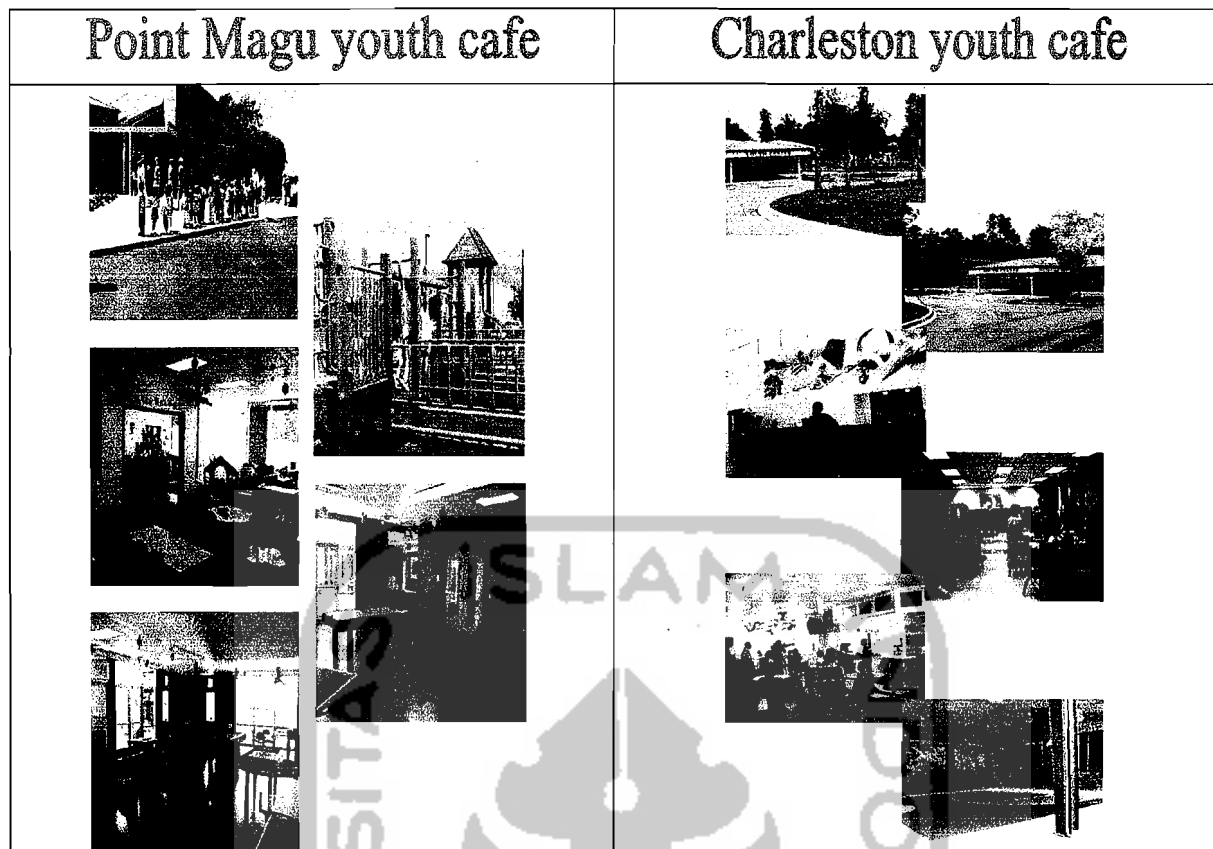
Gbr 2.7. Oban Youth Café





Gbr 2.8. BREMERTON Youth Café dan NSA MIDSOUTH Youth Café





Gbr 2.9. POINT MAGU Youth Café dan CHARLESTON Youth Café

Dari studi literatur Youth Café ini, dapat diambil kesimpulan bahwa Youth Café adalah tempat yang mewadahi aktifitas kegiatan remaja untuk saling bertukar informasi, hang out, makan, minum, berkonsultasi para remaja, sehingga bentuk dari penampilan bangunan itu tidak terlepas dari fungsi dan sasaran pemakai pada umumnya. Bentuk penampilan bangunan yang ingin dihadirkan disini adalah bentuk sebagai citra / simbol dari remaja itu sendiri, yakni dengan menginterpretasikan karakter remaja ke dalam bentuk bangunan yang benar – benar bisa menggambarkan bagaimana karakter remaja itu. Sehingga bisa didapat bentukan bangunan yang benar – benar mencitrakan Youth Café sebagai gambaran ekspresi dari karakter remaja yang ekspresif dan dinamis.

