

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.⁵

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.⁶

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.

.....
⁵Andi Mappiare, Drs. Psikologi Remaja, Usaha Nasional, Surabaya, 1982 hal 11

⁶ 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: ⁷

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:⁸

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

.....

⁷Andi Mappiare, Drs. Psikologi Remaja, Usaha Nasional, Surabaya, 1982 hal 184

⁸Andi 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 karakteristik masing-masing.⁹

- 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.

.....
⁹Andi 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° 21' 18" – 1° 09' 16" lintang selatan dan 116° 15' 36" – 117° 24' 16" bujur timur. Suhu udara di wilayah Samarinda berkisar antara 22,2° C -32,2° 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 memwadahi 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.

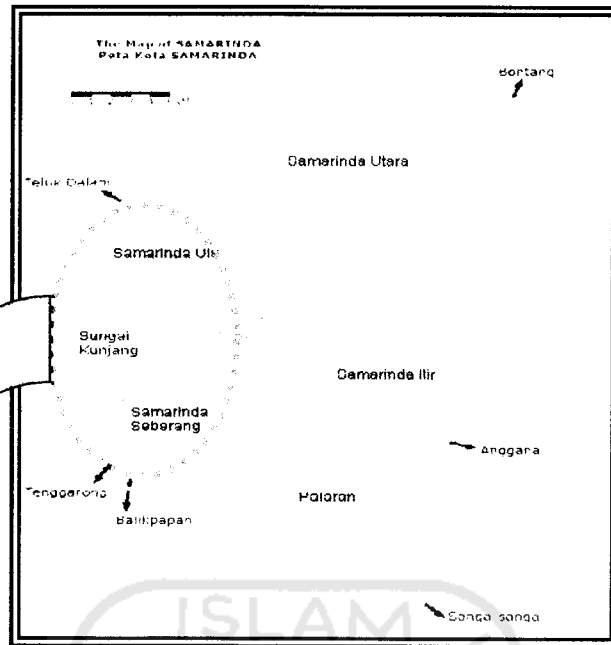
Kegiatan kemudian di kelompokkan ke dalam dua kategori yaitu kegiatan umum yang menitikberatkan pada penyaluran bakat berupa olahraga yang bersifat 'game' atau rekreasi dan seni. Serta kegiatan khusus yang menunjang kegiatan sosialisasi remaja.

2.4 LATAR BELAKANG LOKASI

2.4.1 Kondisi Kawasan Tepian

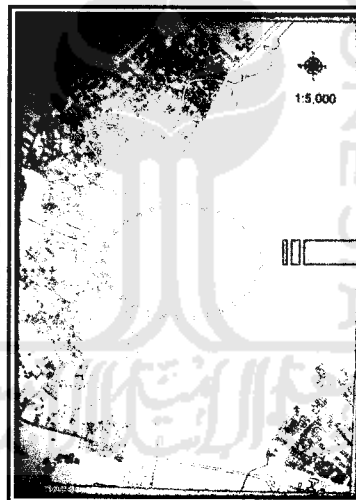
Tepian berada di wilayah Kecamatan Sungai Kunjang dan Kelurahan Karang Asam, dengan batas-batas sebagai berikut :

- 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 :

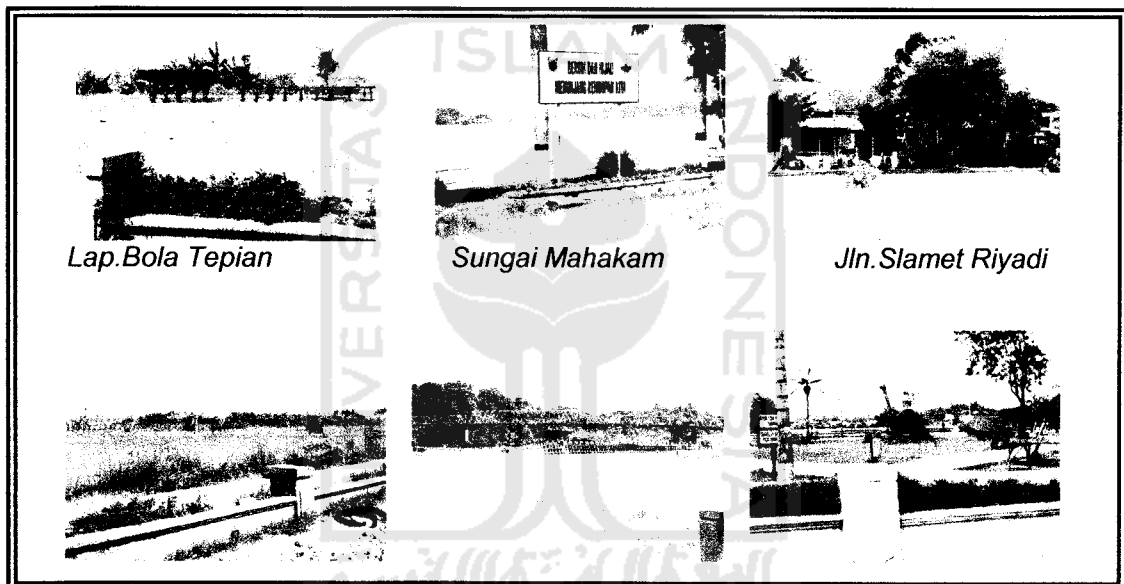
- ❖ Jalan utama yaitu jalan Slamet Riyadi, jalan Antasari dan Jalan Martadinata yang memiliki ruas jalan yang sempit. Jalur ini hanya memiliki dua jalur jalan dengan lebar jalan 15 meter. Dengan lebar seperti itu kendaraan yang dapat lewat hanya berupa dua kendaraan roda empat dari dua jalur yang berbeda. 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 m².

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



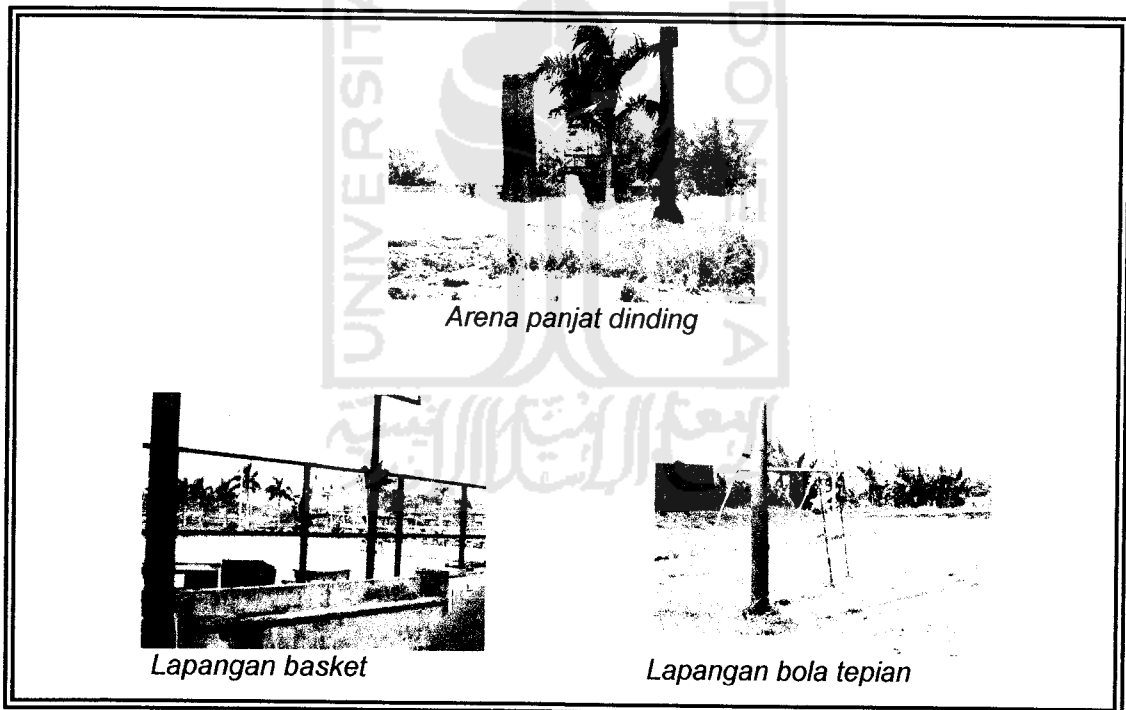
Sumber: Hasil Survey

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.



- ❖ Posisi kawasan
Site terpilih berada di kawasan tepian dengan luas 20988 m². 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.¹⁰

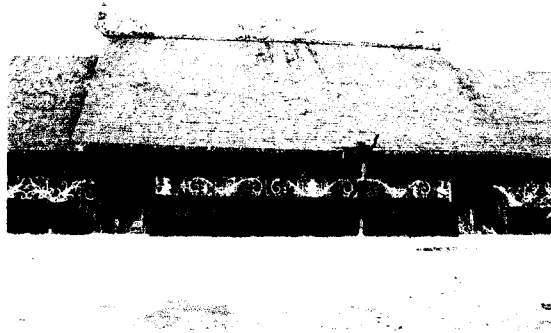
.....
¹⁰Arsitek Lamin Adat KalTim, Dinas Pariwisata prop. KalTim

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.¹¹



gambar 13
sumber:www.yahoo.com

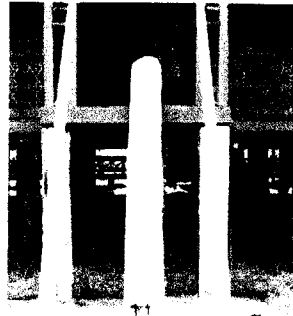
.....
¹¹Indonesian Heritage, Terjemahan.



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.¹²

.....
¹²Arsitek 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

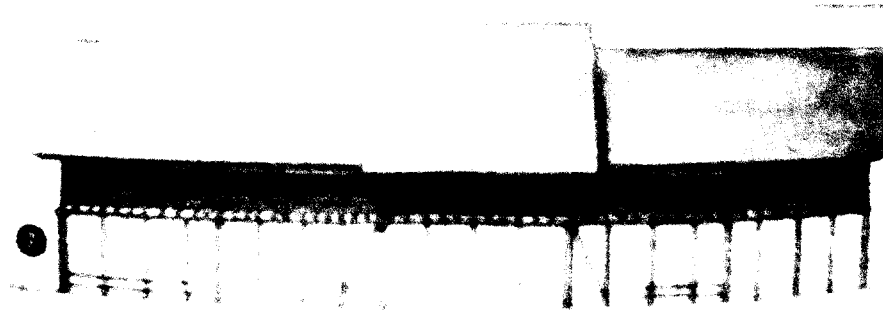
Perbedaan Lamin bangsawan dengan rakyat biasa adalah pada Lamin yang dihuni oleh bangsawan dan kepala suku penuh dengan ornament indah dan dinamis, mulai dari tiang sampai pada dinding pembatas antara serambi dan ruang tidur, panjangnya mencapai 3-4m. Umumnya dinding Lamin bagian depan tidak berjendela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



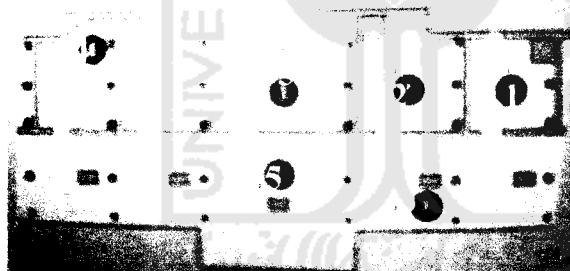
gambar 17
sumber: survey

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.



gambar 19
sumber:indonesian heritage

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

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.

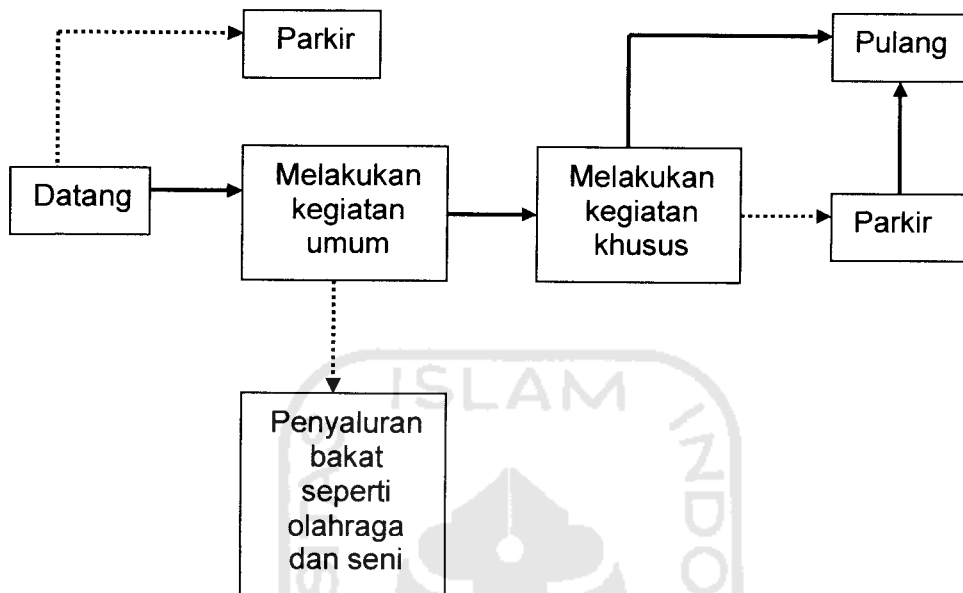
Hal ini ditunjang dengan fasilitas yang ada dalam, Youth Center biasanya menyediakan berbagai keperluan remaja dalam menunjang kegiatannya seperti yang diuraikan diatas. Dalam bersosialisasi remaja juga mengalami proses belajar mengenali bagaimana berada di sebuah lingkungan tertentu, hal ini kemudian 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.

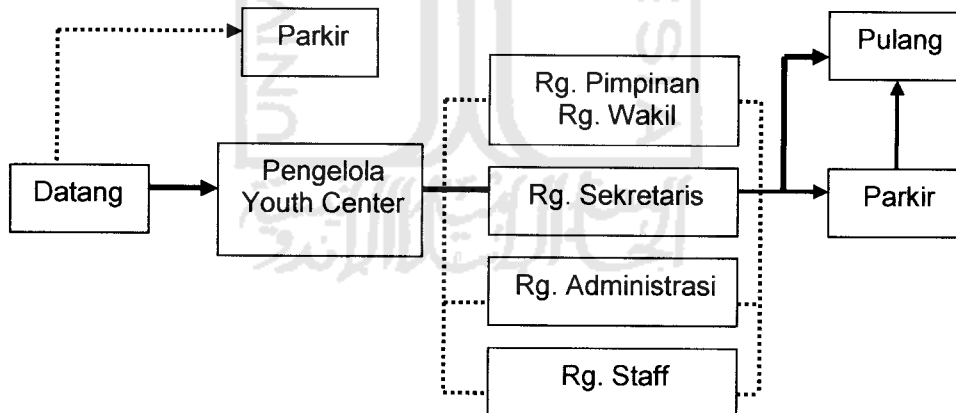
2.7 POLA KEGIATAN

2.7.1 Organisasi Ruang

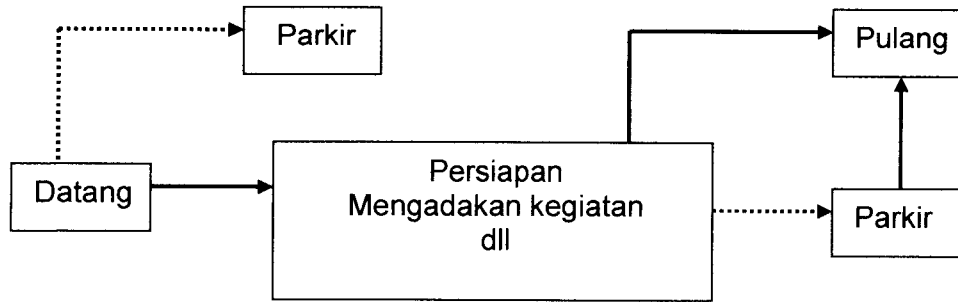
Pengguna : Remaja



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.



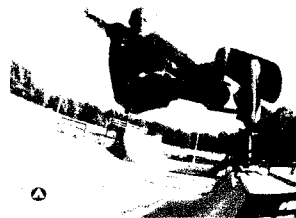
gambar 1
sumber: www.yahoo.com

- ❖ 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

❖ **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

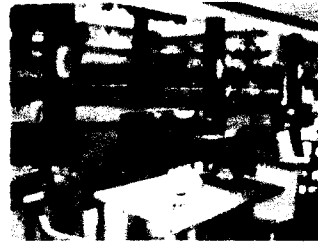
Memberikan desain ruang cafe yang hangat dan 'cozy' serta menu yang dibatasi hanya menyediakan minuman dan makanan kecil. Lengkap dengan ruang kafe terbuka dan dapat memandang luas ke arah view sungai.



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 ± 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 tepi sungai



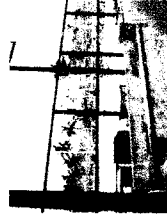
Sungai Mahakam yang berbatasan langsung sebelah timur site. Memiliki lebar 300m-600m dan kedalaman mencapai 15-40m. Untuk DAS yaitu 17,5 m.



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



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

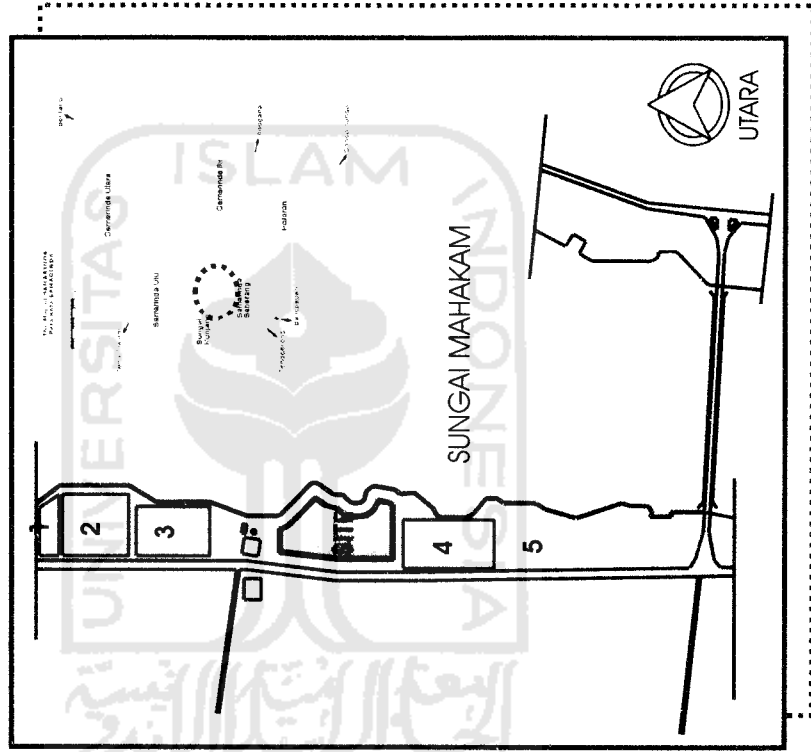


3 Lap. Basket dan voli dengan pengamanan kawat agar bola tidak masuk kejalan raya



4 Jln. Slamet Riyadi yang berbatasan disebelah barat site

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



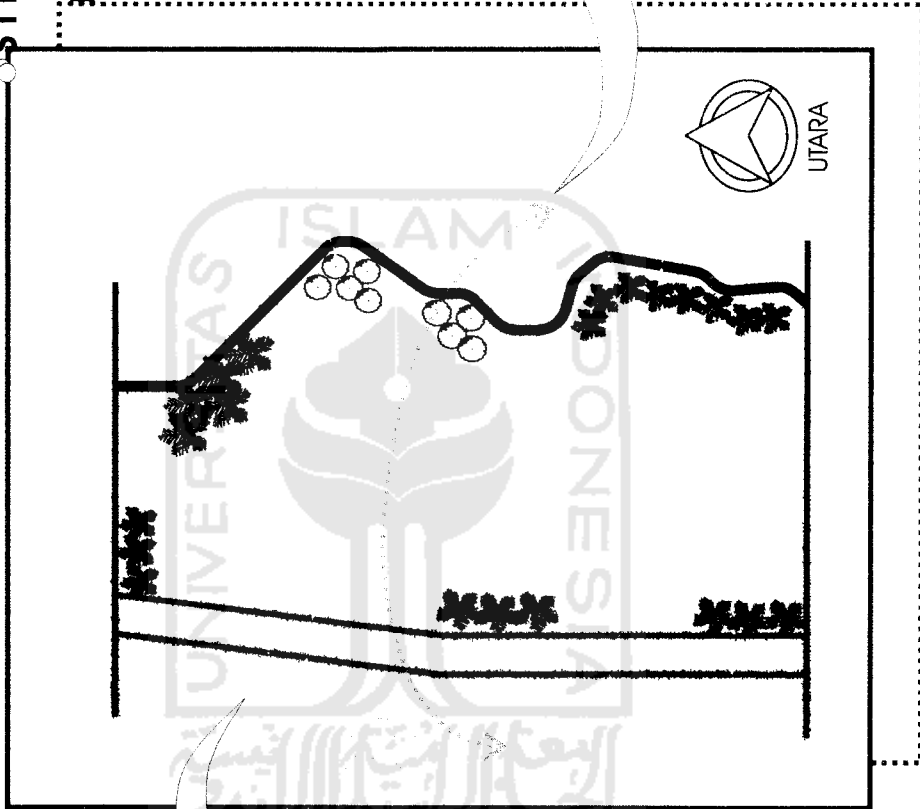
BAGIAN II SKEMATIK DESAIN

ANALISIS TAPAK

SINAR MATAHARI

Berpengaruh pada kegiatan OR outdoor maka pola perletakan vegetasi sangat menentukan dalam kenyamanan pemakaian lapangan.

Orientasi bangunan yang menuju arah barat akan banyak menerima sinar matahari sehingga perletakan bukaan perlu diperhatikan.



Agar angin yang menuju ke site tidak mengganggu maka perlu di minimalisasi dengan pengolahan vegetasi.

Arah angin yang kencang dari arah sungai sepanjang hari kecuali di malam hari

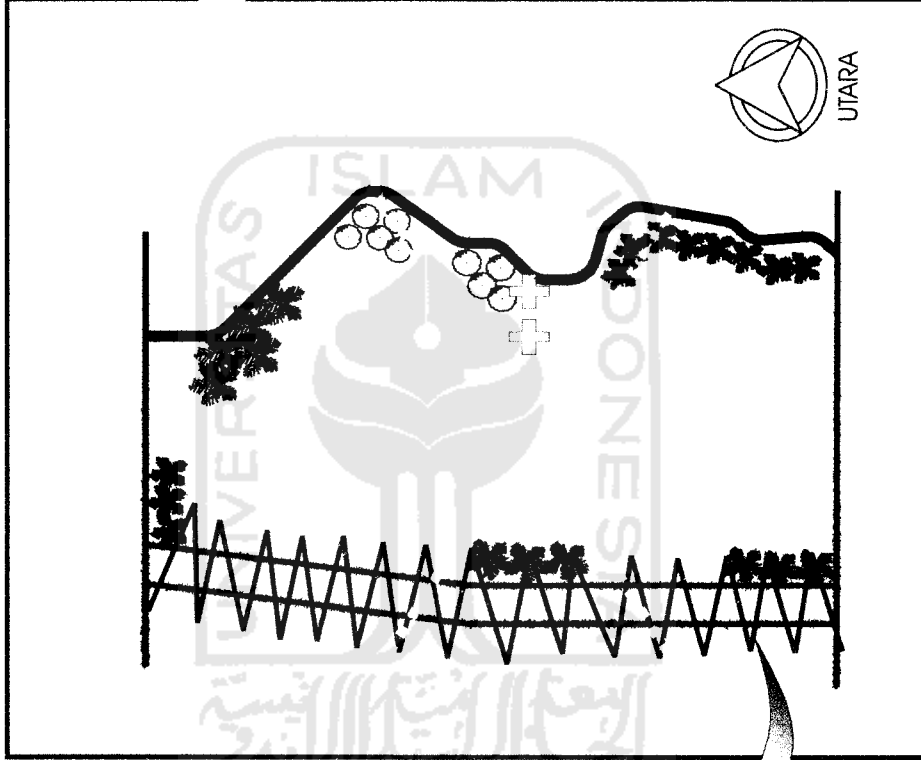
ARAH ANGIN

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.

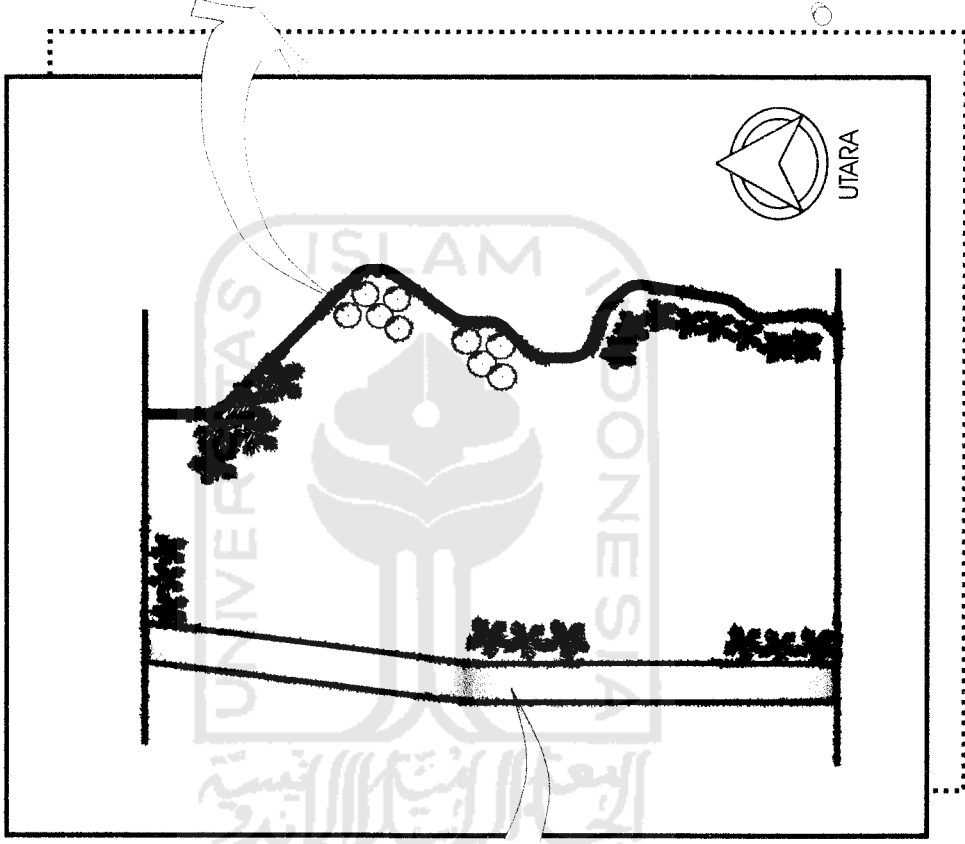
○ VIEW

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.



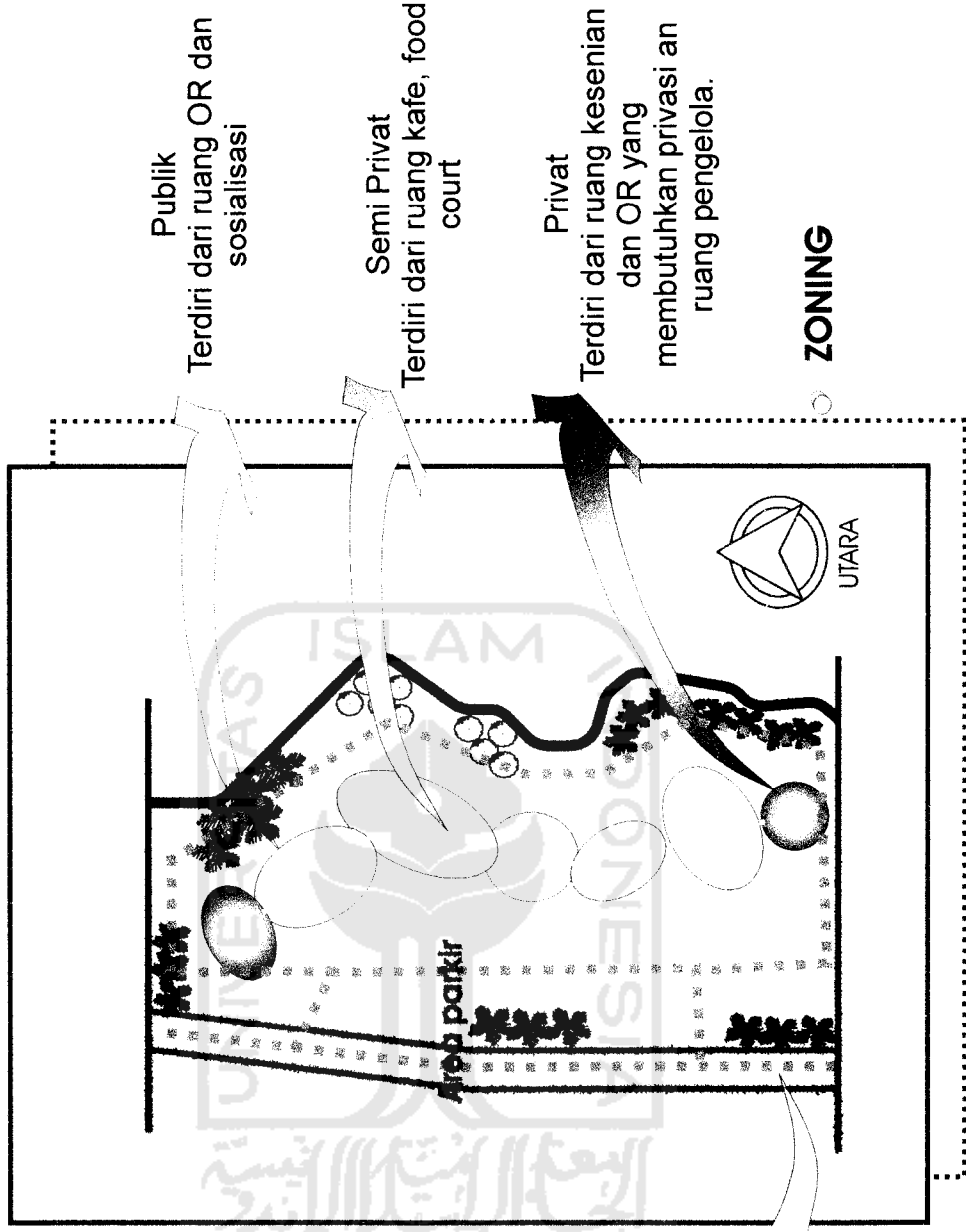
Vegetasi asli yang ada pada site adalah pohon pisang dan pohon perindang.

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.

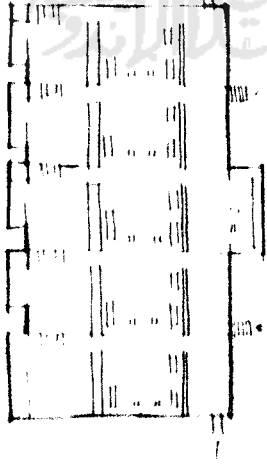
Kemudian untuk kendaraan bermotor pengelola dapat mengitari site.

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

○ ZONING

L A M I N

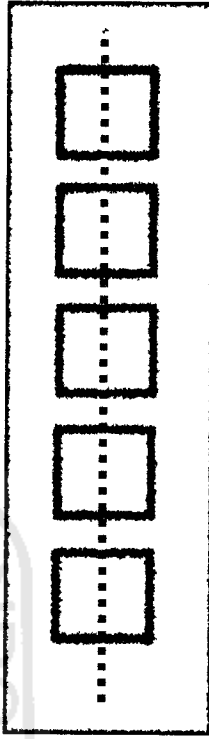
L I N I E R



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

Lamin memiliki bentukan 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.

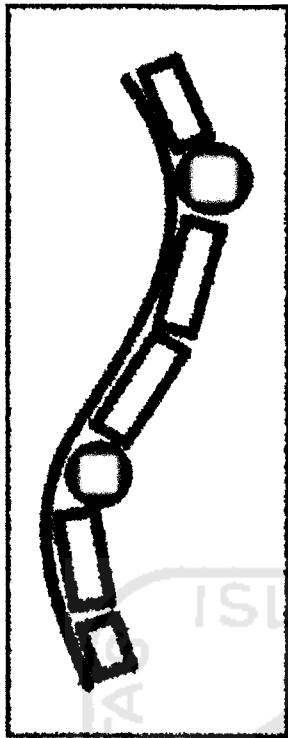


K O N S E P

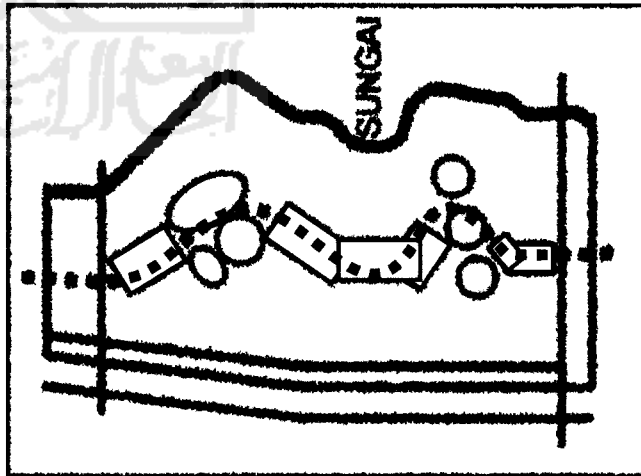
BENTUK MASSA

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.

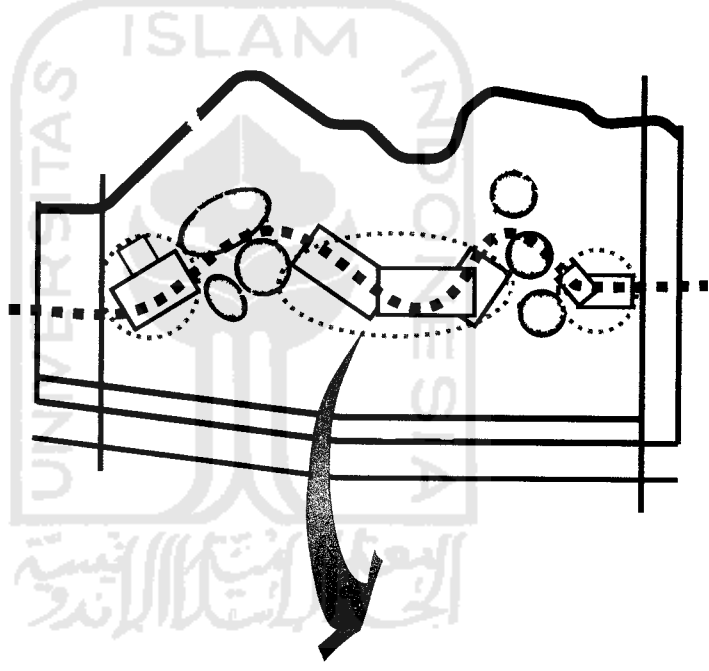
K O N S E P

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 ukiran dayak kenyah.

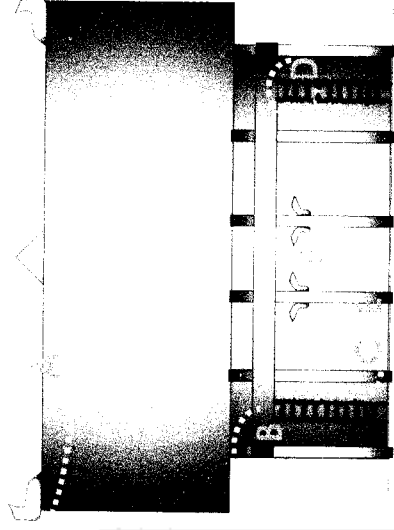
DINAMIS & KREATIF

KONSEP

PENAMPILAN BANGUNAN

TRANSFORMASI

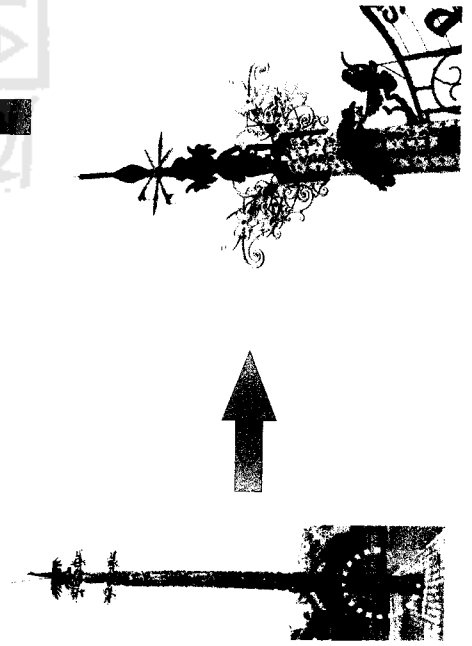
KONSEP



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.

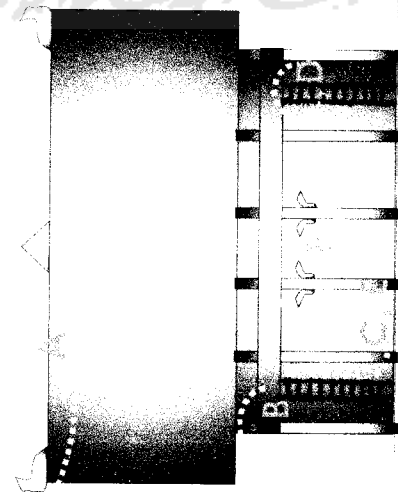
Seperti bentuk kolom yang mengambil sebagian dari bentuk blawing. Agar main entrance lebih terasa "welcome" diletakkan ornamen ukiran yang biasa diletakkan pada kolom dekat pintu masuk pada Lamin dan ukiran dayak yang biasa diletakkan pada dinding luar Lamin. Agar terlihat seperti rumah panggung maka lantai paling atas dibuat lebih menjorok dari lantai yang dibawahnya.

Untuk bangunan pendukung bentuk dirancang lebih variatif agar



ATAP

KONSEP

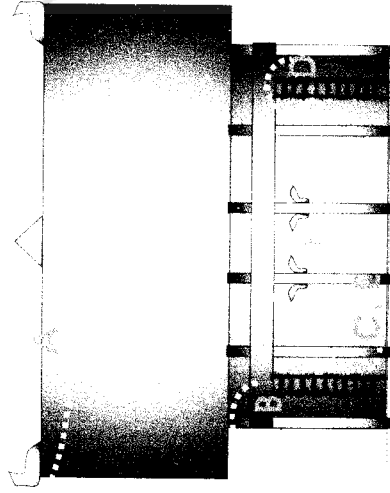


Bentuk atap tetap mengacu pada bentuk asli dari lamin, lengkap dengan ornamen atap berupa ukiran Dayak Kenyah. Motif naga untuk menunjukkan asal keturunan mereka dari Cina Selatan pada sisi kiri dan kanan atap. Sedangkan motif menyerupai manusia dan enggang untuk menunjukkan arwah nenek moyang dan enggang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



DINDING

KONSEP



Pada dinding Lamin dihias dengan ukiran. Untuk memperlihatkan pemiliik 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

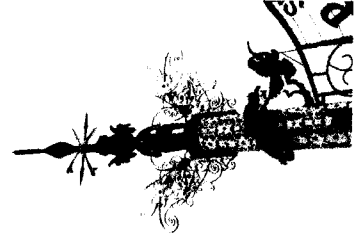


Lubang angin pada Lamin juga memakai ukiran, dengan pola melingkar untuk memperlihatkan bentuk sesuatu yang tidak teraga dengan bentuk yang teraga dalam kesatuan.



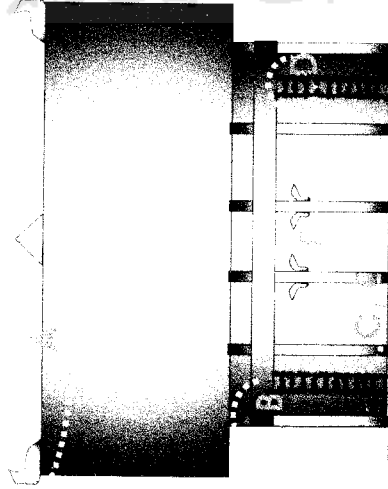
KOLOM, TANGGA

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 ornamen yang menyerupai tangga.



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

ENTRANCE



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.

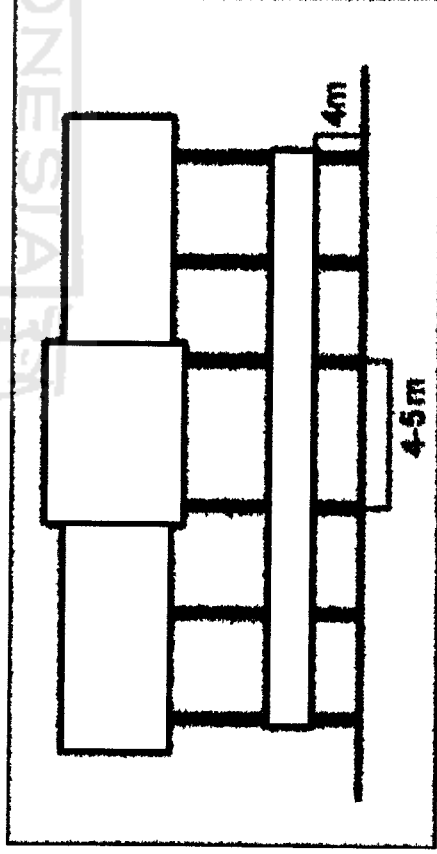


K O N S E P

PENDEKATAN STRUKTUR

Lamin suku Dayak Kenyah tidak jauh berbeda dengan lamin dayak yang lain, hanya perbedaan pada meriahnya ukiran yang menghiasi lamin tersebut dengan ornament 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, dengan jarak antar tiang 4-5 m



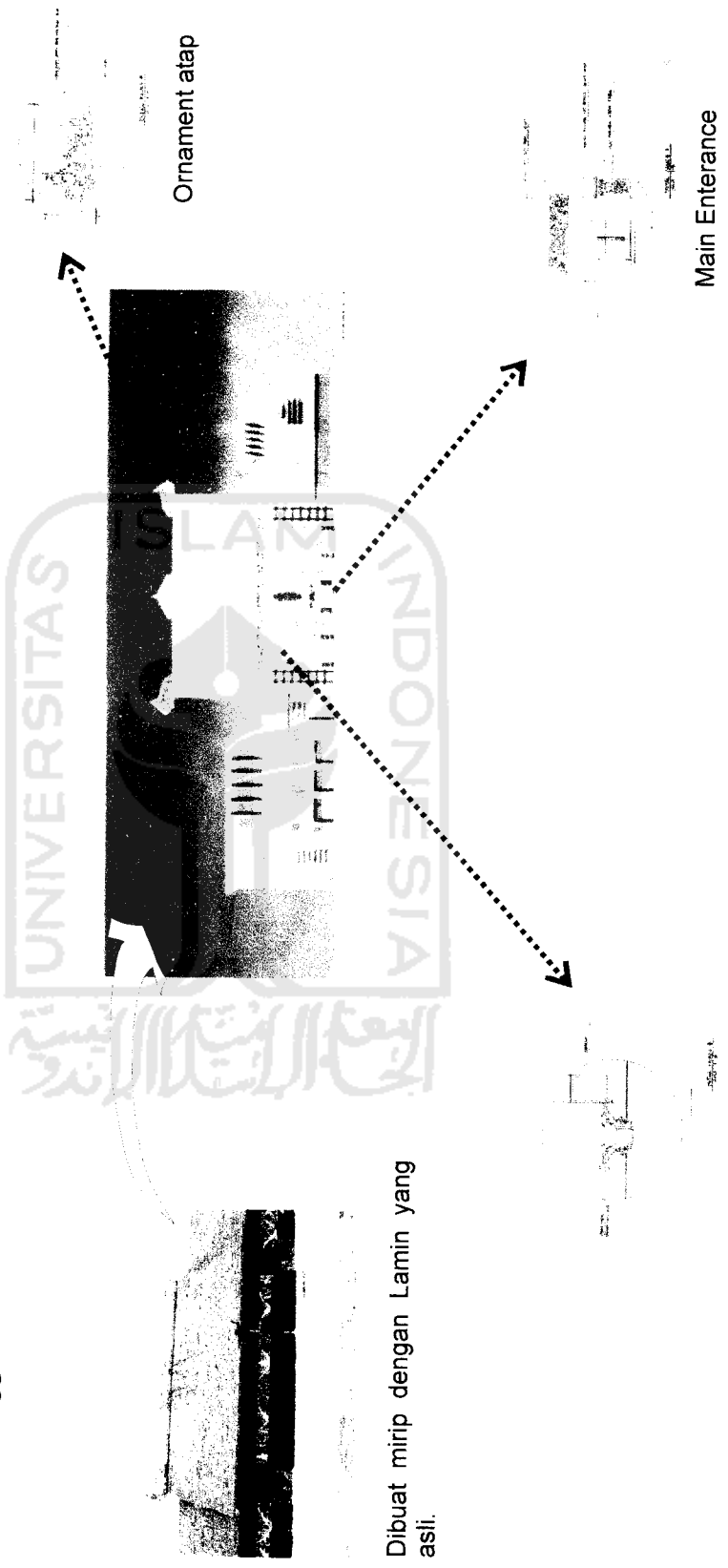
Pada bangunan utama mengambil semua pendekatan struktural pada Lamin. Bentukkan persegi panjang dengan bentang antar kolom 5 m, jarak antar lantai 4 m, kedalaman pondasi foot plat 2 m dari permukaan tanah untuk bangunan 2 lantai. Atap menggunakan bentukkan atap tradisional.



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



Dibuat mirip dengan Lamin yang asli.

Ornament kolom
Penguat main entrance

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

<ul style="list-style-type: none"> - Game center - Salon - Butik & Distro 	asumsi 144 m2 asumsi 108 m2 6 bh @36 m2 gudang, asumsi 12 m2	144 108 228 2073.5
Pengelola <ul style="list-style-type: none"> - Pimpinan - Wakil - Sekretaris - Keuangan - Rapat - Bag. Operasional - Pengajar & instruktur 	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 17,5 345.75
Penunjang <ul style="list-style-type: none"> - Mushola - Gudang - MEE - Toilet & urinoir - R. Satpam - Parkir pengunjung - Motor - Mobil - Pengelola Motor - Mobil 	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 2453.5
Jumlah		9448.25
Sirkulasi (selasar) 20 %		1889.65
Total		11337.9

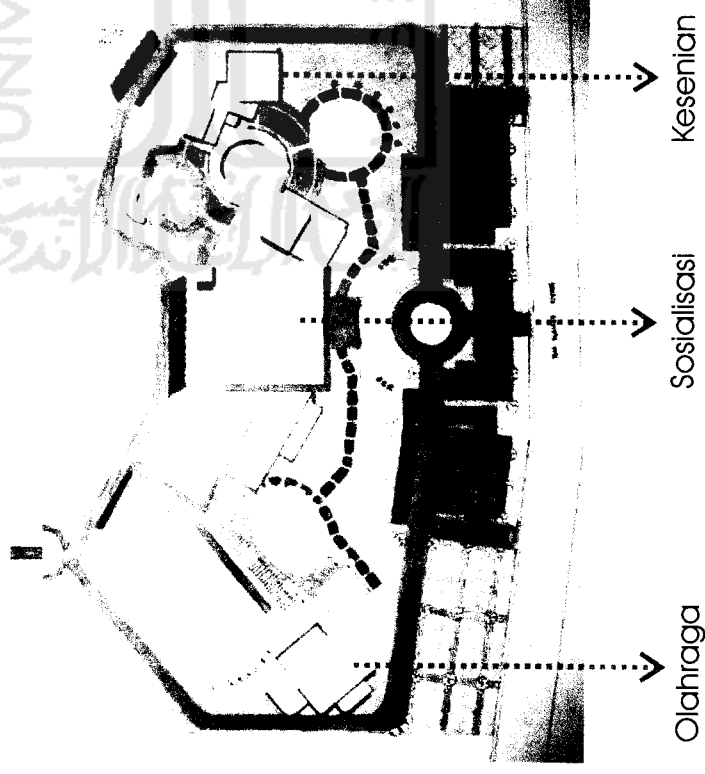


LAPORAN PERANCANGAN



BAGIAN III LAPORAN PERANCANGAN

SITUASI



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

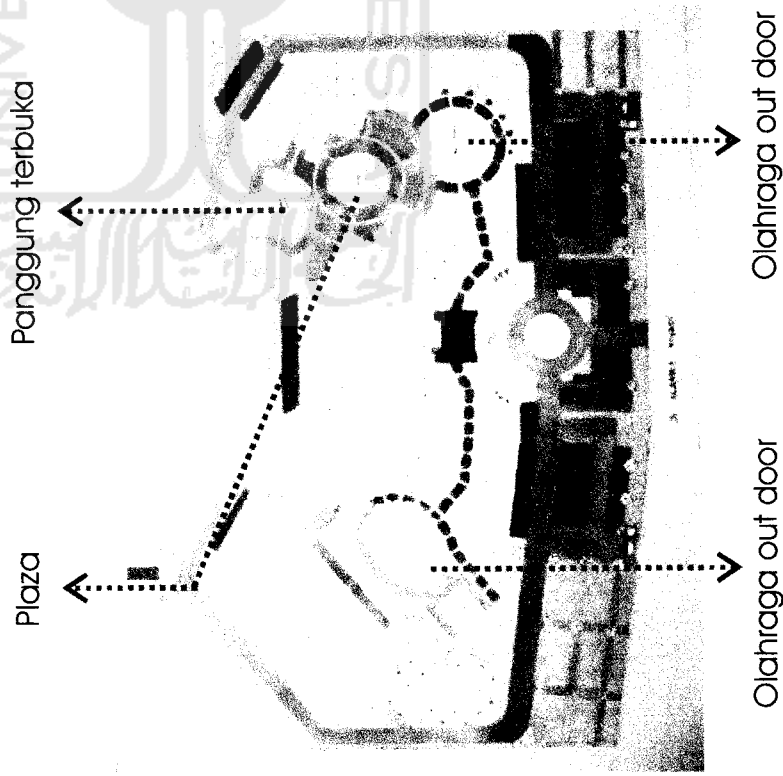
Kondisi site berupa tanah datar yang bersebelahan langsung dengan sungai Mahakam di sebelah timur. Area ini menjadi pusat rekreasi, olahraga dan sosialisasi masyarakat khususnya remaja.

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



Plaza

Panggung terbuka

Olahraga out door

Olahraga out door

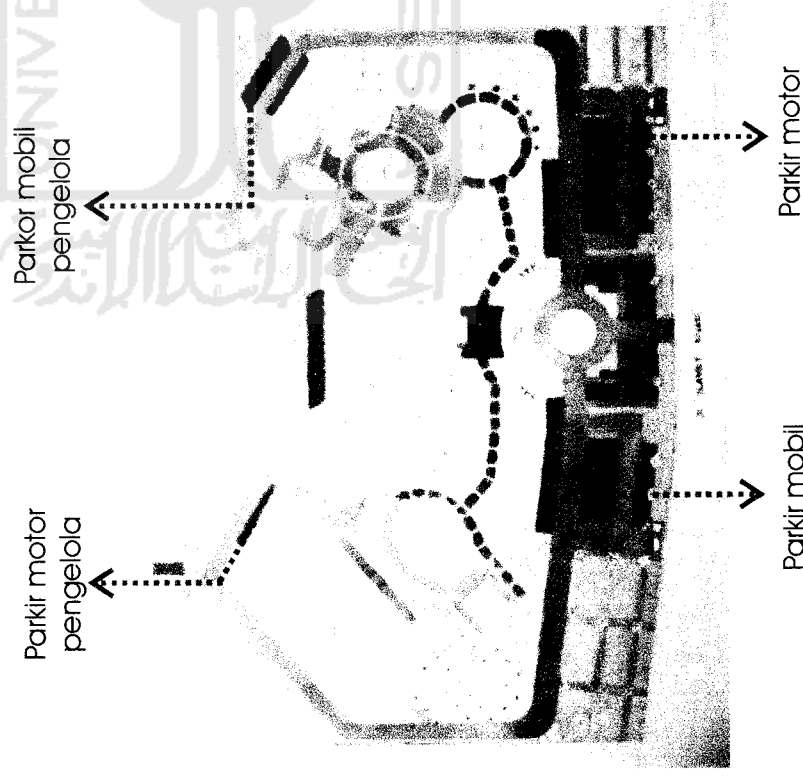
Untuk massa utama yang merupakan bangunan publik diletakkan di tengah site agar dapat dengan mudah diakses. Karena hampir semua kegiatan utama berada pada massa bangunan ini, sehingga saat pengunjung datang akan langsung memasuki massa utama.

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 didepan 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

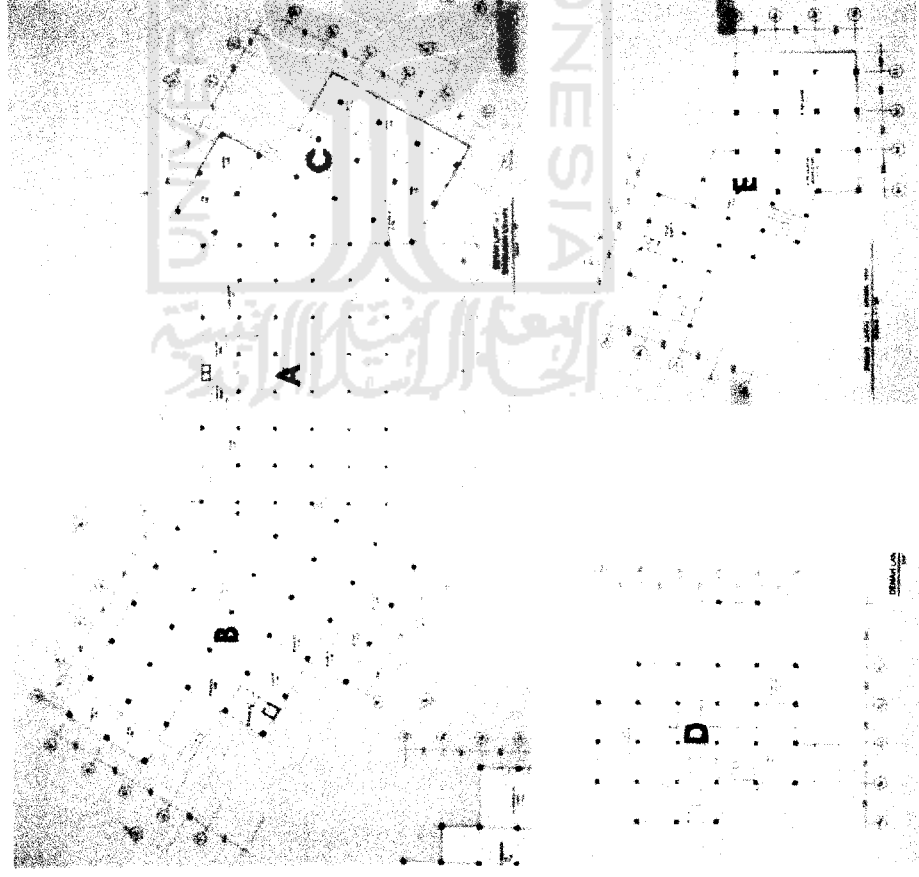


R. Pengelola menyatu dengan ruang publik yang ada di massa utama dari bangunan, ruang ini diletakkan pada lantai semi basement. Hal ini di berikan agar kegiatan pengelola tidak terganggu dengan pengunjung, begitu pula sebaliknya.

Tetapi agar kegiatan lebih terorganisir ruang pengelola dapat mengakses langsung ruang-ruang diatasnya 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:

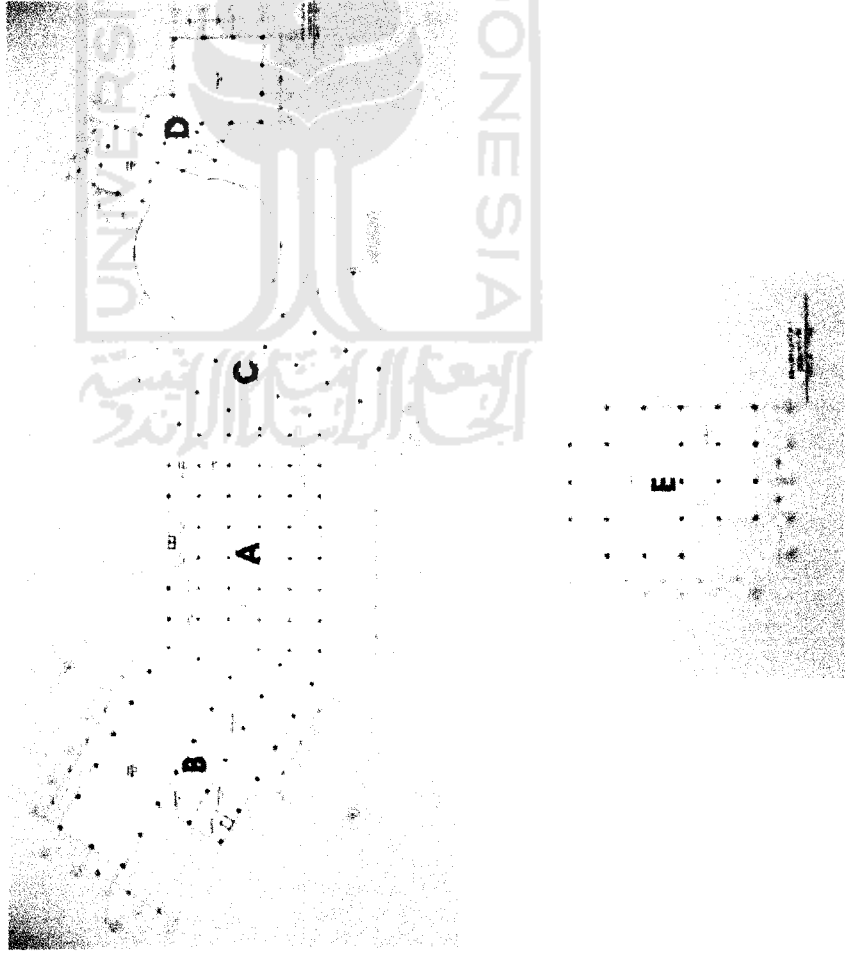
- Hall, R. Jadwal lapangan OR, R. Peralatan OR, R. Peralatan kano dan lavatory, ruang ganti dan loker pria dan wanita

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:

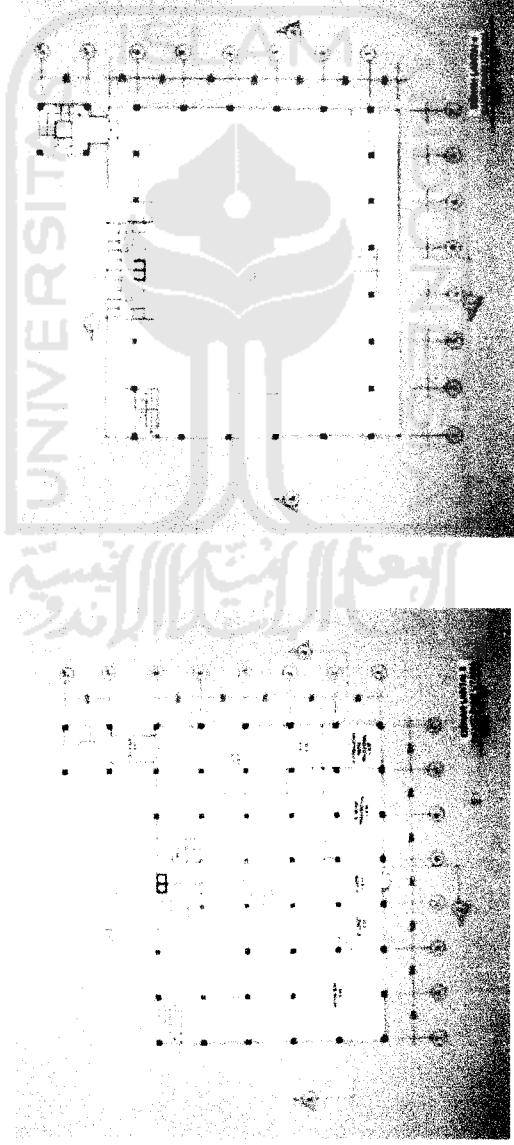
- A. Studio musik modern, R. pengajar ,
- R. peralatan musik, mushola, R. latihan vokal dan lavatory.
- B. Area billiard, area bowling, coffe shop dan R. pengawasan.
- C. Area kafe dan servisnya.
- D. Studio drama dan tari.

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.

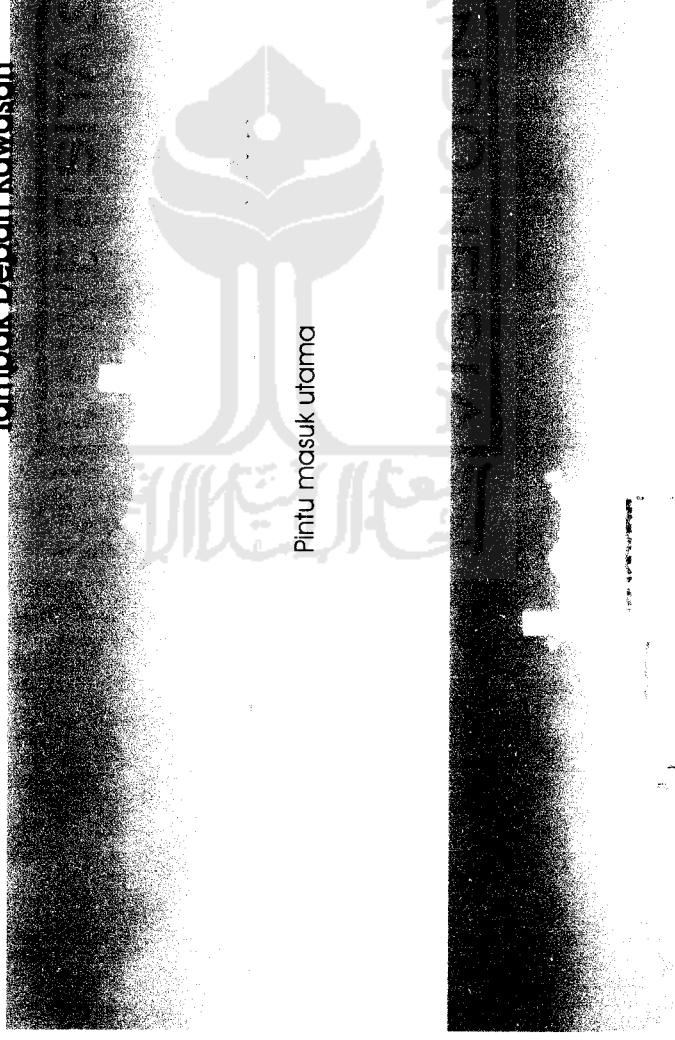
Untuk ruang-ruang yang berada di lantai 4 adalah:

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

LAPORAN PERANCANGAN

TAMPAK

Tampak Depan Kawasan



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



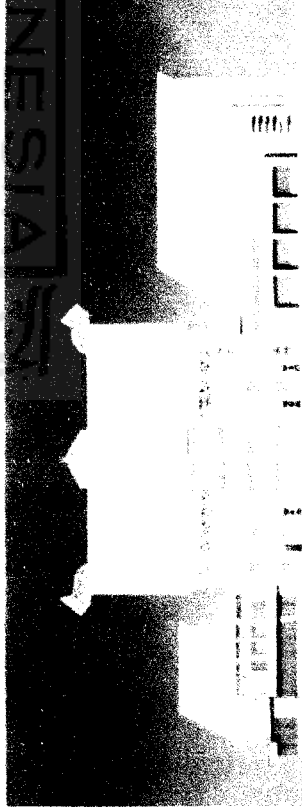
Untuk mengesankan sebagai tangga

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.

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 diperhatikan sebagian dan lantai bagian atas tidak.

TAMPAK

Tampak Depan



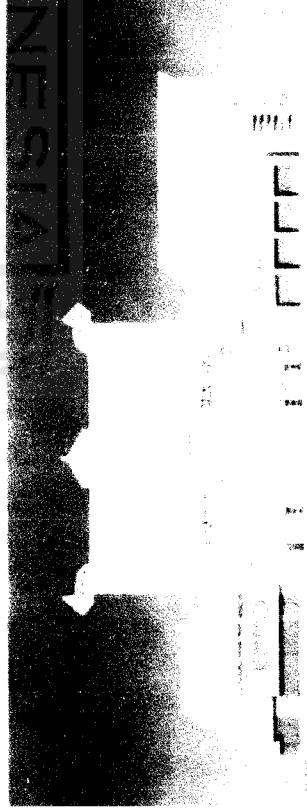
Untuk mengesankan sebagai tangga

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 horizontal agar meminimalkan cahaya yang masuk. Untuk bangunan dengan atap tinggi akan memanfaatkan sisi luar dengan bukaan atas.

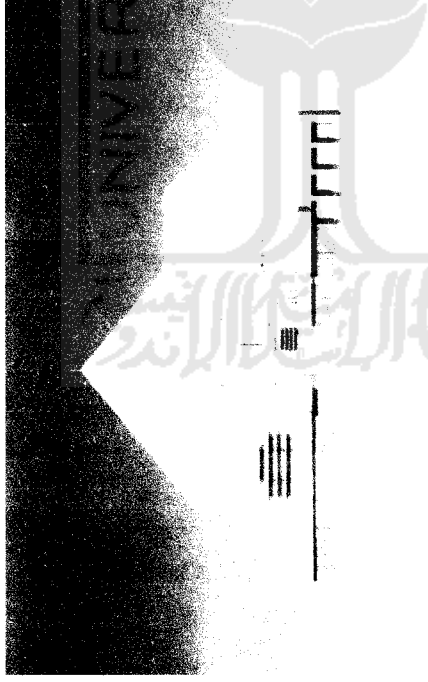
Tampak Belakang



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

TAMPAK

Tampak Kanan



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.

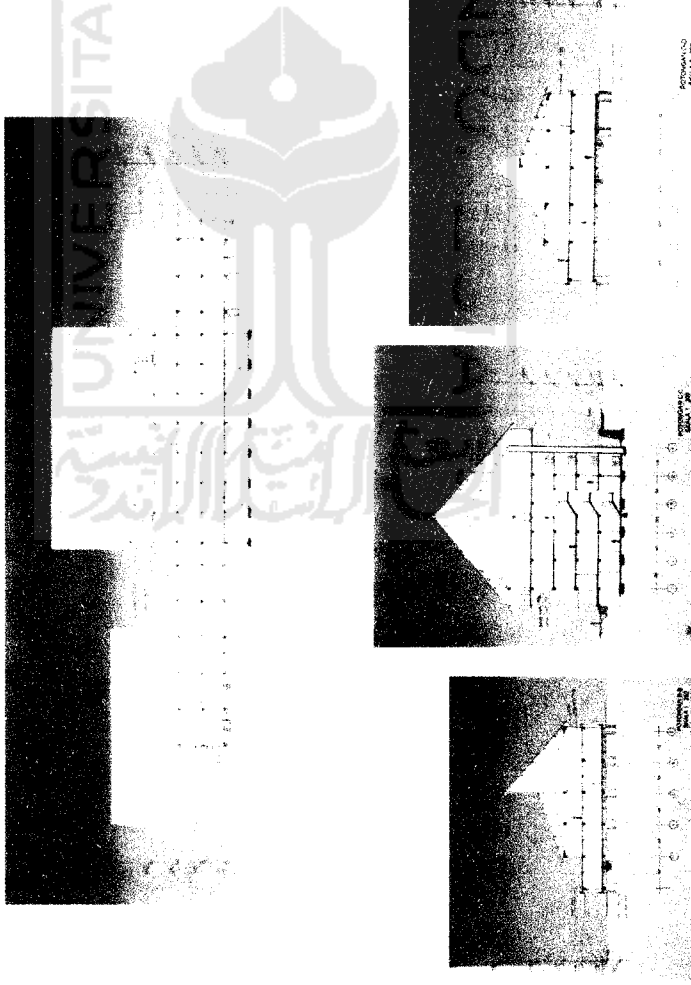
Untuk bukaan yang lebar dan untuk menutupi bukaan pada daerah servis digunakan tirai kayu yang disusun secara horizontal agar meminimalkan cahaya yang masuk. Untuk bangunan dengan atap tinggi akan memanfaatkan sisi luar dengan bukaan atas.

Jendela masif dengan shading

Tampak Kiri



POTONGAN



Untuk potongan mengambil pendekatan struktural dari Lamin. Jarak antara permukaan lantai dengan tanah 4m maka dibuat jarak antar lantai 14m.

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.

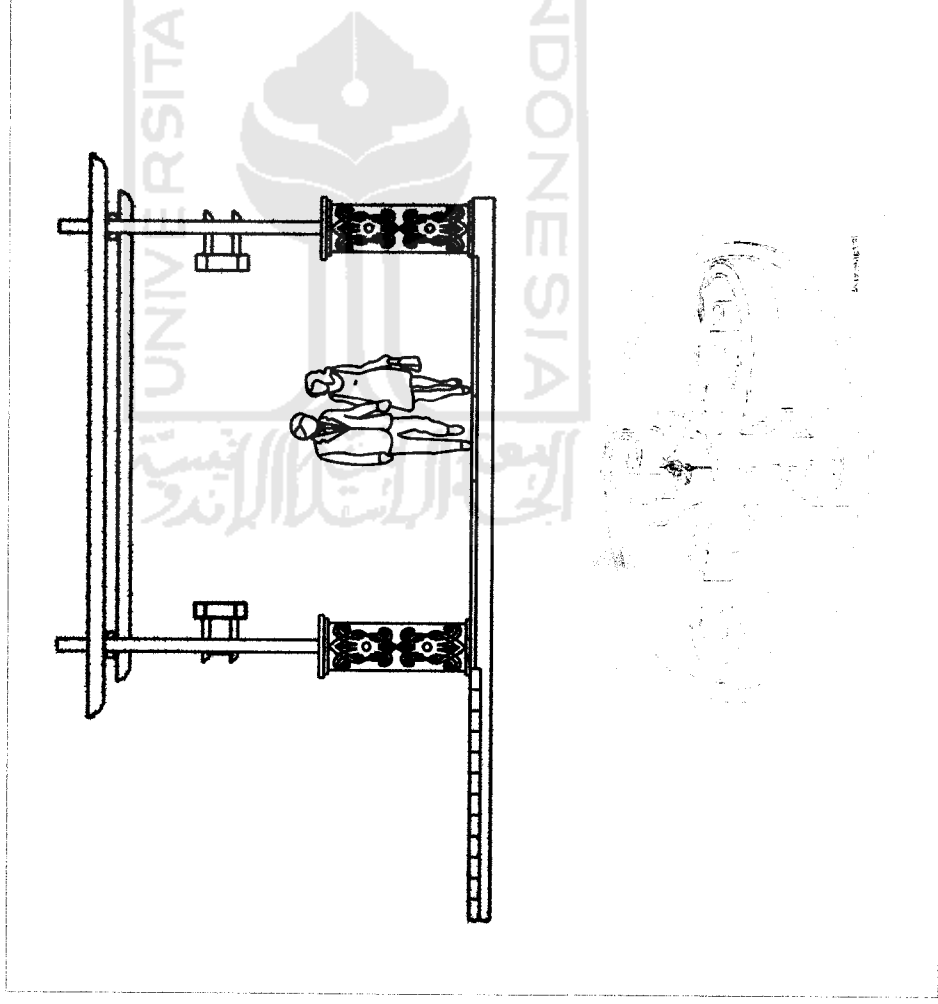
INTERIOR



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.

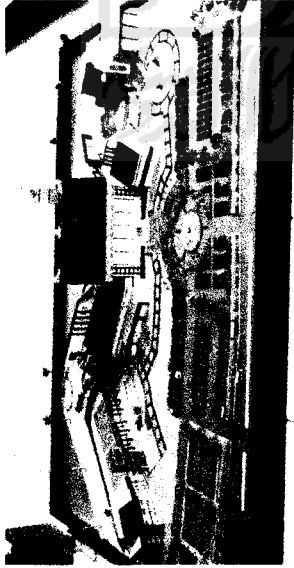
PENDUKUNG



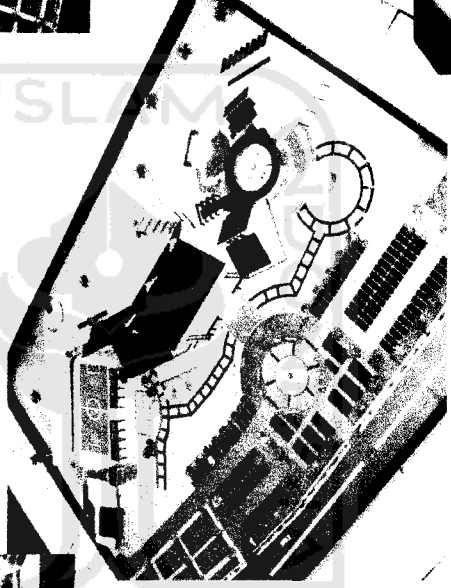
Pergola sebagai ruang transisi antara bangunan utama dengan sarana pendukung olahraga, dirancang agar dapat menggambarkan perubahan bentuk massa yang satu dengan yang lain.

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

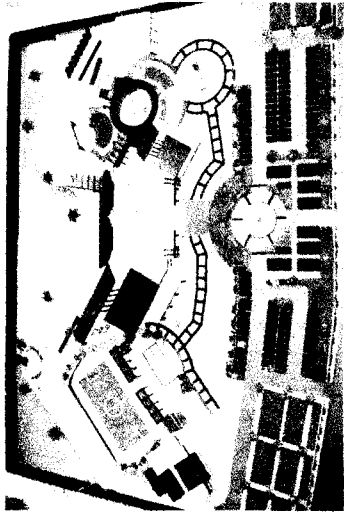
FOTO MAKET



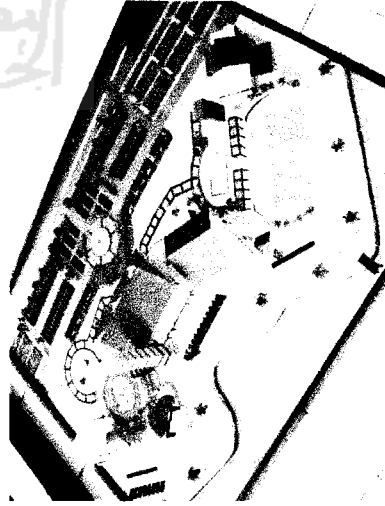
TAMPAK DEPAN



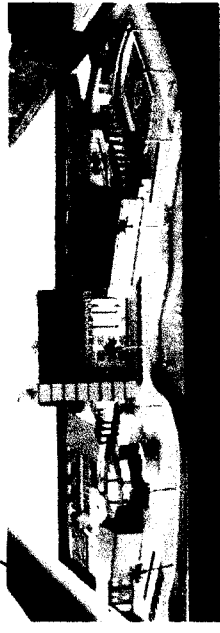
PERSPEKTIF



TAMPAK ATAS



PERSPEKTIF



TAMPAK BELAKANG