

YOUTH DEVELOPMENT CENTER

R3 REKA
RUPA
RUANG

PERANCANGAN PUSAT PENGEMBANGAN
PEMUDA BERBASIS SOSIAL BUDAYA DI
LOMBOK UTARA DENGAN PENDEKATAN
SPIRIT-ACTIVE MOVEMENT



MEIZZHAN HADY
18512133

PEMBIMBING
M. Galieh Gunagama, S.T., M.Sc.



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board

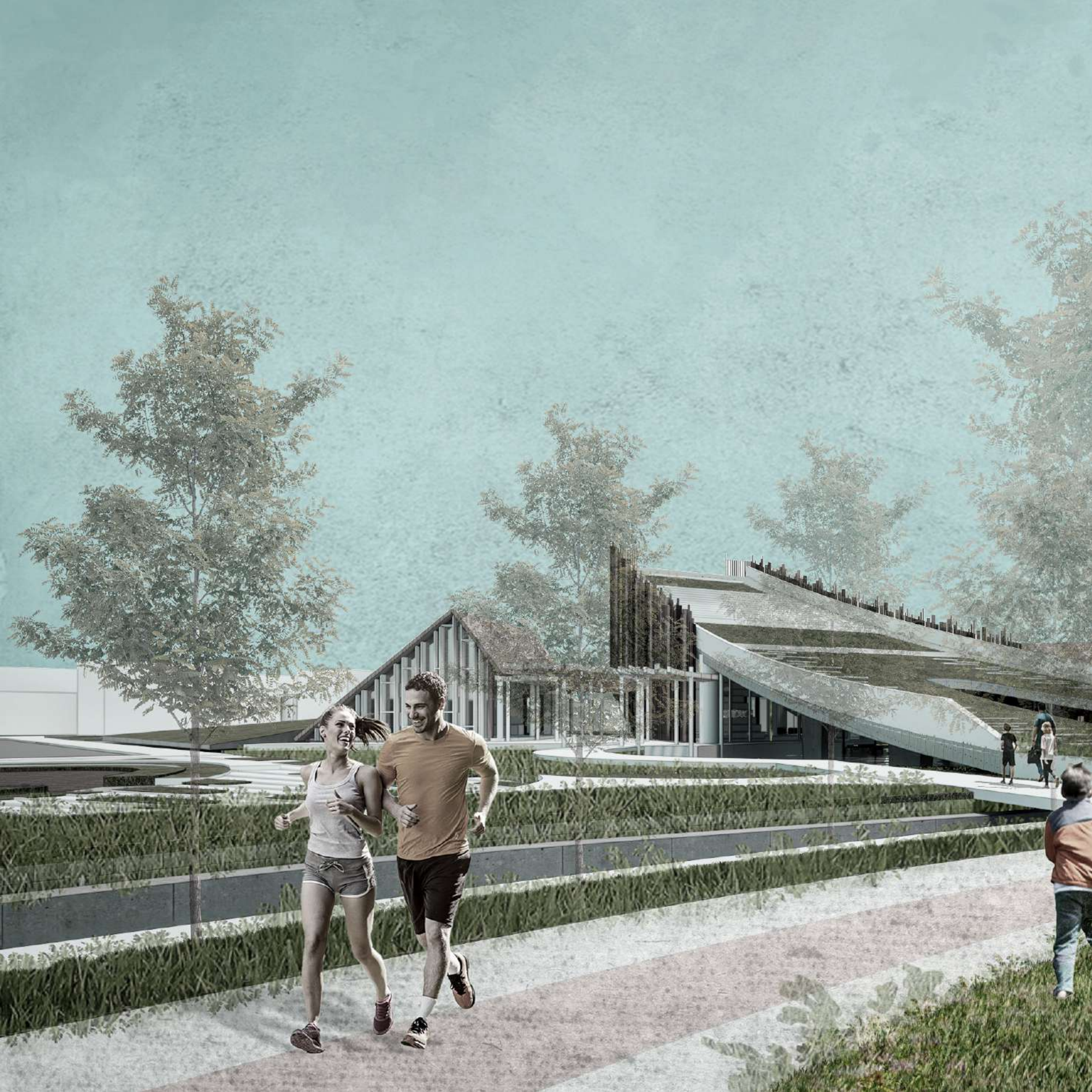


CANBERRA
ACCORD



Keputusan SK BAN-PT
No. 123/SK/BAN-PT/2015/002
MULAI DITERbitkan 01/08/2015





**PERANCANGAN PUSAT PENGEMBANGAN PEMUDA
BERBASIS SOSIAL BUDAYA DI LOMBOK UTARA
DENGAN PENDEKATAN SPIRIT-ACTIVE MOVEMENT**

*DESIGN OF SOCIO-CULTURAL BASED YOUTH
DEVELOPMENT CENTER IN NORTH LOMBOK WITH THE
SPIRIT-ACTIVE MOVEMENT APPROACH*





*"We shape our buildings,
thereafter they shape us."*

-Winston Churchill



LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul:
Final Architecture Design Studio Entitled:

Perancangan Pusat Pengembangan Pemuda Berbasis Sosial Budaya Di Lombok Utara Dengan Pendekatan Spirit-Active Movement

Design Of Socio-Cultural Based Youth Development Center In North Lombok With The Spirit-Active Movement Approach

Nama Lengkap Mahasiswa : Meizzhan Hady
Student's Full Name:

Nomor Induk Mahasiswa : 18512133
Student's Identification

Telah diuji dan disetujui pada : Yogyakarta, 22 Juli 2022
Has been evaluated and agreed on


Pembimbing
Supervisor

Penguji 1
1st Jury

Penguji 2
2nd Jury


M. Galieh Gunagama S.T., M.Sc.


Revianto Budi Santosa, Dr., Ir., M.Arch. IAI


Yulianto Purwono Prihatmaji, Dr., Ar., IPM., IAI

Diketahui oleh/ *Acknowledged by:*

Ketua Program Studi S1 Arsitektur
Head Of Undergraduate Program in Architecture




Yulianto Purwono Prihatmaji, Dr., Ar., IPM., IAI

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian Buku Laporan Tugas Akhir
Bachelor Final Project Report Book Assesment

Perancangan Pusat Pengembangan Pemuda Berbasis Sosial Budaya Di Lombok Utara Dengan Pendekatan Spirit-Active Movement

Design Of Socio-Cultural Based Youth Development Center In North Lombok With The Spirit-Active Movement Approach

Nama Lengkap Mahasiswa : Meizzhan Hady
Student's Full Name

Nomor Induk Mahasiswa : 18512133
Student's Identification

Kualitas pada buku laporan akhir:
Sedang, Baik, Baik Sekali *) Mohon dilingkari

Sehingga,
Direkomendasikan / **Tidak Direkomendasikan** *) Mohon dilingkari
Untuk menjadi acuan produk tugas akhir.

Yogyakarta, 30 Juli 2022
Yogyakarta, July 30th 2022

Pembimbing
Supervisor



M. Galieh Gunagama S.T., M.Sc.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa tugas akhir saya yang berjudul “Youth Development Center - Perancangan Pusat Pengembangan Pemuda Berbasis Sosial Budaya Di Lombok Utara Dengan Pendekatan *Spirit-Active Movement*” adalah karya saya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 14 Juli 2022



Meizzhan Hady

Edisi Bahasa Indonesia ©2022

Hak cipta dimiliki penuh oleh penulis

“*Kon Mara Youth Development Center - Perancangan
Pusat Pengembangan Pemuda berbasis sosial Budaya
Di Lombok Utara Dengan Pendekatan Spirit-Active
Movement*”

Copyright 2022 by Meizzhan Hady
meizzhanhady21@gmail.com

Penulis

Meizzhan Hady

Pembimbing

M. Galieh Gunagama, S.T., M.Sc

Penguji

Revianto Budi Santosa, Dr. Ir., M.Arch., IAI

Yulianto P. Prihatmaji, Dr., IPM., IAI



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puja dan puji syukur atas kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayahnya, serta salam dan shalawat kepada junjungan nabi tauladan umat, Nabi Muhammad SAW. Sehingga penulisan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Youth Development Center - Perancangan Pusat Pengembangan Pemuda berbasis sosial Budaya Di Lombok Utara Dengan Pendekatan *Spirit-Active Movement*” dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam awalan kata, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang begitu besar kepada pihak-pihak yang berperan penting dalam membantu penulis untuk bisa menyelesaikan tugas akhir ini, terima kasih kepada:

1. Allah SWT. Yang selalu memberikan limpahan rahmat dan kemudahan pada setiap proses dan penyusunan laporan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kedua kakakku Apriadi Putra dan Dian Safitri Ningsih yang mendukung dalam moril maupun materil, saling bahu membahu menggantikan sosok ayah dan ibu dalam keluarga bagiku. Kalian kakak yang terbaik.
3. M. Galieh Gunagama S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing yang membimbing dan memberikan masukan yang begitu berharga dan berarti disetiap sesi selama pengerjaan tugas akhir ini.
4. Bapak Revianto Budi Santosa, Dr. IAI. dan Bapak Yulianto P. Prihatmaji, Dr. IPM., IAI selaku dosen penguji yang memberikan masukan dan tanggapan kritis hingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan lebih baik.
5. Teman-temanku satu bimbingan, Jhudith, Arganis, dan Yumna. Serta teman teman angkatan 2018 di ruang studio yang berjuang bersama, saling menguatkan dan memotivasi menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini dalam hal penyusunan, penulisan, dan tata bahasa masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis dengan hati yang terbuka menerima kritik dan saran yang membangun untuk kedepannya agar lebih baik lagi. Semoga karya ini dapat memberi manfaat untuk pembaca. Terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Penulis

Meizzhan Hady

DAFTAR ISI

Halaman Sampul.....	I
Halaman Judul	III
Lembar Pengesahan	V
Catatan Dosen Pembimbing	VI
Pernyataan Keaslian	VII
Kata Pengantar	IX
Daftar Isi	X
Daftar Gambar	XII
Daftar Tabel	XV
ABSTRAK	16
BAB 1	
LOMBOK UTARA & BUDAYA AKTIF	20
LATAR BELAKANG	22
PERNYATAAN PERMASALAHAN	31
LIMITASI PERANCANGAN	32
KELINDAN PERMASALAHAN.....	33
METODE RANCANGAN	34
KERANGKA BERPIKIR	35
BAB 2	
KAJIAN & PENDEKATAN	36
KAJIAN LOKASI	38
KONTEKS LOKASI	42
KAJIAN TIPOLOGI	46
BAB 3	
MOVEMENT AS AN APPROACH	48
HUMAN LIFESTYLE	50
ACTIVE MOVEMENT DOMAINS.....	52
ACTIVE MOVEMENT CRITERIA	53
PRINSIP DESAIN AKTIF.....	54
INTERVENSI BASIS RANCANGAN	56
PRESEDEN.....	58

BAB 4	
ANALISIS DESAIN	68
ANALISIS SITE	70
PEMETAAN AKTIVITAS	74
STRATEGI PROGRAM RUANG	76
KONSEP & STRATEGI ZONASI	85
KONSEP TEMA DESAIN	90
KONSEP PROGRAM SPASIAL	97
ALTERNATIF UJI SKEMATIK	100
BAB 5	
PENGEMBANGAN DESAIN	106
STUDI MASSA & BENTUK	108
ANALOGI KULTURAL	112
PROSES TRANSFORMASI	114
SITEPLAN	126
PARSIAL - SPORT ARENA	130
PARSIAL - FITNESS & MANAGEMENT	135
PARSIAL - EDUCATIONAL	142
PARSIAL - ART & SOUL	148
SKEMA UTILITAS	155
DETAIL KHUSUS	159
MODUL OUTDOOR	162
VEGETASI	165
PENGUJIAN AKHIR	171
VISUALISASI	174
BAB 6	
EVALUASI PERANCANGAN	186
KONTEKS KULTURAL DARATAN PULAU LOMBOK	188
DESIGN CRITERIA	189
SUPER-IMPOSE HASIL UJI DENGAN ZONASI	190
PERTIMBANGAN EFISIENSI ENERGI	192
PENJELASAN BARRIER FREE DESIGN	193
VISUAL CONNECTION & PHYSICAL CONNECTION	194
BAB 7	
LAMPIRAN	196
APREB	198
CEK PLAGIASI	204
GAMBAR PERANCANGAN (dokumen terpisah)	
DAFTAR PUSTAKA	205

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Budaya aktif Lombok Utara
Gambar 2	Ilustrasi Aktivitas pasif
Gambar 3	Furnitur pada ruang publik mempengaruhi bagaimana manusia berlaku
Gambar 4	Potensi pengembangan Lombok Utara dimasa depan
Gambar 5	Peta Nusa Tenggara Barat
Gambar 6	Peta Pembagian Wilayah Lombok Utara
Gambar 7	Pola bangunan adat KLU dengan menerapkan paham Saling Rumbak Bong Bale
Gambar 8	Kesejajaran atap melambangkan keselarasan
Gambar 9	Harmony Obstacle Philosophy
Gambar 10	Budaya membungkukkan badan Nusantara
Gambar 11	Permainan gasing (Memangkek) di Lombok Utara
Gambar 12	Permainan gasing (Memangkek) di Lombok Utara
Gambar 13	Peresan Tarung Tradisional
Gambar 14	Wheels keep turning-Chuckels Bunnies
Gambar 15	Peta tata guna lahan lokasi
Gambar 16	Konteks lokasi
Gambar 17	lokasi eksisting pasca gempa
Gambar 18	Lokasi pasca perubahan
Gambar 19	Luasan Lahan
Gambar 20	Zonasi Eksisting
Gambar 21	Area Gedung Olahraga
Gambar 22	Konteks lokasi-fasilitas publik
Gambar 23	Konteks lokasi-Instansi Pendidikan
Gambar 24	Infrastruktur Konteks Sekitar
Gambar 25	Konteks lokasi dan lingkungan
Gambar 26	Ukuran Site
Gambar 27	Bruno Munari's Seeking Comfort in an Uncomfortable Chair (1944)
Gambar 28	The end of sitting
Gambar 29	Active Lifestyle
Gambar 30	UVA-Medellin, Perspektif 1
Gambar 31	UVA-Medellin, Perspektif 2
Gambar 32	UVA-Medellin diagram
Gambar 33	UVA-Medellin aksonometri
Gambar 34	Denah Lt.1 UVA-medellin
Gambar 35	Denah Lt.2 UVA-medellin
Gambar 36	Sketsa UVA-Medellin
Gambar 37	Diagram UVA-Medellin
Gambar 38	eksterior Hellerup
Gambar 39	Roof Space Hellerup
Gambar 40	Sport Arena Hellerup
Gambar 41	Diagram Hellerup
Gambar 42	Perspektif UVA Sol de Oriente
Gambar 43	Entrance UVA Sol de Oriente
Gambar 44	akses tangga UVA Sol de Oriente
Gambar 45	Diagram denah UVA Sol de Oriente
Gambar 46	Perspektif Museum Of Ethnography, Budapest
Gambar 47	Roof Garden Museum Of Ethnography, Budapest
Gambar 48	Perspektif Museum Of Ethnography, Budapest 2
Gambar 49	Denah Museum Of Ethnography, Budapest
Gambar 50	Potongan Museum Of Ethnography, Budapest
Gambar 51	Caught In the Middle - Konteks site
Gambar 52	Diagram intervensi Site
Gambar 53	Site access
Gambar 54	Water Canal

DAFTAR GAMBAR

Gambar 55	Potential Public Space
Gambar 56	Visual Connetion
Gambar 57	Active Routes
Gambar 58	Program ruang Sport Arena
Gambar 59	Program ruang Educational
Gambar 60	Fitness & Training
Gambar 61	Program ruang public Plaza
Gambar 62	Program ruang playground & Informal arena
Gambar 63	Program ruang Workshop & Youth Laboratories
Gambar 64	Program ruang Art & Performance
Gambar 65	Program Management, Counseling & Institutions
Gambar 66	Grid pembagian Zonasi
Gambar 67	Hasil Rekonsiliasi Zona
Gambar 68	Sense Movement
Gambar 69	Sketsa Sense Movement
Gambar 70	Sketsa konsep bentuk
Gambar 71	Different in Access
Gambar 72	Diagram active Spasial
Gambar 73	Manusia cenderung memilih rute mudah jika akses dibuat bersmpingan
Gambar 74	Sirkulasi bisa menjadi bagian dari aktivitas yang lebih bernilai
Gambar 75	Konsep Visibilitas
Gambar 76	sketsa alternatif 1
Gambar 77	Hasil pengujian Deptmapx alternatif 1
Gambar 78	sketsa alternatif 2
Gambar 79	Hasil pengujian Deptmapx alternatif 2
Gambar 80	Skematik alternatif 2
Gambar 81	Sketsa massa konvensional
Gambar 82	Sketsa analisa blind spot
Gambar 83	Sketsa massa cembung
Gambar 84	Sketsa massa Cekung
Gambar 85	Sketsa Eksplorasi desain 1
Gambar 86	Sketsa Eksplorasi desain 2
Gambar 87	Sketsa Eksplorasi desain 3
Gambar 88	Sketsa Eksplorasi desain 4
Gambar 89	Konsep analogi Kultural
Gambar 90	sketsa ilustrasi koridor
Gambar 91	Zoning Reconciliation
Gambar 92	Outdoor movement
Gambar 93	Local cosmos & Porosity
Gambar 94	Cultural mass Orientation
Gambar 95	Curve Consistency
Gambar 96	Visual Connection
Gambar 97	Place for Development
Gambar 98	Sketsa diagram bentuk 1
Gambar 99	Sketsa diagram bentuk 2
Gambar 100	Sketsa diagram bentuk 3
Gambar 101	Sketsa diagram bentuk 4
Gambar 102	Sketsa diagram bentuk 5
Gambar 103	Masterplan
Gambar 104	Akses Masterplan
Gambar 105	Fasilitas Masterplan
Gambar 106	Potongan Masterplan
Gambar 107	Keyplan Sport Arena
Gambar 108	Denah Sport Arena

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 109 Gambar Tampak Sport Arena
- Gambar 110 Gambar Potongan Sport Arena
- Gambar 111 Exploded Axonometri Sport Arena
- Gambar 112 Keyplan Fitness & Management
- Gambar 113 Denah Fitness & Management Lt. 1
- Gambar 114 Denah Fitness & Management Lt. 2
- Gambar 115 Exploded Axonometri Ruang Fitness & Management
- Gambar 116 Gambar Tampak Fitness & Management
- Gambar 117 Gambar Potongan Fitness & Management
- Gambar 118 Exploded Axonometry Struktur Bangunan Fitness & Management
- Gambar 119 Keyplan Educational
- Gambar 120 Denah Educational Lt. 1 & Lt. 2
- Gambar 121 Gambar Tampak Educational
- Gambar 122 Gambar Potongan Educational
- Gambar 123 Exploded Axonometry Educational
- Gambar 124 Keyplan Bangunan Art & Soul
- Gambar 125 Denah Art & Soul Lt. 1
- Gambar 126 Denah Art & Soul Lt. 2
- Gambar 127 Gambar Tampak Art & Soul
- Gambar 128 Gambar Potongan Art & Soul
- Gambar 129 Aksonometri Struktur Bangunan Art Gallery
- Gambar 130 Aksonometri Struktur Bangunan Kelas Musik/ Tari
- Gambar 131 Skema Distribusi Air
- Gambar 132 Skema Kelistrikan
- Gambar 133 Skema Barrier Free Design
- Gambar 134 Skema Skema Jalur Evakuasi
- Gambar 135 Detail Fasad Kisi-kisi
- Gambar 136 Detail Modul Skylight
- Gambar 137 Akses Aktif Bangunan Educational
- Gambar 138 Modul Outdoor
- Gambar 139 Modul Playground
- Gambar 140 Outdoor Informal Arena
- Gambar 141 Outdoor Traditional Arena
- Gambar 142 Modul Instalasi Playground
- Gambar 143 Climbing Wall
- Gambar 144 Tanaman Aromatik Tropis
- Gambar 145 Tanaman Lantana
- Gambar 146 Tanaman Rambusa
- Gambar 147 Pohon Mangga
- Gambar 148 Penataan Vegetasi Tajuk
- Gambar 149 Vegetasi Perdu Di Green Roof
- Gambar 150 Simulasi Visibility Graph
- Gambar 151 Simulasi Agent Base
- Gambar 152 Simulasi Isovist
- Gambar 153 Perspektif Mata burung
- Gambar 154 Corridor Of Curiosity
- Gambar 155 Eksterior Educational
- Gambar 156 Greenary Deck
- Gambar 157 Water Pond Entrance
- Gambar 158 Multi Event Space
- Gambar 159 Ruang Fitness



Gambar 160 Ruang Yoga
Gambar 161 Workshop Hall
Gambar 162 Jogging Track
Gambar 163 Arena Tradisional
Gambar 164 Peta Lokasi-Paham Imajiner
Gambar 165 Super-Impose Hasil Uji dan Rekonsiliasi Zonasi
Gambar 166 Potongan - Teknologi Pasif dalam bangunan
Gambar 167 Visual Movement - Sense Movement Pond Entrance
Gambar 168 Physical Movement - Ruang Baca

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kelindan permasalahan - stakeholders
Tabel 2 Toolkit Indikator Domain aktif
Tabel 3 Matrik kelompok aktivitas dan ruang perwadahan
Tabel 4 matrik hasil Pemetaan Zonasi

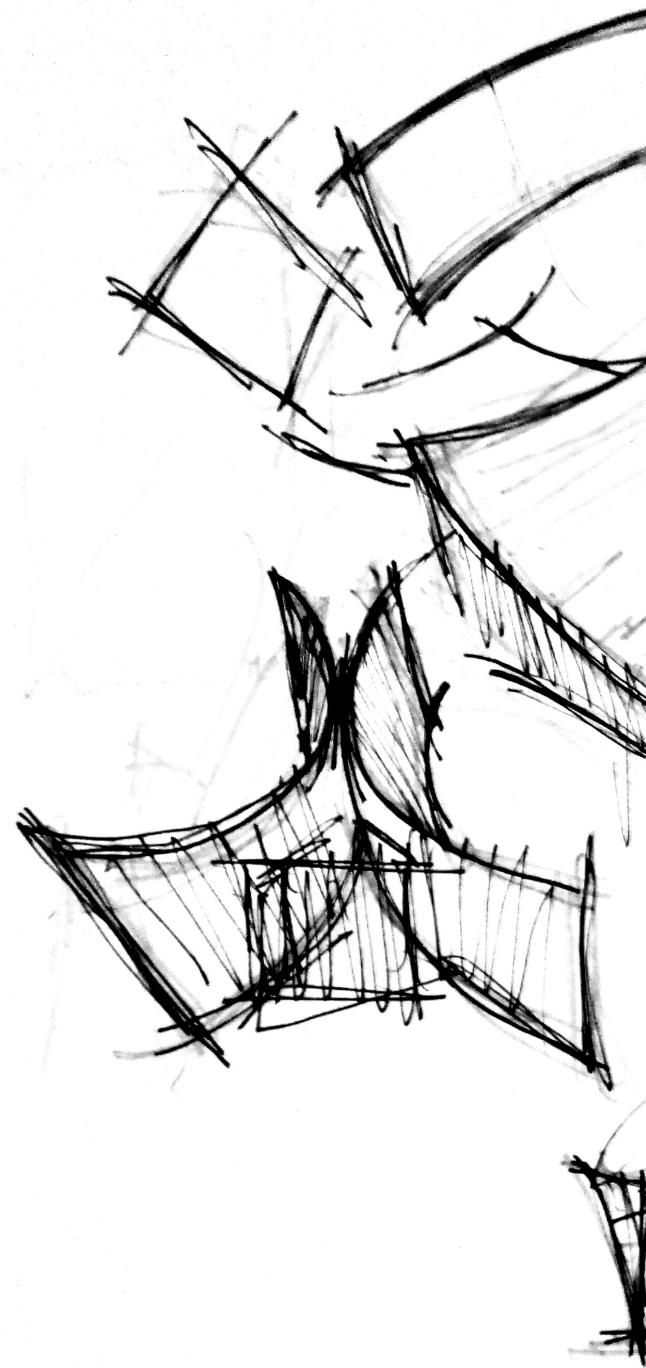
ABSTRAK

Perubahan kebiasaan dan pola hidup membuat ikutnya banyak perubahan buruk yang menyertai kehidupan manusia sehari-hari. Teknologi ikut andil dalam merubah kebiasaan manusia, terutama kelompok pemuda. Mereka yang sejatinya memiliki hasrat dan tenaga yang berlebih perlu untuk disalurkan menuju hal yang lebih baik. Namun faktanya mulai banyak pemuda yang mengarah pada pola hidup yang pasif, termanjakan oleh kemudahan yang ada saat ini.

Salah satu dampaknya adalah pada kesehatan dan penurunan kualitas sumber daya manusia, terutama Pemuda sendiri. Lebih dari 80 % pemuda di Indonesia hidup dengan pola aktivitas yang pasif, atau biasa kita kenal dengan malas gerak. Hal ini berdampak pada penurunan indeks kesehatan hingga indeks pengembangan yang melemah. Salah satu daerah yang juga termasuk mengalami masalah ini adalah Kabupaten Lombok Utara.

Lombok Utara sendiri merupakan daerah yang kental kebudayaan bahkan banyak tradisi kuno yang malah mengarah pada aktivitas aktif, baik secara fisik, psikis, maupun sosial. Namun sayangnya, jati diri ini semakin lama semakin terkikis oleh perubahan gaya hidup masyarakat, tidak terkecuali terhadap kelompok pemuda. Oleh karena itu perlunya solusi dalam memberikan wadah berkembang bagi pemuda yang berlandaskan pada karakter mereka yang sejatinya adalah masa-masa dimana manusia harus aktif. Memberikan media berkembang dan berinteraksi satu sama lain dengan menekankan pada aktivitas yang mendorong mereka untuk terus aktif dalam fisik, mental, dan nilai sosial.

Merancang pusat pengembangan pemuda ini dipilih untuk menjawab masalah tersebut. Dengan menggunakan pendekatan gerak aktif dan gerak spirit sebagai upaya menjawab permasalahan pemuda, dan juga berlandaskan pada asas nilai sosial budaya yang tertanam kuat di Lombok Utara sebagai upaya memberikan pendidikan karakter bagi kelompok pemuda akan pentingnya nilai-nilai luhur dan kesakralan agung Lombok Utara, agar tetap lestari dan berlanjut hingga masa akan datang.



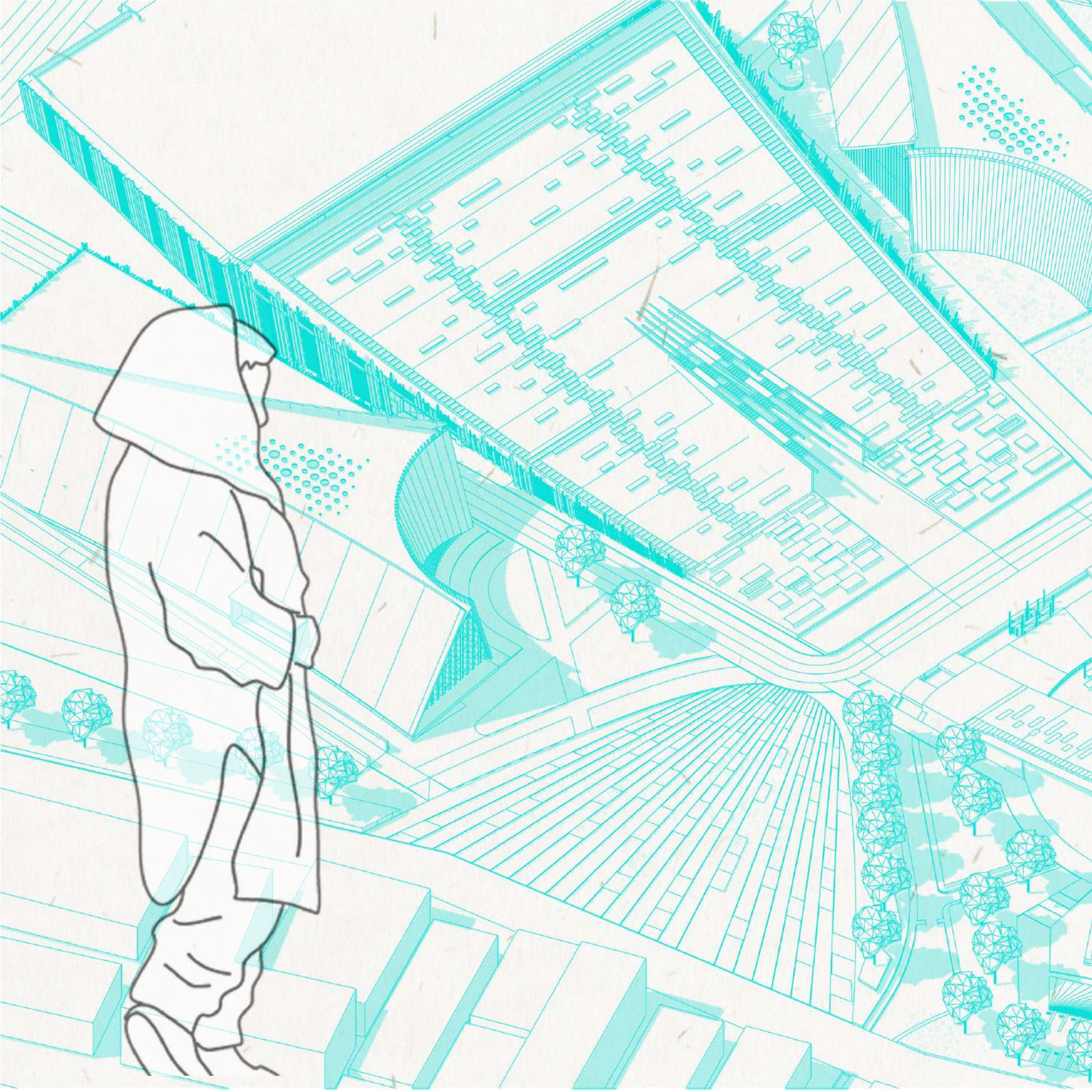
ABSTRACT

Changes in habits and patterns of life made many bad changes that accompany everyday human life. Technology has played a role in changing human habits, especially youth groups. Those who actually have excessive desire and energy need to be channeled towards better things. But the fact is that many young people are starting to lead a passive lifestyle, spoiled by the conveniences that exist today.

One of the impacts is on health and the decline in the quality of human resources, especially the youth themselves. More than 80% of youth in Indonesia live with a passive pattern of activity, or what we know as lazy movement (Inactive lifestyle). This has an impact on the decline in the health index to a weak development index. One area that is also experiencing this problem is North Lombok Regency.

North Lombok itself is an area that has a strong culture and even many ancient traditions that even lead to active activities, both physically, psychologically, and socially. But unfortunately, this identity is increasingly being eroded by changes in people's lifestyles, including the youth group. Therefore, there is a need for a solution in providing a place for youth to develop based on their character, which is actually a time when humans suppose to be active. Provide a medium for developing and interacting with each other by emphasizing activities that encourage them to continue to be active in physical, mental, and social values.

Designing of youth development center was chosen to address this problem. By using an active movement approach and spirit movement as an effort to answer youth problems, and also based on the principles of socio-cultural values that are firmly embedded in North Lombok as an effort to provide character education for youth groups on the importance of noble values and the great sacredness of North Lombok, in order to remain sustainable and will continue into the future life.





Sang pepadu

“Muda dan Berani

*Sang Pepadu itupun melenggak mendongak
Penasaran Ia pada dua gunungan dihadapannya
Dengan gagah sang pepadu berjalan
menapak batu putih berirama, membawa kakinya menuju
puncak sebuah gunung utara.
Disana Ia melihat hamparan sawah padi yang menguning,
memberinya harap akan keberlangsungan hidup warganya.
Namun dari atas sana,
iya berbalik badan melihat ke seberang
Penasaranlah sang Pepadu. Mulai ia menuruni gunungan
sesembari memetik rambusa, mengingatkannya pada
masa kecil penuh rasa dan petualangan.
Dalam perjalanan, di bawah sana Sang Pepadu mendengar
alunan tabuh remaja mengalunkan gendang dan komprang,
melihat anak-anak berlari kesana kemari, menandakan Ia
sudah setengah perjalanan.
Sang Pepadu pun dengan hasrat kuat menaiki gunungan
seberang. Sambil menapak satu dua langkah, sesembari
iya memetik Bunga Kenanga, mengaroma melati,
mengunyah buah Lantana. Hingga tak sadar Ia pun sampai
pada puncak gunungan. Matanya terbelalak memandang
gunungan sesungguhnya, Betapa agungnya Rinjani di
tenggara sana, Maka Takjublah sang Pepadu.”*

Meizzhan Hady

BAB

1

LOMBOK UTARA DAN BUDAYA AKTIF



- LATAR BELAKANG
- PERNYATAAN PERMASALAHAN
- LIMITASI PERANCANGAN
- METODE PERANCANGAN
- KERANGKA BERPIKIR

Gambar 1.
Budaya aktif Lombok Utara
Sumber: Penulis



Gambar 2.

Ilustrasi aktivitas pasif

Sumber: Google.com



Produktivitas & Sumber Daya Pemuda

Dalam sebuah studi mengatakan bahwa lebih dari 20 % anak muda dengan rentang usia 15-24 tahun di Indonesia tidak memiliki aktivitas yang produktif. Artinya satu dari empat anak muda di Indonesia tidak memiliki aktivitas produktif untuk mengisi waktu sehari-hari mereka. permasalahan ini terus menerus meningkat setiap tahunnya dikarenakan permasalahan ruang bersosialisasi dan mengembangkan diri bagi kaum muda masih tergolong kecil, bahkan bukan menjadi konsentrasi serius pembangunan sumber daya manusia oleh pemerintah. Dari data tersebut, dapat diketahui bahwa permasalahan kritis bagi kaum muda ada pada Kualitas aktivitas mereka yang cenderung kurang produktif, baik fisik maupun non fisik. Diberbagai usia memiliki permasalahan pada aktivitas istilahnya malas melakukan sesuatu, baik secara fisik maupun kerja motorik (berpikir atau berimajinasi).

Padahal perkembangan optimal tubuh dan kemampuan otak manusia berkembang sangat pesat saat rentang usia 10-18 tahun (halosehat.com). Menurut WHO yang merilis sebuah data mengenai aktivitas anak muda di dunia dalam *lancet child & adolescent health*. Menyebutkan bahwa gaya hidup mager (malas gerak) merupakan salah satu dari sepuluh penyebab kematian terbanyak didunia. Penelitian tersebut mengumpulkan 1,6 juta data manusia dari 146 negara. Sebanyak 80 % pemuda dengan rentang usia 11-17 tahun tidak bergerak secara aktif minimal 1 jam/ hari. Sementara itu Indonesia sendiri memiliki presentase remaja mager tersebut mencapai 84 %.

Permasalahan ini perlu untuk dielaborasi solusi yang memungkinkan. Sebagai bentuk upaya mendorong keseimbangan aktivitas untuk usia muda umumnya. Hal ini dapat melalui pendekatan secara arsitektural dalam memberikan rancangan bangunan yang mampu menstimulus gerak saraf motorik manusia yang berfungsi dalam melatih kerja otak yang lebih optimal

Ruang Publik saat ini

Ruang publik menjadi bagian penting dalam aktivitas manusia urban. Adanya ruang publik bagi kota dan wilayah urban memberikan pengaruh signifikan bagi kehidupan kota. Namun kecenderungan masyarakat Indonesia yang lebih banyak menghabiskan waktu di luar rumah seharusnya menjadi analisa penting dalam menciptakan suatu fasilitas publik sebagai tempat beraktivitas di luar rumah. Tentunya karakter ruang dan kegunaan tidak seharusnya mengimitasi aktivitas yang dapat dilakukan di dalam bangunan.

sebagaimana rumah menjadi tempat untuk beristirahat, maka sebaliknya ruang publik dapat menjadi bagian pendorong untuk membuat masyarakat bisa bergerak aktif.

menurut Godman (2018), Pergerakan yang aktif merubah cara otak untuk mengingat dan meningkatkan kecakapan tubuh. Keuntungan melakukan gerakan berbeda-beda sejatinya berasal dari kemampuan tubuh untuk mengurangi insulin dan menstimulus otak untuk mengeluarkan zat kimia tubuh yang berefek pada kesehatan sel otak. Bahkan berperan dalam membantu regenerasi sel otak yang sudah tidak aktif (Godman,2018)

Pada bentuk dan desain ruang saat ini memberikan nilai efisiensi dan kemudahan bagi siapa saja dan memberikan kenyamanan. Namun disatu sisi, konsep keruangan bangunan dan ruang publik sekarang melatih otak kita untuk berperilaku pada ruang yang standar. Dalam artian bahwa otak kita mampu beradaptasi dengan cepat karena kemudahan memori dan sensorik dalam merespon ruang, namun menghentikan tubuh untuk mengirim sinyal ke sensor otak (Friedrich in Pazzanese, 2016). **Hal ini memperlihatkan bahwa arsitektur malah membatasi gerak dan membuat tubuh menjadi lamban dalam merespon sesuatu.**

Pendekatan *active design* menjadi suatu cara baru dalam merespon fenomena tersebut dengan sedikit bijak. memahami bahwa sifat “kemanjaan” pun secara tidak langsung dapat muncul karena sebuah desain yang terlalu membuat penggunaanya nyaman, diam. dan tidak ingin bergerak. Active design bukan memaksa pengguna untuk bergerak dengan menghilangkan semua kursi atau membuat tempat duduk tidak nyaman, tapi lebih kepada memberikan pilihan yang variatif dalam melakukan suatu aktivitas. karena bisa saja manusia tidak perlu duduk untuk mengobrol, atau mungkin malah sambil memanjat, berlari, atau mungkin bergelantung, mungkin.



“In our society almost the entirety of our surroundings have been designed for sitting, while evidence from medical research suggests that too much sitting has adverse health effects.”

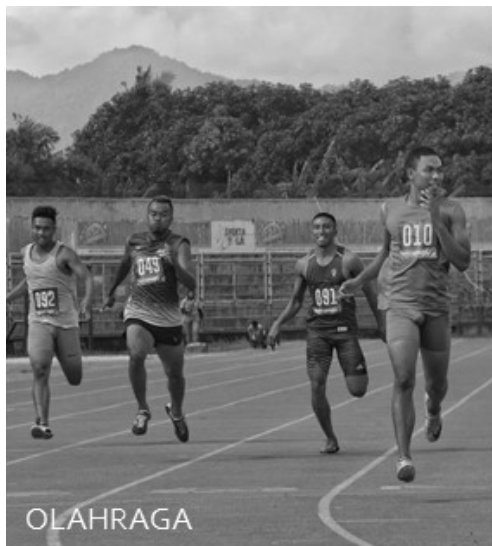
- RAAF Architect. (Archdaily.com)

Gambar 3.

Furnitur pasif ruang publik mempengaruhi bagaimana manusianya berlaku

Sumber: Google.com

Kabupaten Lombok Utara dan Potensi Masa Depan



Gambar 4.
Potensi Pengembangan Lombok Utara dimasa depan

Sumber:Penulis

Lombok Utara sendiri merupakan kabupaten muda yang sedikit stagnan dalam segala sektor perkembangannya. Tidak terkecuali pada sumber daya manusianya, Lombok utara memiliki Indeks Manusia paling rendah dibanding dengan kabupaten dan kota lain di NTB. Hal ini tentu tidak sejalan dengan potensi sumber daya alam maupun sektor pembangunan lainnya seperti pariwisata yang sangat menjanjikan. Tentunya juga menjadi sulit untuk maju jika sumber daya manusianya masih rendah, masih belum siap untuk mengelola sumber daya yang ada. Berbicara permasalahan SDM, maka golongan pemuda merupakan asset besar bagi potensi berkembangnya suatu wilayah, tidak terkecuali Lombok Utara. Menurut data Badan Pusat Statistik Daerah Lombok Utara, penduduk dengan usia di antara 14-29 tahun dimana termasuk kategori muda berjumlah 56.611 jiwa. Sementara total jumlah penduduk Kabupaten diangka 222.212 jiwa. Artinya seperempat dari total penduduknya adalah anak muda. Hal ini menjadi bukti bahwa potensi untuk pemuda di Lombok Utara sangat tinggi sehingga

perlu adanya konsentrasi pembangunan untuk pengembangan kualitas anak muda di luar Pendidikan formal mereka. perlu adanya fasilitas penunjang yang mampu mewadahi kegiatan eksternal anak muda sehari-hari, tempat mereka bersosialisasi, berinteraksi, maupun berbudaya guna mendorong pembangunan Lombok Utara yang menjadi asset besar bagi provinsi NTB di bidang Pertanian dan Pariwisata.

Usulan rancangan pusat fasilitas pemuda ini mampu menjadi wujud kepedulian Pemerintah daerah untuk memfasilitasi kaum muda supaya dapat mengembangkan diri, baik pengembangan budaya, olahraga, kognitif, maupun kehidupan sosial dengan lingkungan sekitar. Juga bersinergi dengan melibatkan nilai-nilai sosial dan kultur budaya setempat

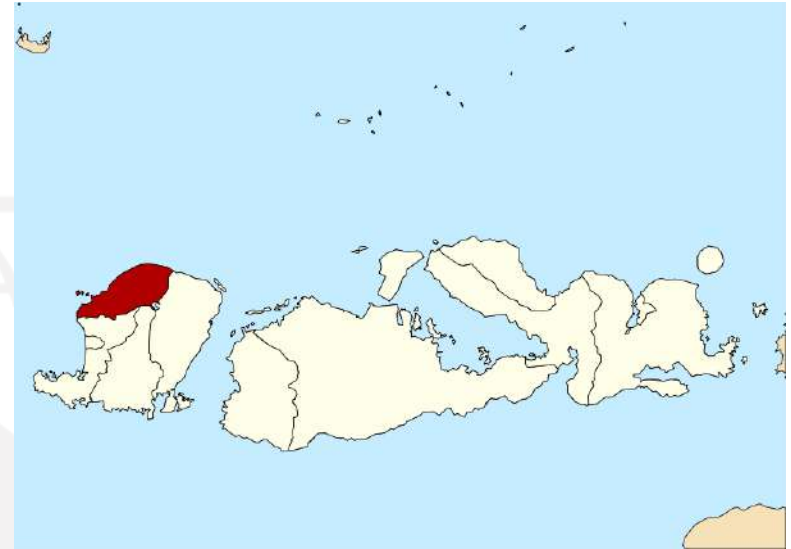
Lombok utara memiliki topografi wilayah yang cukup unik. Pembagian wilayah pemerintahan lokal (kecamatan) terbagi secara linier yang akibatnya tidak ada pertemuan simpul pusat wilayah. Oleh karena itu, regulasi pemerintahan mengatur potensi strategis pengembangan di regulasi pengembangan daerah tahun 2011 di setiap wilayah. Pemerintahan difokuskan di dua kecamatan Tanjung dan Gangga. Kecamatan pemenang menjadi wilayah strategis pariwisata. Kecamatan kayangan dan Bayan menjadi strategis pertanian dan perkebunan, serta strategis pariwisata berbasis budaya. setiap wilayah memiliki peranan dan karakter yang berbeda.

Peraturan Daerah no. 9 pasal 27 tentang zonasi pemanfaatan ruang wilayah. Menyebutkan bahwa lokasi Desa Gondang merupakan bagian dari zona perkantoran pemerintah dan juga menjadi zona wilayah promosi (PKWp). Dan termasuk pada pemanfaatan zona regional (skala kabupaten)

Regulasi Pembangunan Daerah

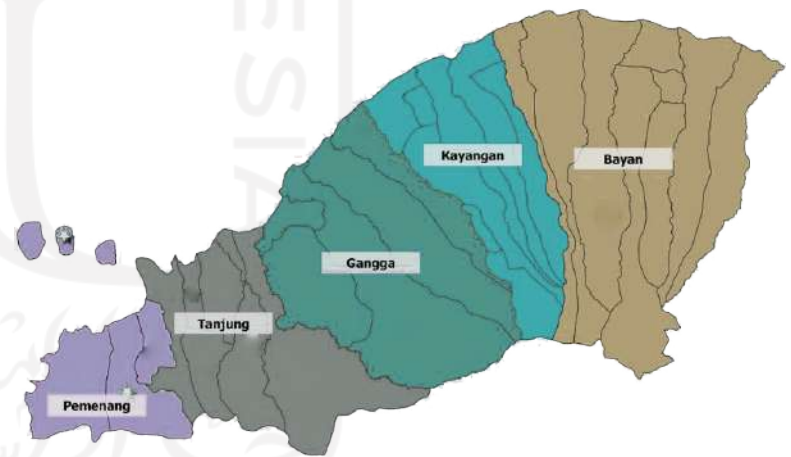
Regulasi pembangunan Gedung dan tata ruang di zona pemerintahan untuk peruntukkan bangunan sosial dan jasa menurut Peraturan Daerah No. 12 pasal 44 2011 Lombok Utara:

1. Intensitas ruang untuk kawasan pemerintahan regional adalah maksimal **KDB 50 %**, **KLB 3,5** dan minimal **KDH 30 %**;
2. Dilengkapi dengan prasarana dan sarana umum pendukung seperti **sarana pedestrian, transportasi umum, sarana parkir, sarana kuliner, sarana peribadatan dan sarana ruang terbuka hijau dan non hijau; serta jaringan utilitas**; dan
3. Wajib menyediakan **zona penyangga berupa RTH** apabila berbatasan langsung dengan **kawasan permukiman, perdagangan dan jasa**.



Gambar 5.
Peta Nusa Tenggara Barat

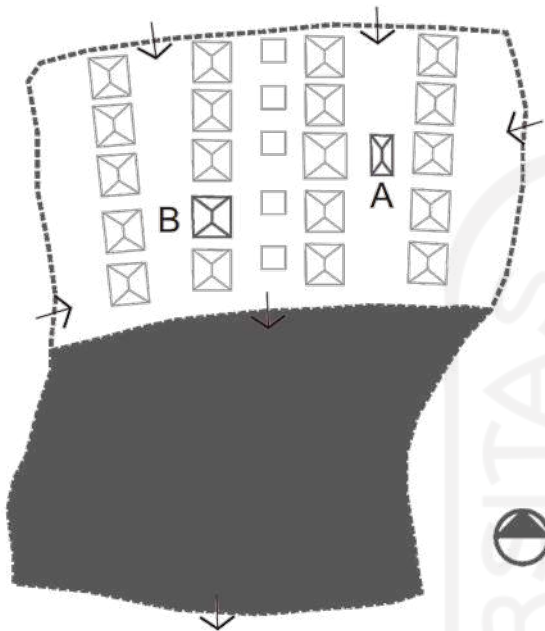
Sumber: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lokasi_NTB_Kabupaten_Lombok_Utara.svg



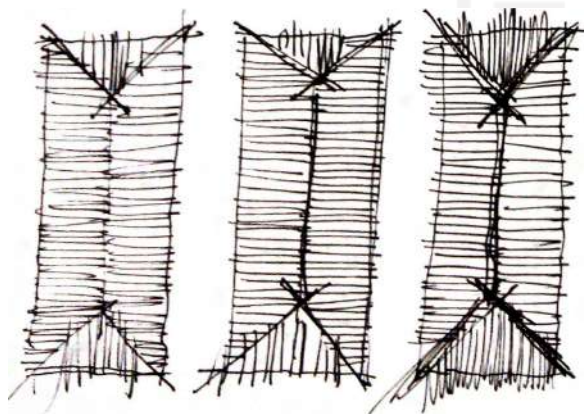
Gambar 6.
Peta pembagian wilayah Lombok Utara

Sumber: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lokasi_NTB_Kabupaten_Lombok_Utara.svg

Nilai Lokal Membangun di Lombok Utara



Gambar 7.
Pola bangunan adat KLU dengan menerapkan paham saling rumbaq bong bale
Sumber: Hasil ekskursi penulis, 2020



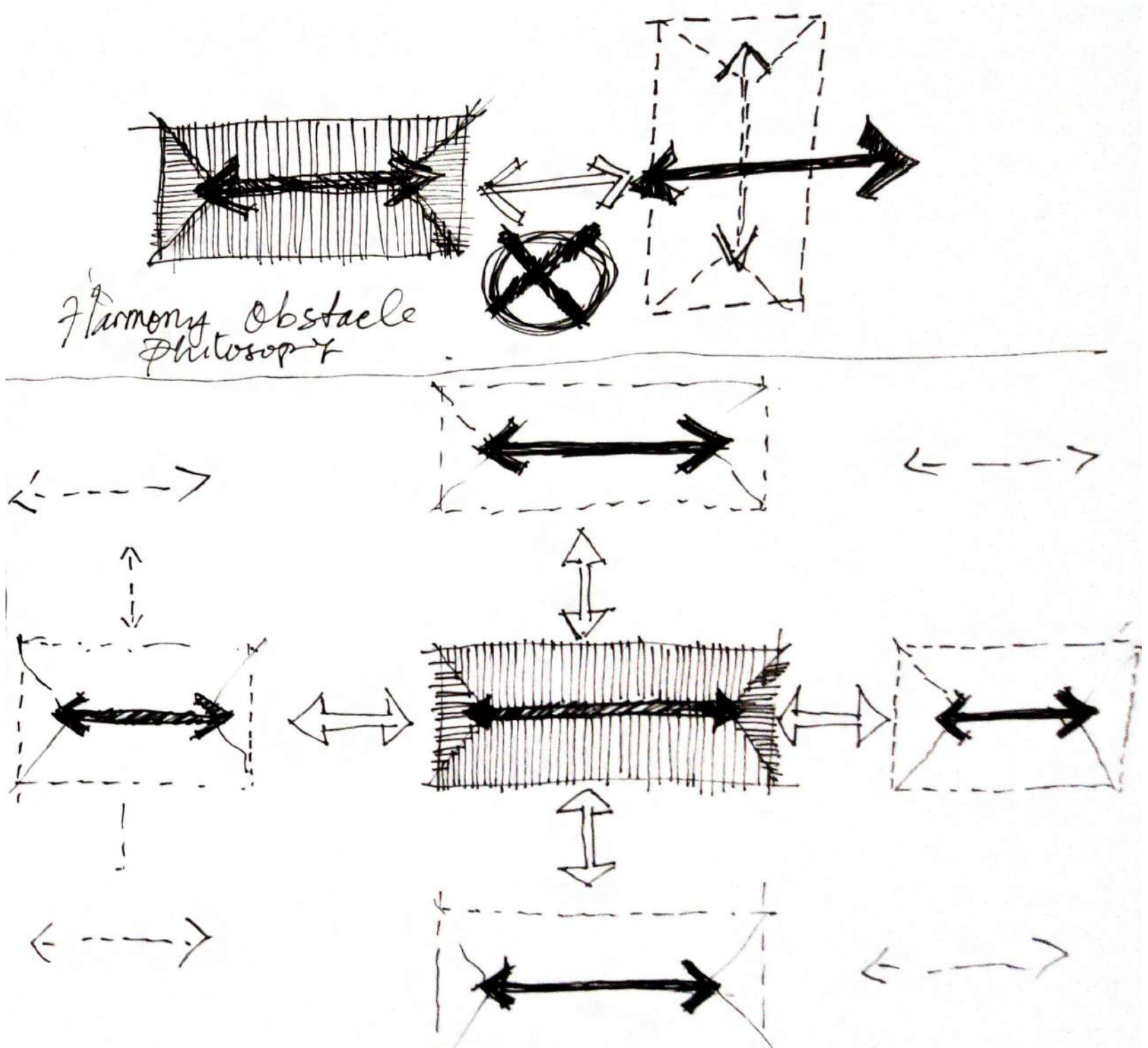
Gambar 8.
Kesejajaran atap melambangkan keselarasan
Sumber: Penulis

Lombok Utara memang merupakan kabupaten baru secara formalnya, namun nilai sosial spiritual yang sudah lama ada dari Kedatuan Bayan menjadi bukti bahwa daerah ini punya identitas kuat mengenai hubungan antara sesama yang diatur oleh istiadat maupun *fitwah* (pantangan) sedemikian rupa untuk mengatur setiap kehidupan bermasyarakat sehari-hari. Namun mirisnya, karakter tersebut mulai seiring waktu terlupakan karena budaya mewarisi itu malah tidak menjadi sesuatu yang seharusnya dibudayakan hingga saat ini.

Saling Tumbak Bong Bale

Istilah ini memiliki arti “saling selaras atap tinggal” secara harfiah. Tapi istilah ini memiliki makna dan tujuan jauh lebih mendalam lagi. Ini merupakan sebuah paham filosofi membangun yang mengakar dari adat, kultur, dan tujuan sosial masyarakat Lombok Utara secara umum. Dalam membangun, *Saling Tumbak Bong Bale* adalah suatu aturan dimana atap dan orientasi bubungannya tidak diperbolehkan saling bertentangan arah, dan sebaiknya memiliki orientasi yang sama dengan bangunan lama ataupun bangunan tetangga sekitarnya. sebagai contoh, bangunan sekitar memiliki orientasi bubungan utara-selatan, maka bangunan yang baru harus mengikuti orientasi yang sama.

Fitwah/pantangan ini memiliki filosofi dan tujuan untuk menyelaraskan pandangan sosial kemasyarakatan, nilai kebertetanggaan, dan membangun kesetaraan nilai sosial ditengah masyarakat. karakter konkret ini walaupun sebatas sebuah paham ataupun keyakinan, tapi nilai dan wujud sosial-budaya yang coba dibangun memiliki arti yang besar. Apresiasi terhadap kultur semacam pantangan ini juga menarik untuk di terjemahkan dalam simbolik maupun rasa ruang yang ingin dibangun dalam rancangan.



Gambar 9.
 Harmony Obstacle Philosophy
 Sumber: Penulis

Budaya *Betabeq* wujud sopan santun



Betabeq adalah laku membungkukkan badan saat berjalan melewati kerumunan orang terutama yang lebih tua. Budaya ini mungkin di sebagian besar wilayah Indonesia memilikinya, namun saja hanya beda penyebutan istilah. betabeq merupakan wujud budaya yang intangible namun dapat ditelaah secara konkret (tangible) dari bagaimana masyarakat meresponnya. Rumah yang dibuat pendek, pintu yang di rendahkan, dan lainnya merupakan bentuk reson adat dan budaya sosial masyarakat agar perilaku betabeq ini terus mampu menjadi karakter sopan santun anak muda kepada yang lebih tua.

Namun di zaman sekarang ini, budaya be-tabeq mungkin mulai jarang kita lihat. Hanya berlaku dikalangan orang tua dan mereka yang paham dengan hal seperti itu.

Gambar 10.

Budaya membungkukkan badan Nusantara

Sumber: <https://pdbifiles.nos.jkt-1.neo>.

Memangkek

Memangkek atau dalam bahasa Indonesia lebih dikenal Gasing merupakan permainan tradisional yang sering menjadi media bertemu dan berkumpul anak-anak muda di Lombok Utara, terutama Lombok Utara di bagian Timur dan Tengah, misalnya saja Kecamatan Bayan, Kayangan, Gangga, dan sebagian di Tanjung. Permainan yang tidak mengenal kalangan ini terus lestari hingga kini ditengah kemajemukan masyarakat Lombok Utara. Dari anak kecil hingga orang dewasa menjadikan permainan ini sebagai ajang kandang-tandang, dimana mereka menyambut orang dari kampung luar untuk bertanding, dan juga pergi ke kampung luar untuk mencari lawan bermain. Bahkan permainan ini sering dijadikan sebagai perlombaan untuk menyambut perayaan hari-hari besar setiap tahunnya. Yang mana antusias masyarakat dan kaum muda mengikuti ajang ini sangat tinggi.

Pada tahun 2019 lalu, terhitung lebih dari 20 tim memangkek dari Bayan dan Gangga turun berpartisipasi dalam kompetisi tahunan di Lombok Utara yang juga sering diadakan di Kecamatan Gangga dan Bayan.

Selain itu, antusias masyarakat sebagai penonton pun tidak kalah untuk meramaikan tradisi menahun ini. Dari perlombaan rutin tahunan dan permainan tradisional sehari-hari menjadikan budaya memangkek ini masih tetap dilestarikan oleh masyarakat dan pemerintah setempat.

Gambar 11. 12.

Permainan gasing (Memangkek) di Lombok Utara

Sumber: <https://berajahaksara.wordpress.com/2015/03/23/memangkek/>



Peresean

Tidak kalah juga dengan memangkek, Peresean menjadi tradisi rutin masyarakat Lombok Utara yang tidak hanya pergelaran nya bulanan atau tahunan, bahkan per pekan akan banyak ditemukan titik-titik pergelaran peresean di Kabupaten ini. Peresean sudah menjadi ajang perlombaan bagi para *pepadu* (petarung) untuk menunjukkan kehabatannya dalam pertarungan satu lawan satu menggunakan senjata tradisional berupa pe-cut penjalin (tongkat rotan) dan tameng kulit.

Peresean ini merupakan tradisi pertarungan antar dua lelaki yang bersenjatakan rotan dan pelindung tameng. Tradisi ini termasuk pada seni tari dan melibatkan adu fisik. Permainan ini sudah ada sejak abad 13 yang berawal dari ritual masyarakat Lombok secara umum untuk memanggil hujan. Sementara peresean sebagai seni bela diri sudah ada sejak masa kerajaan di Lombok *Sigar Penjalin*. Dijadikan sebagai bentuk latihan bagi

prajurit kerajaan sebelum menuju ke medan peperangan. Proses permainannya adalah berawal dari *pekembar/wasit* menunjuk secara acak penonton laki-laki yang sedang menonton pertunjukkan peresean tersebut. Saat di tunjukkan dengan memberikan tongkat rotan, maka mau tidak mau sang lelaki harus maju tampil untuk melawan penantang nya atau orang yang juga di tunjuk oleh wasit tersebut. Kemudian pakaian atas mereka akan dibuka telanjang dada untuk memperlihatkan kejantanan dari setiap petarung di tengah arena.

Permainan ini juga diiringi oleh tabuhan gamelan dan tembang Sasak sebagai musik dan lirik pengiring pertandingan. Biasanya pola spasial saat peresean di mulai penonton akan melingkari arena dan terdapat panggung yang lebih tinggi untuk menempatkan alat musik gamelan dan penembangnya. sementara arena pertarungan berupa tanah datar tanpa perkerasan.



Gambar 13.
Peresean-tarung tradisional
Sumber:Rayani M.

PERNYATAAN PERMASALAHAN

Gagasan ide ini muncul melalui sebuah pertanyaan arsitektural yang membuat penulis penasaran, “dapatkah sebuah bentuk dan ruang yang baru mampu menciptakan behavior yang baru pula? Jika iya, lalu bagaimana nantinya konsep keruangan yang melibatkan behavior baru tersebut ditengah masyarakat yang berbudaya?”

Rumusan Permasalahan

Permasalahan Umum

Bagaimana merancang pusat pengembangan pemuda berbasis sosio-kultural dengan pendekatan spirit-active movement di Lombok Utara?

Permasalahan Khusus

Bagaimana merancang spasial keruangan yang merangsang pengguna untuk aktif bergerak fisik dan psikis, baik di ruang indoor maupun outdoor?

Bagaimana Merancang Pusat pengembangan pemuda yang mempertimbangkan aspek sosial budaya di Lombok Utara terhadap ruang maupun bentuk ekspresi rancangan?

Tujuan Perancangan

Merancang pusat Pengembangan Pemuda Berbasis nilai sosio-kultural setempat dan pendekatan spirit-active movement

Merancang keruangan indoor dan outdoor yang berlandaskan pada aktivitas aktif dan aktivitas emosional psikis

Merancang pusat pengembangan pemuda dengan konteks sosial budaya setempat Lombok Utara dilihat dari karakter dan tradisi.

LIMITASI PERANCANGAN

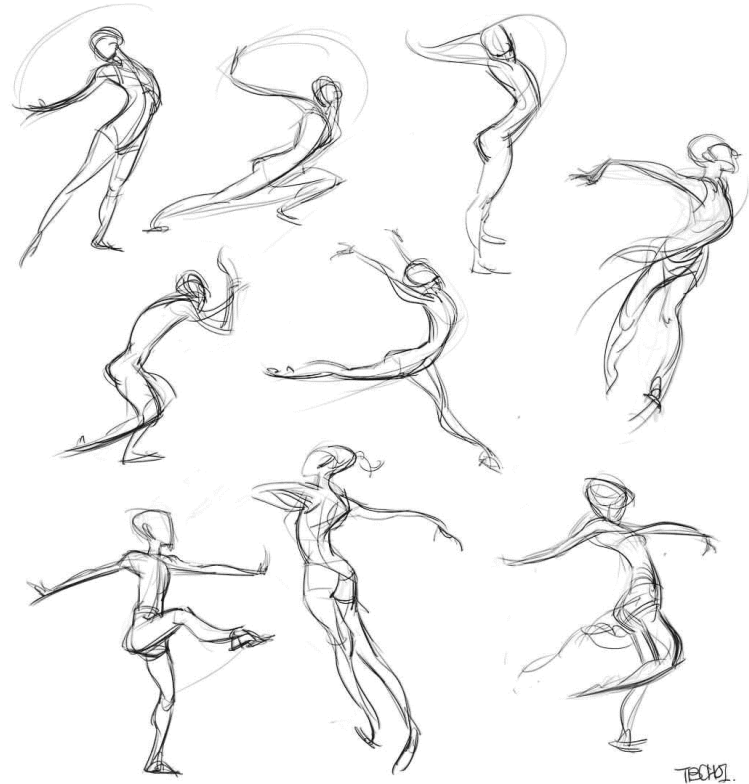
Mengutip pada pernyataan Jan Gehl:

“Every region has their own culture, but people will be influenced by the same thing when they are in good quality public space.”

Bahwa pergerakan dan pola aktivitas manusia akan cenderung sama sesuai dengan bagaimana ruang yang telah dibentuk, baik dari perencanaan atau ruang yang dibentuk sendiri oleh orang-orang (*place making*). Dari hal ini, perancangan mencoba untuk menengahi aktivitas pemuda setempat dengan prinsip pergerakan aktif yang dilandaskan pada nilai-nilai sosial kebudayaan yang mengakar pada masyarakat setempat.

Menyadari bahwa pada tugas studio akhir desain arsitektur ini memiliki rentang waktu dan batasan lainnya, penulis mencoba berfokus pada beberapa aspek perancangan yang berangkat dari tema besar dan sub pendekatan yang digunakan dalam perancangan. Aspek pendekatan yang berkaitan dengan *spirit-active movement* dan sosial budaya mencoba difokuskan pada:

1. Fleksibilitas sirkulasi dan spasial ruang yang mana terkait dengan pergerakan tubuh manusia yang lebih variatif.
2. Potensial interaksi sosial antar pengguna dengan penekanan pada prinsip “Blurry space”, yakni mencoba mengurangi Batasan secara fisik yang dapat membatasi aktivitas hanya pada ruang tertentu.
3. Penekanan pada akses horizontal maupun vertical sebagai media baru dalam interaksi dan penggabungan active movement activities. Akses dapat berupa koridor, tangga, jalan setapak, dan lain sebagainya.
4. Akulturasi sosial budaya yang bersifat behavior masyarakat Lombok Utara dengan karakter active movement yang potensial untuk diimplementasikan
5. Hubungan proksimitas dan visibilitas keruangan yang pertimbangannya adalah tapak dan konteks lingkungan sekitar.
6. Pengalaman sirkulasi yang dapat menjadi bagian pendorong behavior spirit-active movement



Gambar 14.

Wheels keep turning-Chuckels Bunnies

Sumber: <http://chucklebunnieswadlincote.co.uk/generalblog/2020/11/08/wheels-keep-turning-2/>

Tabel 1. Kelindan Permasalahan - Stakeholders

Sumber: Penulis

HUMANS	PERMASALAHAN FORMAL	PERMASALAHAN PRAKTIS
ARSITEK SEBAGAI DESAINER	Urgensi dan Tipologi Bangunan. Urgensi bagaimana bangunan youth development center dapat mengakomodasi kebutuhan masyarakat Lombok Utara dengan potensi sumber daya muda namun terbatas ruang gerak untuk melakukan kreativitas	Strategi perancangan aktif. keadaan sebagian besar muda yang hidup dengan kebiasaan malas gerak perlu untuk dicermati. Arsitek memberikan inovasi baru dalam pendekatan desain untuk pengguna.
KLIEN & OWNER Pemerintah Daerah Kabupaten Lombok Utara: Bidang Kebudayaan, pemuda dan olahraga	Perhatian terhadap kualitas manusia rendah. Mendorong ketersediaan wadah pengembangan bagi para remaja dan pemuda untuk menyalurkan kreativitas, minat, dan kebutuhan berkembang mereka.	Pembangunan Fasilitas kaum Muda fasilitas dan media untuk anak muda bisa mengembangkan potensi yang mereka miliki. Mendukung nilai sosial kebudayaan masyarakat daerah untuk tetap lestari dengan melibatkan kreativitas muda sebagai eksekutor. (statement PEMDA melalui DIKBUDPORA. 2022)
PENGELOLA DIKBUDPORA dan KONI Lombok Utara	Urgensi dan Tipologi Bangunan. Urgensi bagaimana bangunan youth development center dapat mengakomodasi kebutuhan masyarakat Lombok Utara dengan potensi sumber daya muda namun terbatas ruang gerak untuk melakukan kreativitas	Strategi manajemen Bangunan yang tidak hanya terfokus pada kegiatan keolahragaan. Peningkatan kualitas pengelolaan pada aktivitas kebudayaan, seni, kemasyarakatan . Begitu juga dengan kualitas Bangunan yang menjamin keterbukaan dan reduksi ruang ruang negatif untuk menunjang aktivitas publik yang positif kedepannya.
PENGGUNA Kelompok Pemuda sebagai pengguna utama. dan Masyarakat umum sebagai target ruang publik	Perilaku baru bagi usia muda dan kelompok masyarakat umum. menyediakan rancangan yang berprinsip pada kebutuhan anak muda dalam berkembang dan mendorong pada aktivitas yang menstimulus untuk bergerak secara fisik dan non fisik (<i>mind and soul</i>)	Ruang dinamis dan visibilitas tinggi. sebagai bagian dari penunjang konsep active movement untuk memberikan kelegaan pandang pada rancangan, pengalaman proses rute yang tujuannya adalah memberikan pilihan sevariatif mungkin untuk pengguna agar terus dinamis beraktivitas di rancangan.

Pendekatan

Pendekatan perancangan berdasarkan pada data permasalahan, mendapatkan fokus sebagai berikut:

- Organisasi spasial keruangan dengan prinsip ***spirit-active movement***
- penekanan pada sistem dan jalur sirkulasi sebagai pengoptimalan kedinamisan gerak pengguna
- **proksimitas dan visibilitas** sebagai bagian dalam menstimulus gerak
- pemaksimalan simpul interaksi untuk komunitas sosial sebagai bagian dari ruang publik baru di lingkungan sekitar

Analisis Data

Dalam analisis data, perancangan ini mulai dari menganalisa data makro dan akan dilanjutkan dengan analisa mikro:

Analisis Makro

Analisa makro dimulai dari mengkaji urgensi perancangan di Lombok Utara berdasarkan isu permasalahan. Menegatahui kebutuhan dan karakter sosial masyarakat terutama pemuda yang akan diwadahi di perancangan kali ini

Analisis Mikro

Analisis mikro berkaitan dengan pemilihan tapak rancangan, potensi tapak, dan kondisi lingkungan sekitar tapak. hal ini juga berkaitan dengan fungsi eksisting tapak sebelumnya dan aktivitas yang masih berlangsung dilakukan oleh masyarakat sekitar di lingkungan lokasi lahan usulan.

Metode Evaluasi

Tujuan dari evaluasi perancangan untuk mengetahui sejauh mana kesuksesan perancangan dalam menjawab permasalahan desain yang telah dirumuskan. Metode evaluasi berupa kajian visibilitas rancangan menggunakan **metode space syntax** dengan analisis Isovist untuk mengetahui permeabilitas keruangan antar fungsi dan tingkat keberhasilan visibilitas, alur pergerakan pengguna dalam rancangan yang memiliki pengaruh besar terhadap prinsip perancangan aktif.

Kajian	Youth Development Center	Konteks Lokasi	Nilai Sosial Budaya	Spirit-active Movement
Aspek Perancangan	fasilitas pengembangan pemuda strategis Lombok Utara	Kondisi Lingkungan Sekitar Peraturan daerah Pertimbangan akses	Interpretasi Nilai Sosial budaya Identitas bangunan Fasilitas penunjang	Karakter ruang akses internal tapak program ruang konektivitas
Kriteria	User's need (Pemuda) karakter ruang Program keruangan	Regulasi daerah (KDB, KLB, KDH) akses komunitas publik Respon konteks lingkungan	Respon konteks sosial nilai lokalitas citra perancangan wadah pergelaran	konsep pemintakatan ruang strategi sirkulasi visibilitas program aktivitas

Locality & Identity

Human Development lifestyle

Merancang fasilitas pengembangan pemuda dengan perhatian pada gaya hidup anak muda yang direspon dengan pendekatan spirit-active movement. Dan tidak melupakan karakter lokal masyarakat agar terus tumbuh bersama generasi baru yang berbudaya.

Pusat pengembangan anak muda yang menitik beratkan pada spasial keruangan bersifat aktif sebagai bagian dari karakter kehidupan muda yang aktif dan dinamis. Perancangan pusat pengembangan yang dilandasi oleh sosial kebudayaan setempat.

BAB

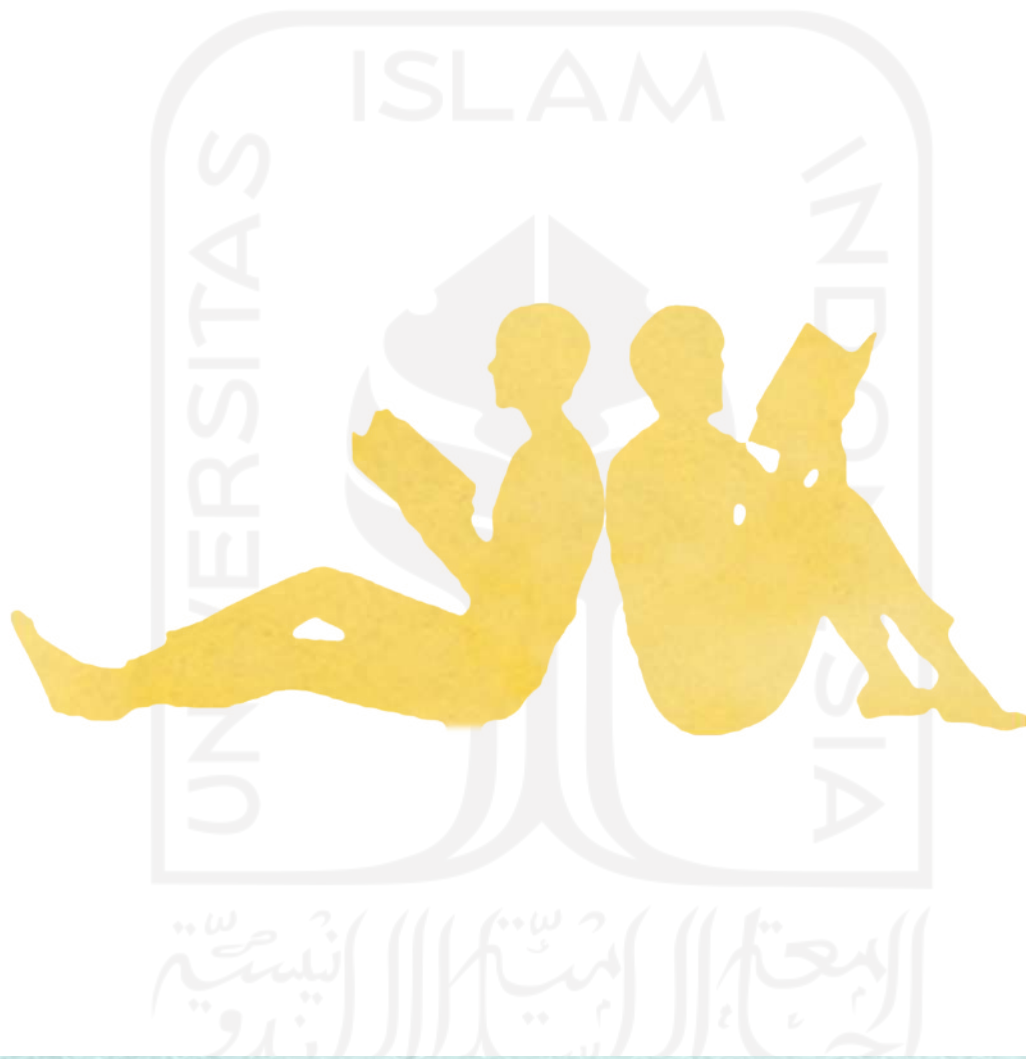
2

KAJIAN & PENDEKATAN



- KAJIAN LOKASI
- KONTEKS LOKASI
- KAJIAN TIPOLOGI





Tata Guna Lahan

Site yang berada di Desa Gondang, Kecamatan Gangga ini merupakan tanah milik Pemerintah Daerah yang pengelolaannya dipegang oleh DIKBUDPORA Lombok Utara. Bentangan lahan berada tepat diselatan jalur rencana Jalan Lingkar yang sedang dalam proses pembebasan lahan. Konteks tapak berada di sekitar permukiman warga dan zona instansi pemerintahan. Luasan lahan yang dimiliki oleh Pemerintah daerah seluas sekitar 11,4 hektar. Yang dalam alokasi fungsi tujuan diserahkan kepada kepentingan sosial kebudayaan, pemuda dan keolahragaan (Kabid keolahragaan KLU, 2022). Beberapa target perencanaan masa depan pada lahan oleh Pemerintah Daerah KLU sebagai berikut:

1. Rencana Penyusunan materplan sport center regional.
2. strategis pengembangan olahraga unggulan KLU sesuai SK bupati 2021, yakni Pengadaan **fasilitas atletik, Sepak Bola, Bola Voli dan Bulu tangkis.**
3. **Fasilitas kebudayaan dan pentas seni bagi sekolah dasar dan menengah skala regional**
4. pusat pelatihan atlet dan fasilitas asrama Atlet.
5. fasilitas kantor KONI dan lembaga pemuda Kabupaten.
6. **Fasilitas olahraga formal dan nonformal.**

ZONA A+B= zona keseluruhan fungsi

ZONA B= Usulan cakupan Site.

Zona B seluas 1,8 hectar diusulkan sebagai zona publik ,aktivitas olahraga non formal yang mewadahi aktivitas pengembangan pemuda sehari-hari, dan bagian dari fasilitas seni dan kebudayaan.

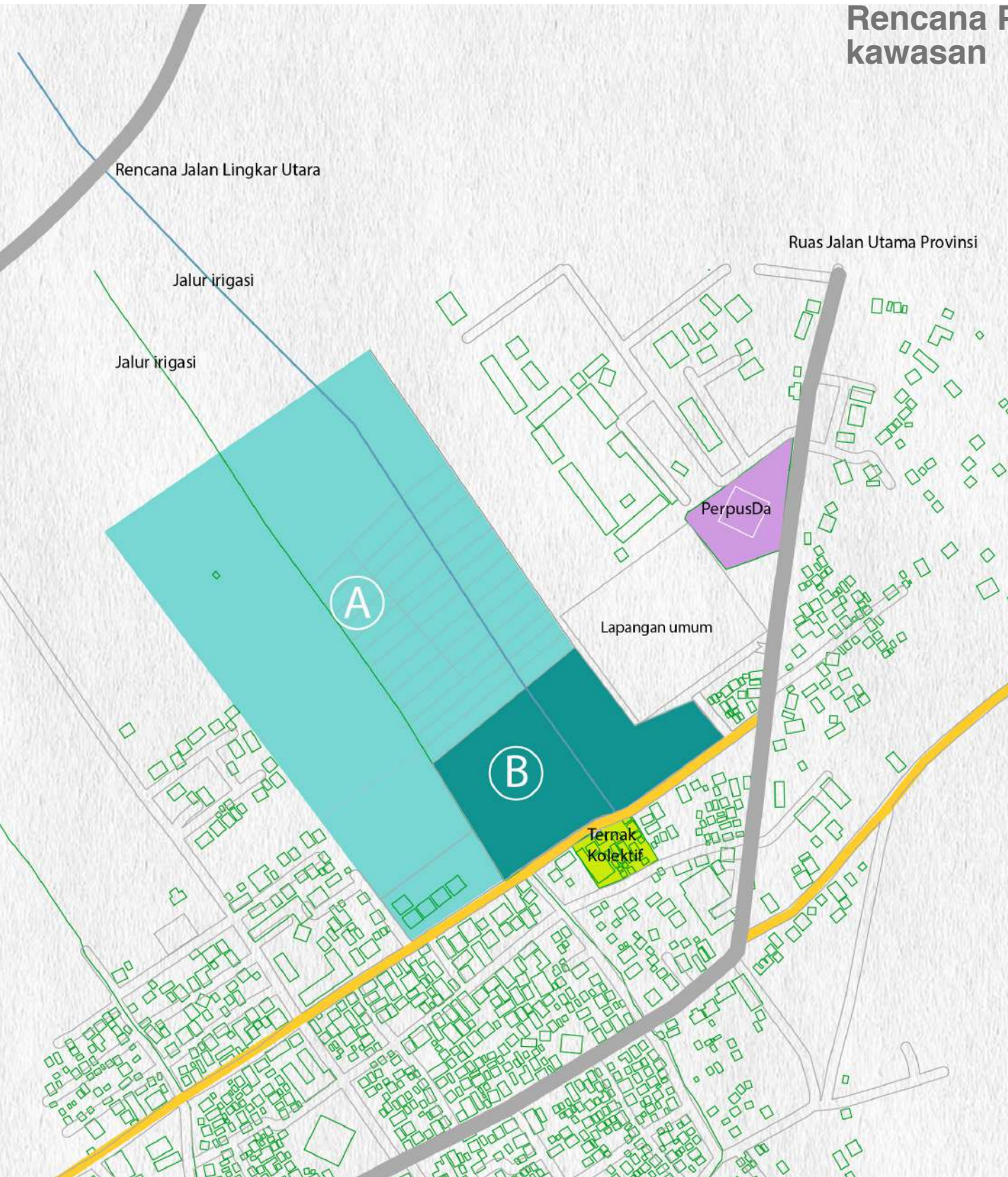
50 %
KDB

3,5
KLB

30 %
KDH

ZONA
PENYANGGA

Rencana Pengembangan kawasan



Gambar 15.
Peta tata guna lahan lokasi
Sumber: Penulis

Historis Lokasi & Potensi Pengembangan

LOKASI PERANCANGAN

Jalan Raya Bayan, Desa Gondang, Kecamatan Gangga, Kabupaten Lombok Utara

Usulan lokasi sebagai lokasi perancangan berada di poros Kabupaten, yakni Kecamatan Gangga sebagai kecamatan yang berada di pusat wilayah dengan berbagai fasilitas pemerintahan yang ada. Usulan lokasi merupakan lahan yang sebelumnya juga merupakan Gedung Olah raga yang sering digunakan oleh sekolah di Lombok utara untuk mengadakan event olahraga. Namun karena musibah gempa bumi 2018 silam membuat bangunan ini roboh. Sehingga fungsi dan aktivitas olahraga menjadi terhenti

Pasca Gempa, membuat Gedung Olahraga ini runtuh dan menyisakan struktur dasar. Menurut Kepala Bidang Pemuda dan Olahraga Lombok Utara (2021), menyatakan alasan perubahan bangunan dikarenakan struktur bangunan yang bersifat membahayakan dan rawan rubuh sewaktu waktu, karena lahan area gor masih dijadikan sebagai lokasi aktivitas warga sekitar. Sehingga untukantisipasi kejadian yang tidak diinginkan, akhirnya sisa bangunan yang rusak parah tersebut dirubuhkan oleh Pemerintah Daerah setempat.

Gambar 16. Konteks lokasi

Gambar 17. lokasi eksisting pasca gempa

Gambar 18. Lokasi pasca perubahan

Sumber: Penulis



Bangunan pasca gempa sebelum perubahan



Lahan setelah dilakukan perubahan

Area Total

Lahan ini memiliki luasan total 1,9 hektar yang dimiliki oleh Pemerintah daerah Lombok Utara. Dimana dikelola oleh KONI sebagai area olahraga. Tujuan pemanfaatan kedepannya tidak hanya sebagai Kawasan pusat olahraga, juga sebagai fasilitas sosial kebudayaan yang dapat dijadikan sebagai tempat pertunjukan, pameran seni, dan lain sebagainya (DIK-BUDPORA Kab. Lombok Utara)



Zonasi Eksisting

Terdapat tiga zonasi. Yakni area lapangan dan atletik; area kosong yang belum terbangun; dan Gedung olahraga indoor. Namun tidak jarang lapangan bola tersebut sering dijadikan sebagai tempat karnaval di acara besar dan juga sebagai tempat TNI daerah berlatih.



Area Gedung Olahraga

Akibat gempa mengguncang Lombok beberapa tahun lalu yang juga merubuhkan GOR tersebut. membuat lokasi tersebut menjadi terbengkalai karena tidak ada pembangunan Kembali. Membuat kesan pada area terbangun menjadi ruang negative disamping permukiman warga. Sehingga perlu adanya Langkah serius untuk Kembali menhidupkan area dengan aktivitas baru yang lebih produktif.



Gambar 19. Luasan lahan
Gambar 20. Zonasi eksisting
Gambar 21. Area Gedung Olahraga
Sumber: Penulis

KONTEKS LOKASI: Fasilitas Publik dan Bentang alam

Lokasi berada di Kawasan perkantoran dan pemerintahan. Di sepanjang jalan arteri provinsi menjadi zona perdagangan dan PKL. Terdapat beberapa fasilitas publik penunjang dengan radius 1 km dari lokasi usulan, antara lain: perputakaan daerah yang sering dimanfaatkan pelajar, terdapat puskesmas, pasar induk kecamatan Gangga

yang aktif kecuali akhir pekan, Masjid, dan beberapa Gedung perkantoran. Disamping itu, konteks lokasi berkaitan dengan bentang alam juga menjadi bahasan menarik lokasi, terdapat sawah sebagai batas perimeter yang membentang di sisi utara, dan pegunungan di sisi selatan yang mana dari lokasi lahan memiliki kualitas pandang yang sangat baik. Lokasi juga termasuk dekat dengan garis pantai yang berjarak 1 km di barat laut lokasi.



Gambar 22. Konteks lokasi-fasilitas publik

Sumber: Penulis

KONTEKS LOKASI: Instansi Pendidikan

Kawasan lokasi juga merupakan Kawasan yang banyak terdapat sekolah. Baik dari sekolah usia dini, sekolah dasar, hingga sekolah menengah atas. Terdapat 9 sekolah dengan radius tempuh menuju lokasi site 2 km. SMA 1 Gangga merupakan salah satu sekolah yang dulunya

sering melakukan aktivitas di GOR sebelum bangunan tersebut rusak. Pemetaan lokasi sekolah ini bertujuan melihat potensi lingkungan sekitar yang berkaitan dengan anak muda sebagai bagian dari pengguna rancangan. Melihat aksesibilitas lokasi terhadap sekolah disekitarnya yang cukup baik dan juga strategis dalam upaya memberi dampak lingkungan dari sisi pengguna mikro Kawasan.



Gambar 23. Konteks lokasi-Instansi Pendidikan

Sumber: Penulis

Konteks Sekitar

Konteks lokasi dilihat dari fungsi dan guna lahan sekitar. Konteks ini sebagai salah satu pertimbangan pola tata masa di dalam site, integrasi lingkungan sekitar, permeabilitas sosial dan peletakan ruang publik bagi masyarakat umum.

Gambar 24. Infrastruktur konteks sekitar

Sumber: Penulis, Google earth



Ternak kolektif warga sekitar



Puskesmas kecamatan Gangga



jalan dan muka tapak



visual view utara berupa hamparan sawah



visual view selatan berupa perbukitan

Gambar 25. Konteks lokasi dan lingkungan

Sumber: Penulis



Ukuran Site

Site memiliki luas 19.545 m², atau sekitar 1/6 total kawasan guna lahan pengembangan yang sisanya masih menjadi lahan pecatu masyarakat untuk bertani. Site memiliki panjang muka dengan jalan sepanjang 203 meter dan lebar ke utara 113 meter.



Gambar 26. Ukuran Site

Sumber: Penulis

Setelah melihat kondisi Lombok Utara dan lokasi secara eksplisit. Ada hal yang menjadi urgensi yang dibutuhkan daerah dalam rangka pengembangan pemuda. Dari segi kebutuhan, fasilitas pemuda memang seharusnya menjadi pertimbangan besar dalam upaya menyediakan media interaksi dan kolaborasi pemuda daerah. Yang mana merupakan aset besar bagi Lombok Utara. Mulai dari keolahragaan yang berkembang pesat. Nilai budaya yang masih mendarah daging dari ujung timur (Bayan) hingga ujung barat (Pemenang) tentunya tidak boleh tertinggal, dan nilai sosial masyarakat yang sepatutnya turun temurun hidup bersama generasi mendatang. Sehingga urgensi fasilitas pengembangan pemuda menjadi penting. Youth Development Center sendiri merupakan pusat gelanggang aktivitas pemuda yang bertujuan untuk memberikan wadah untuk pemuda dapat mengembangkan minat mereka (John M. E dan Hasan Shadily, "Kamus Inggris-Indonesia", 1961). baik dalam minat olahraga, seni budaya, maupun teknologi. Menurut John M.E (disadur dari Saputri. Desi) menjelaskan bahwa fungsi fasilitas pengembangan pemuda antara lain:

1. Sebagai wadah menyalurkan dan mengembangkan kemampuan dan minat anak muda dibidang olahraga dan seni budaya
2. sebagai wadah untuk memfasilitasi aktivitas komunitas pemuda yang ada
3. Sebagai tempat koordinasi instansi yang berkaitan dengan kepemudaan
4. Sebagai ruang hidup dan ruang publik bagi semua kalangan masyarakat.

Menurut Menpora. dalam pedoman penyelenggaraan gelanggang bagi pemuda (1986). **Terdapat fasilitas yang perlu ada dalam suatu fasilitas pusat pengembangan pemuda, antara lain: fasilitas olahraga, kesenian, ilmiah dan kerohanian).** Adanya sarana prasarana pengelolaan dan manajemen, dan fasilitas non fisik berupa pelatihan keterampilan, fasilitas konsultasi akademik dan psikologi.

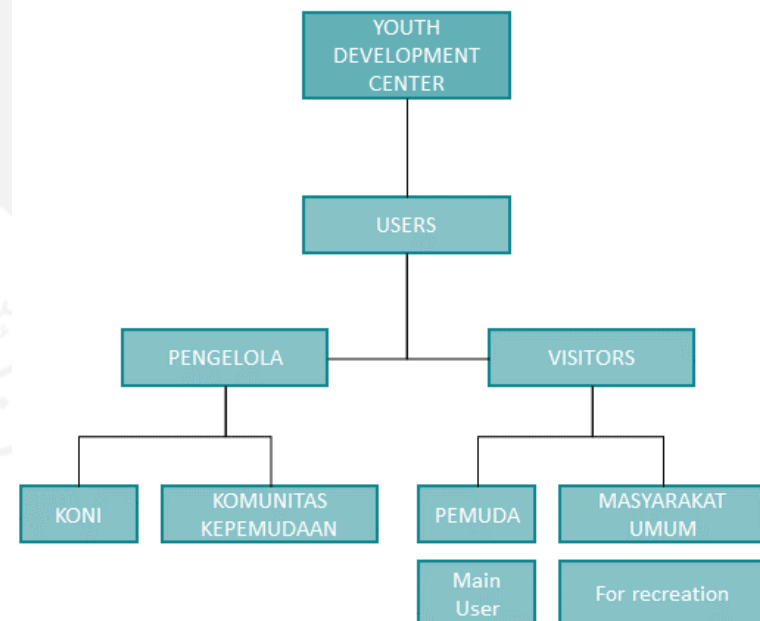
Dari definisi tersebut, dapat dikerucutkan Fasilitas pengembangan pemuda akan menjadi pusat komunitas kepemudaan yang mewadahi berbagai macam aktivitas produktif. Dengan spesifik pengembangan yang mengacu pada nilai sosial-budaya masyarakat Lombok Utara. Sarana prasarananya pun tidak hanya untuk pemuda, namun semua kalangan publik. Pelaku dan pelaksana kegiatan fasilitas Pengembangan pemuda dapat di kelompokkan menjadi dua:

Pengelola

pengguna yang menjalankan aktivitas manajemen pada bangunan agar tetap dapat beroperasi sebagaimana mestinya

Pengunjung

pengguna yang memanfaatkan tempat, baik dari kalangan pemuda yang bertujuan mengakses fasilitas kepemudaan, dan masyarakat umum yang memanfaatkan fasilitas publik untuk berekreasi.



USER: Siapa Anak Muda?

Menurut United Nation, tidak ada aturan resmi yang menyatakan rentang usia anak muda. Namun secara umum didefinisikan bagi mereka yang berada direntang usia 15-24 tahun. Walaupun begitu, istilah kata *youth* sejatinya tidak terikat usia karena disetiap negara dan wilayah memiliki definisi masing masing.

sementara di Indonesia menurut Undang Undang RI Nomor 40 tahun 2009 menyatakan pemuda adalah yang memiliki rentang usia 16-30 tahun dengan definisi lebih lanjut yakni mereka yang sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan penting.

Dengan demikian, semakin memperjelas bahwa pendefinisian siapa yang disebut anak muda tidak hanya sebatas usia. melainkan sebuah fase hidup yang dimulai dari peralihan masa kanak-kanak menuju masa remaja, masa dimana manusia mampu berpikir, mempertimbangkan baik dan buruk, salah dan benar, maupun tepat dan tidak tepat (Supoko). Artinya jika manusia lebih cepat memahami hal tersebut, maka sudah dapat dikategorikan pemuda, dan begitupun sebaliknya.

Pada kasus ini, pendefinisian pemuda di Lombok Utara dilihat secara umum sebagai mereka yang masih berada di usia pelajar (SD, SMP, SMA, Universitas). Sebagaimana harapan dari Pemerintah daerah melalui Dinas Kebudayaan dan Pemuda yang membina aktivitas anak muda dari SD hingga kuliah, baik pembinaan kebudayaan, olahraga, maupun pemberdayaan masyarakat yang melibatkan anak muda Lombok Utara (Kepala Bidang Kepemudaan. 2021)



PEMUDA
USER UTAMA

PEWADAHAN AKTIVITAS
minat dan bakat



(Guilford, 1956)

MOVEMENT AS AN APPROACH



- MOVEMENT LIFESTYLE
- ACTIVE MOVEMENT DOMAINS
- ACTIVE MOVEMENT CRITERIA
- PRINSIP DESAIN AKTIF
- INTERVENSI BASIS RANCANGAN
- PRESEDEN





Gambar 27. Bruno Munari's Seeking Comfort in an Uncomfortable Chair (1944)

Sumber: Buku- Seeking Comfort in an Uncomfortable Chair (1944)



Gambar 28. The end of sitting

Sumber: RAAAF

https://www.raaaf.nl/en/projects/927_the_end_of_sitting/972/

Active architecture dapat mendorong penggunaannya untuk memilih berbagai macam alternatif gerak. (ong, 2019).

Hal ini ditentukan dengan bentuk karakter spasial dan kualitas material yang digunakan (misalnya). Sebagaimana pada gambar "Bruno Munari's seeking comfort in an uncomfortable chair" dengan material kursi yang digunakan dapat menahan tubuh manusia. Sehingga berbagai alternatif aktivitas tubuh dapat disesuaikan



ACTIVE LIFESTYLE

Active lifestyle diartikan pada kondisi aktivitas yang cenderung mendorong kita untuk dominan terus bergerak secara fisik. Namun tidak hanya memberikan peran pada Kesehatan fisik, active lifestyle juga dapat memberikan pengaruh positif pada mental dan perasaan secara signifikan. Tentu pola aktivitas seperti ini memberikan nilai produktivitas yang lebih tinggi pada setiap pengguna suatu ruang, yang mana ruang tersebut dapat menstimulus pengguna untuk memiliki rasa keinginan untuk bergerak.

Seperti diketahui bahwa banyak aspek yang berkaitan antara kualitas lingkungan tempat beraktivitas dengan bagaimana manusia melakukan aktivitas ditempat tersebut. Hal ini menjadi penting bahwa berpikir desain dalam arsitektur memainkan peran penting dalam memberikan pengaruh bagaimana suatu ruang dapat digunakan dan potensial behavior yang memungkinkan muncul. (Verwaayen.B, 2020)

*“The objects which surround my body reflect its possible action upon them.”
(Bergson, 1988, p. 21)*



Gambar 29. Active Lifestyle

Sumber: <https://finishermag.com/running/active-lifestyle-longevity-can-exercise-add-years-to-your-life/>

“Desain spasial dapat menjadi bagian yang cukup berpengaruh terhadap persepsi ruang bagi manusia. Bagaimana manusia beraktivitas, kebebasan bergerak, dan kebebasan perilaku yang telah membudaya.”

Dalam hal ini pula, sebagai desainer dituntut dan didorong untuk menelaah bagaimana cara dan aktivitas manusia dan menciptakan spasial ruang gerak dengan variasi fungsi serta kegunaan yang tentunya membuat pengaruh pada kualitas fisik pengguna dan memberikan manfaat juga pada Kesehatan non psikis berupa mental dan perasaan (spirit movement).

Begitu juga bagaimana sebuah instalasi yang dibuat RAAF di Amsterdam yang diberi nama The end of sitting, yang dibuat karena melihat hampir semua rancangan ruang sosial yang dibuat selalu didominasi fasilitas duduk. Mereka mencoba membuat ruang lansekap yang dinamis untuk melimitasi aktivitas passive. Lalu bagaimana dengan arsitektur, bisakan pendekatan tersebut dapat diimplementasikan juga dalam suatu bangunan arsitektural?

ACTIVE MOVEMENT DOMAINS

Menurut Eric Van der Burg (Spatial Planner, sport, health and welfare) menjelaskan bahwa desain aktif dipengaruhi oleh empat domain utama perancangan yang mana masing masing saling tumpang tindih dan berkelindan. Dua diantaranya yakni Routes (alur sirkulasi), dan destination (poin ruang) menjadi prinsip yang berdampak paling besar bukan hanya pada desain aktif, juga pada struktur dan keruangan bangunan.

Routes	Destinations	Activity Programme	Surroundings
<p>Rute merupakan garis transisi dimana pengguna dapat berpindah dari satu fungsi ruang menuju fungsi lain. Contohnya adalah koridor, tangga, ramp, dan berbagai fitur akses lainnya. Prinsip aktif pada rute sirkulasi:</p> <p>Konsentrasi penggunaan tangga, Penggunaan material, keterbukaan rute, pencahayaan (terutama pencahayaan alami) limitasi pengguna elevator dan lift di area dengan zona ramai.</p> <p>Stair use and walking reward, perbedaan ekspresi sirkulasi untuk menghindari kejenuhan pengguna dalam mengakses setiap ruang menggunakan sirkulasi aktif.</p>	<p>Destinasi sebagai magnet tujuan pengguna melakukan aktivitas utama yang menjadi poin vokal dalam bangunan.</p> <p>Prinsip Aktif dalam ruang destinasi:</p> <p>memastikan tata letak ruang dan fungsi utama pada bangunan berada dilokasi strategis yang diakses oleh rute sirkulasi aktif.</p> <p>visibilitas utama untuk poinf fungsi ruang utama. memastikan semua fungsi utama bangunan terhubung visual dengan baik.</p> <p>Menjadikan ruang luar menjadi bagian destinasi utama fungsi keruangan.</p> <p>pertimbangan peletakan dan konfigurasi ruang yang memainkan jarak untuk memaksimalkan fungsi sirkulasi aktif.</p>	<p>Aktivitas yang diprogramkan menjadi bagian yang difokuskan pada bangunan dimana berkaitan dengan aktivitas aktif yang dapat dilakukan. Sebagai contoh adanya fasilitas Gym, rutinitas senam, kegiatan olahraga, kajian spiritual sebagai perwujudan spirit movement, dan lain sebagainya.</p> <p>Prinsip ini berdasarkan pada fasilitas yang disediakan bangunan dalam rangka perwujudan perilaku aktif.</p>	<p>Bangunan secara langsung memberikan efek pada lingkungan sekitarnya melalui penggunaan massa, material, keterbukaan, maupun program keruangan. Dengan visual kontras dengan lingkungan sekitar menjadi salah satu wujud dalam menarik atensi sekitar sehingga prinsip walkable dari dan menuju bangunan menjadi lebih terimplementasi. Dengan kontras bangunan, variatif dalam entrance bangunan, dan spasial keruangan kualitatif juga bisa mendorong bangunan menjadi lebih ramah terhadap aktivitas fisik dan pergerakan manusia.</p>

Domains	Indikator
<p>Routes</p> <p>Meningkatkan fungsi jalur dan alur sirkulasi pengguna sebagai pendorong aktivitas aktif dan dinamis. Mulai dari permainan warna, penggunaan material, karakteristik spasial, hingga aksesibel fasilitas akses bagi seluruh pengguna.</p>	<p>Safe staircases are use by more people</p> <p>Variaty of moods make people move</p> <p>canopies and awnings provide shelter</p> <p>stair on main road are likely to be used</p>
<p>Destinations</p> <p>Strategi peletakan tata massa fungsi krusial sebagai acuan. fungsi dan aktivitas utama diharapkan memiliki jarak sehingga rancangan ruang aktivitas memiliki beberapa simpul/magnet daya tarik.</p>	<p>Communal outdoor space form a destination</p> <p>Place frequently functions at a distance</p> <p>visible activity spaces are more frequents used</p>
<p>Activity Progmamme</p> <p>program aktivitas berkaitan dengan ketentuan program ruang yang disepakati. Jenis dan fungsi ruang yang mewadahi aktivitas bergerak seperti olahraga, gymnasium, seni tari, dan lainnya</p>	<p>broadly spaces with a view are more frequently used</p> <p>multiple entrances and transparency activate public space</p>
<p>Surroundings</p> <p>Pertimbangan untuk membuat fasilitas pengembangan juga terbuka bagi publik secara umum untuk dapat mengakses ruang publik sebagai bagian dari rancangan, Menjadi wadah rekreasi warga setempat, aktivitas publik dan interaksi sosial lainnya.</p>	<p>destinations in public space encourage physical activity</p> <p>combining routes and destinations creates experiences</p> <p>Provide multiple use in access</p>

Tabel 2. Toolkit indikator domain aktif

Sumber: Penulis

PRINSIP DESAIN AKTIF

Selain penjabaran mengenai domain pendekatan aktif, terdapat juga prinsip pendekatan aktif yang berlandaskan pada peningkatan kualitas kesehatan tubuh dan jiwa dari pengguna tempat. Selain rangsangan pada aktivitas fisik, juga pada kondisi psikis atau perasaan pengguna untuk bisa terus aktif dalam fasilitas dan suatu ruang gerak.

10 prinsip perancangan aktif

- 1 Activity for All
- 2 Walkable Community
- 3 Connected Walking & Cycling Routes
- 4 Co-location Of Community Facilities
- 5 Network & Multifunctional Open Spaces
- 6 High Quality street & Space
- 7 Appropriate Infrastructure
- 8 Active Building
- 9 Management, maintenance, monitoring & evaluation
- 10 Activity promotion & local champions

Adaptasi skala bangunan arsitektur

Youth Development Center

- 1 Activity for All
- 2 Walkable Community
- 3 Connected Walking & Cycling Routes
- 5 Network & Multifunctional Open Spaces
- 8 Active Building
- 10 Activity promotion & local champions

prinsip desain aktif menurut sport England, 2015

Sumber: <https://d1h1m5892gtr7.cloudfront.net/s3fs-public/spe003-active-design-published-october-2015-high-quality>

1 Activity for All

Lingkungan, fasilitas, dan ruang terbuka harus dapat diakses oleh semua pengguna dan harus mendukung olahraga dan aktivitas fisik di semua usia.

memudahkan bagi mereka yang ingin aktif, dan mendorong mereka yang tidak aktif menjadi aktif.

2 Walkable Community

Fasilitas masyarakat, tempat kerja, ruang terbuka dan fasilitas olahraga harus berada dalam jangkauan yang mudah satu sama lain.

Menciptakan kondisi untuk perjalanan aktif antara semua Lokasi

3 Connected Walking & Cycling Routes

Ruang harus dihubungkan oleh sambungan langsung, jaringan jalan kaki dan mudah dipahami. Rute harus aman, penerangan yang baik, ramah, terpelihara dengan baik, tahan lama dan jelas ditandai.

5 Network & Multifunctional Open Spaces

Mencakup area tidak hanya untuk aktivitas formal, tetapi juga untuk aktivitas informal sehari-hari yang membutuhkan fleksibilitas fungsi ruang, seperti aktivitas kebugaran di luar ruangan dan klub olahraga.

8 Active Building

Desain bangunan dan ruang eksternal dapat membantu untuk mendukung dan mendorong gaya hidup aktif. Misalnya, orientasi, desain dan tata letak bangunan dapat mendorong aktif dan bagian depan dan pintu masuk yang digunakan dengan baik. Jika memungkinkan, metode harus diupayakan untuk mempromosikan aktivitas fisik sebagai bagian dari aktivitas sehari-hari rutinitas, terutama di tempat kerja.

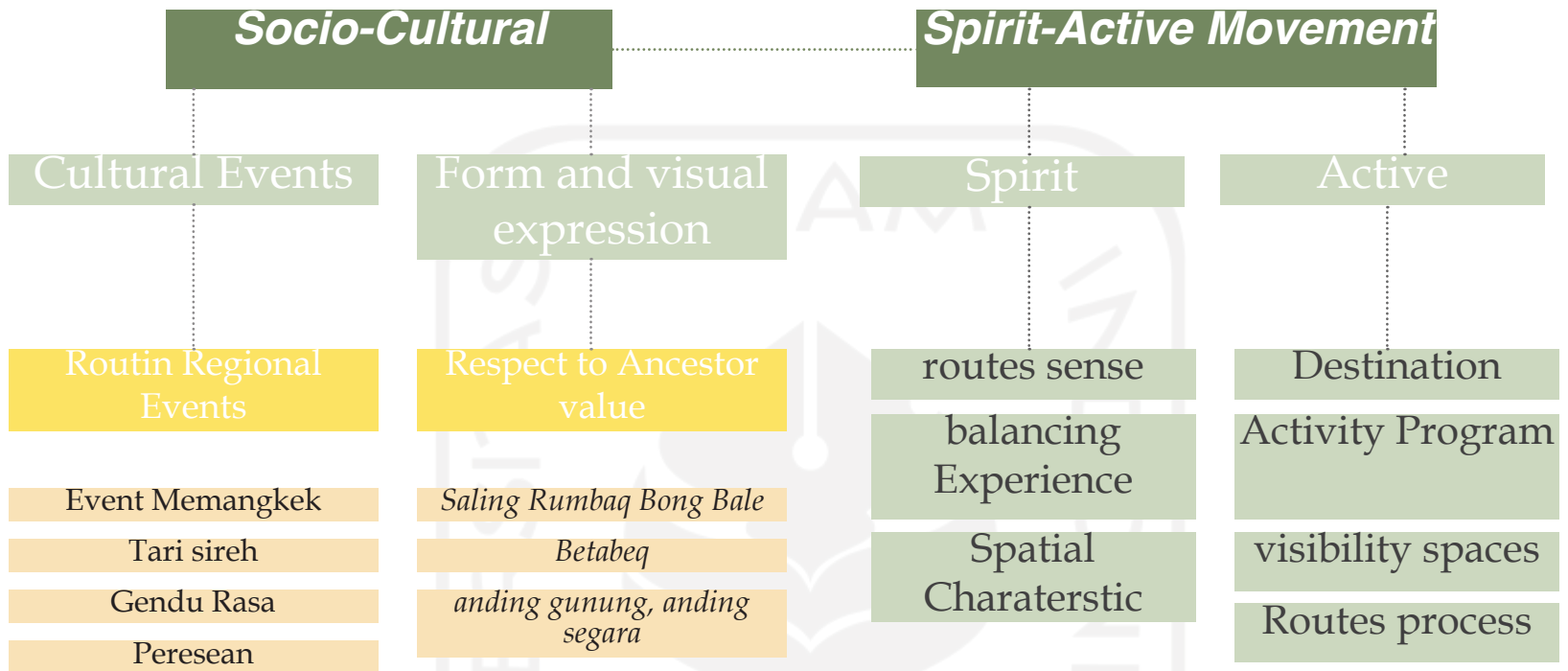
10 Activity promotion & local champions

Tindakan atau aktivitas fisik perlu disesuaikan dengan ambisi masyarakat dan pemangku kepentingan, kepemimpinan dan keterlibatan. Hal ini berkaitan dengan cakupan dan kaitan nilai sosial budaya sekitar sebagai warna karakter rancangan.

Prinsip desain aktif (dengan penyesuaian)

Sumber: <https://d1h1m5892gtr7.cloudfront.net/s3fs-public/spe003-active-design-published-october-2015-high-quality>

INTERVENSI BASIS RANCANGAN



Intervensi pada kesediaan ruang publik yang mampu memwadahi berbagai tipe dan karakter perayaan lokal. kajian analisa karakter perayaan dan pola keruangan yang diciptakan oleh manusianya saat perayaan diselenggarakan.

Aspek ini diangkat karena nilai sosial yang dimunculkan akibat suatu perayaan di Lombok Utara sangat signifikan dalam memwadahi kegiatan sosial lainnya.

Intervensi pada bentuk dan ekspresi rancangan melalui transformasi nilai kultur dan budaya lokal yang bersifat *tangible & intangible*, kemudian diterjemahkan dalam konteks ini sebagai bagian desain dan ekspresi lokal masyarakat Lombok Utara.

Hal ini bertujuan agar rancangan mengakar dari nilai dan konteks sosial berdasarkan filosofi nenek moyang terdahulu di Lombok Utara. Sehingga tidak menjadi benda asing ditengah masyarakat yang berbudaya.

Spirit movement berkaitan dengan rasa yang dialami pengguna ruang terhadap suasana yang dibangun. mencoba menstimulus setiap panca indera pengguna agar bisa terus responsif terhadap ruang. Dialog antar pengguna dan ruang menjadi lebih terlihat.

Active Movement menjadi bagian untuk menstimulus aktivitas aktif di dalam rancangan. Indikatornya mengacu pada hasil kajian sebelumnya yang pada kajian desain aktif. Peranan penting dalam perwujudannya adalah strategi tata masa untuk menciptakan magnet-magnet aktivitas aktif. penghidupan gairah keaktifan pengguna juga berkaitan dengan program keruangan dan strategi visual sebagai pemantik aktivitas aktif.

Isu Non-Arsitektural

Permasalahan produktivitas kalangan muda menjadi permasalahan universal berbagai daerah, termasuk Kabupaten Lombok Utara. Potensi pengembangan pemuda di Lombok Utara dengan rasio penduduk muda yang mencapai 25%. Lombok Utara sebagai daerah yang Berbudaya dan religius.

Isu Arsitektural

Urgensi pembangunan kembali fasilitas olahraga dan budaya di lokasi GOR Lombok Utara yang hancur karena gempa 2018. Pemanfaatan fasilitas publik yang lebih pasif mendorong pengguna untuk kurang bergerak.

Bagaimana merancang Pusat fasilitas pengembangan pemuda Di Lombok Utara dengan mempertimbangkan nilai sosial budaya dan rekayasa sapsial ruang yang mampu mendorong pengguna untuk dapat memiliki variasi pergerakan di bangunan?

- Studi lokasi dan konteks Tapak
- Kajian tipologi Bangunan Pengembangan Pemuda (Youth Development Center)
- Kajian prinsip perancangan active movement sebagai pendekatan rancangan
- Kajian sosial budaya Lombok Utara

Pemecahan permasalahan

Konsep & strategi perancangan

Eksplorasi dan skematis rancangan

Desain Final

EVALUASI

UVA the Paradise - Medellin Urban Development Community



Berlokasi di Medellin, Kolombia, Articulate Unit Life community development center adalah sebuah proses transformasi urban di daerah sub urban. Rancangan bangunan ini merupakan salah satu yang menggunakan pendekatan human-centris, behavior, dan kedekatan ruang diantara permukiman pinggiran kota.

Program keruangan UVA ditekankan pada kepentingan publik, promosi pada olahraga, komunitas kebudayaan. Dengan pendekatan tiga konsep besar yakni:

1. Keseimbangan fasilitas dan pelayanan komunitas setempat
2. Menghidupkan Kembali ruang publik melalui spasial ruang public yang efektif
3. Penekanan pada interaksi masyarakat dengan ruang fisik yang menghasilkan suatu pengalaman baru yang mendorong mereka untuk menggunakan lima indera melalui arsitektur.



Memiliki luasan 3789 m² yang menjadi tempat wadah dari berbagai perbedaan kultur, behavior seperti kegiatan komunitas, musik dan olahraga. Di tahun 2015, partisipasi masyarakat menjadi bagian proses desain yang dilakukan untuk mengelaborasi proyek ini. Masyarakat memberikan aspirasi ide dan gagasan bagaimana bangunan nanti berfungsi dan dikonstruksi. Pengajuan fasilitas olahraga, musik dan kebudayaan sudah menjadi ketetapan yang akan disediakan. Hasilnya membuat spasial program ruang dibagi menjadi 4 bagian yang mengelilingi sentral olahraga berupa lapangan bola yang juga terhubung ke semua fungsi ruang.

Gambar 30. UVA-Medellin, Perspektif 1

Gambar 31. UVA-Medellin, Perspektif 2

Sumber:

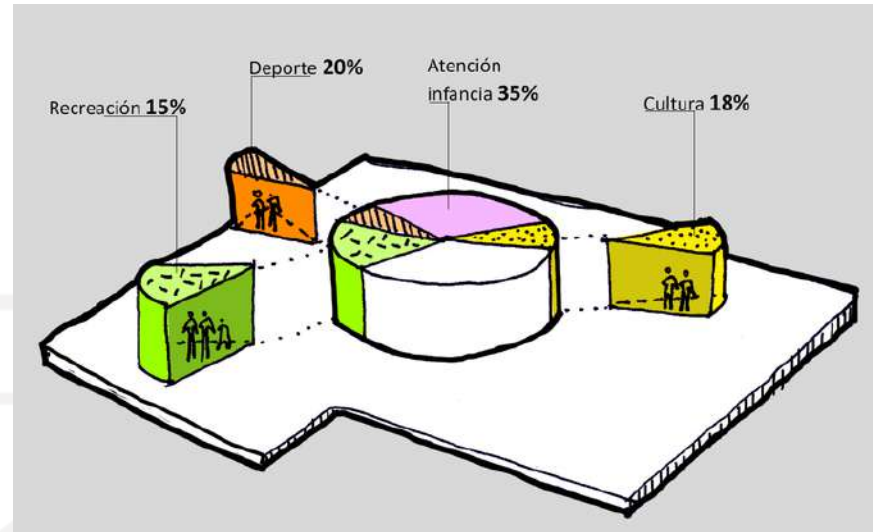
<https://www.archdaily.com/782851/uva-el-paraiso-edu-empresa-de-desarrollo-urbano-de-medellin>

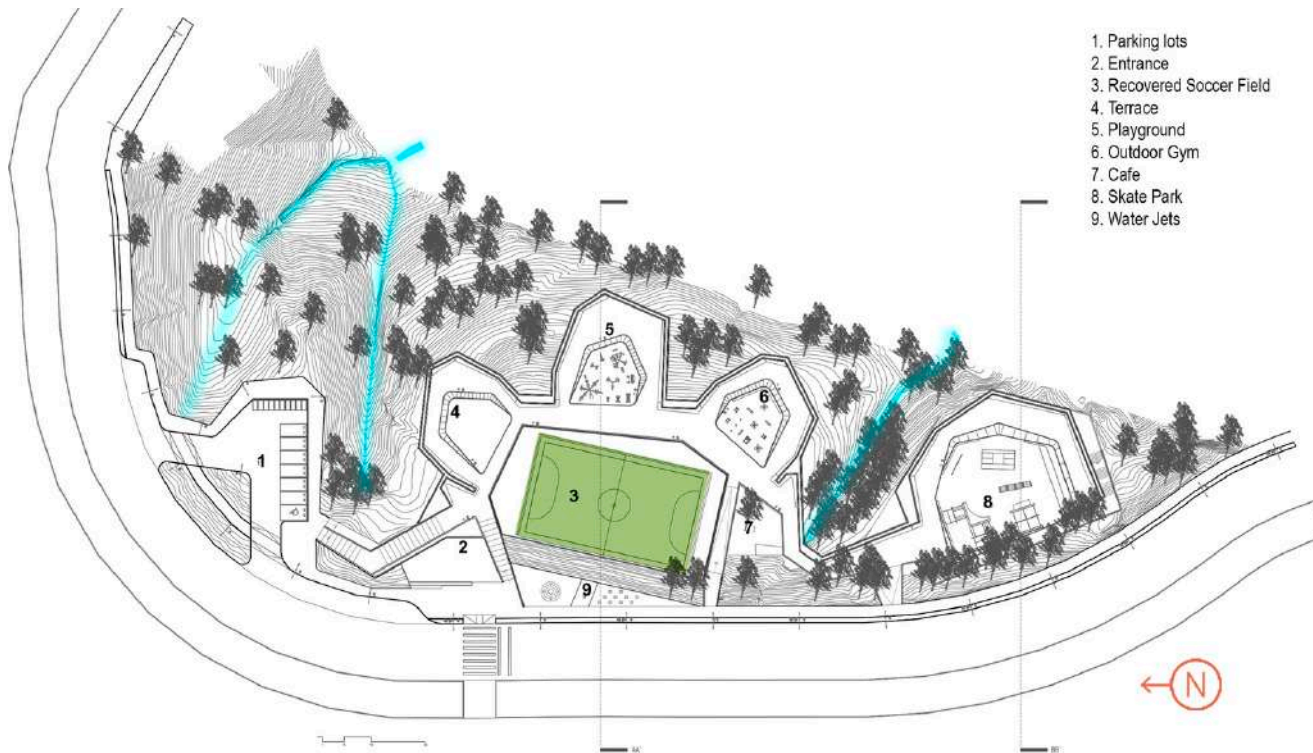
Gambar 32. UVA-Medellin diagram

Gambar 33. UVA-Medellin aksometri

Sumber:

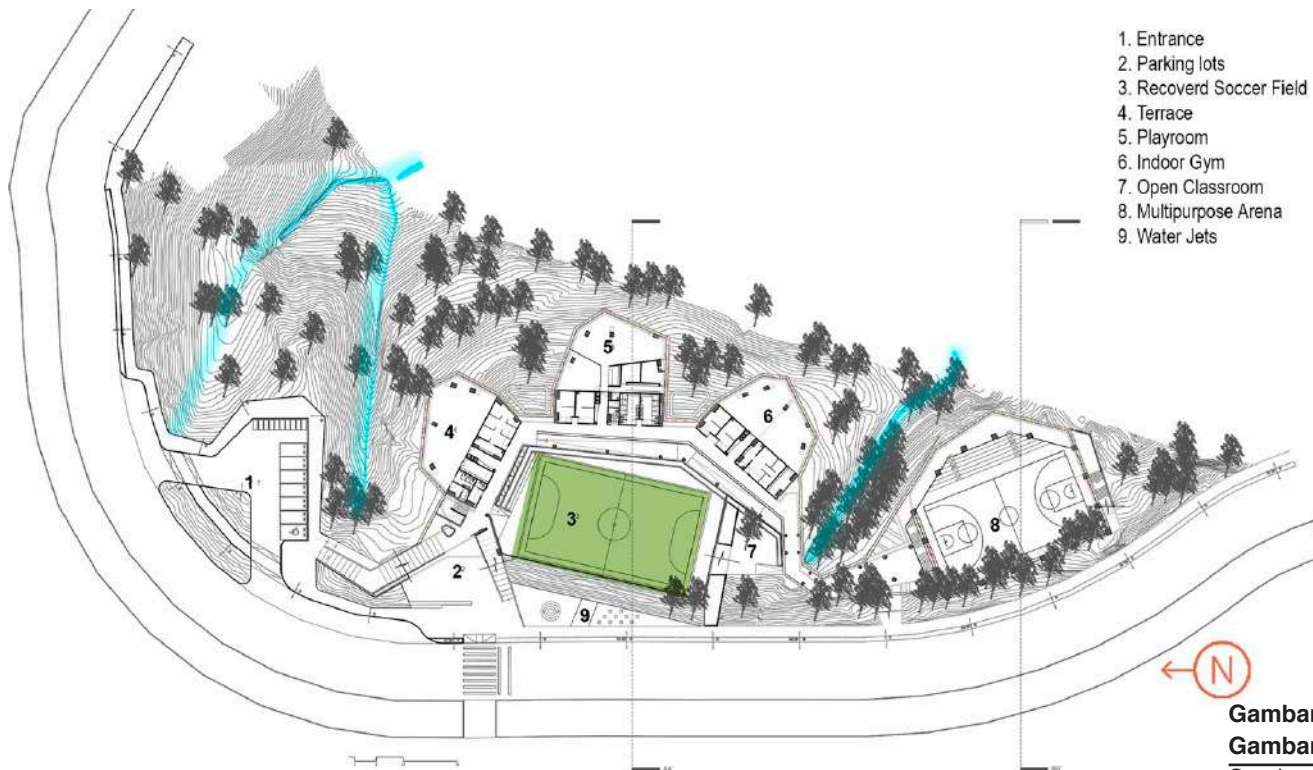
<https://www.archdaily.com/782851/uva-el-paraiso-edu-empresa-de-desarrollo-urbano-de-medellin>





1. Parking lots
2. Entrance
3. Recoverd Soccer Field
4. Terrace
5. Playground
6. Outdoor Gym
7. Cafe
8. Skate Park
9. Water Jets

lantai dasar sekaligus sebagai roof top yang dijadikan ruang berkumpul outdoor komunitas



1. Entrance
2. Parking lots
3. Recoverd Soccer Field
4. Terrace
5. Playroom
6. Indoor Gym
7. Open Classroom
8. Multipurpose Arena
9. Water Jets

Lantai terbawah menyediakan program ruang yang berbeda namun terhubung satu sama lain.

Gambar 34. Denah Lt.1 UVA-medellin

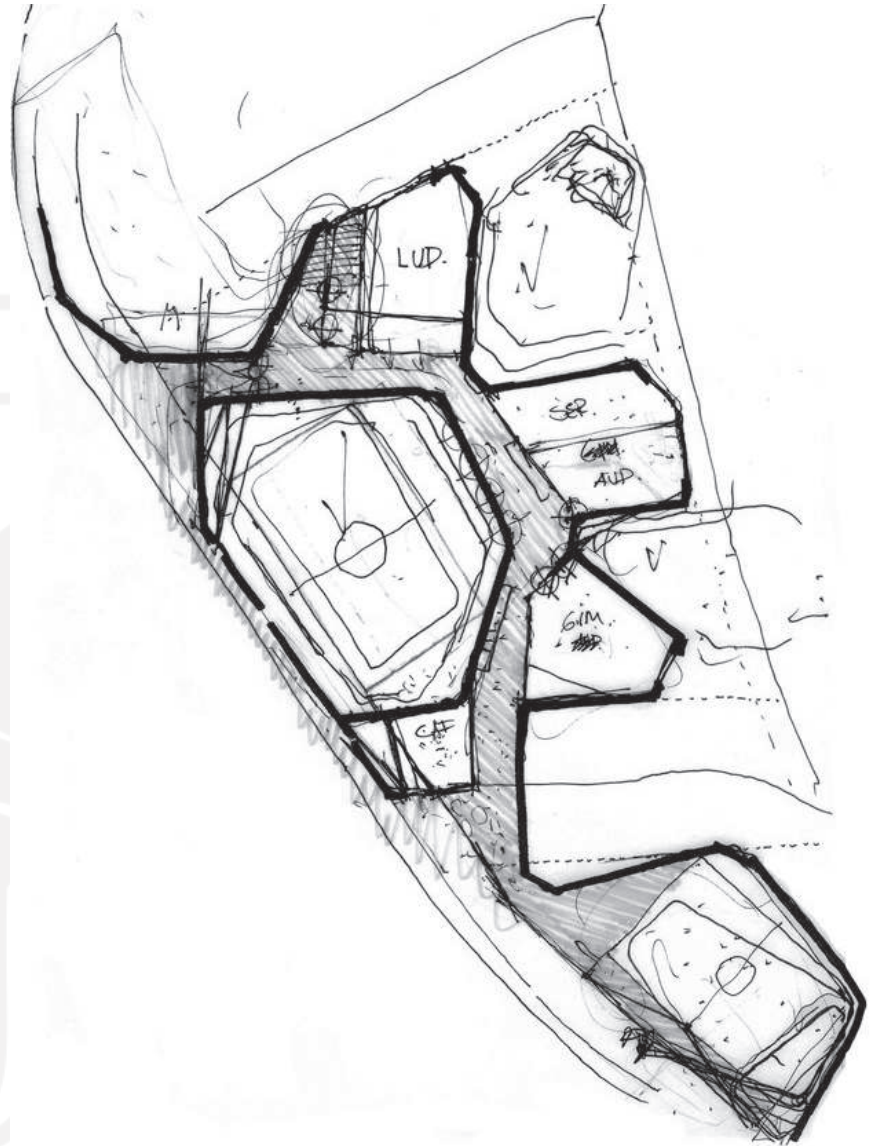
Gambar 35. Denah Lt.2 UVA-medellin

Sumber:

<https://www.archdaily.com/782851/uva-el-paraiso-edu-empresa-de-desarrollo-urbano-de-medellin>

Medellin merupakan wilayah yang sudah memiliki beberapa publik area. Tantangan dari bangunan ini adalah merancang ruang public yang menyatukan multi fungsi dan multi kegiatan. Seperti outdoor gym, skate park, playground, community events hall yang mana aksesibilitas untuk semua kalangan. Program keruangan tidak dibatasi hanya oleh aktivitas rekreasi, seperti music yang diatur berdekatan dengan ruang tari. Ruang recorder dan pengalaman keruangan yang merangsang sensor indera pengguna untuk terus berfungsi seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, dan peraba.

Ada hal yang cukup menarik dari konsep spasial ruang UVA Medellin yakni zonasi fungsi dan massa yang terkesan terpisah mengambil dari artikulasi karakter perkotaan di Medellin. namun terpisahannya beberapa massa bangunan tersebut seolah-olah di satukan oleh sabuk pengikat yakni koridor/sirkulasi. Lapangan bola yang berada di tengah juga menjadi titik simpul pengikat dari beberapa massa dan fungsi.



Gambar 36. Sketsa UVA-Medellin
Gambar 37. Diagram UVA-Medellin

Sumber:

<https://www.archdaily.com/782851/uva-el-paraiso-edu-empresa-de-desarrollo-urbano-de-medellin>



Articuladora de ciudad

Gammel Hellerup Gymnasium BIG

Gammel Hellerup merupakan rancangan ruang sosial bersama untuk pelajar di sekolah Hellerup. BIG sebagai perancang mencoba untuk membentuk ruang multifungsi yang berskala cukup besar untuk berbagai kegiatan perayaan sosial, sebagai tempat olahraga, Upacara kelulusan, dan aktivitas siswa bersama sehari harinya.

Strategi desain oleh BIG yang cukup kreatif memutuskan membuat hall pertemuan berada di tengah dengan konsep outdoor, sementara arena olahraga yang kebanyakan berada di luar ruang malah dibuat di dalam bangunan, bahkan dibawah tanah dengan ketinggian 5 m dibawah tanah.

Tujuan dari peletakan arena olahraga sekolah ini berada di bawah tanah untuk **mengintegrasikan bangunan eksisting sebelumnya agar visibilitas di area tersebut tetap seperti semula.**

Penggunaan furniture yang juga terdesain menyatu padu dengan atap penutup arena olahraga menjadikan fungsi atap tidak hanya menutupi arena olahraga, juga sebagai hall terbuka untuk aktivitas bersama siswa di sekolah.

Penerapan desain aktif pada bangunan ini didukung dengan permainan kontur dan permukaan material yang memiliki perbedaan ketinggian. sebagian di gelembungkan untuk menambah ruang bawah, dan juga memberi *effort* gerak bagi aktivitas di atasnya



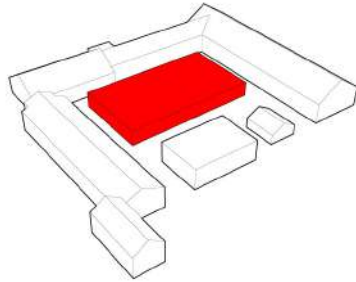
Gambar 38. eksterior Hellerup

Gambar 39. Roof Space Hellerup

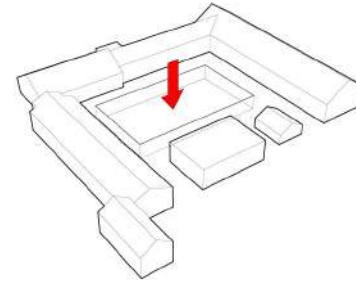
Gambar 40. Sport Arena Hellerup

Sumber:

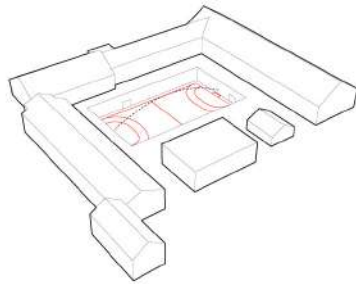
<https://www.archdaily.com/412908/gammel-hellerup-gymnasium-big>



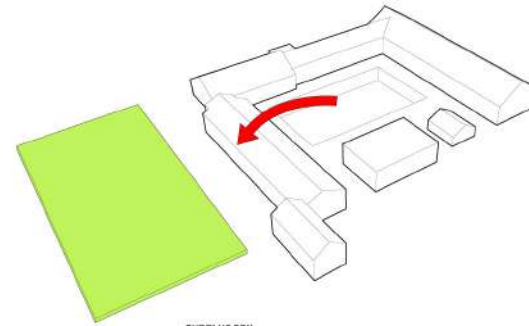
CENTER OF ATTENTION
But how do we create a new multi-purpose hall in the courtyard without blocking the view of the existing buildings?



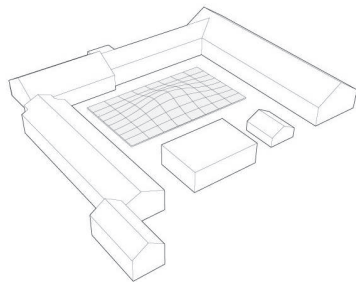
BELOW GROUND
The new multi-purpose hall is placed 5 meter underground to keep the courtyard intact and minimize shading on the surrounding buildings.



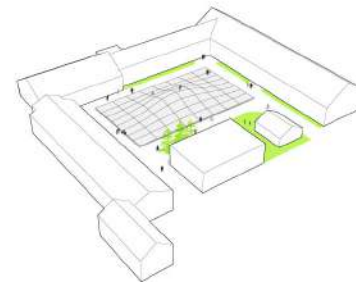
ROOF
The roof is curved to maximize the space for different sports activities.



SURPLUS SOIL
The surplus soil will be moved to an outdoor sports area.



ROOF ABOVE GROUND
The roof above ground as seen in the courtyard.



COURTYARD
The landscaping area within the courtyard.

Gambar 41. Diagram Hellerup

Sumber:

<https://www.archdaily.com/412908/gammel-hellerup-gymnasium-big>



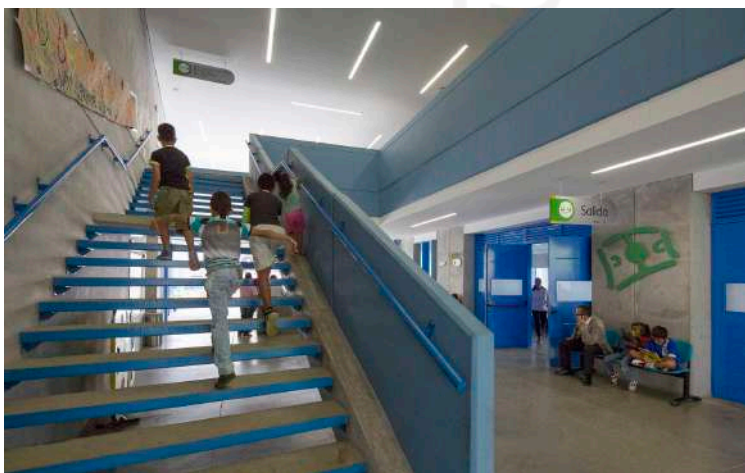
UVA Sol De Oriente EDU

Articulated Unit Life, Merupakan fasilitas sosial urban sebagai fasilitas ruang publik di tengah permukiman warga di Medellin, Columbia. Bangunan ini digunakan sebagai promosi olahraga, rekreasi, kultural, ruang komunitas. Yang mana EDU sebagai perancang menyebut konsep bangunan ini sebagai “Joint Programmes, Projects and City”



konsep tersebut di eksplisitkan kembali pada beberapa aspek utama rancangan:

- Fasilitas untuk menunjang keseimbangan layanan kehidupan kota
- recycling urban space, memanfaatkan kembali lahan lama yang produktivitas keseharian warga disana menurun.
- ruang dengan pengalaman keruangan yang merangsang 5 indra terus aktif.
- active lifestyle, Ketersediaan ruang publik sebagai muka bangunan yang dirancang untuk memacu pengguna untuk aktif.



Gambar 42. Perspektif UVA Sol de Oriente

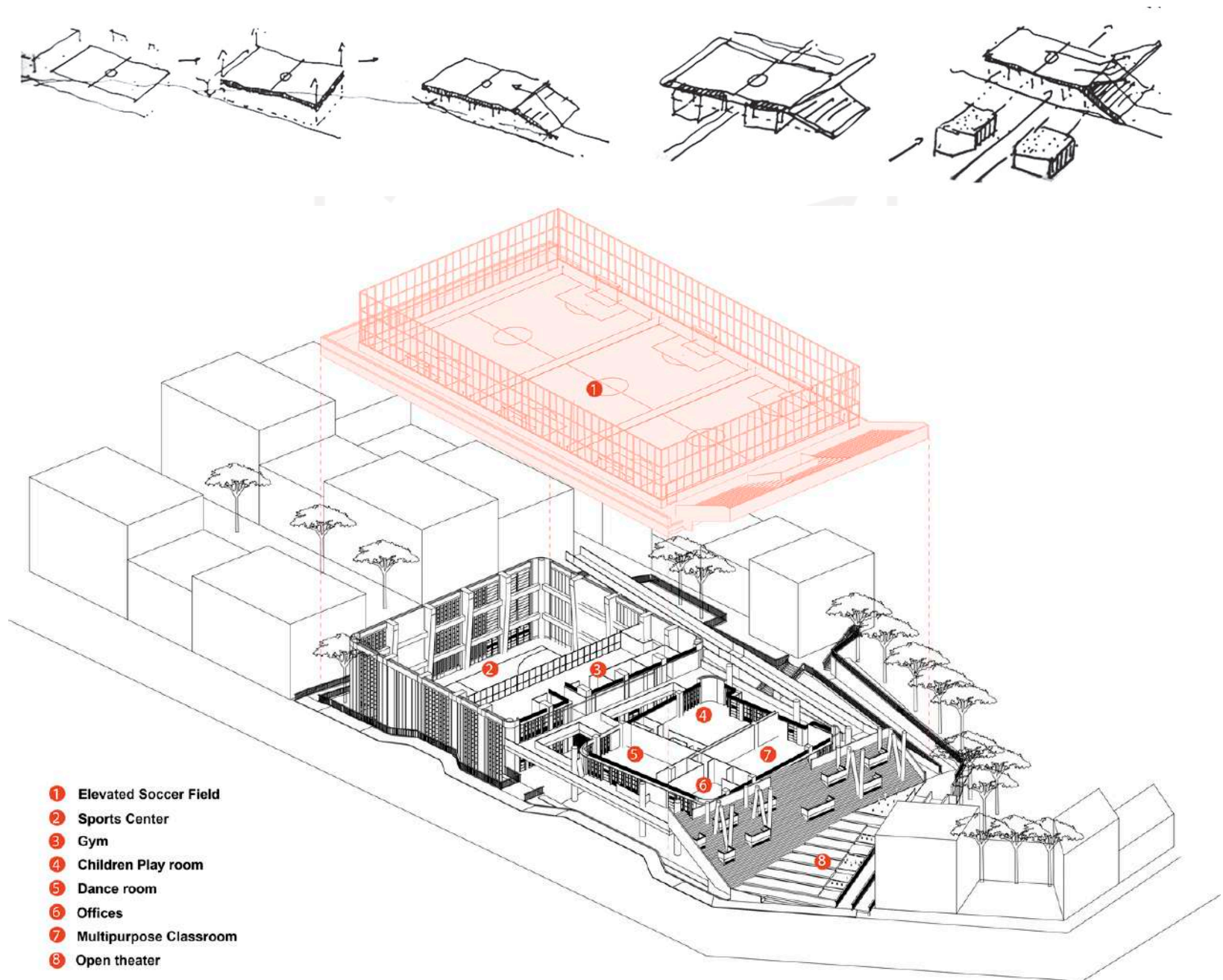
Gambar 43. Entrance UVA Sol de Oriente

Gambar 44. akses tangga UVA Sol de Oriente

Sumber:

<https://www.archdaily.com/792402/uva-sol-de-oriente-edu>

Ada kesamaan projek ini dengan kasus perancangan tugas akhir ini. Yaitu penggunaan lahan lama yang juga digunakan sebagai lapangan olahraga lama. EDU meresponnya dengan mempertahankan lapangan lama dibagian didasar bangunan sebagai sport center indoor. Sementara lapangan baru lebih luas dibuat di atas bangunan yang memanfaatkan permukaan atap beton. Sisanya tata letak ruang lain seperti ruang tari, ruang kelas serbaguna mengikuti layout eksisting arena lapangan lama.



Gambar 45. Diagram denah UVA Sol de Oriente

Sumber:

<https://www.archdaily.com/792402/uva-sol-de-oriente-edu>

Museum Of Ethnography, Budapest NAPUR ARCHITECT

Menurut keputusan juri internasional, kompetisi ini dimenangkan oleh studio arsitektur Hungaria, Napur Architect (mengalahkan studio arsitek kelas dunia terkemuka seperti Zaha Hadid, BIG, dll), yang bangunannya dibedakan oleh desain yang dinamis namun sederhana. diselaraskan dengan lingkungan alam taman sambil berkomunikasi dengan tekstur perkotaan di sekitarnya. Garis melengkung lembut memungkinkan bangunan berfungsi sebagai pintu gerbang dan bagian yang menghubungkan kota dan taman. Enam puluh persen strukturnya berada di bawah permukaan tanah, dan berkat atap lanskap dan transparansi bagian-bagian di atas tanah, museum baru ini juga disesuaikan dengan lingkungannya dalam skalanya. Area atap yang tertutup rumput akan menjadi ruang komunitas yang menyenangkan dengan jangkauan visibilitas luas dan optimal bagi pengunjung ke Városliget.

Ciri khas bangunan ini selain bentuk simetris lipat adalah dinding tirai kaca yang mengelilingi taman atap lanskap, mengingatkan pada dua lereng bukit yang saling terkait satu sama lain. Begitu juga dengan fasad motif dari berbagai etnik yang di satukan dalam tampilan bangunan. Kesederhanaan bentuk dan menonjolkan identitas fungsi bangunan yang sangat tegas dengan permainan fasadnya.

Gambar 46. Perspektif Museum Of Ethnography, Budapest

Gambar 47. Roof Garden Museum Of Ethnography, Budapest

Gambar 48. Perspektif Museum Of Ethnography, Budapest 2

Sumber:

<https://www.archdaily.com/983318/museum-of-ethnography-budapest-napur-architect>



Fungsi baru dan ruang fleksibel bangunan museum modern dan mutakhir akan memfasilitasi pemahaman warisan sejarah yang ada dalam koleksi serta berbagai aspek masyarakat kontemporer. Selain mewariskan warisan sejarah ini, realisasi tema dan perspektif profesional dan penelitian yang lebih baru terus menjadi salah satu tujuan prioritas museum, sebagaimana ditegaskan oleh misinya. Ruang-ruang yang dibangun secara kreatif akan membuka peluang baru untuk berkomunikasi dengan pengunjung, memungkinkan penyajian objek sehari-hari, fenomena, dan gagasan masa lalu dan masa kini secara berdampingan. Museum yang dibangun khusus dirancang dengan pertimbangan maksimal untuk fungsi yang diperlukan, dan dengan demikian memfasilitasi operasi institusi skala besar, modern, ramah pengguna hingga tingkat yang signifikan, bersama dengan tampilan yang menarik secara visual dan beragam dari materi dan spiritual umat manusia. warisan, serta koleksi yang terdiri dari bahan Hongaria dan internasional.

Gambar 49. Denah Museum Of Ethnography, Budapest

Gambar 50. Potongan Museum Of Ethnography, Budapest

Sumber:

<https://www.archdaily.com/983318/museum-of-ethnography-budapest-artist>



BAB

4

ANALISIS DESAIN



- ANALISIS SITE
- PEMETAAN AKTIVITAS
- STRATEGI PROGRAM RUANG
- KONSEP & STRATEGI ZONASI
- KONSEP TEMA DESAIN
- KONSEP PROGRAM SPASIAL
- ALTERNATIF UJI SKEMATIK



ANALISIS SITE

Caught in the Middle



Site seolah-olah terhimpit oleh dua karakter area. Di sisi perimeter utara terdapat hamparan persawahan membentang hingga ketepian garis pantai. Sehingga potensi visual yang baik terdapat di arah sebelah sisi utara. Sementara sisi perimeter selatan merupakan area bangunan dan permukiman. Hal ini menjadi pertimbangan kedekatan antara pelayanan site terhadap datangnya pengguna publik.

Namun disisi lain, perimeter selatan memiliki latar visual berupa barisan perbukitan dan vokal gunung rinjai di arah tenggara. Sehingga kedua sisi memiliki potensi visual yang memiliki karakter berbeda.

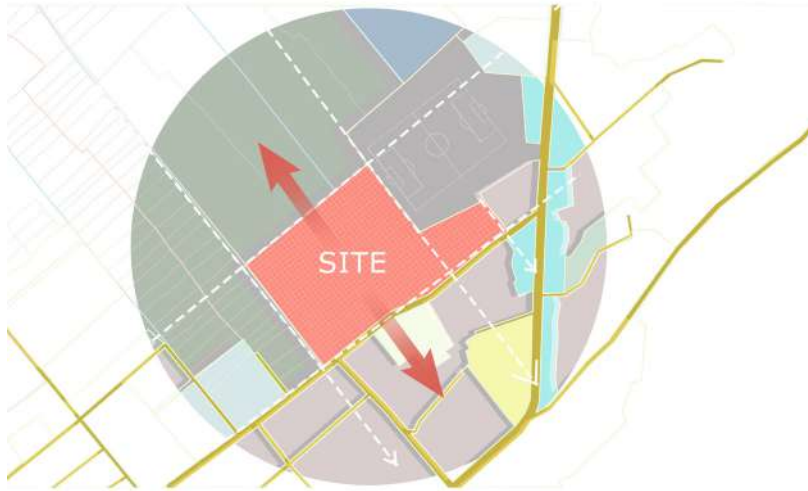
Gambar 51. Caught In the Middle - Konteks site

Sumber: Penulis

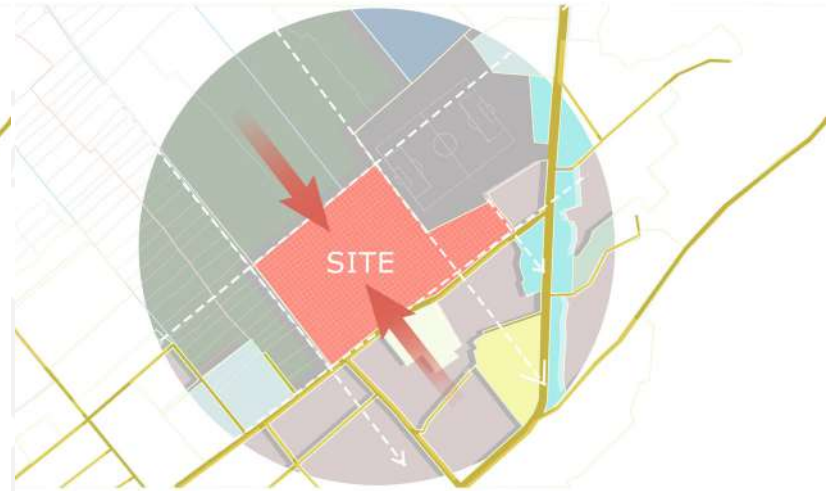
Korelasi Site Dan Lingkungan

Gambar 52. Diagram intervensi Site

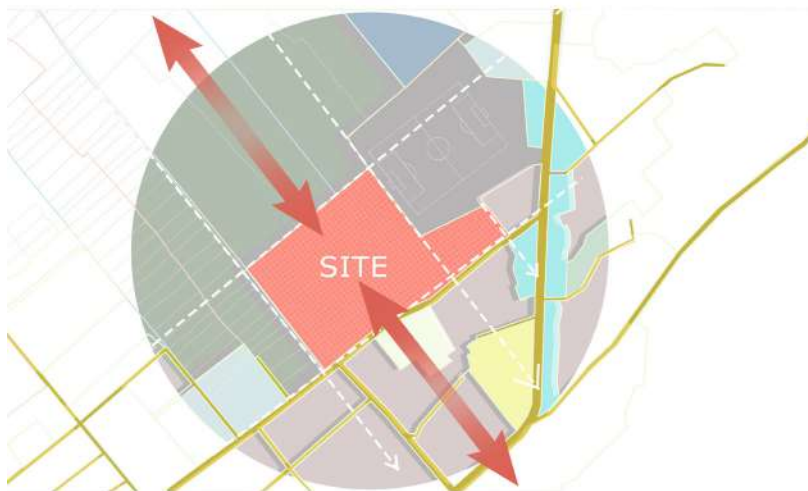
Sumber: Penulis



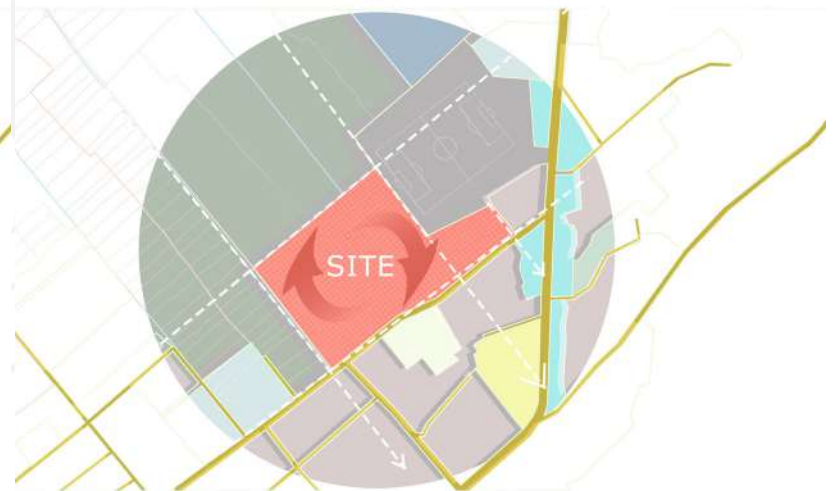
site mempengaruhi dan menentukan kondisi konteks sekitar.



Site dipengaruhi dan membaur selaras dengan konteks sekitar.



Site dan lingkungan sekitar saling mempengaruhi satu sama lain. Sama sama saling berkaitan pada potensi masing masing.



Site tidak terintervensi oleh konteks eksisting sekitar sehingga menimbulkan kekontrasan infrastruktur dan spasial

Konsentrasi Eksisting

Site Access

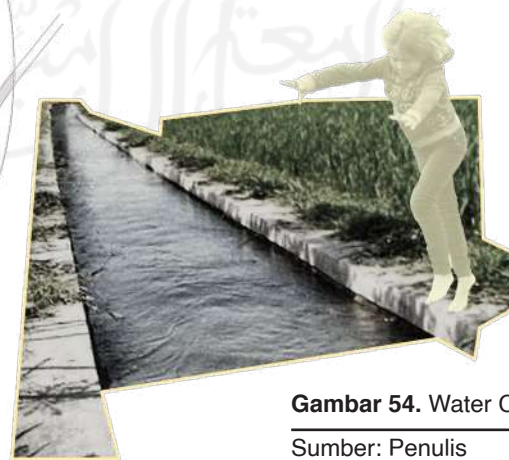
Site dapat diakses melalui dua arah. Arah pertama melalui jalan perimeter site di sebelah selatan berupa jalan pintasan permukiman. Sementara akses kedua dari jalan utama yang melewati lapangan sepak bola di sisi timur.

Gambar 53. Site access

Sumber: Penulis

Water Canals

Melihat konteks site yang berada antar persawahan dan permukiman, terdapat dua aliran kanal pengairan selebar 1,5 meter yang memotong site dengan arah aliran selatan-utara. Aliran air ini setiap hari diaktifkan untuk memenuhi kebutuhan air lahan sawah di sisi utara site



Gambar 54. Water Canal

Sumber: Penulis

Potential of Public Space

Kondisi eksisting site digunakan sebagai tempat bermain bagi warga sekitar di sore hari. intensitas aktivitas kebanyakan berada tepat di sepanjang perimeter batas lahan dan jalan karena memang berdekatan langsung dengan area permukiman warga.



Gambar 55. Potential Public Space

Sumber: Penulis

Visual Connection

Konetivitas visual yang baik terdapat di arah utara dan selatan site. Di utara terdapat hamparan sawah dan pepohonan sekitar pantai yang memiliki visibilitas cukup baik. Sementara di arah selatan terdapat deretan perbukitan sebagai latar belakang permukiman warga disebelah selatannya yang juga memiliki tingkat visibilitas yang sangat baik dari site.



Gambar 56. Visual Connetion

Sumber: Penulis

Aktivitas & Ruang

Aktivitas yang dipetakan menggunakan tabel matriks didapatkan dari pengelompokan macam-macam aktivitas pemuda di Lombok Utara dan berdasarkan pada target rencana pengembangan pemerintah di lokasi lahan. Pembagian kelompok aktivitas berdasarkan pada teori pengembangan pemuda dari Menpora 2009.

Hasil pengelompokan tersebut dibuat matrik untuk melihat hubungan antar aktivitas sesuai dengan rencana awal program ruang yang di susun.

Lapangan multi purpose (Bola Voli, basket, Bulu tangkis)

Fasilitas Pengembangan Seni dan Budaya

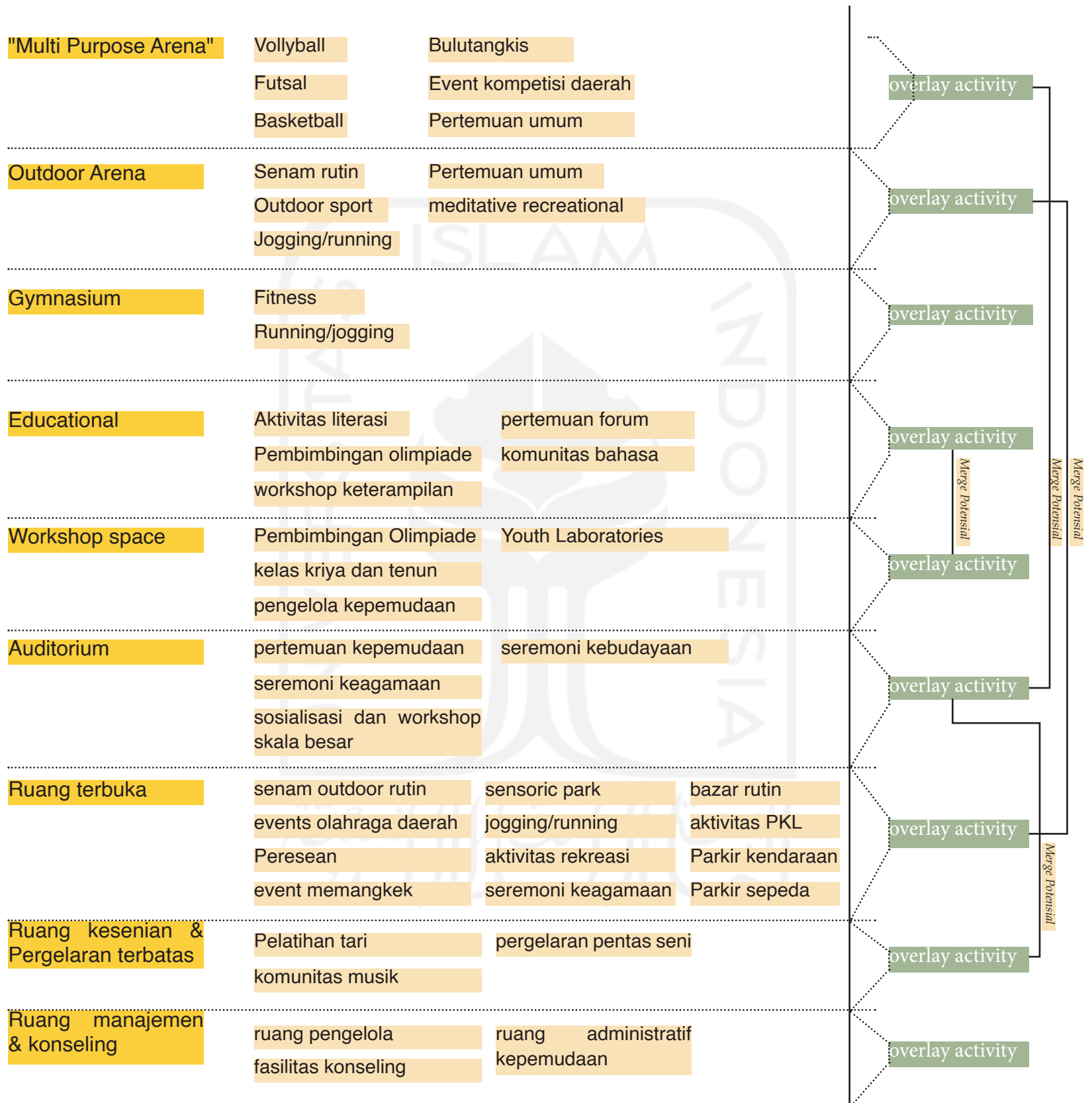
Pusat Kreativitas ,Kognitif informal, dan pengelola pemuda

Ruang Publik Baru Masyarakat Lombok Utara

Fasilitas Pengembangan PEMDA yang diwadahi dalam rancangan

Tabel 3. Matrik kelompok aktivitas dan ruang perwadahan
Sumber: Penulis

kegiatan	Active Space											
	Multi Sport Arena	outdoor Arena	Gymnasium	Perpus	Workshop space laboratories	Auditorium	Plaza	Ruang tari	Ruang musik	Teater pertunjukan	Ruang manajemen	Playground
sport	senam rutin		✓				✓					
	Fitness			✓			✓					
	Vollyball	✓	✓									
	Basketball	✓	✓									
	Futsal	✓	✓									
	bulu tangkis	✓										
	events olahraga daerah	✓						✓				
	Peresean							✓				
	Memangkek							✓				
	Jogging/Running		✓	✓				✓				✓
intelengensi/ kognisi	Aktivitas Literasi			✓								
	Pembimbingan Olimpiade			✓	✓							
	Workshop keterampilan				✓							
	Agenda pertemuan Komunitas Bahasa		✓		✓	✓						
spiritual	aktivitas kontemplasi						✓					
	aktivitas sensorik indera		✓				✓					✓
	rekreasi						✓					✓
	seremoni keagamaan		✓				✓					
	fasilitas konseling										✓	
advokasional	Komunitas dan pelatihan tari							✓		✓		
	Komunitas dan pelatihan musik								✓	✓		
	Kelas kriya dan tenun				✓	✓						
	pergelaran dan pentas seni					✓	✓			✓		
sosial	pertemuan umum	✓	✓			✓						
	Bazar rutin						✓					
	pengelola kepemudaan				✓	✓					✓	
	pusat rekreasi						✓					✓
	Aktivitas PKL						✓					✓



STRATEGI PROGRAM RUANG

Overlaying Strategy

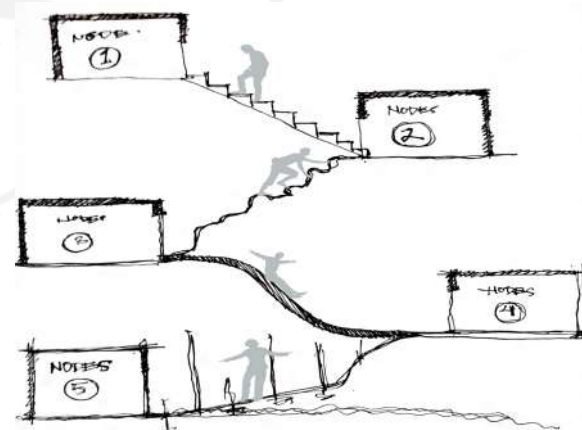
Destination as main activity nodes



Simpul-simpul aktivitas ini merupakan langkah awal pengelompokan fungsi, yang nantinya akan menjadi wadah aktivitas utama dalam rancangan. Pengelompokan aktivitas ini sebagai simpul-simpul juga untuk menegaskan indikator pencapaian pada kriteria aktif, yakni menentukan fungsi ruang sebagai destinasi utama sesuai dengan domain kedua prinsip desain aktif.

Sedangkan transisi dari dan menuju setiap simpul tersebut menjadi bagian *route process* yang memainkan peran penting dalam rancangan dengan pendekatan aktif dan spirit movement. Karena terdapat waktu yang diperlukan untuk berpindah dari ruang satu ke ruang lain memiliki nilai yang baik untuk mengoptimalkan kualitas aktivitas disamping aktivitas di simpul-simpul utama tersebut.

Pada setiap simpul juga memiliki program aktivitas fungsinya masing-masing yang mendukung aktivitas didalamnya. Sesuai dengan penjabaran aktivitas yang telah dilakukan sebelumnya. Sehingga dalam hal ini perlu dengan sangat seksama untuk memperhatikan integrasi spasial utama dengan ruang pendukung misalnya seperti servis dan utilitas bangunan yang harus melingkupi semua simpul utama. Pembagian zona publik dan khusus untuk pemuda yang ditekankan jelas, dan pertimbangan eksisting site akan seperti apa dalam penataannya.



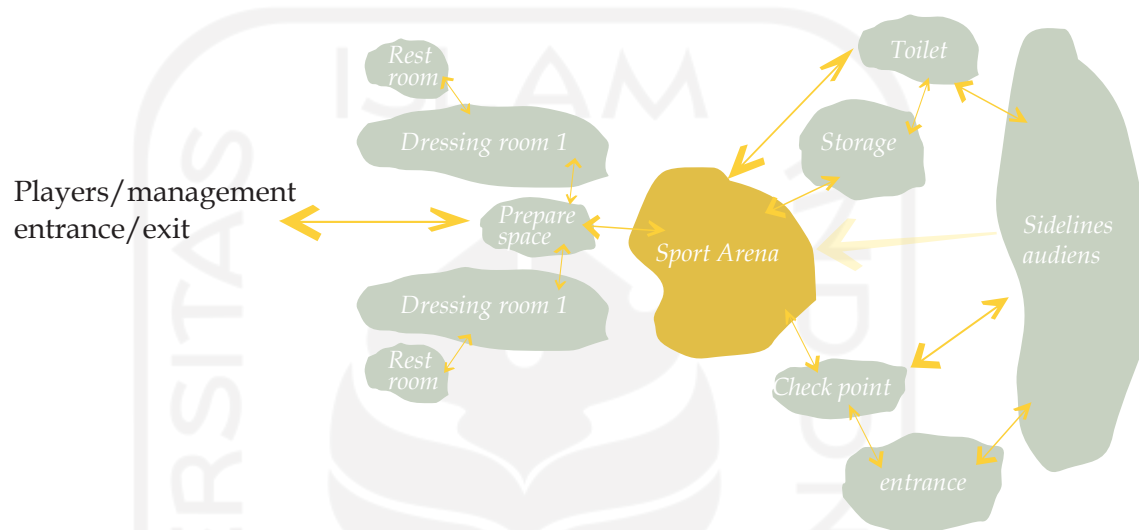
Gambar 57. Active Routes

Sumber: Penulis

Multi purpose Sport Arena

Multi purpose sport arena merupakan zona aktivitas fisik. Beberapa fungsi yang sudah dipetakan sebelumnya adalah Lapangan futsal, bola basket, bola voli, bulu tangkis, dan tempat penyelenggaraan kompetisi keolahragaan yang sebelumnya sudah sering diadakan semasa GOR yang dulu masih berdiri. sehingga membutuhkan juga ruang untuk penonton/audiens dengan kapasitas minimal 250 orang penonton.

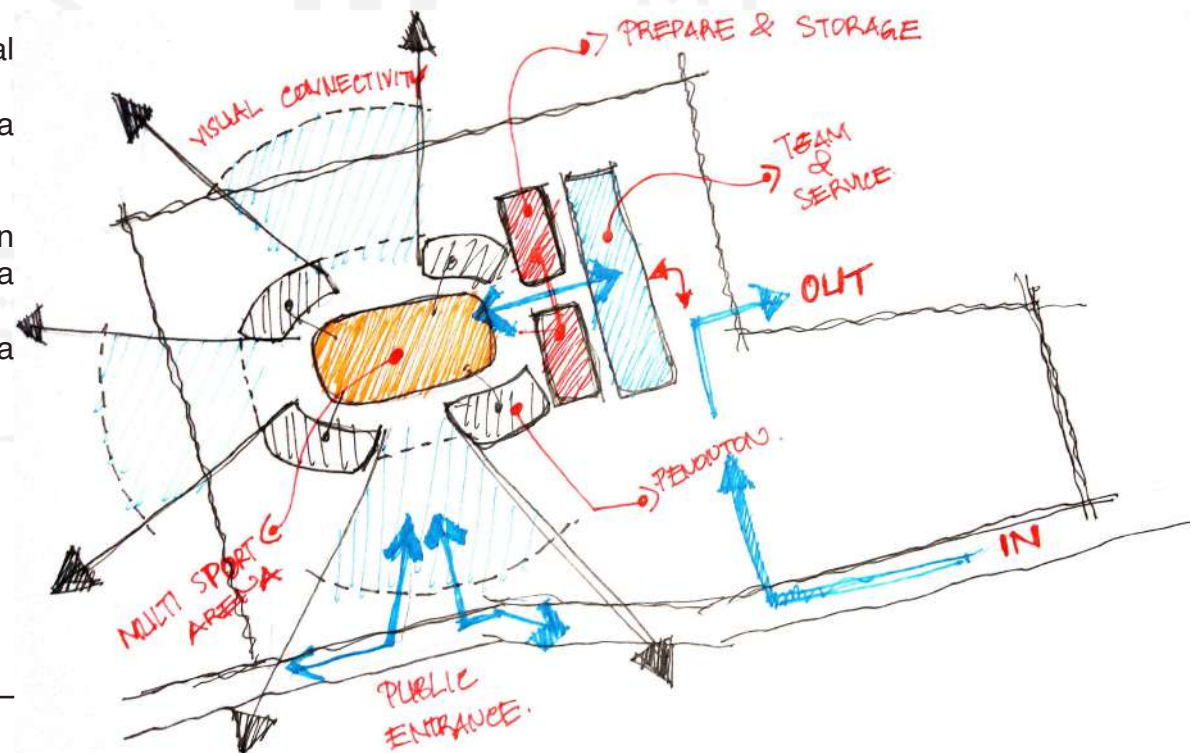
Program Ruang



Indikator/Criteria

- Konektivitas visual menjangkau banyak sisi
- penempatan gubahan masa menjadi gubahan terbesar
- akses dari banyak arah
- sebagai irisan/poin penghubung utama masa bangunan lain
- sentral aktivitas indoor skala besar

Skema plotting



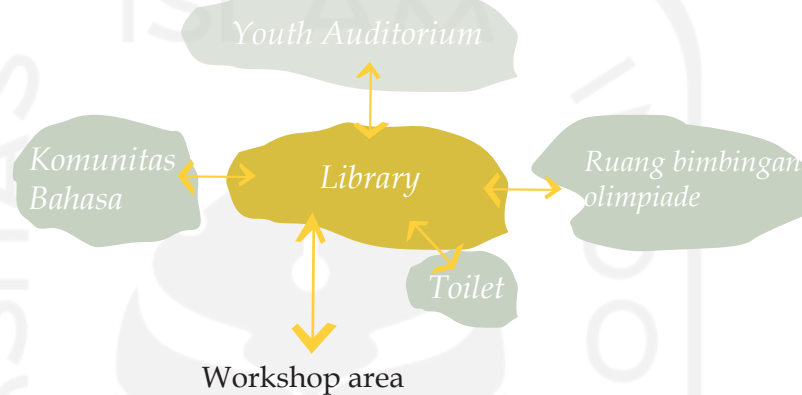
Gambar 58. Program ruang Sport Arena

Sumber: Penulis

Educational & Literacy

Educational & Literacy merupakan zonasi untuk aktivitas keilmuan dan kognitif. Dimana juga telah dipetakan sebelumnya terdapat beberapa fungsi aktivitas antara lain perpustakaan, ruang diskusi, ruang komunitas bahasa dan debat, dan juga ruang aktivitas pembimbingan olimpiade sekolah untuk perwakilan daerah.

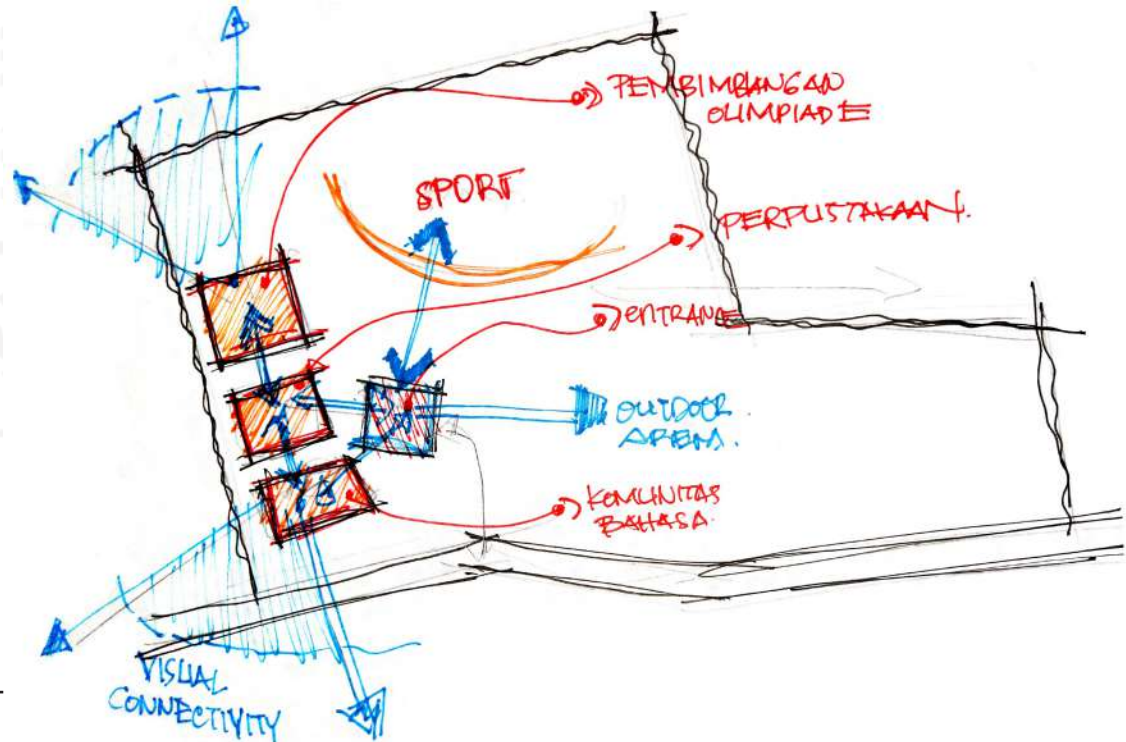
Program Ruang



Indikator/Criteria

- konektivitas visual ruang dalam ke luar
- tidak berdekatan dengan aktivitas bising (ruang musik, olah raga, dll)
- berada di zona dekat akses utama untuk mempermudah mobilisasi
- memiliki kemudahan koneksi dengan fasilitas workshop

Skema plotting



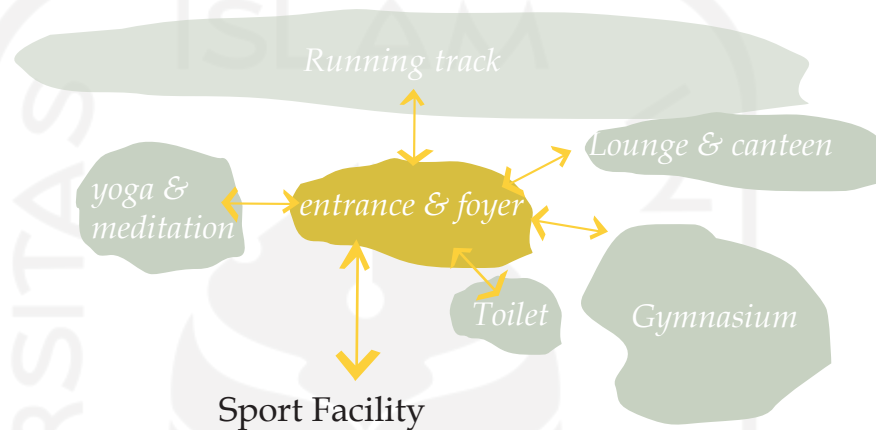
Gambar 59. Program ruang Educational

Sumber: Penulis

Fitness & Training

Fitness & Training juga merupakan bagian dari aktivitas fisik untuk pemuda dan juga publik secara umum. aktivitas yang akan diwadahi menurut pemetaan sebelumnya antara lain yakni gym, senam dan fitness. Selain itu untuk menjawab kebutuhan penyediaan track jogging dan atletik yang sifatnya informal dan fleksibel sehingga adanya wadah untuk program latihan atletik sebagai cabang olahraga unggulan Lombok Utara.

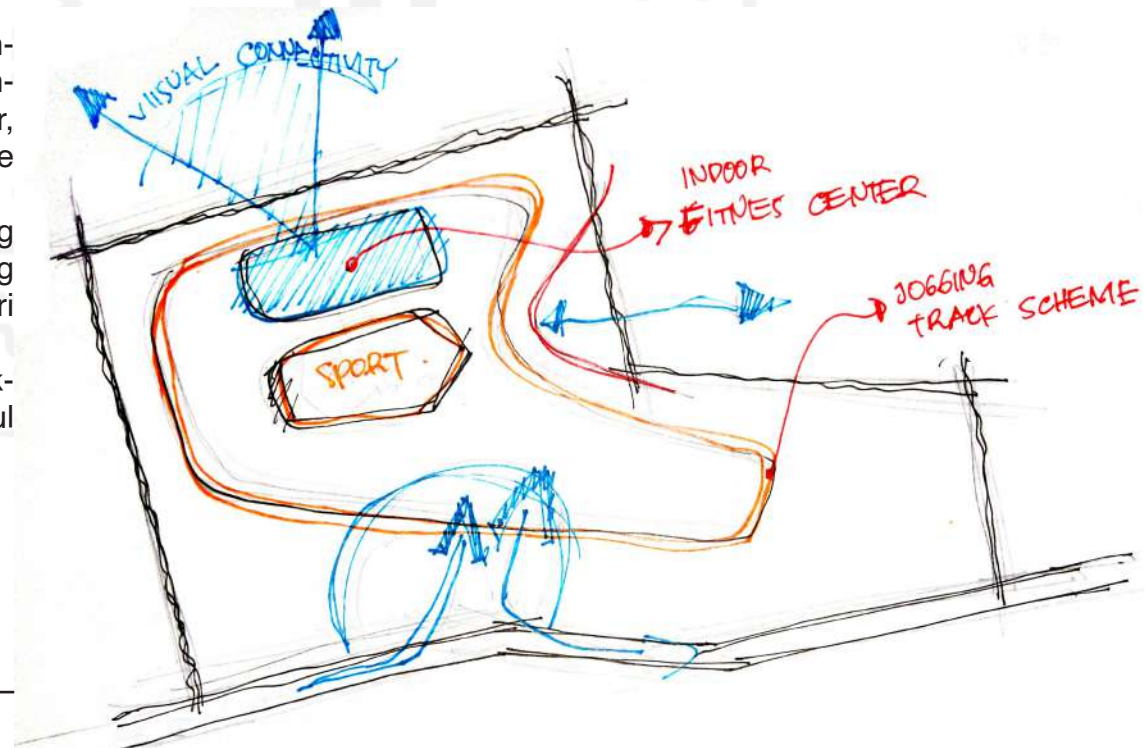
Program Ruang



Indikator/Criteria

- Zonasi massa indoor gymnasium bersifat inklusif, pandangan dari dalam ke luar, namun terbatas dari luar ke dalam.
- informal Jogging/running track memiliki total panjang lintasan tidak kurang dari 400 m (standar nasional)
- fungsi gymnasium dapat akses mudah dengan simpul sport arena.

Skema plotting



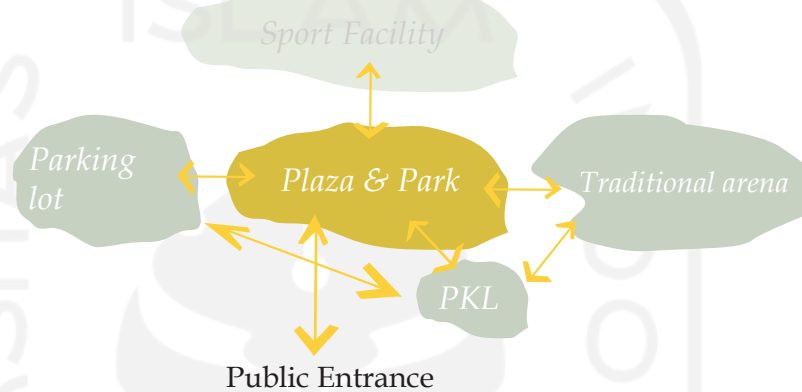
Gambar 60. Fitness & Training

Sumber: Penulis

Entrance & Public Plaza

Educational & Literacy merupakan zonasi untuk aktivitas keilmuan dan kognitif. Dimana juga telah dipetakan sebelumnya terdapat beberapa fungsi aktivitas antara lain perpustakaan, ruang diskusi, ruang komunitas bahasa dan debat, dan juga ruang aktivitas pembimbingan olimpiade daerah.

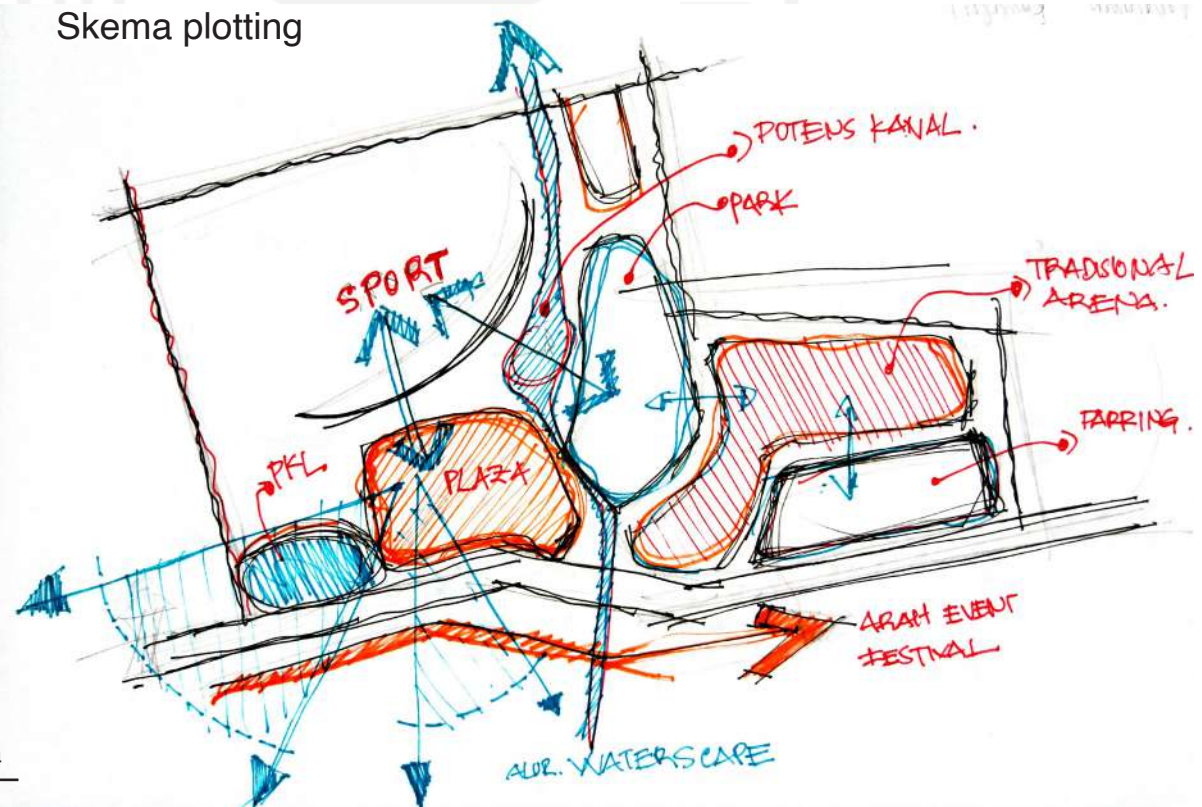
Program Ruang



Indikator/Criteria

- Konektivitas visual dan proksimitas utama dari dan menuju plaza
- Pemanfaatan kanal air eksisting sebagai bagian dari ruang terbuka
- area PKL dan retail outdoor berada di jangkauan publik yang baik.
- Arena untuk event olahraga tradisional berdekatan dengan taman dan plaza publik

Skema plotting



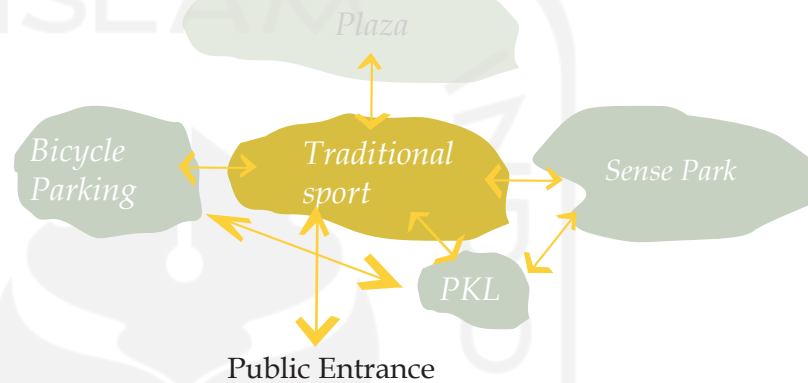
Gambar 61. Program ruang public Plaza

Sumber: Penulis

Playground & informal Arena

Playground dan arena informal merupakan bagian simpul yang berdekatan dengan plaza publik karena sama-sama bersifat terbuka. Simpul utama yang harus menjadi penghubung dengan simpul-simpul lain adalah arena olahraga tradisional seperti memanggek dan peresean. Sementara program ruang terbuka untuk sensoric space dapat melebur dengan plaza terbuka, playground, dan fasilitas di dalam bangunan.

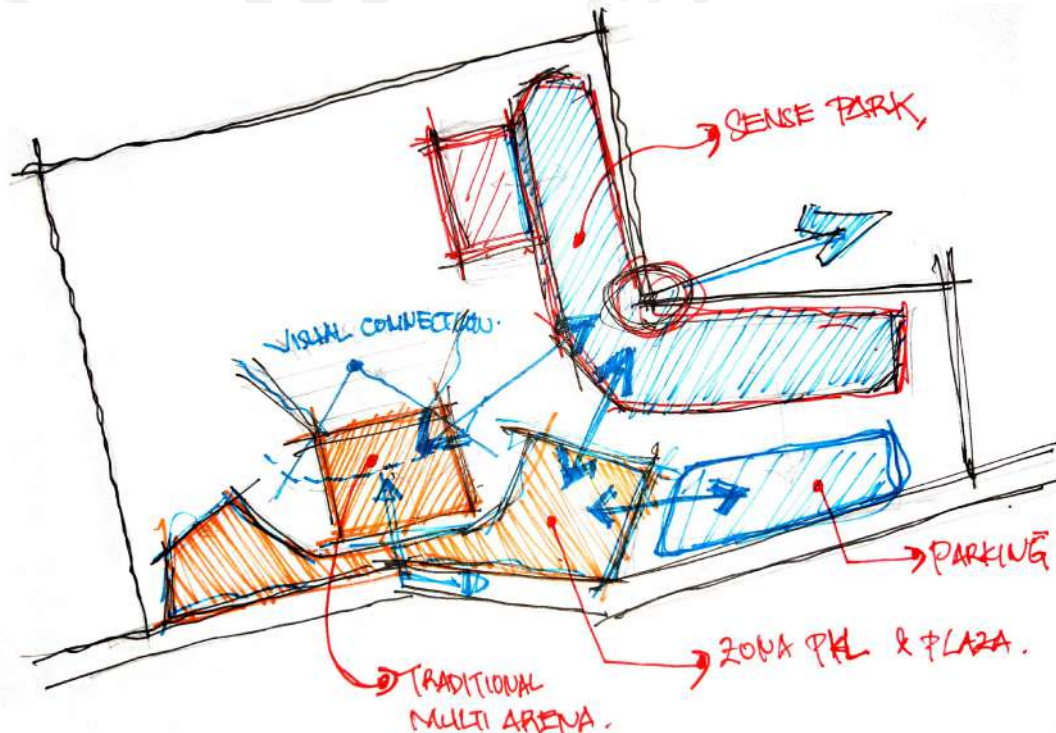
Program Ruang



Indikator/Criteria

- Integrasi dan hubungan yang berdekatan dengan plaza
- fungsi playground termasuk pada zonasi aktivitas sensorik
- fungsi parkir diakses dari perimeter jalan site, namun tidak menghalangi simpul-simpul utama site
- fungsi plaza berdekatan/ dapat dijadikan sebagai area multi event (olahraga tradisional, pentas, dll)

Skema plotting



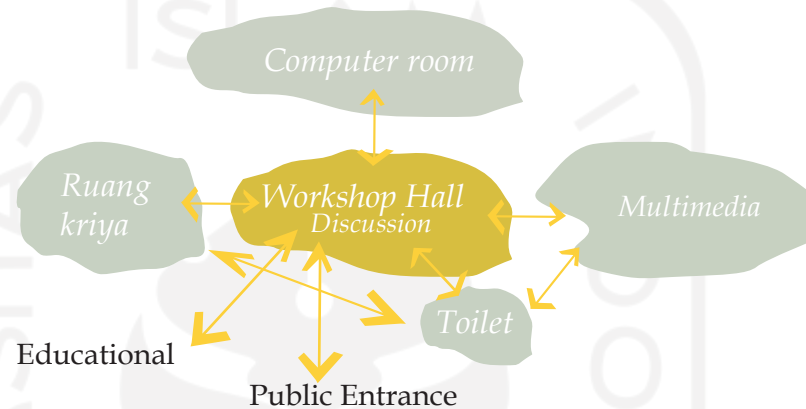
Gambar 62. Program ruang playground & Informal arena

Sumber: Penulis

Workshop & Youth Laboratories

Zonasi untuk simpul workshop dan laboratories masuk pada aktivitas kognitif dan fisik. Yang mana berkaitan dengan ke aktivitas advokasional, seperti laboratorium budaya tempat penyimpanan dan elaborasi, studio multimedia pemuda, ruang workshop, ruang keterampilan kriya dan tenun tradisional, dan ruang untuk diskusi pemuda.

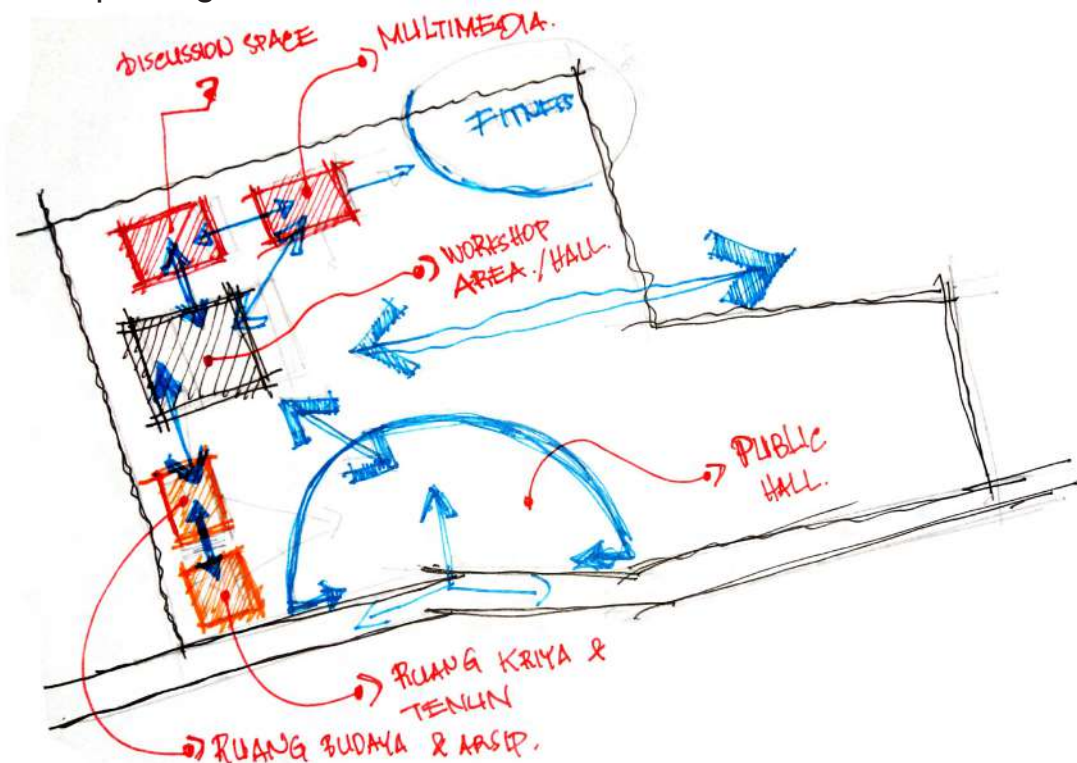
Program Ruang



Indikator/Criteria

- fasilitas workshop berdekatan dengan fasilitas literasi
- konektivitas zona workshop dengan luar melalui publik plaza/ sport arena menuju youth hall
- konektivitas dengan fasilitas fitness
- studio multimedia diakses melalui youth hall
- youth laboratories berupa ruang kriya dan arsip budaya berdekatan dengan fasilitas literasi berupa perpustakaan.

Skema plotting



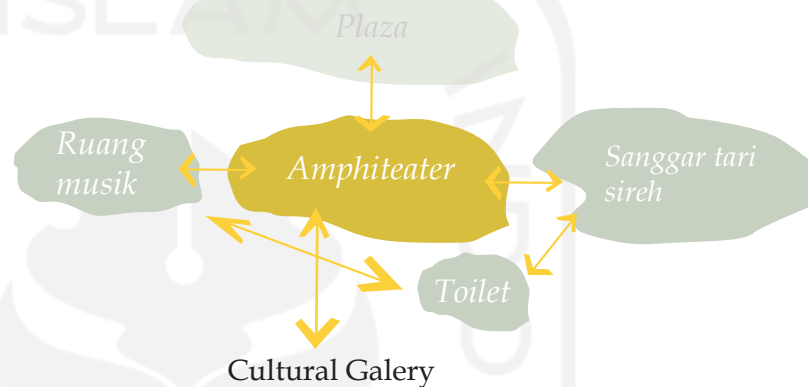
Gambar 63. Program ruang Workshop & Youth Laboratories

Sumber: Penulis

Art & Performance

Art & Performances adalah simpul kebudayaan yang masuk juga pada aktivitas advokasional (hiburan dan kesenangan). Fungsi utama yang didukung adalah sebagai tempat pertunjukan ataupun pentas seni yang sering diadakan oleh kelompok pemuda setempat. beberapa ruang yang diakomodasi antara lain ruang musik, ruang tari, dan pementasan terbuka.

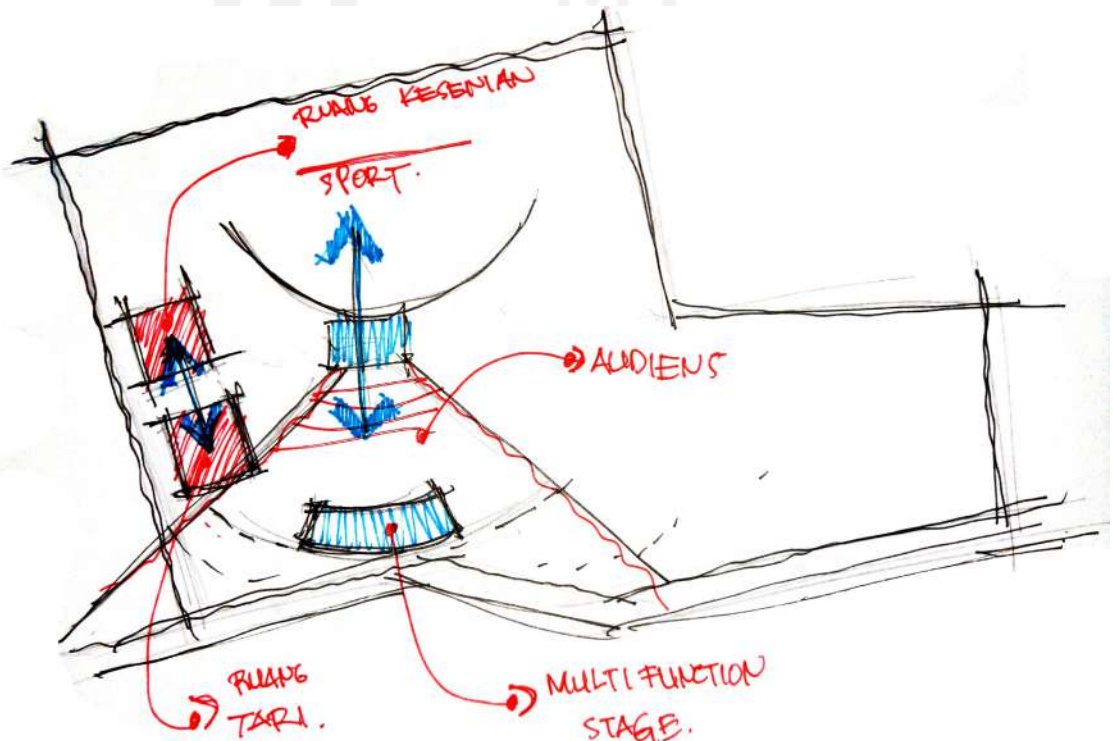
Program Ruang



Indikator/Criteria

- Fungsi ruang kesenian yang berkaitan dengan suara termasuk pada zona sensorik
- lokasi pementasan dapat mudah dilihat namun tidak mengganggu konektivitas simpul lain.
- Arah penglihatan audiens mengarah pada latar visual panggung yang optimal (view)
- ruang tari dan kesenian gerak lainnya masuk pada zona fisik.

Skema plotting

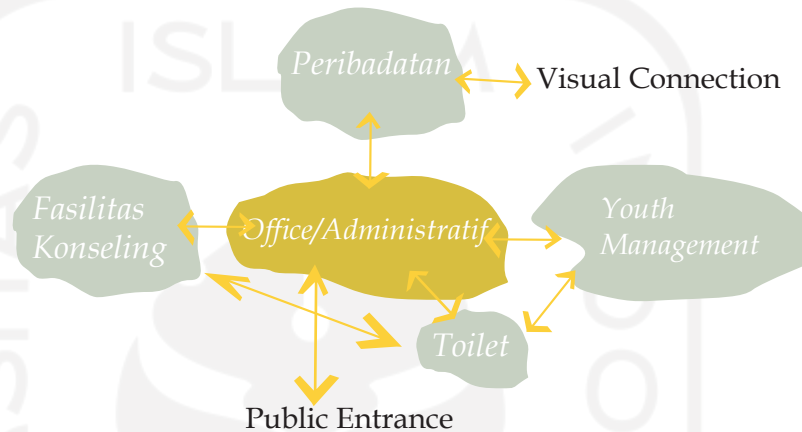


Gambar 64. Program ruang Art & Performance

Sumber: Penulis

Fasilitas manajemen dan konseling merupakan bagian pendukung untuk menyediakan pusat pembimbingan dan konsultasi permasalahan usia muda, mulai dari permasalahan mental, permasalahan pribadi, hingga konsultasi minat bakat. Disamping itu juga, zonasi ini menjadi wadah pembimbingan kepemimpinan bagi kelompok pemuda melalui ruang institusi kelembagaan pemuda.

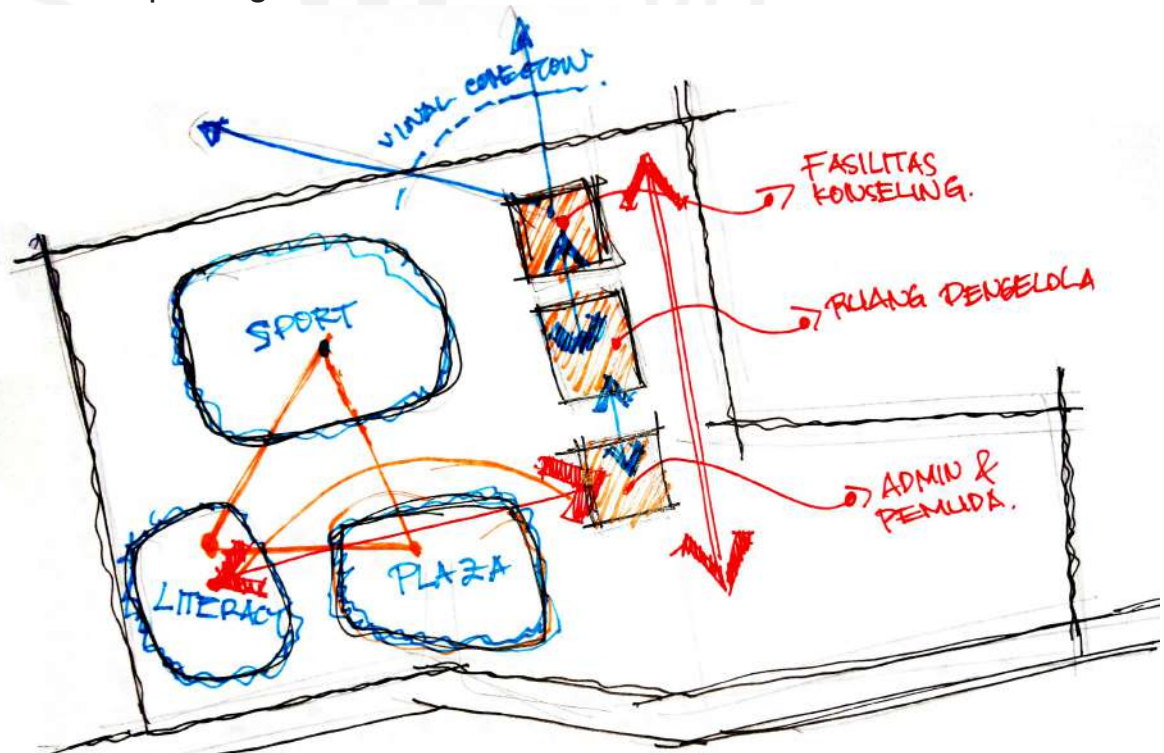
Program Ruang



Indikator/Criteria

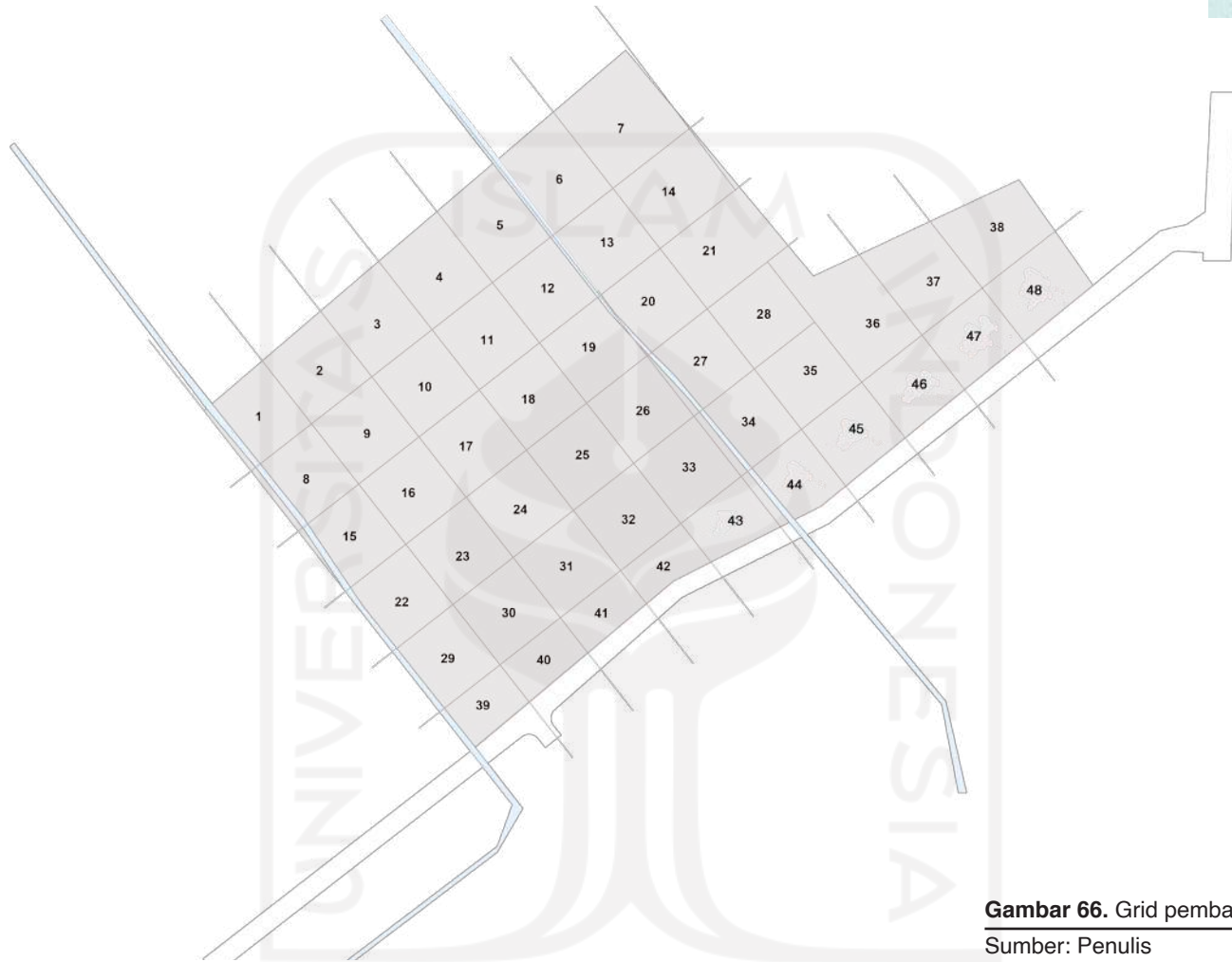
- fungsi administratif dan kepemudaan bersifat terbuka
- ruang konseling berdekatan dengan zona aktivitas sensorik sebagai bagian dari penyembuhan mental
- konektivitas visual yang baik untuk ruang konseling
- ruang manajemen yang mudah mengontrol ruang konseling dan administratif.

Skema plotting



Gambar 65. Program Management, Counseling & Institutions

Sumber: Penulis



Gambar 66. Grid pembagian Zonasi

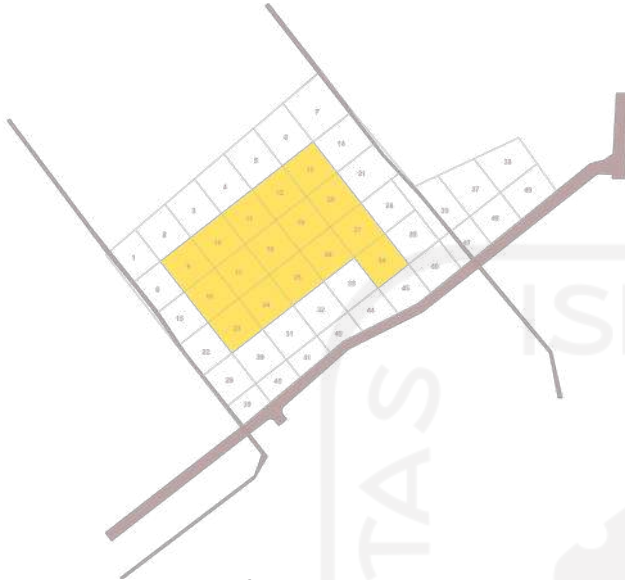
Sumber: Penulis

Setelah melihat semua skema program ruang dan penempatan pada site, penentuan zonasi dilakukan dengan membuat strategi grid koordinat. Hal ini untuk melihat kesesuaian dan karakter dari setiap sudut site. Setiap nomor dalam grid mewakili satu petak kualitas dan karakter di setiap koordinat site.

Strategi ini mencoba melihat integrasi antar simpul sekiranya apakah akan ada simpul-simpul aktivitas yang akan saling bersinggungan satu sama lain. Satu persatu dipetakan pada grid yang paling optimal untuk zonasi dari masing masing simpul tersebut.

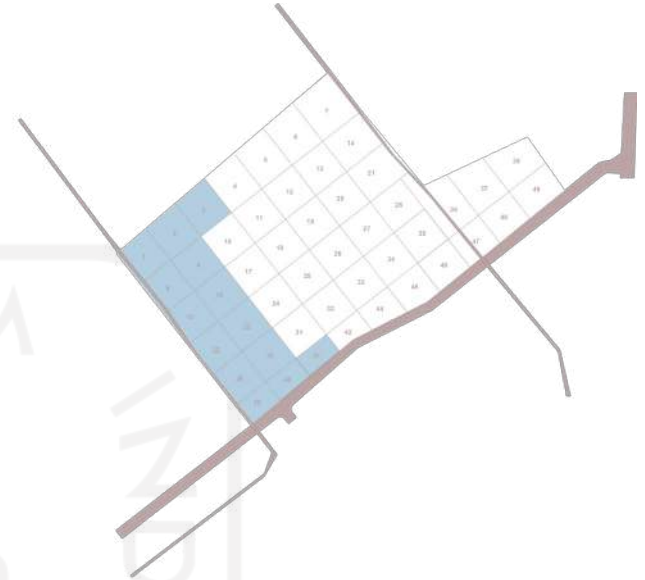
Terdapat 48 grid nomor yang untuk membagi koordinat karakter tapak yang luasnya 1,9 hectar. Hal ini juga untuk mempertimbangkan kondisi eksisting tapak dan potensi yang masih bisa sesuai dengan fungsi baru nantinya sebagai Youth Development Center. Hasil dari pemetaan kemudian dibuat matrik keterkaitan ruang untuk mendapatkan tata letak dan zonasi yang paling optimal sesuai dengan indikator-indikator yang ingin dicapai disetiap simpul-simpul aktivitas.

Formal multipurpose Sport Arena



Hasil skema zoning untuk fasilitas multi purpose sport arena cenderung berada di tengah site.

Educational & Literacy



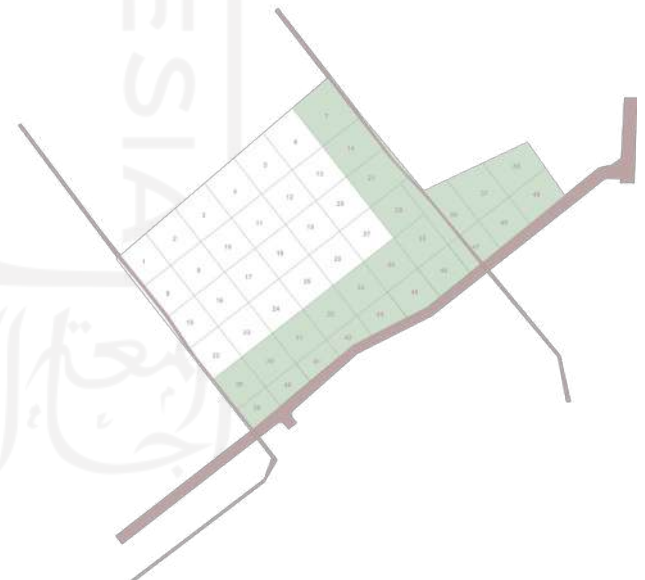
Skema zonasi untuk aktivitas literasi berada pada grid site sisi barat yang lebih jauh dari kebisingan kendaraan.

Gymnasium & Outdoor training



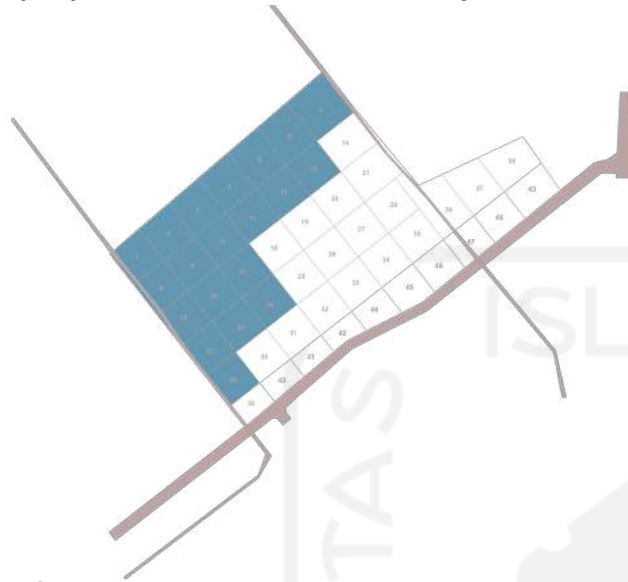
Hasil Zonasi untuk gymnasium yang mengikuti dekatnya dengan zona sport arena dan jogging track yang memaksimal panjang jalurnya.

Entrance & Public Plaza



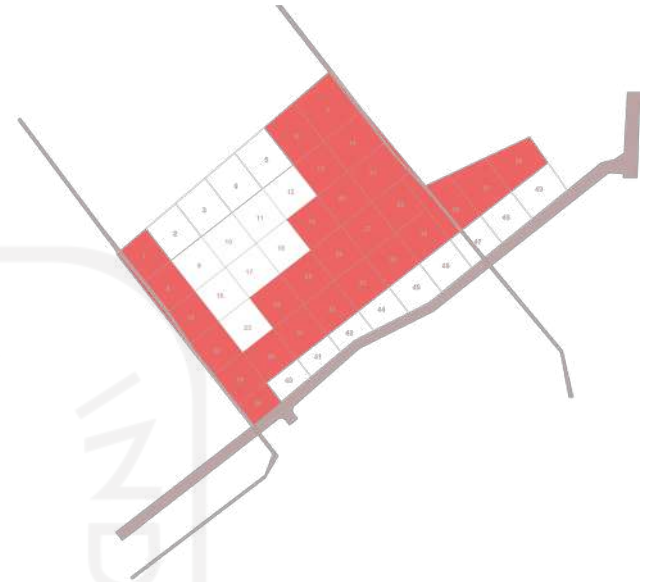
Plaza publik merupakan bagian dari ruang publik, sehingga penempatannya dibuat dekat dengan perimeter akses site di sisi timur dan selatan.

Workshop space & Youth Laboratory



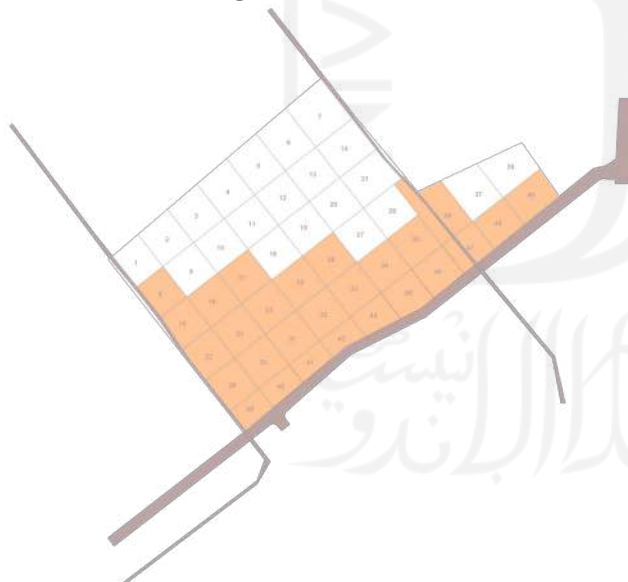
Workshop Space dapat optimal untuk menjawab indikatornya dengan meletakkan pada zona sisi utara dan barat.

Open Park & Informal Arena



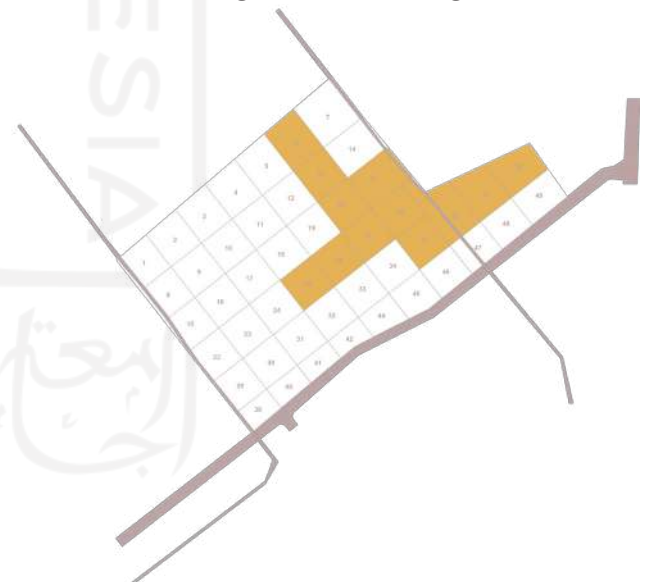
Informal arena memiliki keterkaitan dengan ruang publik karena bersifat terbuka sehingga zoning optimal cenderung berada di site sisi timur dan selatan.

Fasilitas seni dan Pergelaran



fasilitas seni yang cenderung menimbulkan suara ditempatkan pada perimeter sisi timur untuk memberikan jarak dengan aktivitas kognitif. begitu juga dengan pementasan yang harus dekat dengan ruang publik.

Manajemen Konseling & Kelembagaan



Pusat pengelola yang bersifat terbuka ditempatkan dekat dengan ruang terbuka dan koneksi proximitas yang baik untuk setiap simpul utama, sehingga penempatan optimal di sisi timur berdekatan dengan fasilitas olahraga.

Matriks Hasil

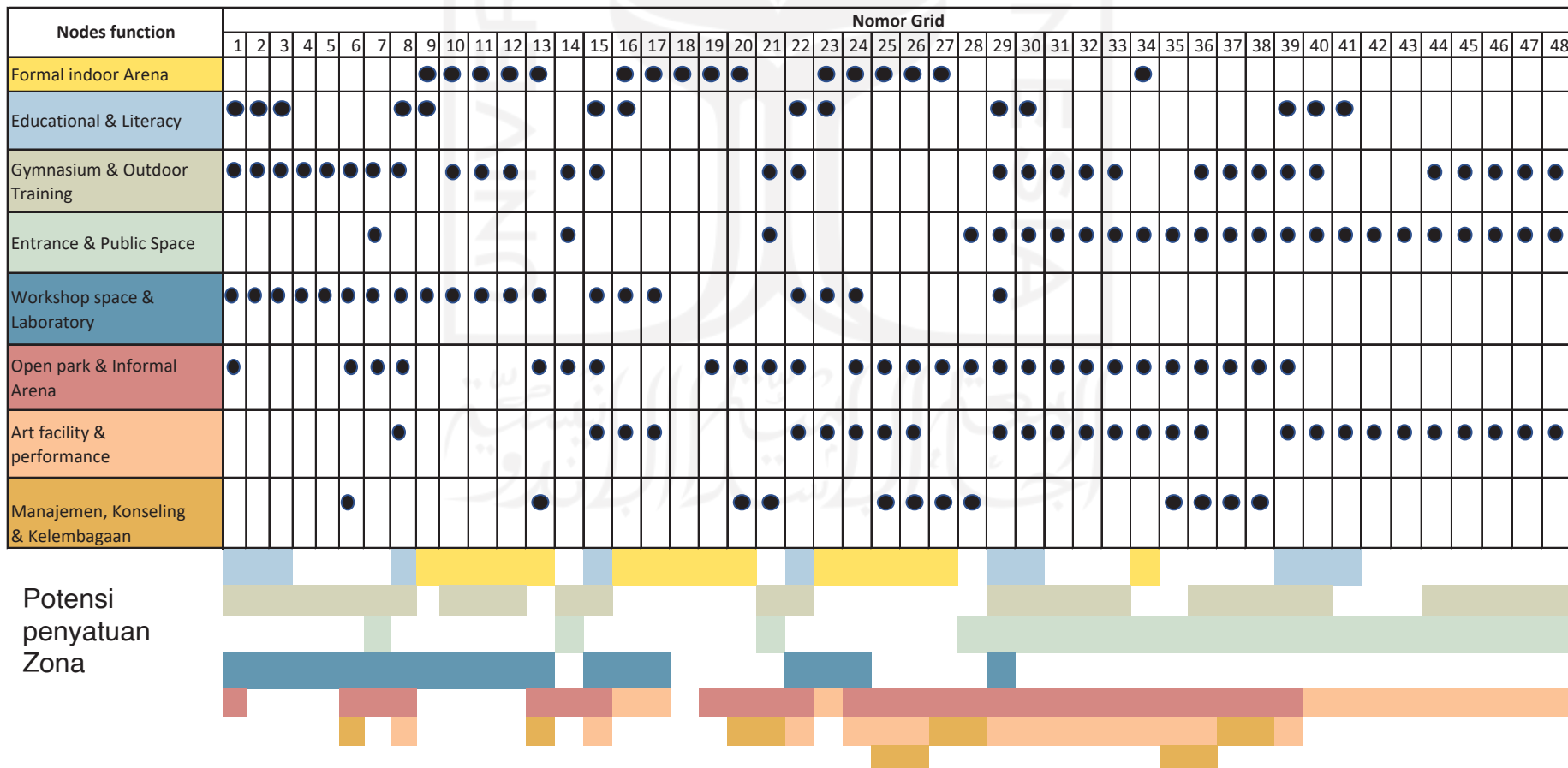
Dari hasil eksplorasi skema fungsi dan program pada tapak. Masing-masing simpul utama dipetakan dalam grid sesuai dengan parameter setiap fungsi. Kemudian dibuat matriks untuk melihat integrasi dan kesamaan letak potensial dari masing-masing simpul utama fungsi dan aktivitas di dalamnya.

Berdasarkan pada tabel matriks di atas, terdapat beberapa simpul utama yang saling bersinggungan di beberapa grid nomor. Yang mana mengindikasikan bahwa ada potensi untuk di satu koordinat site dapat berlangsung berbagai aktivitas sesuai dengan data yang didapatkan.

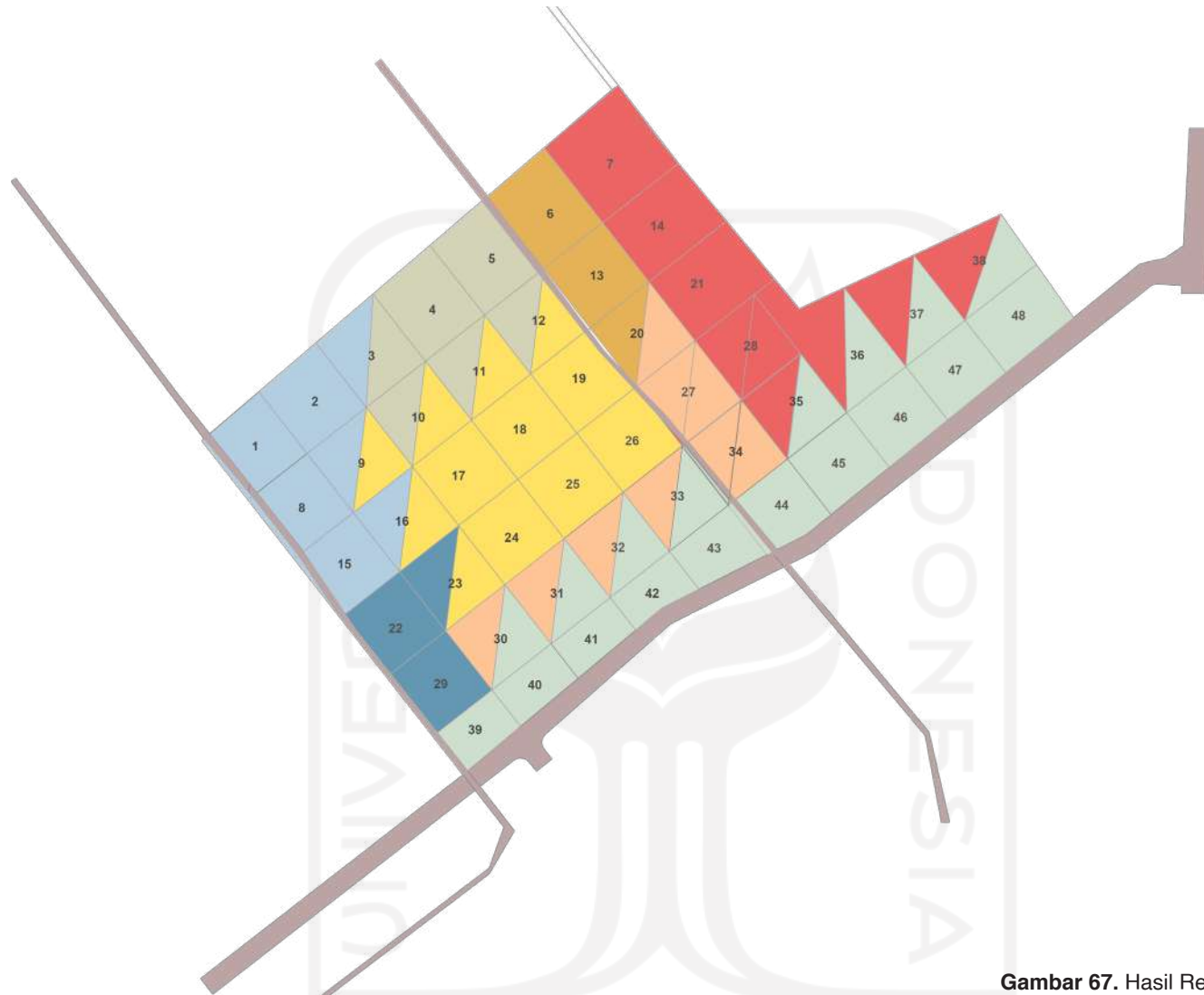
Pada diagram batang dibawahnya juga memperlihatkan potensi merge antara satu simpul dengan simpul yang lain, entah itu akan berhubungan secara horizontal berdekatan ataupun berhubungan secara vertikal di satu titik koordinat (pemisahan lantai). *Formal sport arena* memiliki kecenderungan untuk *merge* dengan fungsi *gymnasium* dan/atau *workshop space & laboratories*, *Open Park* dengan art facility dan/atau public plaza, begitu juga dengan fungsi educational yang dapat bersinggungan dengan *workshop space*.

Tabel 4. Matrik Hasil Zonasi aktivitas simpul utama

Sumber: Penulis

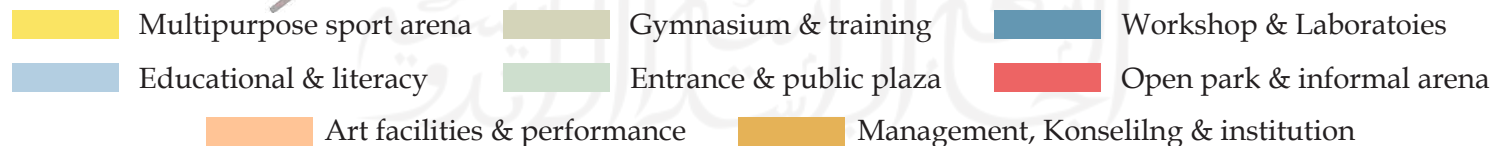


Hasil Rekonsiliasi Zoning



Gambar 67. Hasil Rekonsiliasi Zona

Sumber: Penulis



Hasil analisa tata massa yang telah dilakukan sebelumnya dengan membuat skema peletakan dengan potensi maksimal dari masing-masing simpul fungsi, kemudian kembali di olah menjadi matrik untuk melihat hubungan dan kesamaan indikator fungsi aktivitas. beberapa simpul fungsi utama terlihat memiliki kesamaan

indikator dan letak optimal di site. Seperti area potensi sport arena yang diberbagai petak grid dapat digabungkan dengan fungsi gymnasium, literasi, dan workshop space. Rekonsiliasi pada perimeter depan lahan juga mengkombinasikan fungsi optimal untuk ruang publik dan pementasan seni.

Spirit Movement

Psychology of Space Movement



Peran ruang dalam memberikan pengalaman psikis menjadi penting untuk membuat pengguna menjadi lebih sensitif terhadap rasa dari ruang. Hal ini menjadi penting juga sebagai bagian dari pengembangan fungsi mental pengguna terutama pemuda untuk mampu menstimulus perasaan dan kondisi psikologi mereka. Karena sejatinya tanpa stimulus kesehatan mental (spirit) manusia tidak akan mendapatkan kesehatan fisik secara sebenarnya (Brock Chisholm).

Perbendaharaan pengalaman mental seseorang memiliki input utama dari organ yang disebut manusia sebagai indera. Lima indera yang dimiliki manusia merupakan jalan utama pengalaman dan rasa ruang dapat diterjemahkan. Namun sayangnya kebanyakan ruang aktivitas dan ekspresinya hanya dapat dirasakan oleh visual saja, padahal stimulus sensorik tidak tidak semata hanya ditangkap melalui kedua bola mata. memaksimalkan peran dari telinga, hidung, kulit, bahkan mungkin lidah sebagai bagian juga dalam merespon rasa ruang yang ditangkap oleh manusia. Misalnya rasa lega disaat melewati ruang lebar, perasaan psikologis seolah olah terhimpit saat melalui koridor lebar 1 meter namun memiliki ketinggian masif, ataupun merasa disambut saat hierarki koridor yang membesar lalu mengecil, dan lain sebagainya.

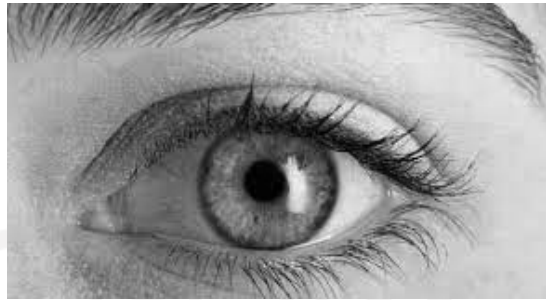
Gambar 68. Sense Movement

Sumber: Penulis

Rasionalitas Penerapan Pada Ruang

Sight

Dampak visual memiliki pengaruh yang tinggi dalam memberikan rasa ruang untuk pengguna. Sehingga kemungkinan respon visual pada suatu ruang menjadi tinggi.



tinggi

Sound

Fungsi pendengaran akan selalu berfungsi tanpa kontrol sadar otak manusia. begitu juga pada ruang ada kemungkinan besar rekayasa suara mampu memberikan efek signifikan pada psikis pengguna.



Sedang

Texture

Alat peraba berupa sentuhan erat kaitannya dengan permukaan. sehingga material menjadi penting bagaimana tidak hanya menjadi penyusun bangunan, namun juga bagian dari stimulus perasaan melalui sensorik manusia.



Sedang

Odor

Bebauan atau aroma merupakan media sensorik yang efektivitas memorinya lebih kompleks.. respon aromatik pada suatu ruang aktivitas menjadi mungkin untuk direspon dan direkayasa



Sedang

Taste

Rasa yang ditangkap lidah memang sedikit lebih terbatas, karena akan aktif jika organ tersebut mencap suatu rasa. Sehingga tingkat realisasi dalam ruang menjadi rendah.

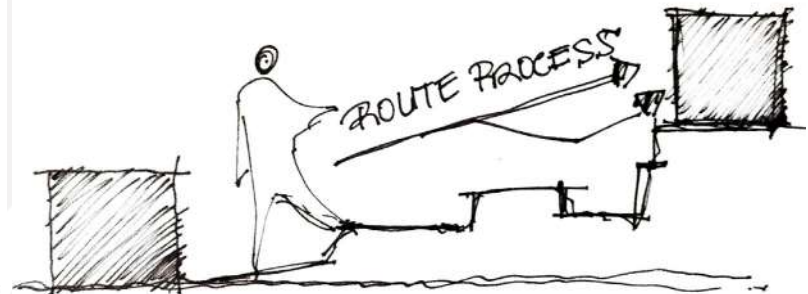
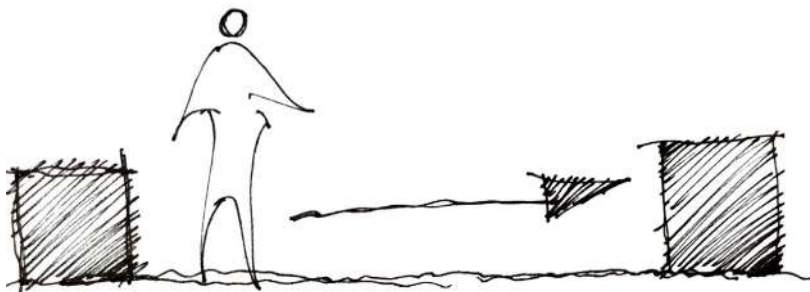
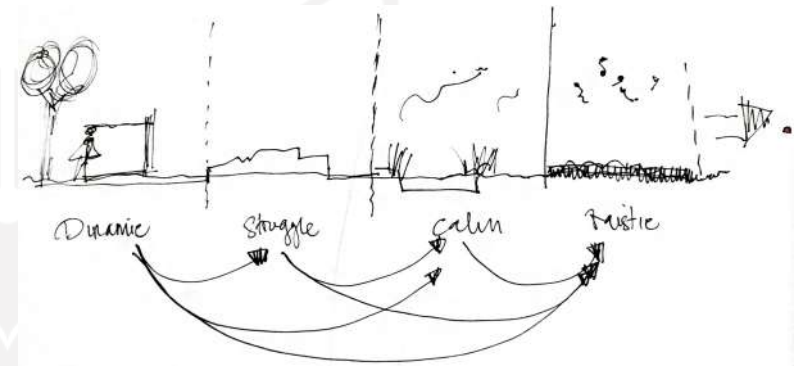


Rendah

Sense Movement

Spirit movement berkaitan dengan perubahan, pergerakan atau perpindahan rasa yang di respon sensorik manusia. Karena sejatinya manusia merupakan ciptaan yang senang dengan variasi (Gulford, J.P.). Perpindahan perasaan dari satu tempat ke tempat yang lain akan menstimulus sensor dan hormon otak manusia untuk terus aktif, seperti hormon dopamine, oxytocin, endorphen, dan serotonin. yang mana setiap hormon tersebut dapat dipicu oleh keadaan lingkungannya. sehingga harapannya setiap spasial ruang dapat mengaktifkan sensorik manusia dengan mengkaji karakter keruangan yang menstimulus produksi cairan hormon perasaan pada manusia.

Tujuan variasi *space sense* ini juga sebagai bagian pergerakan pengguna dari sisi psikis, sehingga kesehatan mental pengguna terutama anak muda menjadi lebih baik.



Route Process play: memainkan peran rute atau sirkulasi, membuat tujuan sedikit butuh perjuangan akan melepaskan hormon dopamine sebagai *reward chemical* dalam tubuh.

Gambar 69. Sketsa Sense Movement

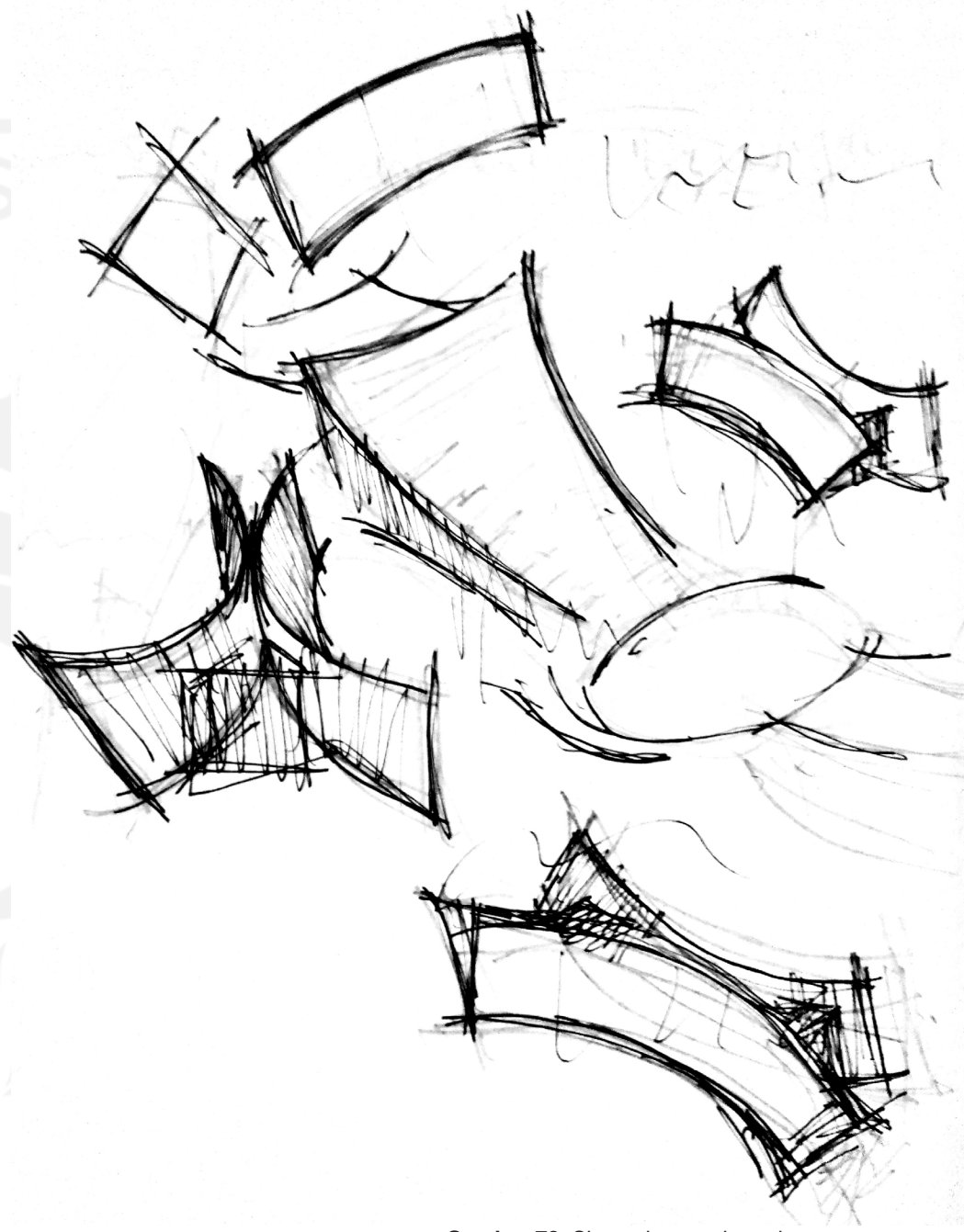
Sumber: Penulis

Sensory as Part Of Spirit Movement

Spirit Experiences

Respon Sensorik tubuh sebagai wujud terjemahan dari spirit movement. Karena sensorik atau indera manusia menjadi input utama dalam memberikan pengaruh psikologi, pengalaman, dan memori. Setiap indera memberikan pengaruh memori yang berbeda-beda akan suatu hal, Ingatan akan situasi dan kondisi tertentu, memori tentang aroma maupun nada, karakter sentuhan yang dirasakan, hingga input utama dalam hal imajinasi manusia berasal dari memori indera yang dielaborasi pikiran.

Dalam arsitektur, mencapai pengalaman ruang yang penuh akan ingatan dan ekspresi tentu melibatkan stimulus dari indera manusia. Sehingga penting untuk menyadari bahwa desain spasial bukan hanya sebagai ruang bersekat belaka, namun juga memberi ingatan baru akan ruang tersebut dan perasaan yang mampu diterjemahkan oleh setiap manusia didalamnya. Sebagaimana yang diutarakan oleh Radhika Jamaira bahwa penjelajahan ruang arsitektur seharusnya menjadi perjalanan mengeksplorasi diri sendiri (Journey of self-explorartion). Merasakan ruang dengan semua potensi tubuh yang dimiliki, merasakan pergerakan, penglihatan, pendengaran, dan lainnya yang berujung pada mengingat atau kembali bernostalgia dengan sesuatu yang sama sebelumnya. Hingga dari hal ini, fungsi stimulus memori, dan sensorik manusia di dalam bangunan berkembang dengan lebih baik.



Gambar 70. Sketsa konsep bentuk

Sumber: Penulis

Eksplorasi Aktif Pada Sirkulasi

Routes Proccess & Spirit Movement

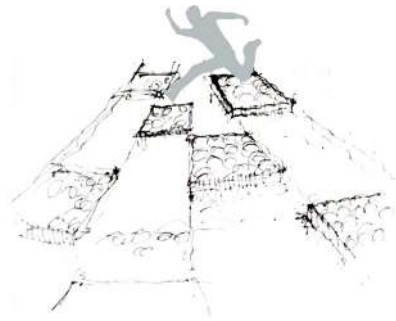
Gambar 71. Different in Access

Sumber: Penulis



Stepping up/down

Penggunaan undakan dan tangga dioptimalkan sehingga setiap perpindahan gerak di akomodasi oleh gerakan aktif tubuh.



Body Balance

Penggunaan kombinasi perbedaan karakter permukaan material untuk memberikan permainan keseimbangan pada alur sirkulasi



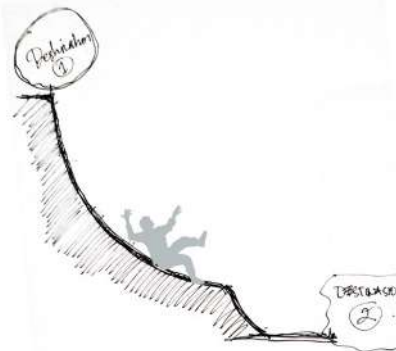
Corridor of curious

Permainan lebar, tinggi, hierarki luasan koridor menimbulkan irama. semakin luas, semakin lega, semakin sempit, semakin terhimpit. menimbulkan efek psikologis



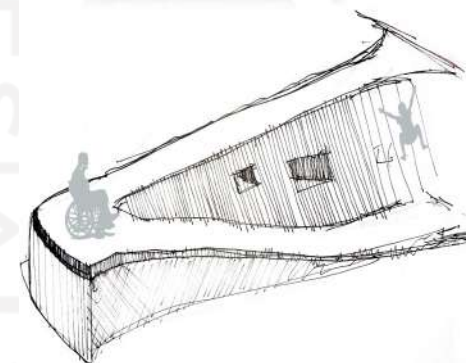
Climbing

Proses alur aktif dan peran sensorik peraba menjadi lebih aktif melalui gerakan memanjat, sinergi antara gerak tubuh dan pikiran menjadi lebih baik.



Sliding Down

Proses aktif yang dapat muncul dari aktivitas meluncur dapat merangsang hormon adrenalin dan bersifat *plafyul*.



Ramp

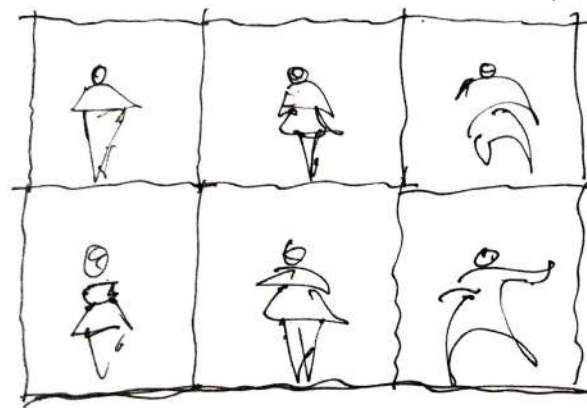
Penggunaan ram selain sebagai respon penyediaan akses bagi disabilitas, juga mengoptimalkan fungsi alur route process sebagai bagian dari desain aktif.

Active Body Movement

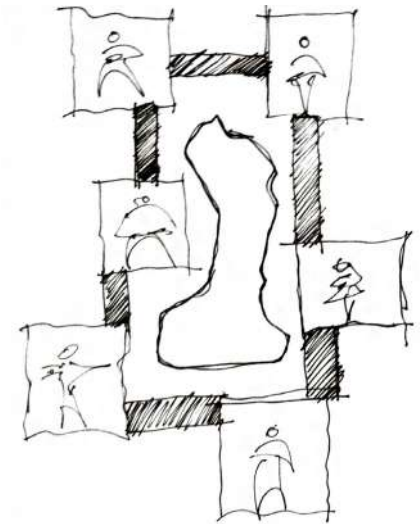
Disamping pergerakan dan perpindahan secara aktif dari sisi psikis, tubuh dari sisi fisik juga menjadi perlu untuk terus didorong melakukan kegiatan aktif. pada rancangan kali ini, *Youth Development center* diharapkan dapat memberikan strategi keruangan dan hubungan antara ruang, dan program aktivitas yang memicu penggunanya untuk bisa dinamis bergerak di dalam ataupun luar bangunan.

Pengguna diharapkan dapat menerapkan aktivitas dan kebiasaan baru yang melatih tubuh untuk terus bergerak. karena permasalahan anak muda yang mala akan gerak perlu didorong secara tidak langsung melalui kualitas keruangan arsitektur yang aktif (*active design*). Hal tersebut dapat dilakukan dengan pertimbangan integrasi keruangan, tinggi rendah permukaan, material, dan program aktivitas bergerak dalam rancangan bangunan.

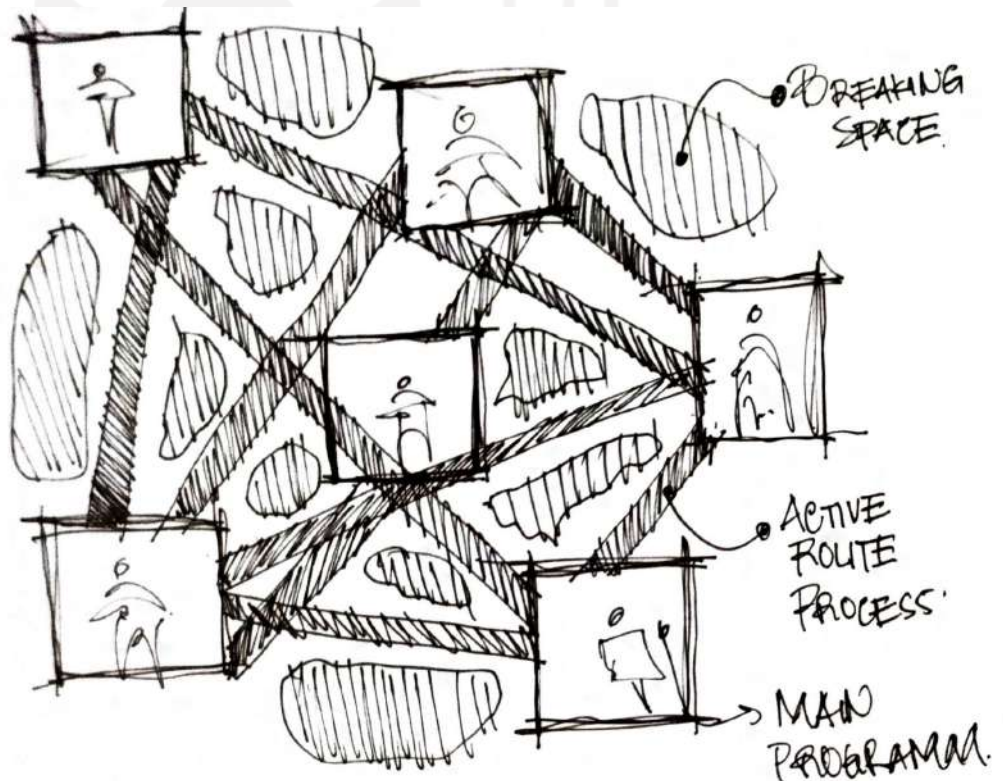
Penerapan prinsip proksimitas dan porositas, sehingga variasi alur dan rute tujuan ruang menjadi lebih variatif.



Less Route process
Program.



Adding Distance for
Movement.



Gambar 72. Diagram active Spasial

Sumber: Penulis

Discouraging: Passive Movement

Dalam menciptakan perilaku pengguna dalam ruang yang mendorong aktivitas dan pergerakan, maka menciptakan rekayasa yang bertujuan menghambat perilaku passive dalam ruang menjadi awalan penting dalam perancangan ini.

Dalam bangunan, penggunaan elevator sebagai contoh merupakan inovasi teknologi yang membuat aktivitas pergerakan secara fisik tereduksi. Salah satu hal yang bisa dilakukan adalah pertimbangan peletakan akses mekanis yang diletakkan jauh dari pandangan pengguna. Tujuannya adalah mengurangi keterjangkaun visual terhadap akses mekanis seperti elevator dan lift sehingga membuat penggunaan akses seperti tangga, ramp, dan akses lainnya dapat digunakan secara optimal.

Incouraging: Active Movement

Mengurangi perilaku pasif dalam bangunan merupakan cara awal yang dapat dilakukan dalam mendorong perilaku aktif. Namun di waktu yang bersamaan, cara ini mungkin malah terkesan mengesampingkan kebutuhan dan kemudahan, bahkan terkesan mengabaikan. Dengan menonjolkan kekuatan spasial keruangan yang cenderung aktif seperti menjadi langkah efektif dengan meningkatkan nilai ruang dan fungsionalitasnya.

“Conscious Decision making” menjadi pertimbangan terhadap cara pandang pengguna terhadap ruang. Poin atraktif di dalam bangunan seperti ruang komunal yang menyenangkan, visual pandang yang optimal dari dalam dan luar bangunan, ataupun ruang ruang fokus yang tenang dapat mendorong pengguna untuk menuju point destinasi tersebut.



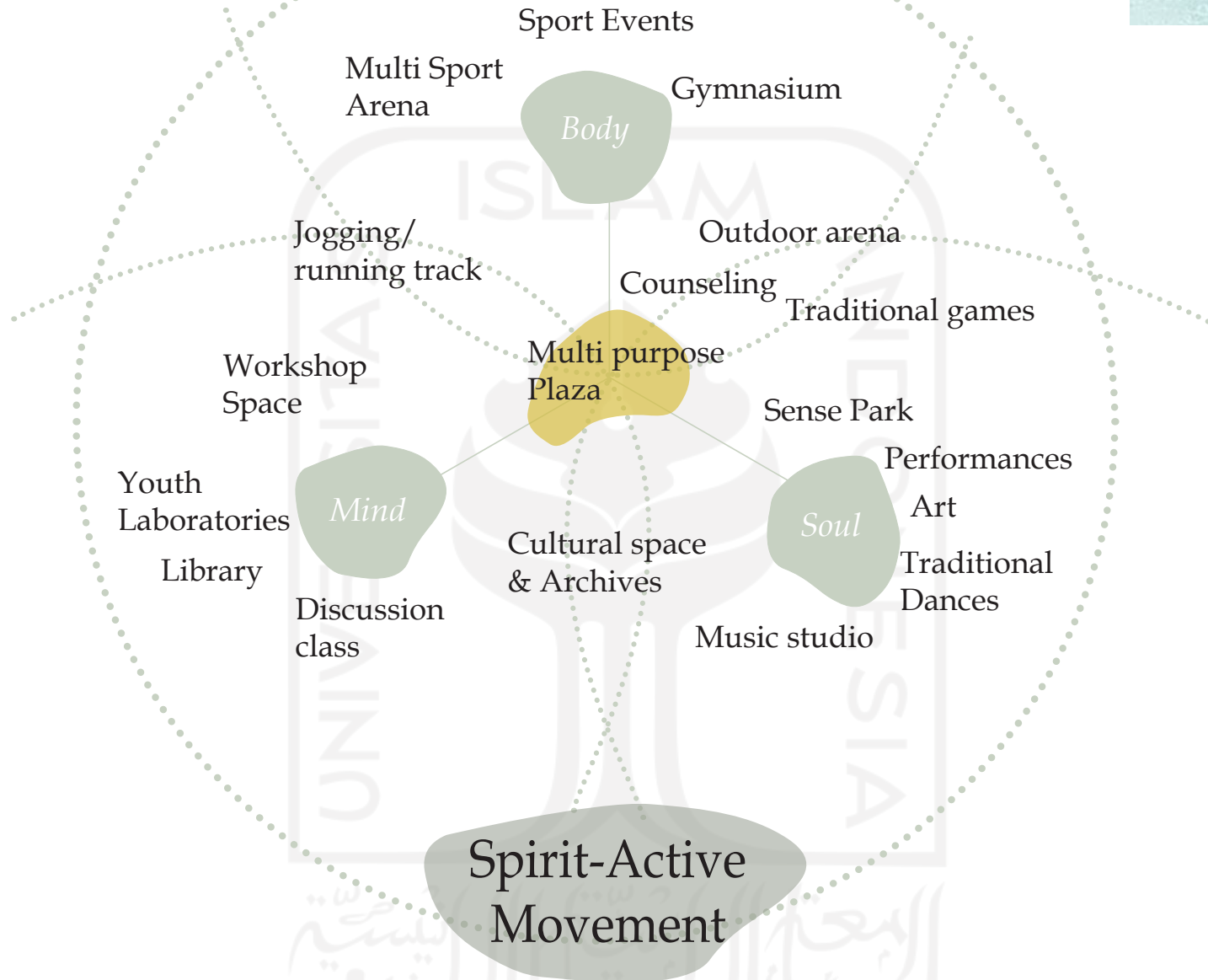
Gambar 73.
Manusia cenderung memilih rute mudah jika akses dibuat bersampingan

Sumber: <https://markbessoudo.com/2014/02/24/activedesign/>



Gambar 74.
Sirkulasi bisa menjadi bagian dari aktivitas yang lebih bernilai

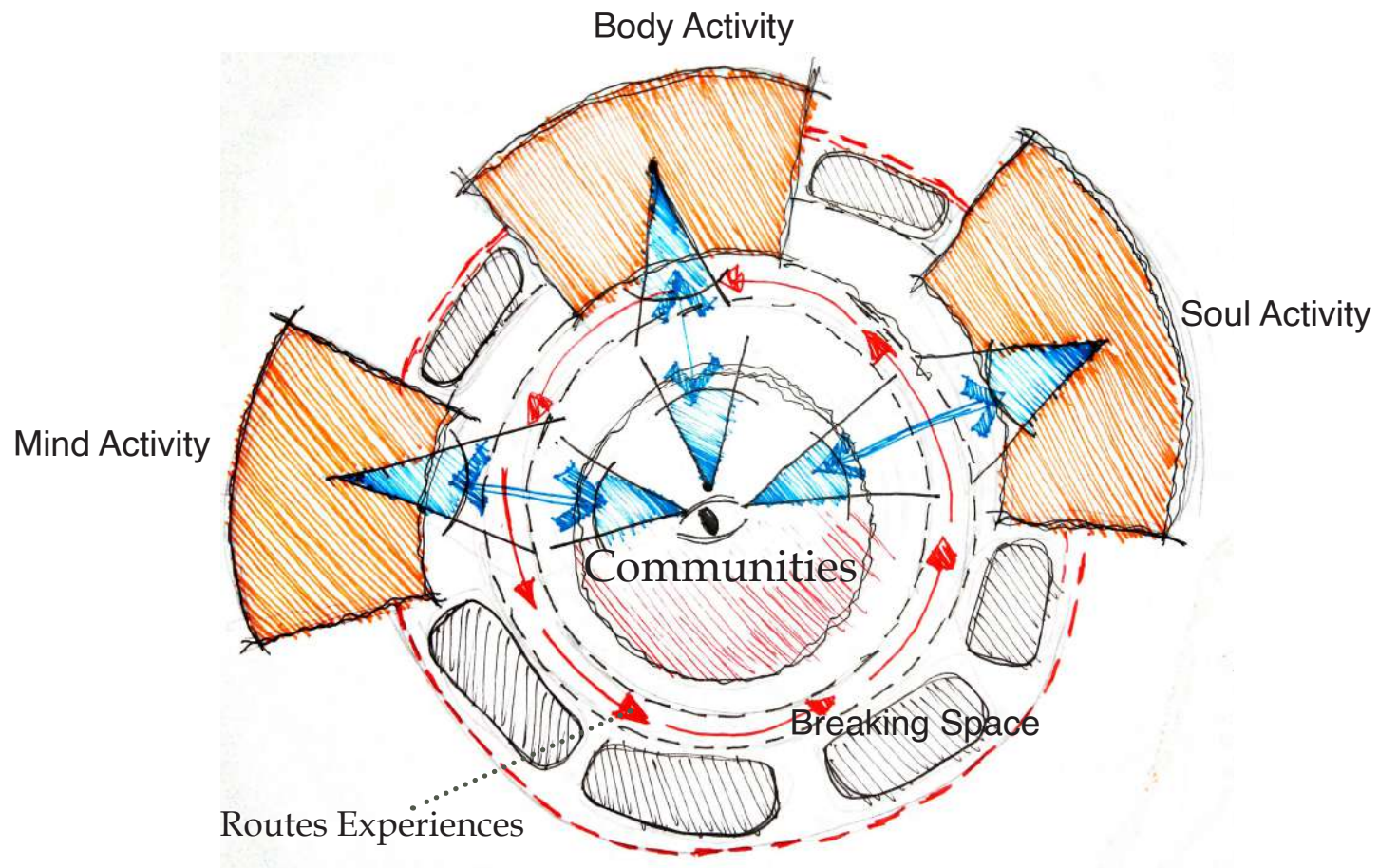
Sumber: <https://www.telerama.fr/scenes/lactive-design,-ou-larchitecture-qui-fait-marcher,n6077407.php>



Konsep spasial rancangan melihat dari hasil rekonsiliasi zoning, terdapat pola konsentrasi aktivitas sesuai dengan karakter aktivitasnya masing masing. Keseimbangan pengembangan pemuda sesuai dengan yang telah dirumuskan kemudian disimpulkan menjadi 3 elemen pengembangan. yakni pengembangan pikiran, fisik dan psikis. *Mind, Body, Soul*. Ketiga aspek pengembangan ini kemudian menciptakan korelasi

dan kaitan yang saling berhubungan satu sama lain. Segregasi zona ini diikat oleh satu karakter spasial yang berkaitan dengan spirit-active movement. Transisi atau perpindahan dari dan menuju ke tiga aspek tersebut menjadi bagian dari routes movement/ routes process yang merupakan domain utama dari pendekatan aktif desain.

Konsep Visibilitas



Gambar 75. Konsep Visibilitas

Sumber: *Penulis*

Visibilitas menjadi kriteria dan indikator penting dalam perancangan dengan pendekatan spirit-active movement seperti halnya yang sudah dijelaskan sebelumnya. Dengan menentukan konsep visibilitas dalam rancangan, maka dapat memudahkan penentuan bentuk dan tata masa bangunan rancangan.

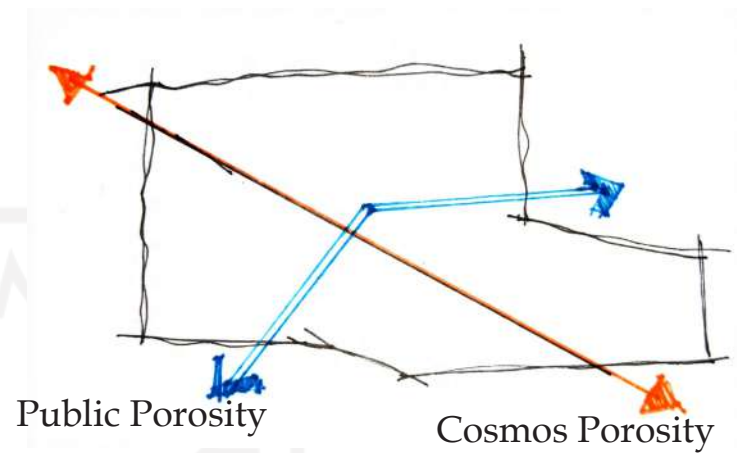
Terdapat 3 kelompok ruang aktivitas, yakni mind activity, Body activity, dan Soul activity. Tiga kelompok

ini disatukan dengan proyeksi dan simpul komunitas berupa plaza dan ruang publik bagi masyarakat umum. Sementara kaitanya antar kelompok aktivitas terdapat *breaking space* berupa ruang berbagi dan interaksi terbuka. Begitu juga peran Rute sebagai penghubung yang melingkupi semua kelompok aktivitas dan aktivitas di ruang terbuka

Respon Site

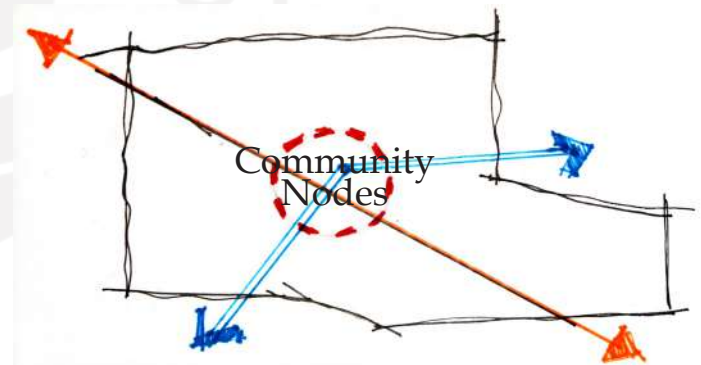
Path & Imaginary

konsep porositas, dilihat dari poros jalur publik atau pengguna dapat menuju site, dan poros kosmos untuk merespon nilai filosofi membangun Masyarakat Lombok Utara yang mengambil aksis garis gunung rinjani sebagai poros dan paham membangun yang dianut masyarakat adat dan sepeuh Lombok Utara. kemiringan perimeter tegak lurus site mendapat perpotongan aksis sebesar 18 derajat agar menuju garis aksial imajiner.



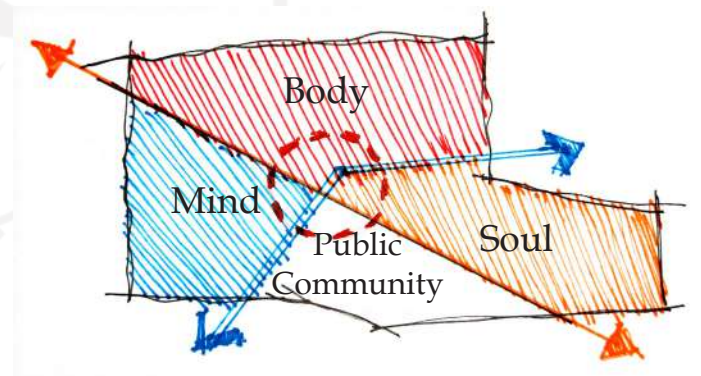
Axial Nodes

Axial Nodes merupakan titik simpul pertemuan porositas yang menentukan posisi ruang komunitas publik. Dengan tujuan mendapatkan keterkaitan antar ruang dengan simpul komunitas berupa plaza dan ruang publik memiliki hubungan yang optimal.



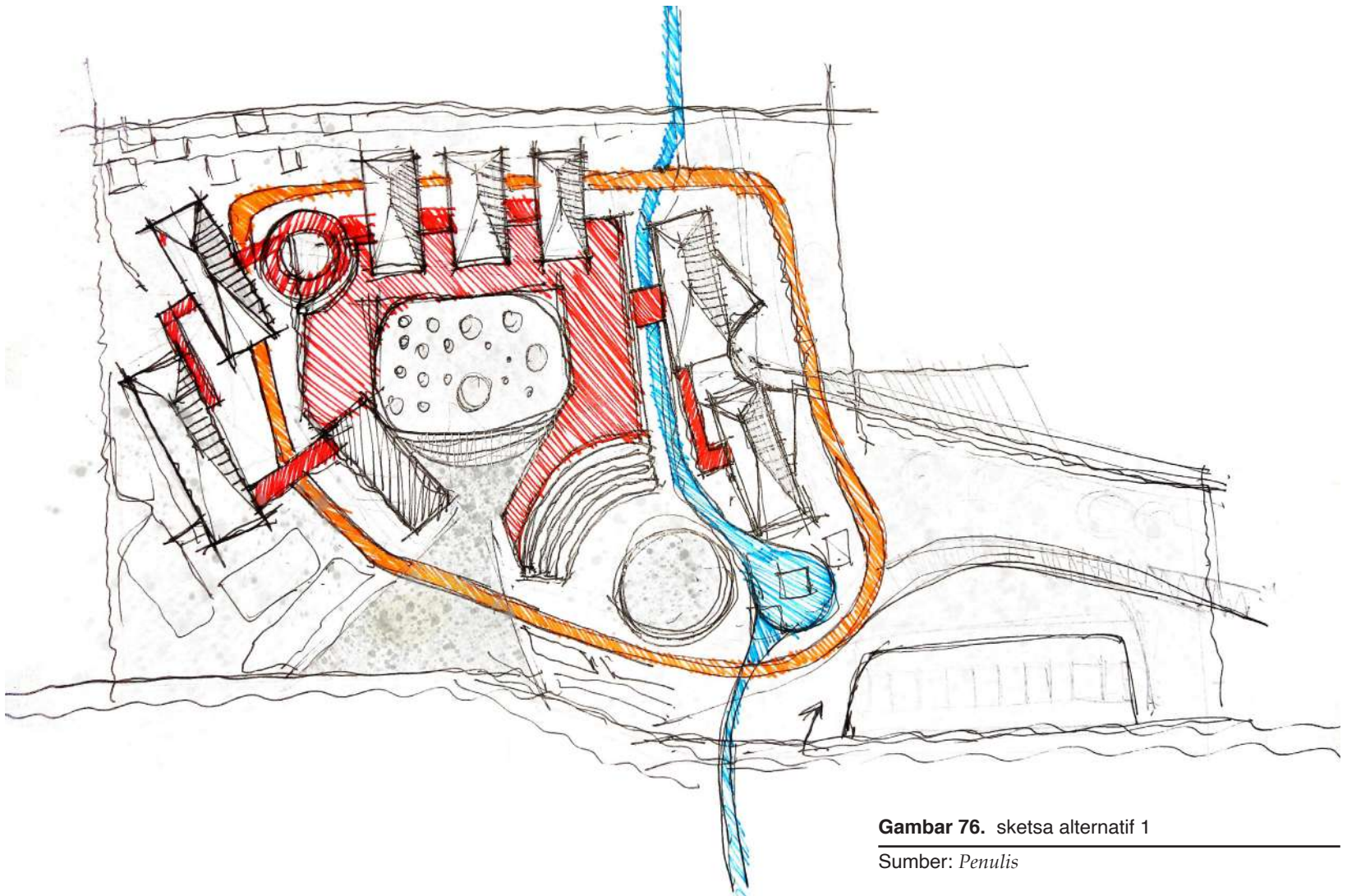
Activity Concern

konsep pembagian karakter aktivitas yang dibagi oleh imajiner porositas antara publik dan imajiner kosmos. Pembagian zonasi antara *Mind activity*, *Body Activity*, *Soul activity*, dan *public Community* yang sesuai pula dengan hasil rekonsiliasi Zonasi masa yang sudah dilakukan sebelumnya.



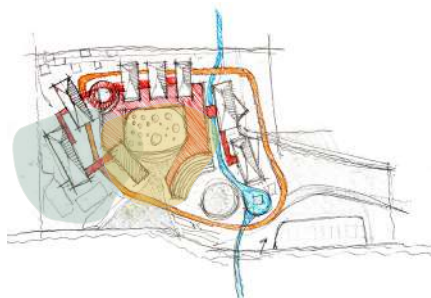
ALTERNATIF UJI SKEMATIK

ALTERNATIF 1

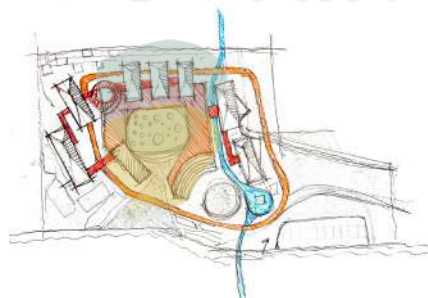


Gambar 76. sketsa alternatif 1

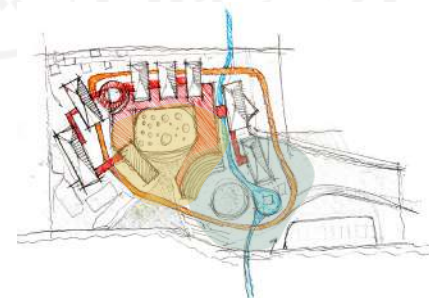
Sumber: *Penulis*



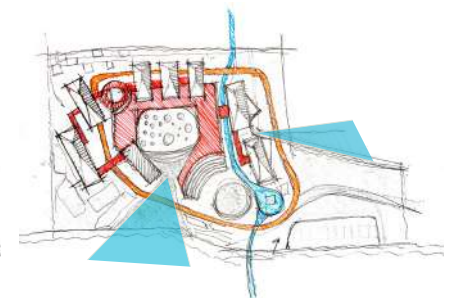
Mind zoning



Body Zoning



Soul Zoning



Public Connection

Analisa & Hasil Uji

Visibility Graph Analysis

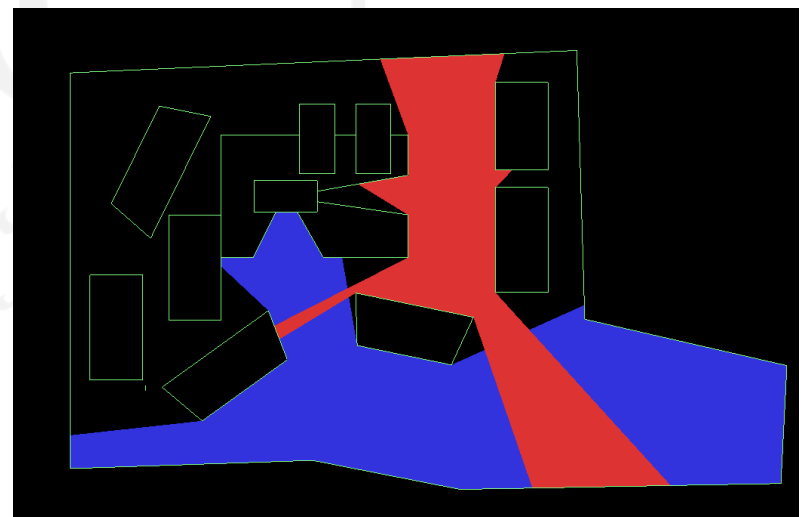
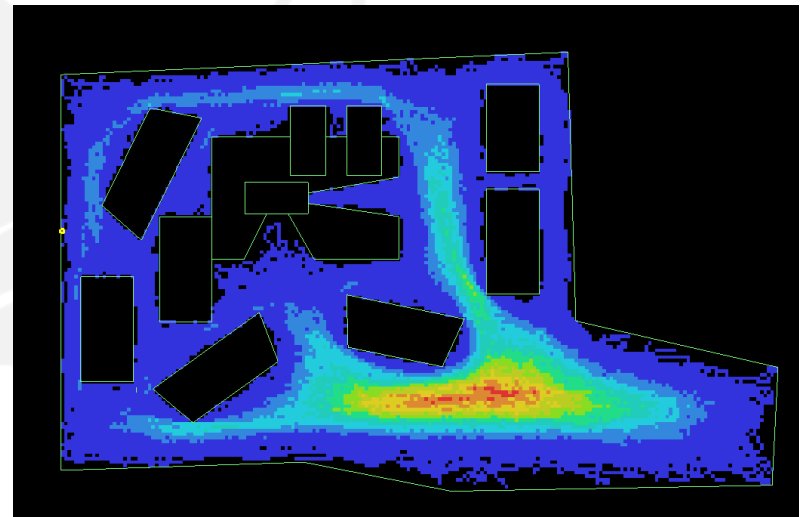
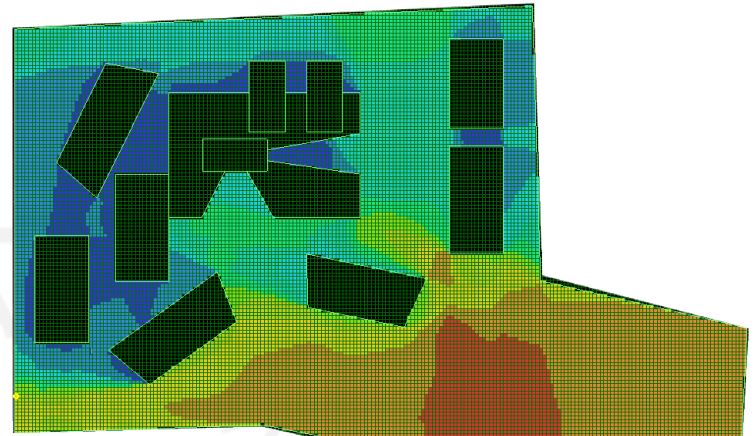
Hasil dari simulasi kualitas visibilitas alternatif satu menunjukkan area yang terjangkau secara visual cenderung lebih luas. Melihat dari grafik warna merah yang menunjukkan kualitas visibilitas yang tinggi di area tersebut. Sementara tingkat visibilitas area yang ekspektasinya menjadi ruang komunal ternyata masih berwarna hijau yang menandakan tidak lebih baik dibandingkan di sudut selatan yang dominan berwarna merah.

Agent Base Analysis

Pada hasil uji simulasi pergerakan manusia di dalam site, semua jalur sirkulasi yang di rencanakan sudah terdefinisi sebagai jalur pergerakan, hanya saja dibagian menuju massa *workshop space* alur sirkulasi pergerakan menunjukkan grafik yang terputus. Sehingga kontinuitas dari sirkulasi alternatif satu masih perlu untuk diperbaiki agar dapat memenuhi kriteria baik dalam pergerakan pengguna.

Communal Axial Isovist Analysis

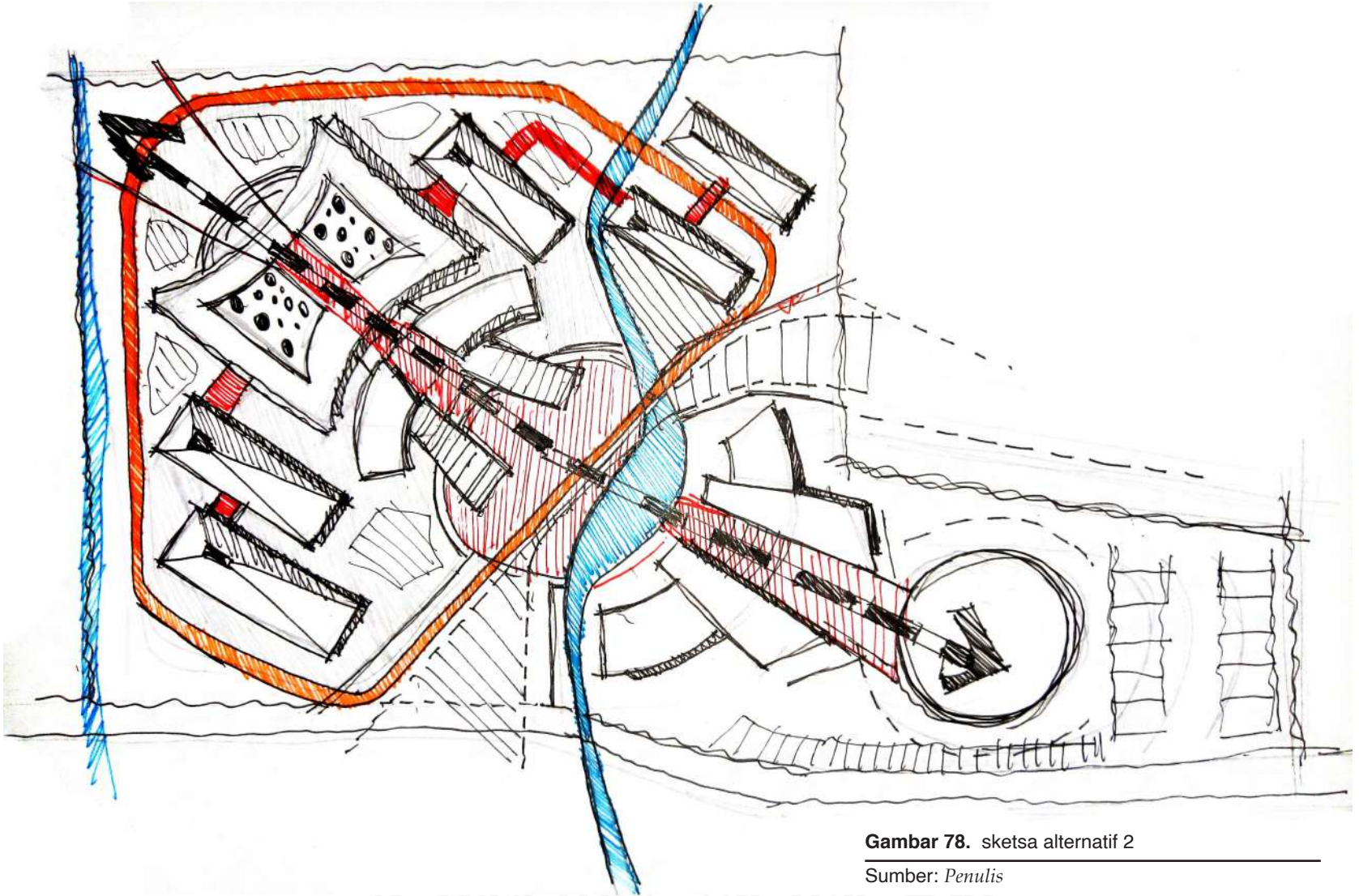
Tingkat jangkauan visibilitas disimulasikan dengan axial isovist. Pada alternatif satu ruang komunal plaza berada di sentral site. Jangkauan visual cukup baik menuju arah selatan karena massa yang cenderung renggang memberikan kemudahan jangkauan visual. Sementara di sudut barat laut sama sekali tidak dapat dijangkau secara visual dari pusat plaza. Sehingga rekayasa yang perlu dilakukan lebih lanjutnya adalah mengenai transparansi selubung bangunan terutama bangunan perpustakaan dan ruang diskusi di sudut barat-laut site. namun perlu dipertimbangkan juga bahwa zonasi perpus tidak sepenuhnya harus terbuka, karena berkaitan dengan tingkat konsentrasi di ruang kelas dan diskusi yang perlu dicapai.



Gambar 77. Hasil pengujian Deptmapx alternatif 1

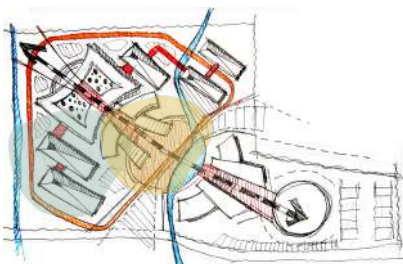
Sumber: *Penulis*

ALTERNATIF 2

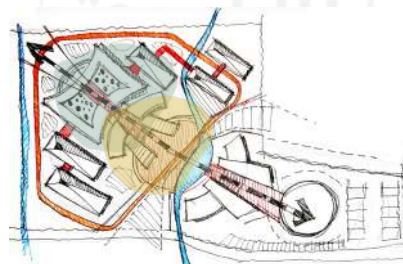


Gambar 78. sketsa alternatif 2

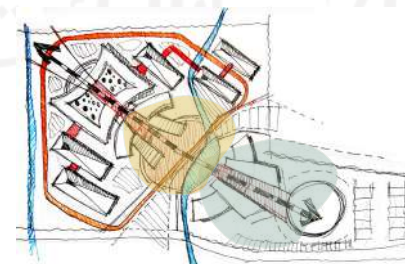
Sumber: Penulis



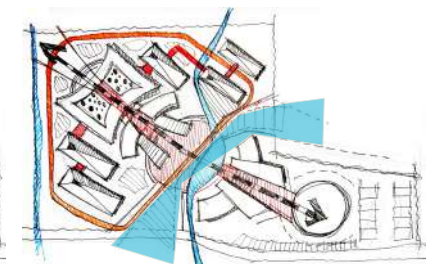
Mind zoning



Body Zoning



Soul Zoning

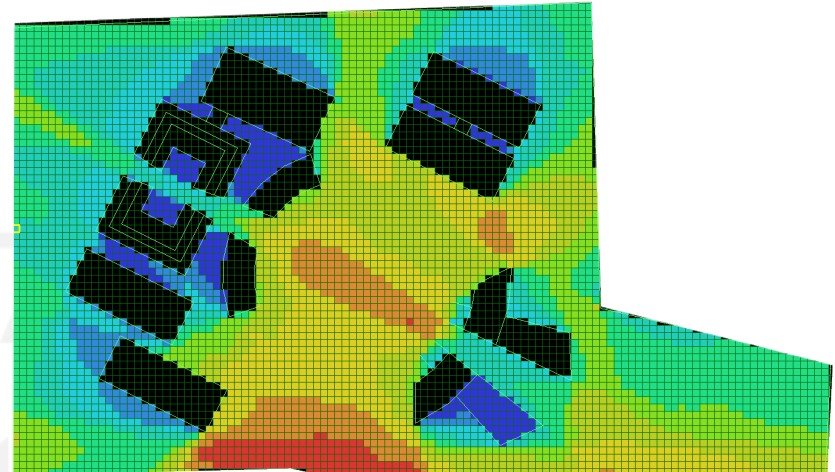


Public Connection

Analisa & Hasil Uji

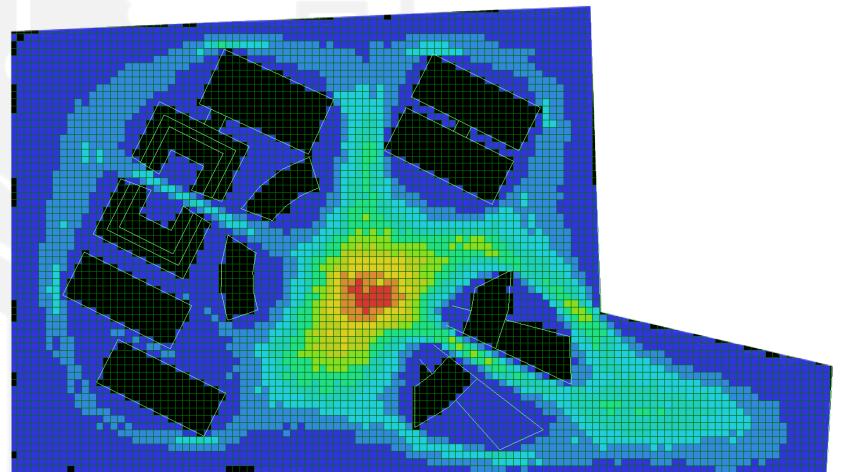
Visibility Graph Analysis

Alternatif dua menunjukkan kualitas visual di setiap titik lokasi lebih baik daripada alternatif satu. Berbeda dengan alternatif satu, kualitas visibilitas terbaik alternatif dua ada di area perimeter selatan site dan area rencana komunal plaza. sehingga keberhasilan tata ruang dan peletakan komunal plaza pada alternatif dua cenderung lebih baik.



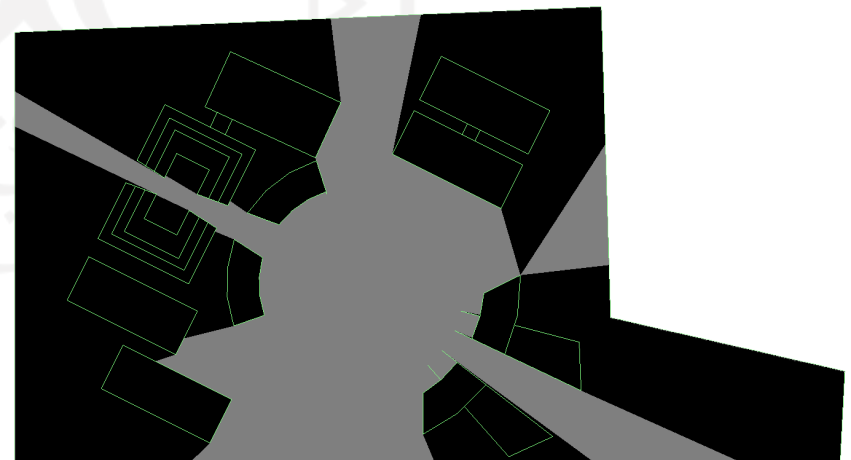
Agent Base Analysis

Konektivitas alur pergerakan pengguna pada alternatif 2 memiliki karakter alur yang tidak terputus. Definisi rencana sirkulasi juga sesuai dengan hasil simulasi pergerakan yang didapatkan. Konsentrasi aktivitas pengguna juga cenderung mengarah ke komunal plaza yang berada di tengah (grafik merah-kuning). Sehingga keberhasilan dari sisi alur pergerakan dan sirkulasi, alternatif dua lebih baik dibandingkan alur sirkulasi alternatif satu.



Communal Axial Isovist Analysis

Tingkat jangkauan visual ruang komunal cukup baik karena dapat menjangkau semua zona massa bangunan. Sumbu imajiner kosmos yang diwujudkan oleh aksis sirkulasi dari sport arena (barat laut) menuju bangunan kesenian (tenggara) juga masuk dalam jangkauan visual jika pengguna berada di tengah plaza. Peletakkan massa bangunan yang tidak terlalu dekat dengan batas lahan juga berperan meningkatkan jangkauan visibilitas dan mengurangi ruang-ruang negatif di dalam site. Sehingga rekayasa yang perlu dilakukan adalah perancangan eksterior massa yang mengarah ke luar site perlu di buat terbuka dan memiliki rasio transparansi yang tinggi.

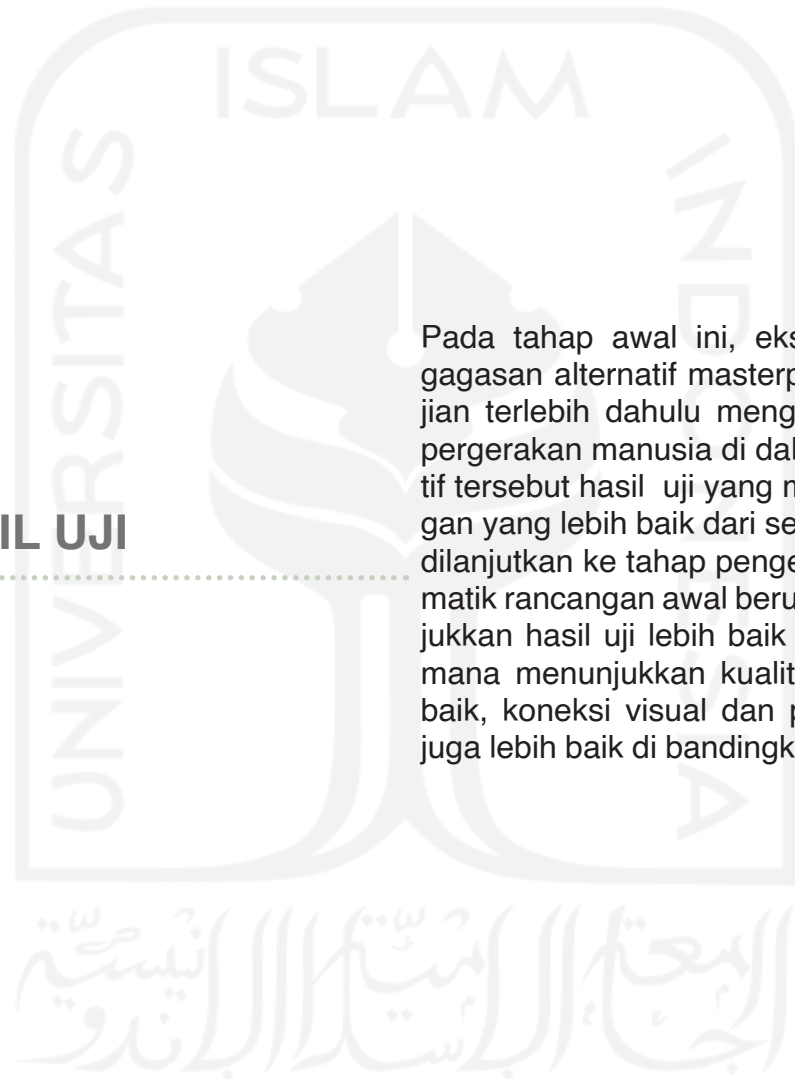


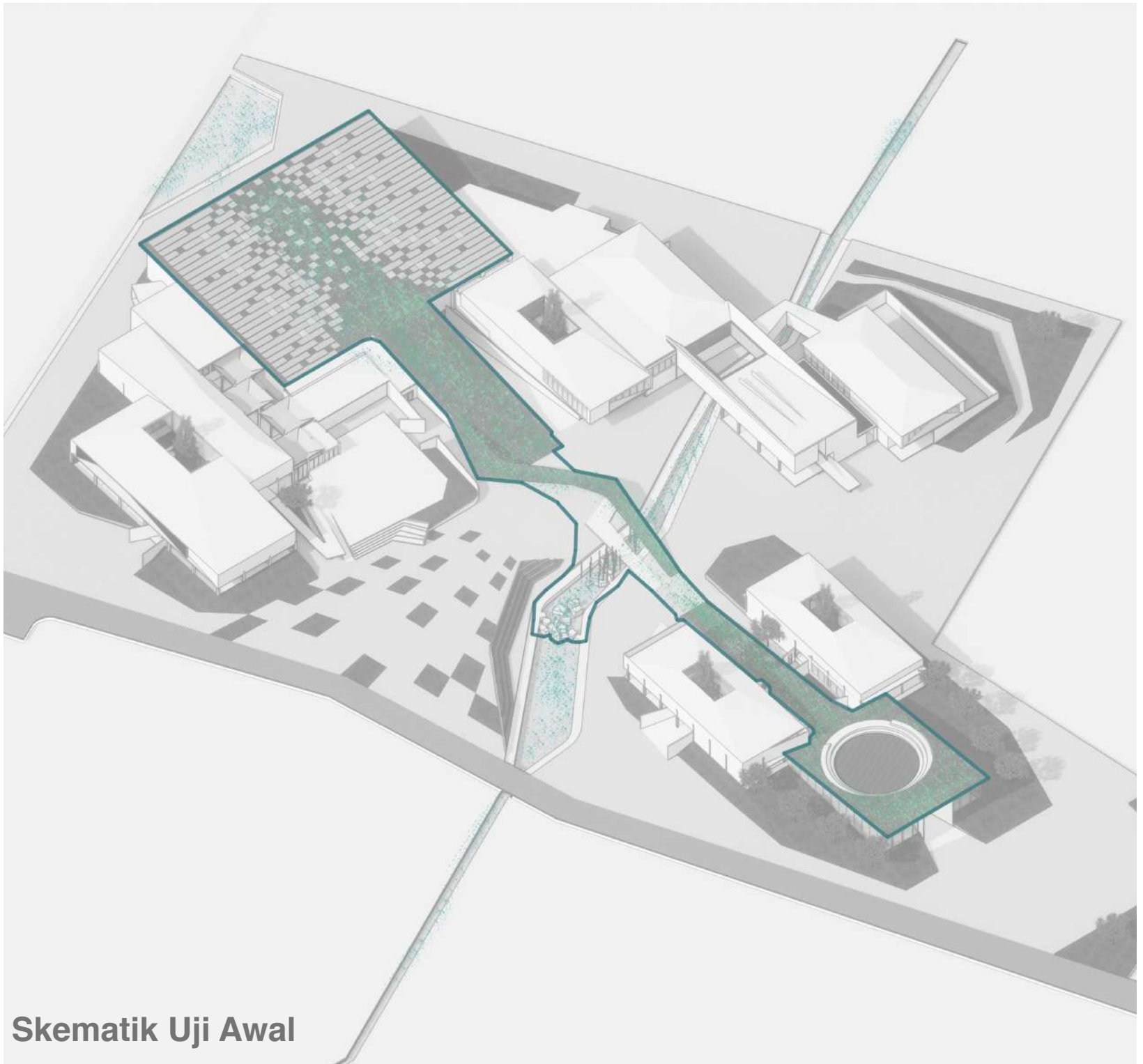
Gambar 79. Hasil pengujian Deptmapx alternatif 2

Sumber: Penulis

KESIMPULAN HASIL UJI

Pada tahap awal ini, eksplorasi menggunakan dua gagasan alternatif masterplan untuk dilakukan pengujian terlebih dahulu mengenai kualitas visibilitas dan pergerakan manusia di dalam site. Dari kedua alternatif tersebut hasil uji yang menunjukkan kualitas keruangan yang lebih baik dari segi visibilitas dan pergerakan dilanjutkan ke tahap pengembangan rancangan. Skematik rancangan awal berupa masterplan yang menunjukkan hasil uji lebih baik adalah alternatif kedua. Dimana menunjukkan kualitas peletakkan massa yang baik, koneksi visual dan pergerakan pengguna yang juga lebih baik di bandingkan eksplorasi alternatif satu.





Skematik Uji Awal

Gambar 80. Skematik alternatif 2

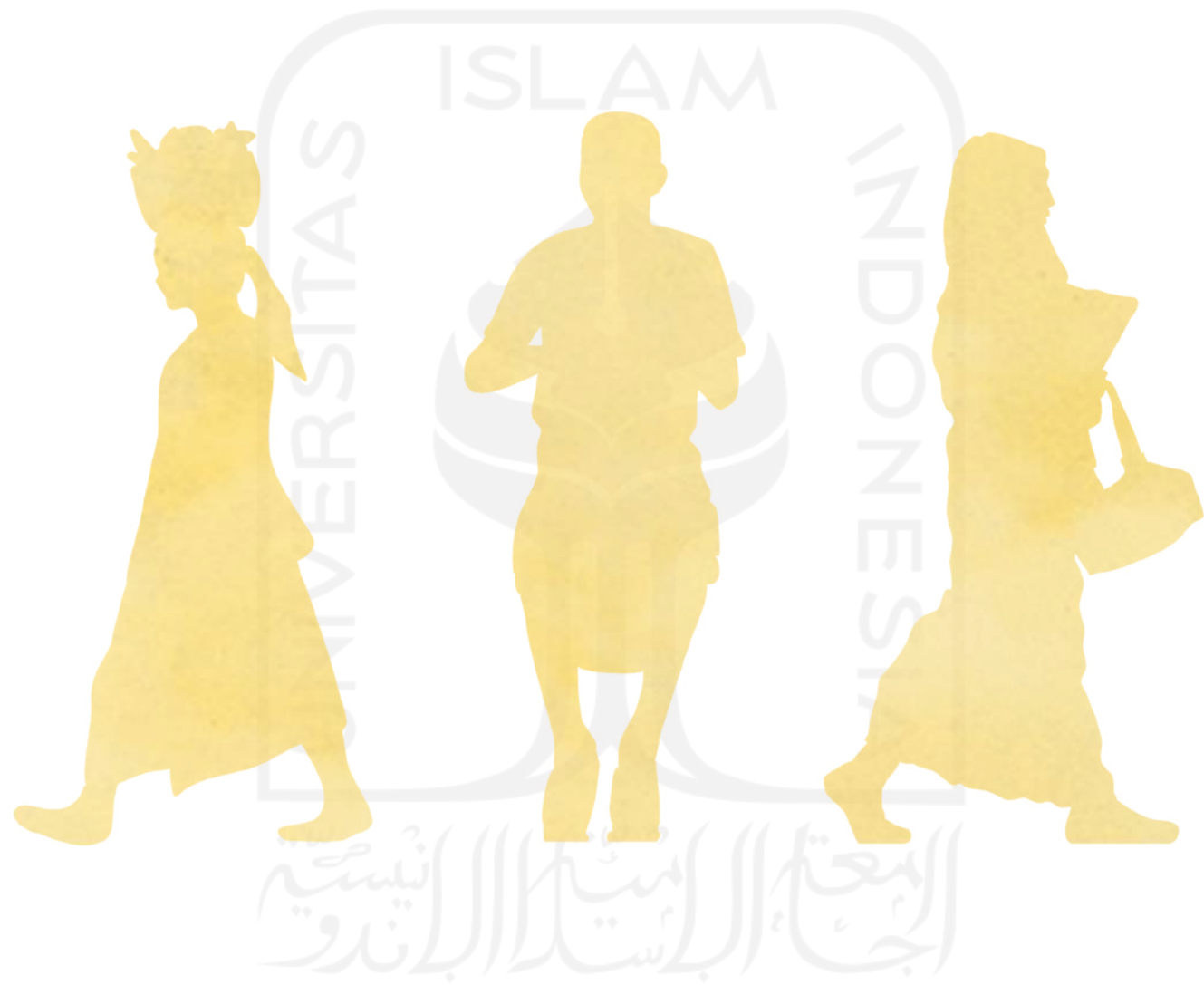
Sumber: *Penulis*

Design Of Socio-Cultural Based Youth Development Center In North Lombok With The Spirit-Active Movement Approach

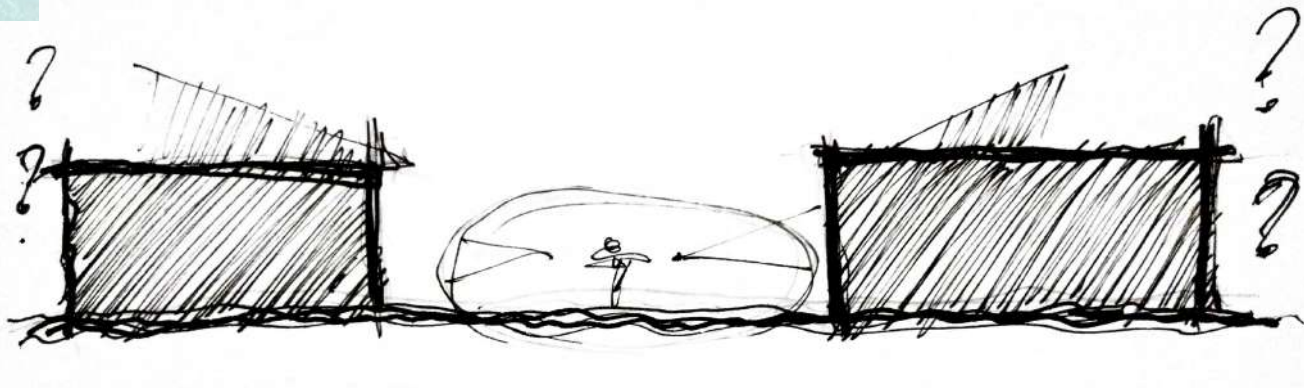
PENGEMBANGAN DESAIN



- STUDI MASSA & BENTUK
- ANALOGI KULTURAL
- PROSES TRANSFORMASI
- SITEPLAN
- PARSIAL-SPORT ARENA
- PARSIAL-FITNESS & MANAGEMENT
- PARSIAL-EDUCATIONAL
- PARSIAL-ART & SOUL
- SKEMA UTILITAS
- DETAIL KHUSUS
- MODUL OUTDOOR
- PENGUJIAN AKHIR
- VISUALISASI



STUDI MASSA & BENTUK

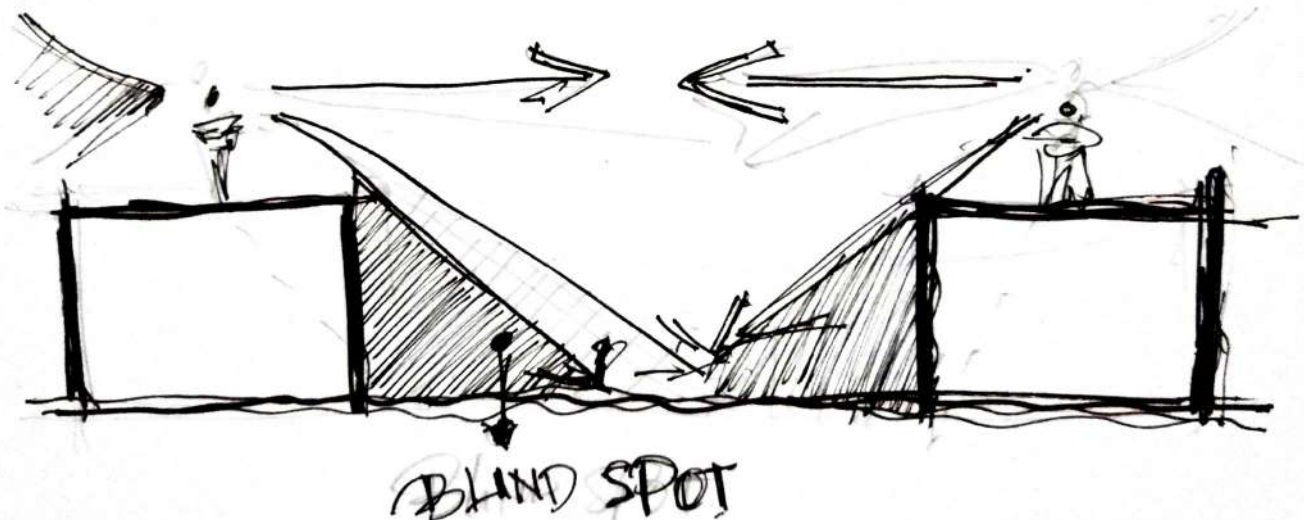


Bentuk konvensional massa yang mewadahi aktivitas bersama diantara massanya, sehingga titik temu aktivitas komunal berada juga diantara massa tersebut.

Prinsip seperti ini umumnya banyak ditemukan pada bangunan konvensional seperti sekolah umumnya.

Gambar 81. Sketsa massa konvensional

Sumber: Penulis

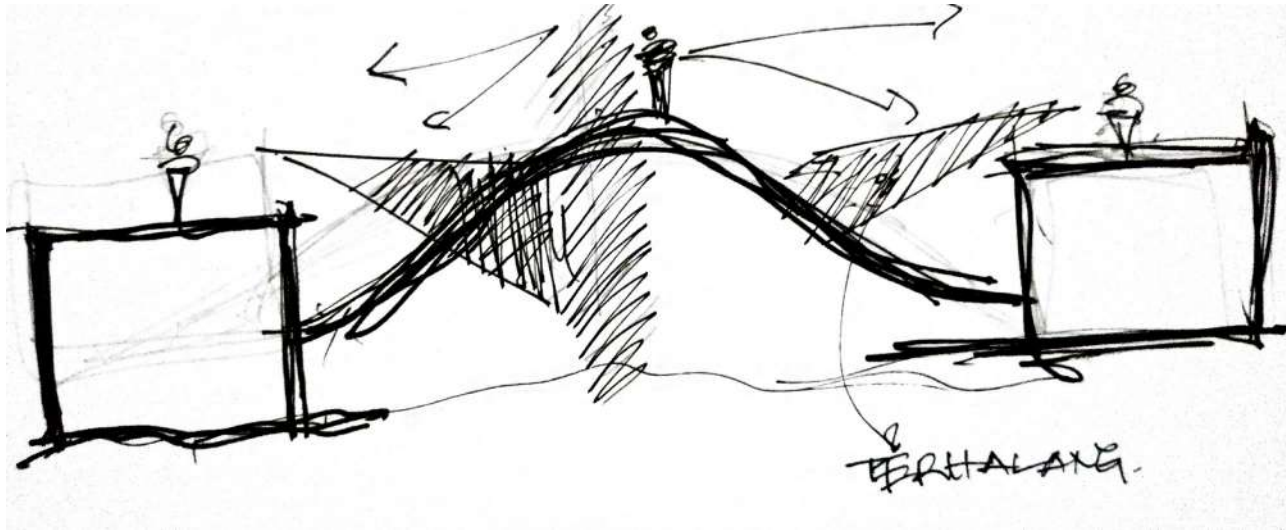


Penggunaan massa konvensional dengan bentuk kotak memiliki permasalahan jangkauan visual dari beberapa titik pandang. Bagian fungsional atap misalnya yang

tidak bisa menjangkau visual pada bagian bawahnya, sehingga massa dengan bentuk seperti ini sedikit memiliki permasalahan dalam koneksi visual yang optimal.

Gambar 82. Sketsa analisa blind spot

Sumber: Penulis

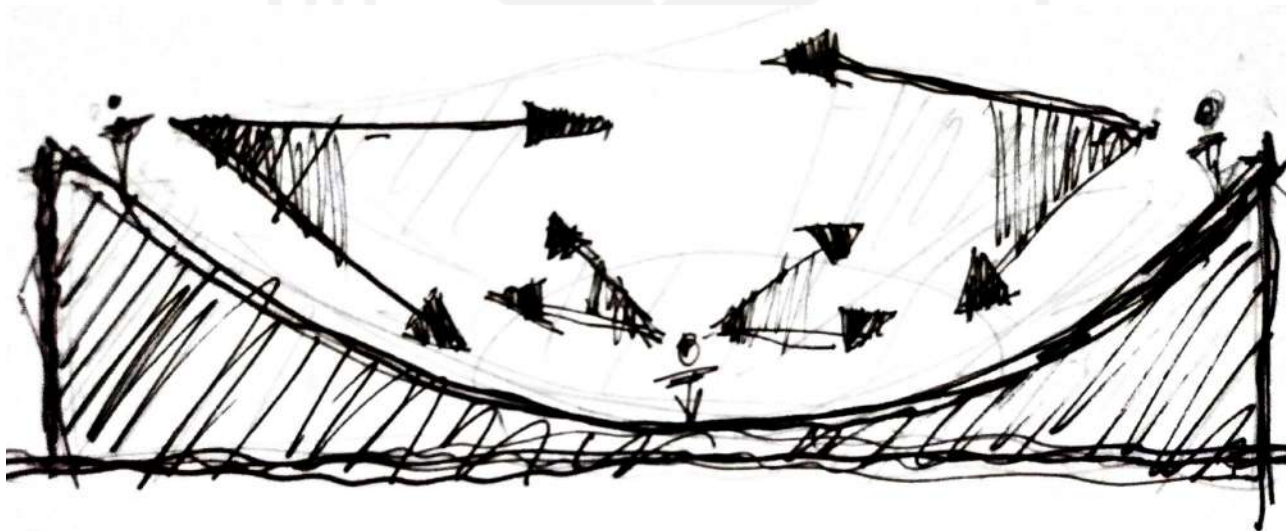


Sementara itu menaikkan level titik temu menghadirkan karakter ruang antara yang leluasa mendapatkan visual kemana saja, sehingga menghadirkan rasa ruang yang

semakin terpisah sebagai simpul utamanya. Dua massa seakan berubah orientasi menjadi membelakangi satu sama lain diakibatkan terhalangnya level ruang antara.

Gambar 83. Sketsa massa cembung

Sumber: Penulis

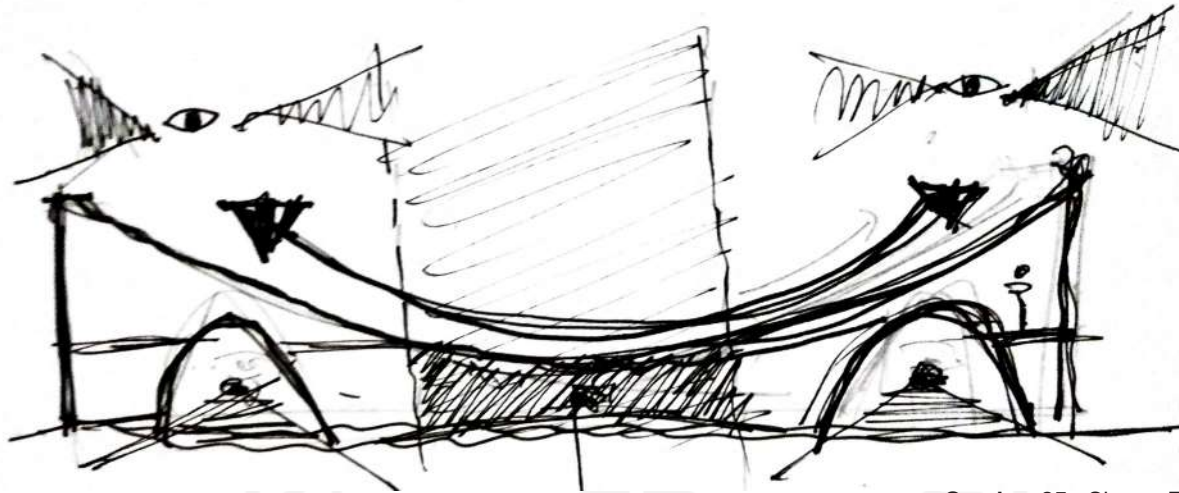


Namun sebaliknya, prinsip massa yang merendah menuju ruang antara memberikan keelulasaan pandang disetiap titikny. Baik bagi yang berada di ujung massa dan juga yang

berada di tengah atau ruang komunal, yang memiliki koneksi visual yang menjangkau permukaan bangunan walaupun tidak seluruhnya, namun memberikan rasa ruang yang lebih lega

Gambar 84. Sketsa massa Cekung

Sumber: Penulis

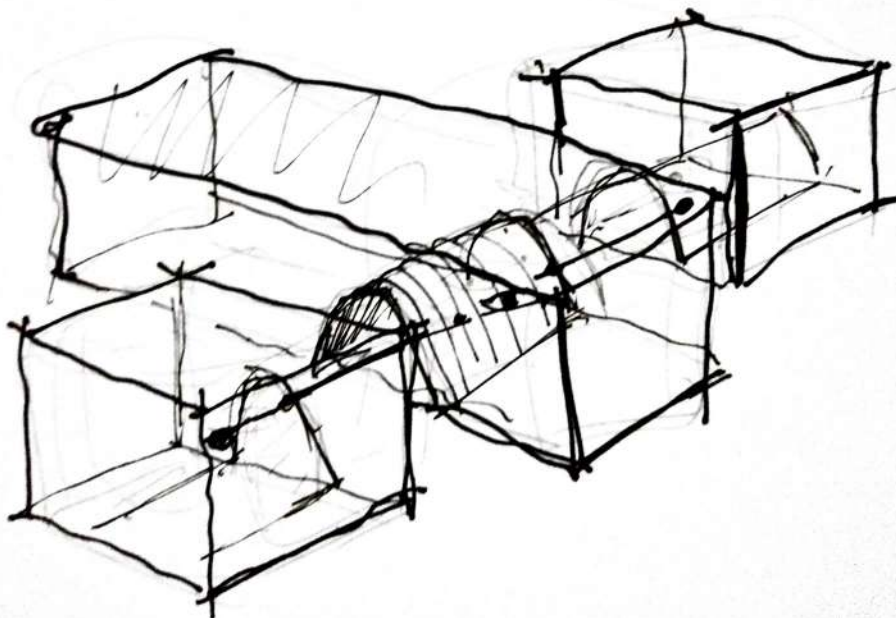


Gambar 85. Sketsa Eksplorasi desain 1

Sumber: *Penulis*

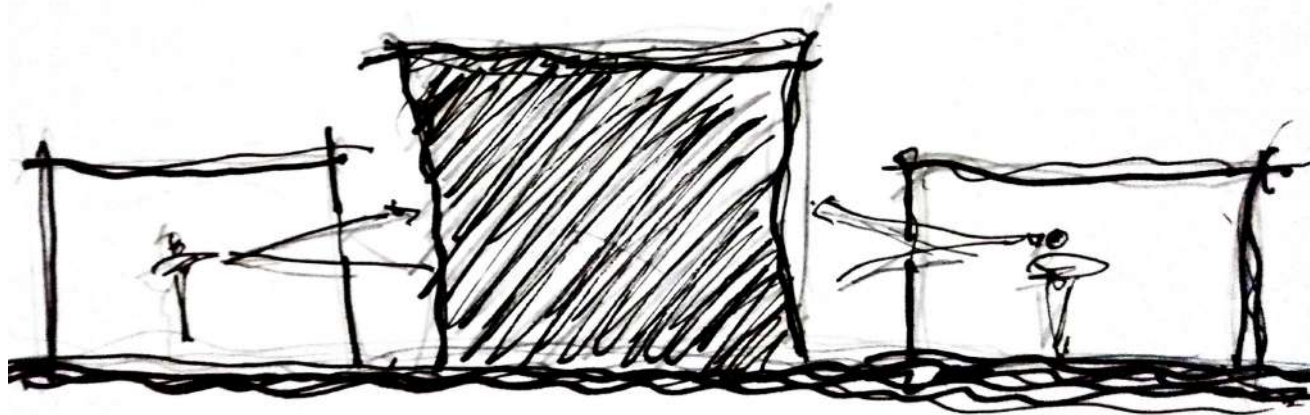
Sementara koneksi visual untuk aksis yang berbeda, yakni linear bangunnya juga memerlukan suatu prinsip desain yang menambah integrasi visual antar massa walaupun setiap

massanya solid, setidaknya terdapat aksis linear yang menghubungkan visual manusia dari massa satu menuju massa lainnya.



Gambar 86. Sketsa Eksplorasi desain 2

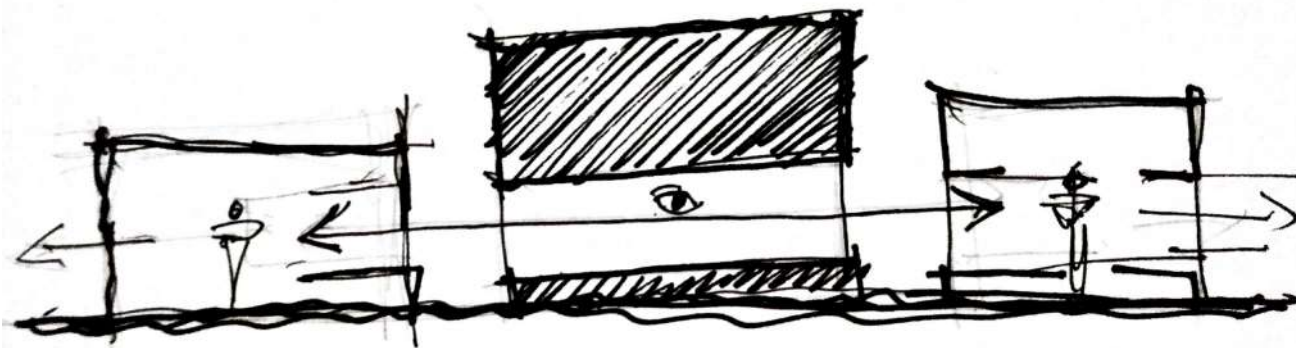
Sumber: *Penulis*



Linear massa yang mengadaptasi filosofi lokal “Saling Rumbak Bong Bale” tentunya juga perlu untuk dilakukan penyesuan agar konsep aktif di bangunan tetap dapat terwujudkan.

Gambar 87. Sketsa Eksplorasi desain 3

Sumber: *Penulis*

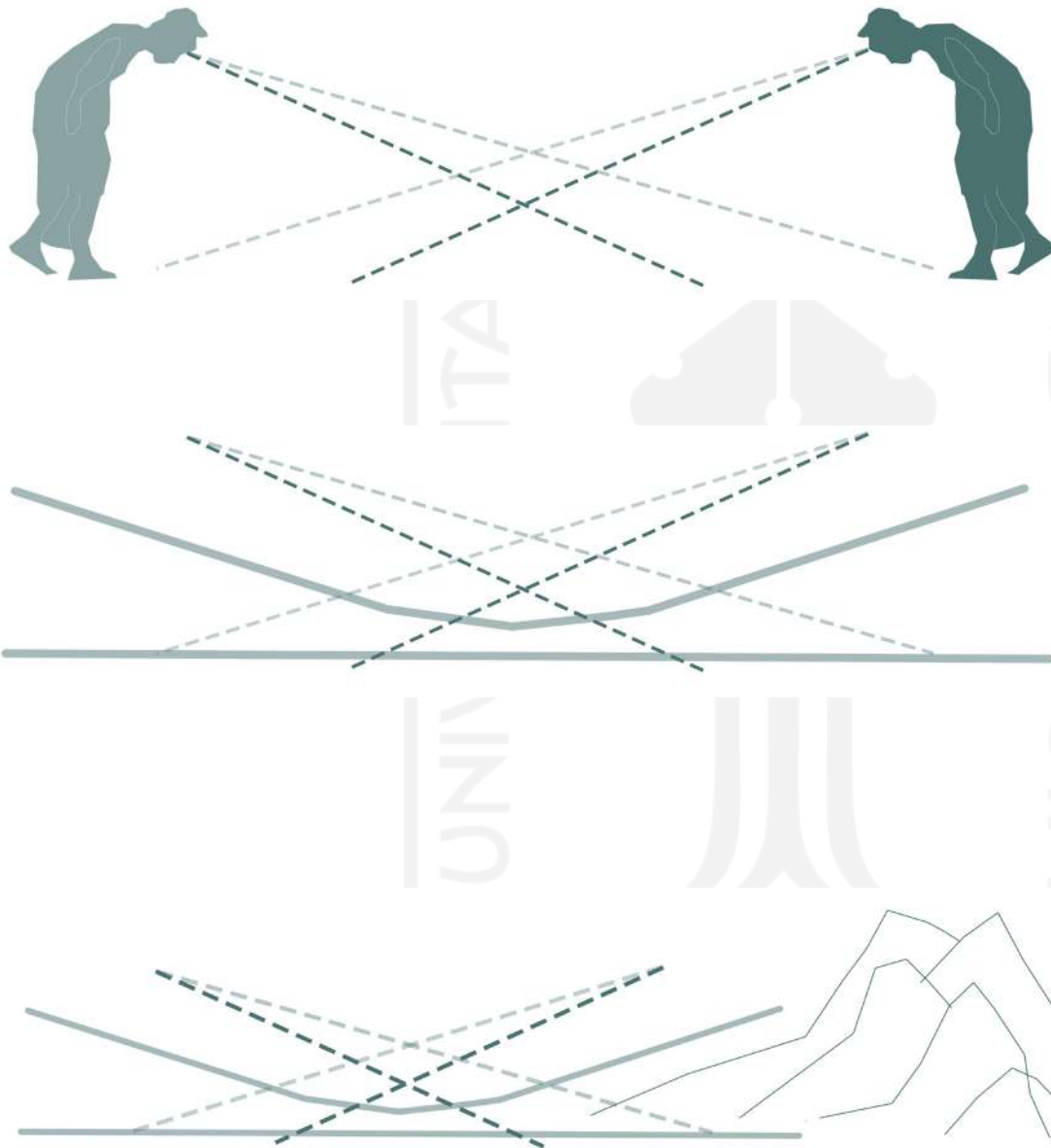


Terdapa satu aksis yang saling extrude satu sama lain sehinggamenghasilkan sebuah koridor yang memantik pergerakan melalui koneksi visual. (Corridor Of Curiosity).

Gambar 88. Sketsa Eksplorasi desain 4

Sumber: *Penulis*

ANALOGI KULTURAL



Kultur Betabeq sebagai etika santun lokal mencoba diinterpretasi ke dalam suatu konsep gubahan massa. Filosofi saling membungkuk antar dua manusia yang menghadirkan efek visual merendah di satu titik menjadi interpretasi utama dalam mengawali transformasi massa utama dalam rancangan.

Garis aksial dari interpretasi Perilaku Betabeq membentuk garis lengkung diharapkan menjadi bagian dari pengalaman jelajah (route process) sebagai wujud aktif dalam desain dengan menghadirkan keoptimalan intergrasi visual, ekspresi dan variasi jelajah aktif pada sirkulasi yang terbentuk dalam rancangan.

Arah orientasi garis aksial mencoba menangkap vokal point gunung sebagai wujud “*anding gunung*” pada rancangan. integrasi visual dari cekungan menjadi yang paling optimal sehingga frame visual gunung di arah tenggara tapak dapat ditangkap dengan *leading line* yang terbentuk dari sirkulasi route process.

Gambar 89. Konsep analogi Kultural

Sumber: *Penulis*



Corridor Of Curiosity

Gambaran konsep aksial kosmos lokal yang membuat koridor searah dengan lokasi gunung sebagai pusat kosmos Lombok Utara. Koridor utama sekaligus sebagai bingkai yang mengarahkan pandangan menuju setiap ujung akhir koridor. Saat berada di roof sport, maka visual leading menuju arah gunung, sementara saat berada di arena tradisional dan seni, visual leading mengarah menuju hamparan sawah dan gunungan atap sport arena sebagai vokal.

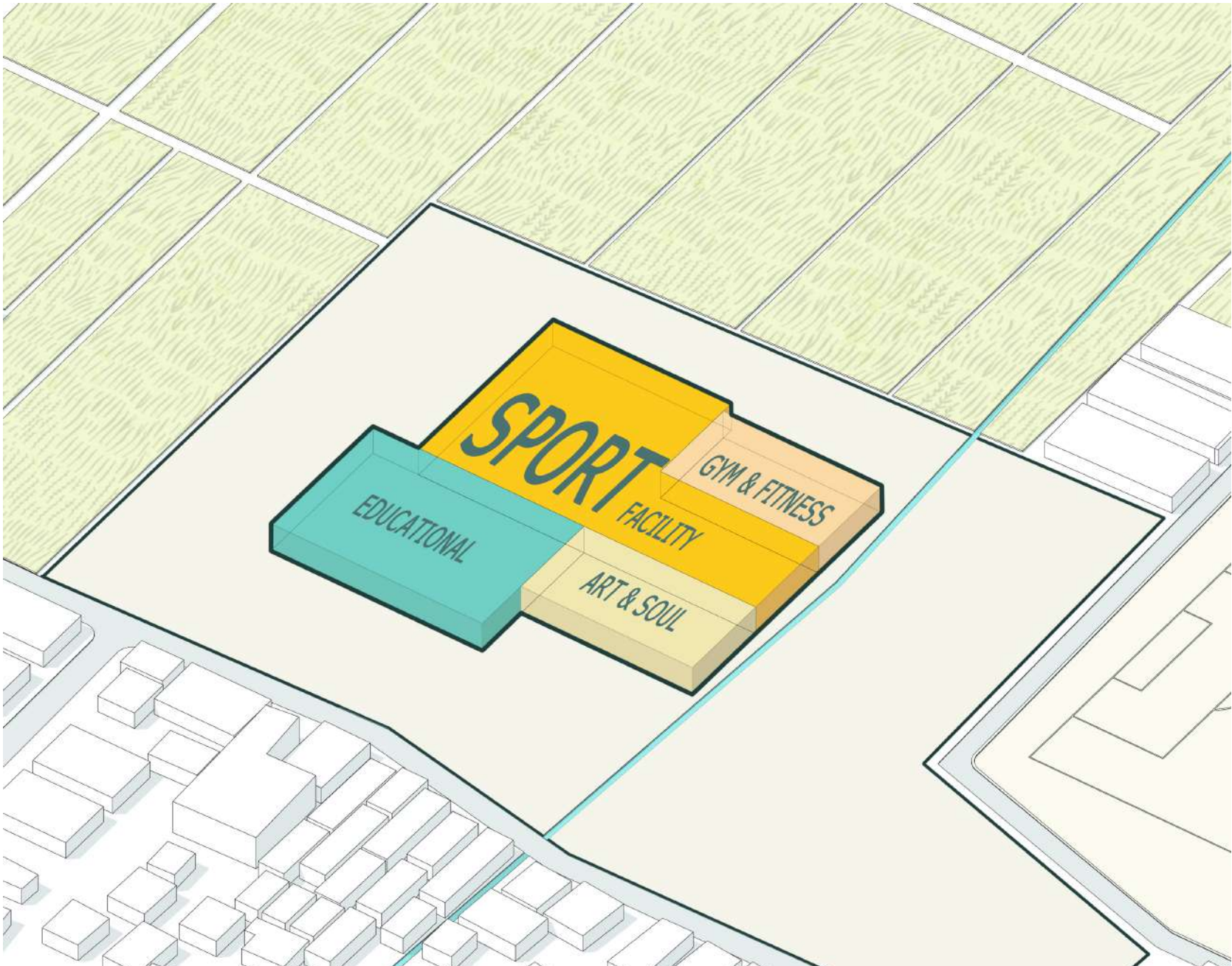
Gambar 90. sketsa ilustrasi koridor

Sumber: *Penulis*

Dari eksplorasi konsep sketsa sebelumnya, maka dirumuskan dalam sebuah transformasi desain untuk memperlihatkan proses pengubahan dan tata massa dalam bangunan. Yang juga didasari hasil eksplorasi dan analisis zonasi massa sebelumnya.

Proses Transformasi massa





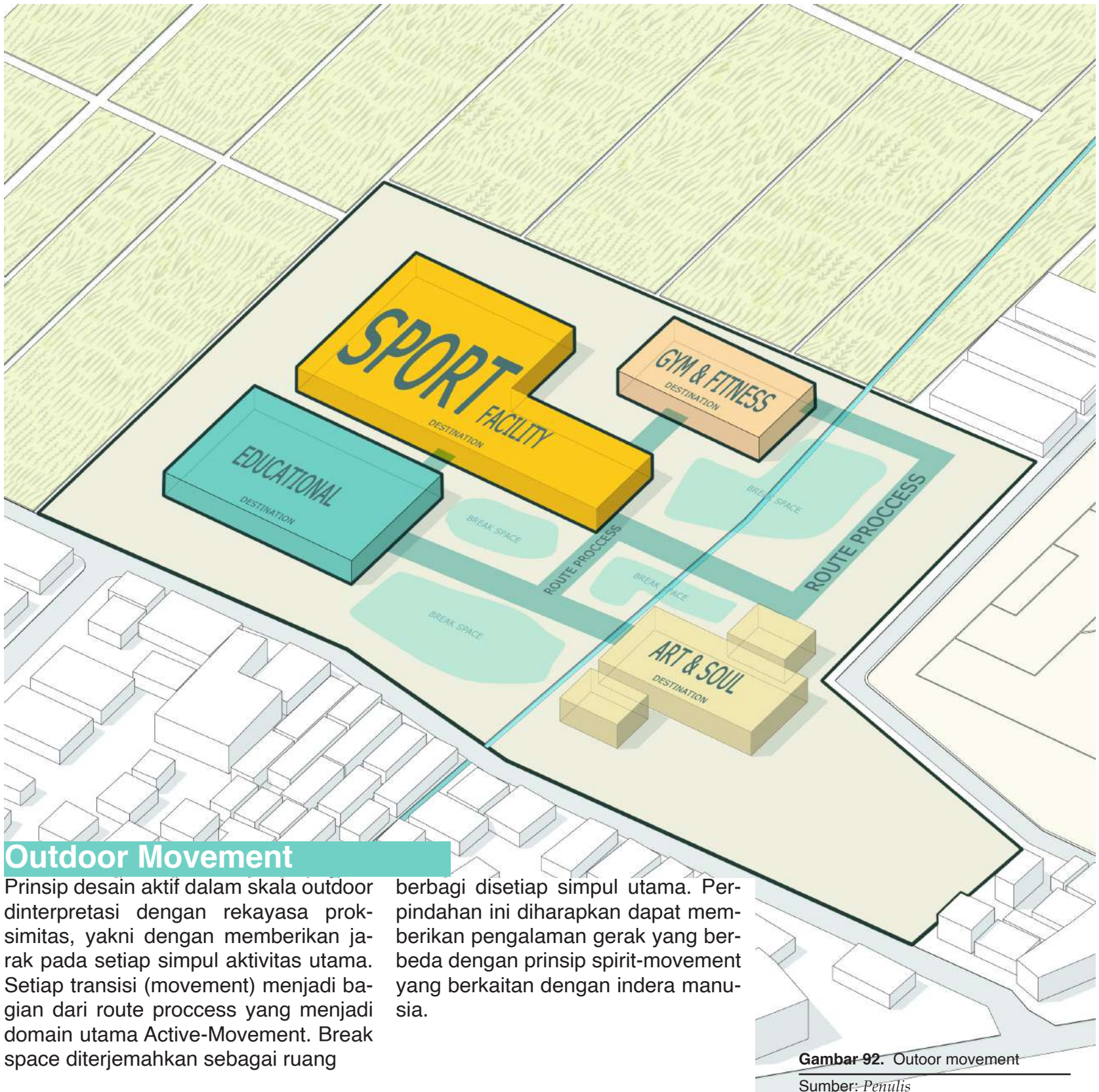
Zoning Reconciliation

Peletakan Zoning massa berdasarkan hasil rekonsiliasi zoning. Integrasi dan proksimitas keruangan bisa saja saling berdekatan satu sama lain seperti halnya diagram berikut. Setiap program aktivitas dapat dengan mudah bertransisi langsung menuju ke aktivitas selanjutnya.

Namun prinsip aktif perlu diinterpretasi kembali dalam skala outdoor bangunan dan ruang publiknya sendiri, bagaimana mewujudkan konsep aktif pada outdoor yang juga terkoneksi dengan bangunan nantinya.

Gambar 91. Zoning Reconciliation

Sumber: Penulis



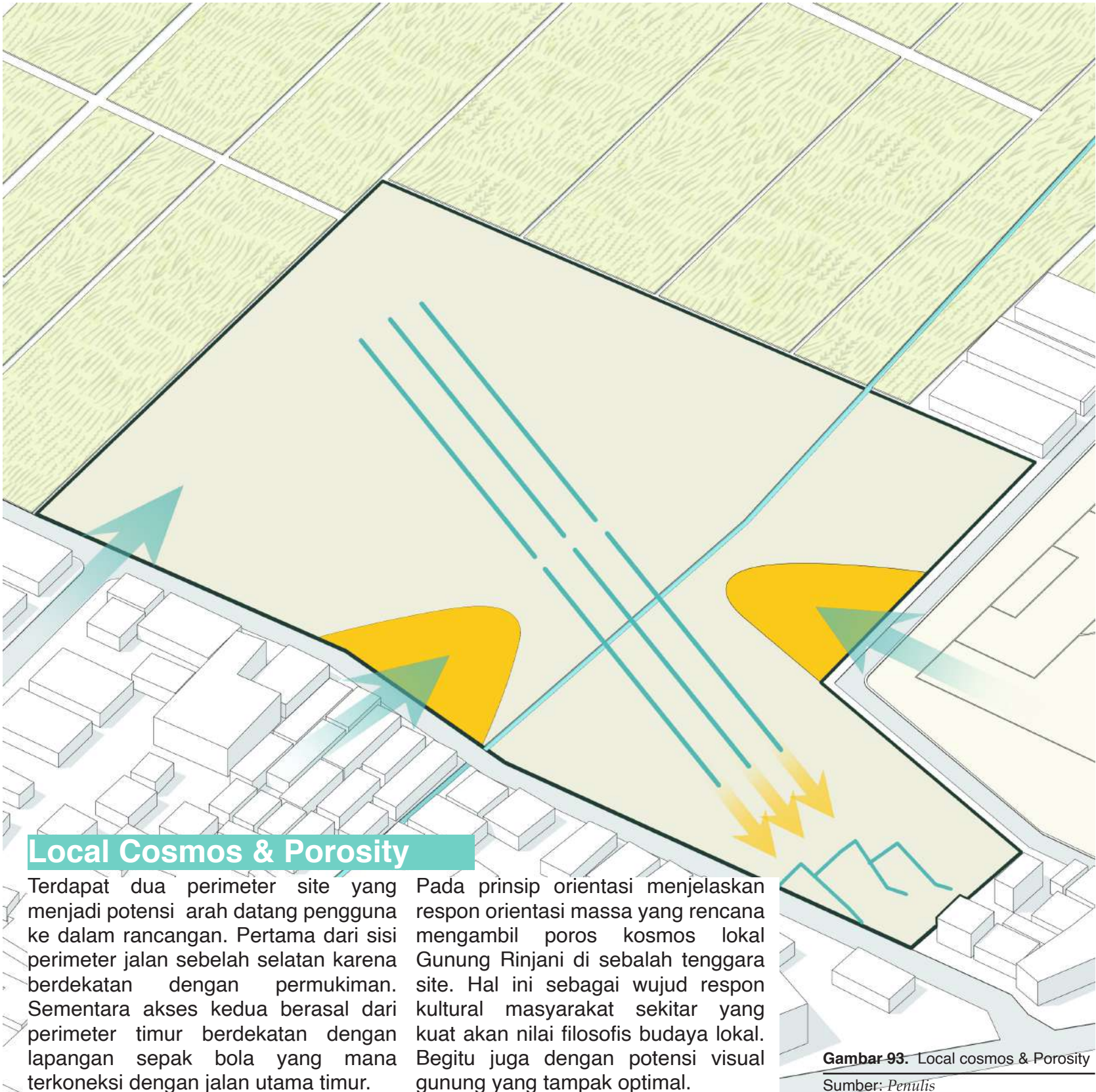
Outdoor Movement

Prinsip desain aktif dalam skala outdoor diinterpretasi dengan rekayasa proksimitas, yakni dengan memberikan jarak pada setiap simpul aktivitas utama. Setiap transisi (movement) menjadi bagian dari route process yang menjadi domain utama Active-Movement. Break space diterjemahkan sebagai ruang

berbagi disetiap simpul utama. Perpindahan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman gerak yang berbeda dengan prinsip spirit-movement yang berkaitan dengan indera manusia.

Gambar 92. Outdoor movement

Sumber: Penulis



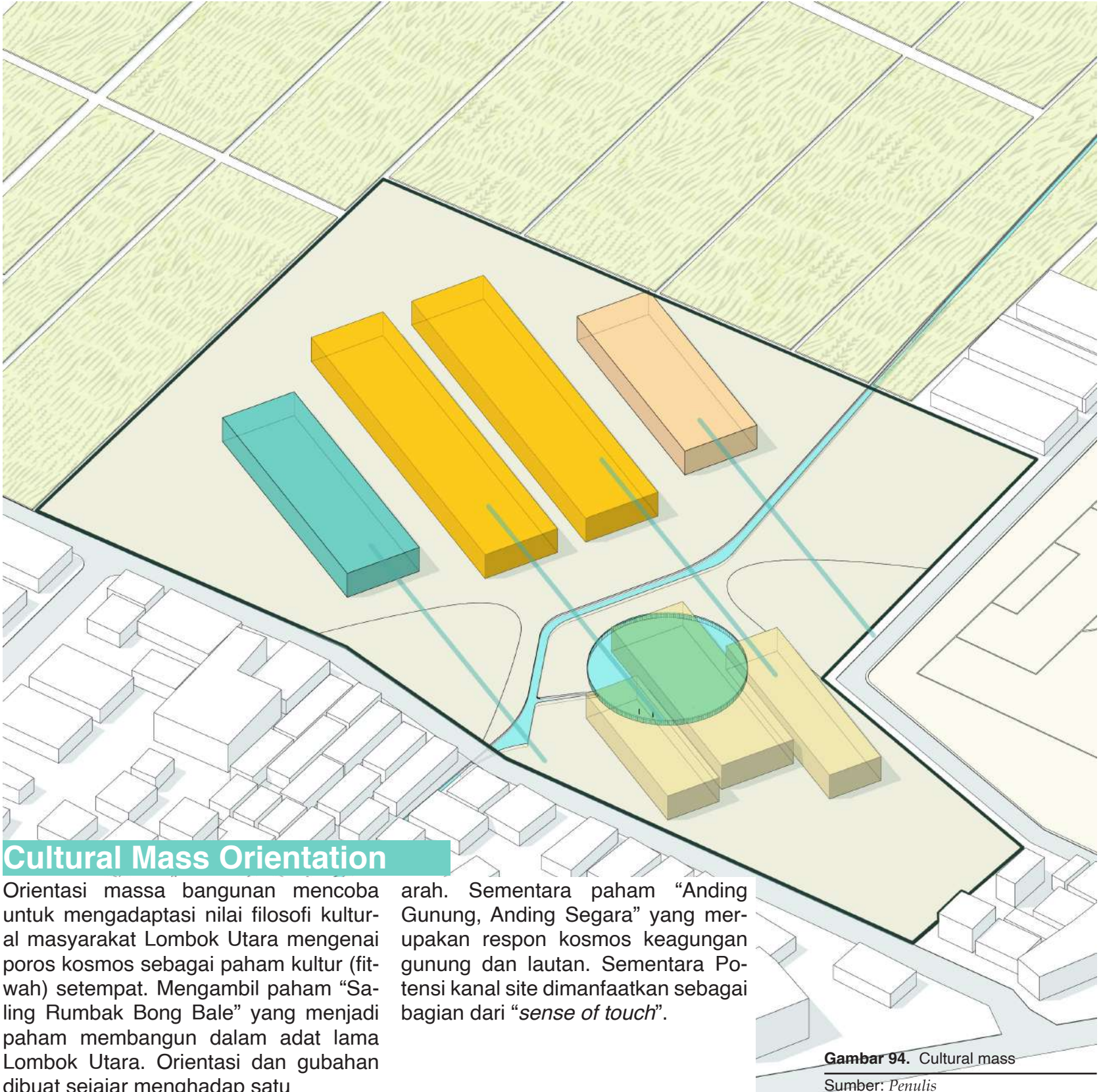
Local Cosmos & Porosity

Terdapat dua perimeter site yang menjadi potensi arah datang pengguna ke dalam rancangan. Pertama dari sisi perimeter jalan sebelah selatan karena berdekatan dengan permukiman. Sementara akses kedua berasal dari perimeter timur berdekatan dengan lapangan sepak bola yang mana terkoneksi dengan jalan utama timur.

Pada prinsip orientasi menjelaskan respon orientasi massa yang rencana mengambil poros kosmos lokal Gunung Rinjani di sebelah tenggara site. Hal ini sebagai wujud respon kultural masyarakat sekitar yang kuat akan nilai filosofis budaya lokal. Begitu juga dengan potensi visual gunung yang tampak optimal.

Gambar 93. Local cosmos & Porosity

Sumber: Penulis



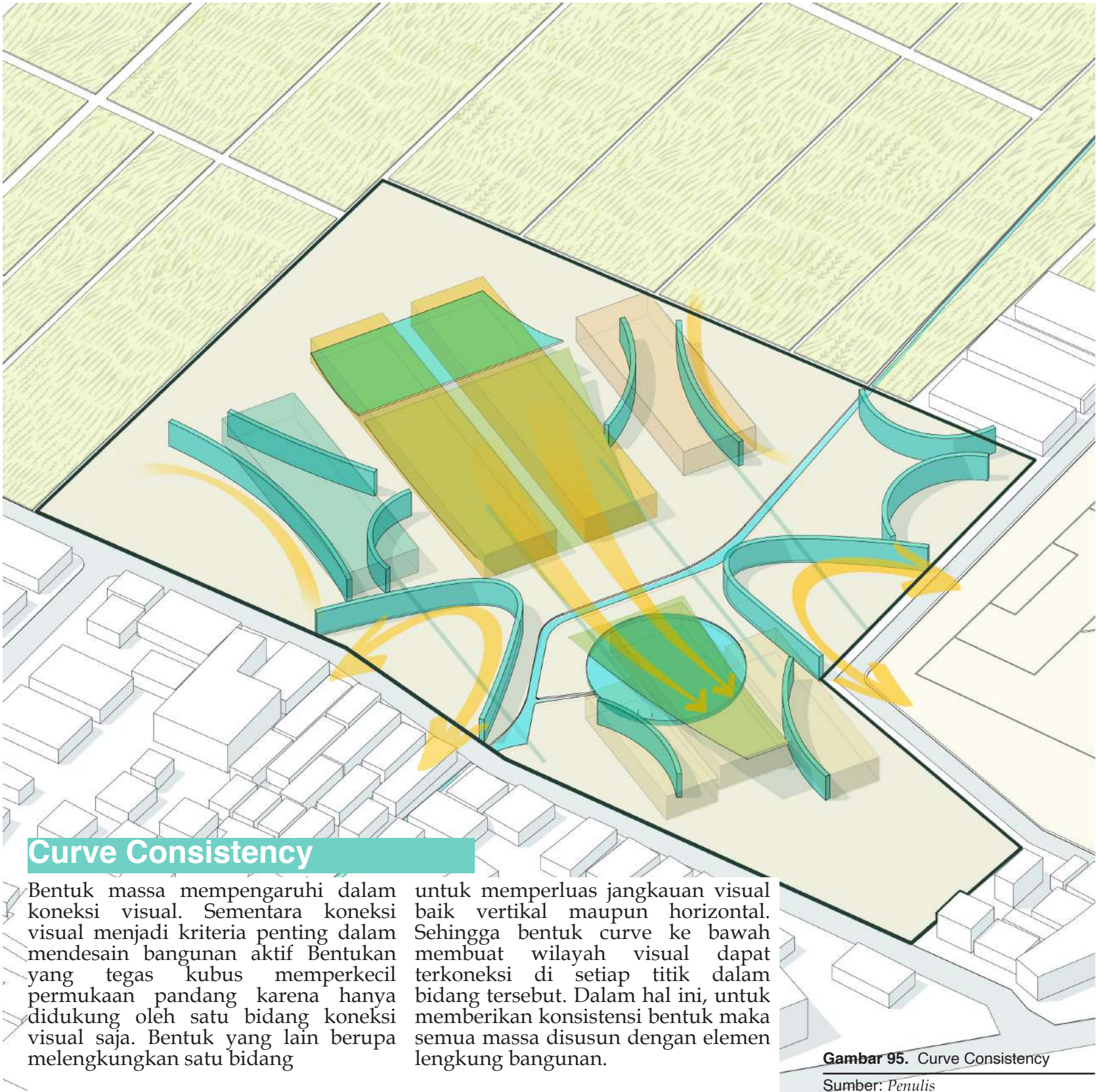
Cultural Mass Orientation

Orientasi massa bangunan mencoba untuk mengadaptasi nilai filosofi kultural masyarakat Lombok Utara mengenai poros kosmos sebagai paham kultur (fitwah) setempat. Mengambil paham “Saling Rumbak Bong Bale” yang menjadi paham membangun dalam adat lama Lombok Utara. Orientasi dan gubahan dibuat sejajar menghadap satu

arah. Sementara paham “Anding Gunung, Anding Segara” yang merupakan respon kosmos keagungan gunung dan lautan. Sementara Potensi kanal site dimanfaatkan sebagai bagian dari “sense of touch”.

Gambar 94. Cultural mass

Sumber: Penulis



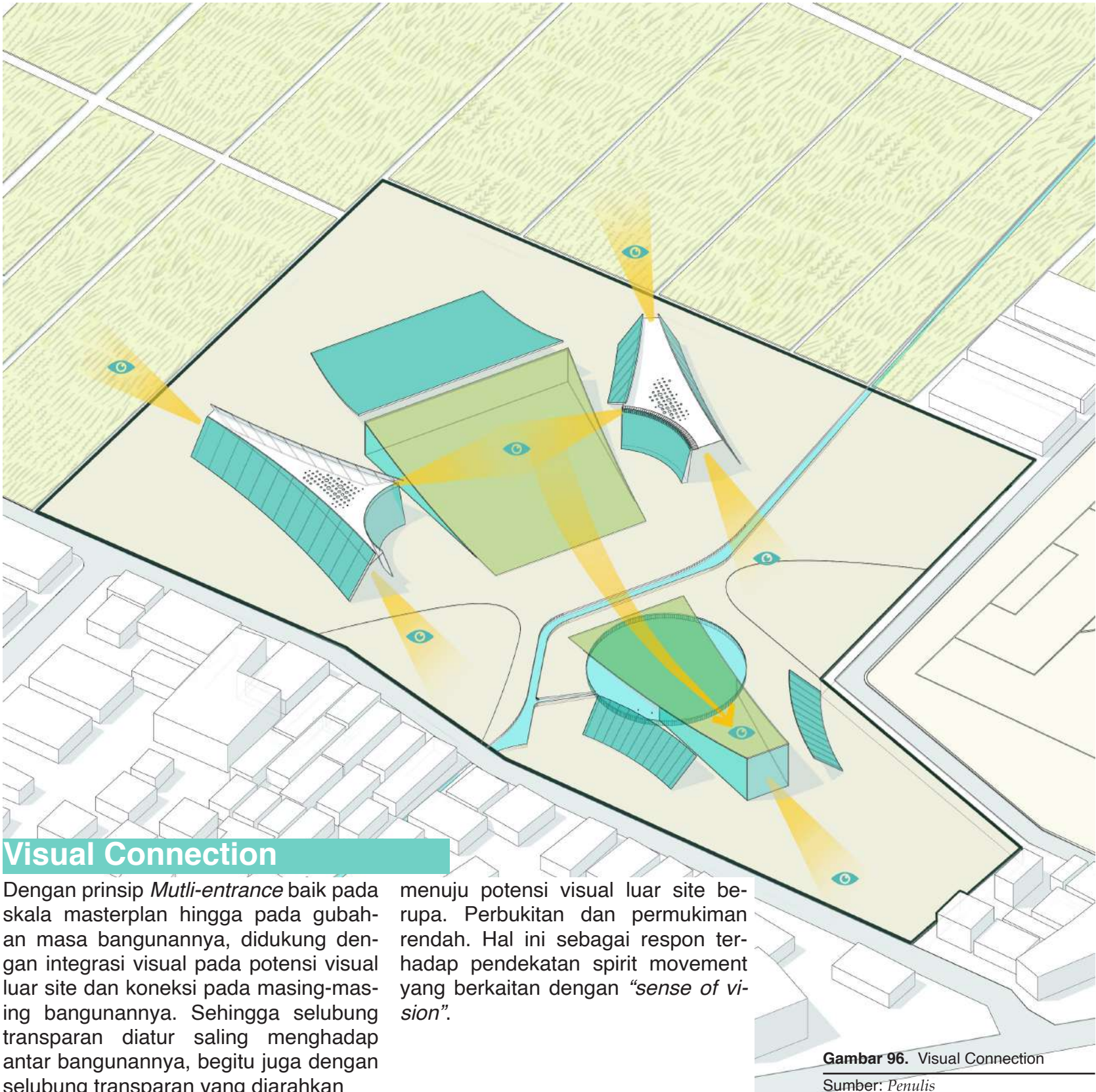
Curve Consistency

Bentuk massa mempengaruhi dalam koneksi visual. Sementara koneksi visual menjadi kriteria penting dalam mendesain bangunan aktif. Bentuk yang tegas kubus memperkecil permukaan pandang karena hanya didukung oleh satu bidang koneksi visual saja. Bentuk yang lain berupa melengkungkan satu bidang

untuk memperluas jangkauan visual baik vertikal maupun horizontal. Sehingga bentuk curve ke bawah membuat wilayah visual dapat terkoneksi di setiap titik dalam bidang tersebut. Dalam hal ini, untuk memberikan konsistensi bentuk maka semua massa disusun dengan elemen lengkung bangunan.

Gambar 95. Curve Consistency

Sumber: Penulis



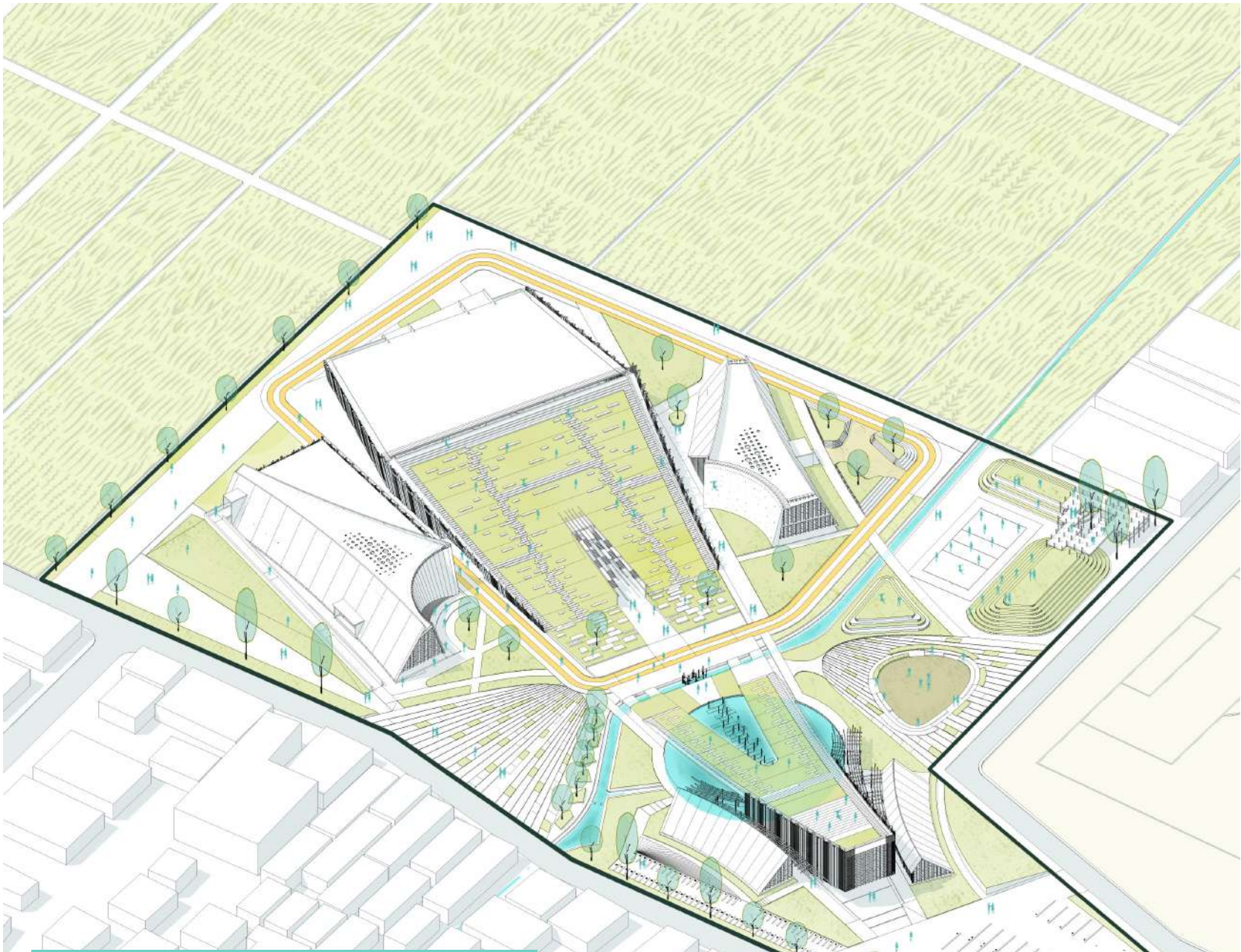
Visual Connection

Dengan prinsip *Mutli-entrance* baik pada skala masterplan hingga pada gubahan masa bangunannya, didukung dengan integrasi visual pada potensi visual luar site dan koneksi pada masing-masing bangunannya. Sehingga selubung transparan diatur saling menghadap antar bangunannya, begitu juga dengan selubung transparan yang diarahkan

menuju potensi visual luar site berupa. Perbukitan dan permukiman rendah. Hal ini sebagai respon terhadap pendekatan spirit movement yang berkaitan dengan “*sense of vision*”.

Gambar 96. Visual Connection

Sumber: Penulis



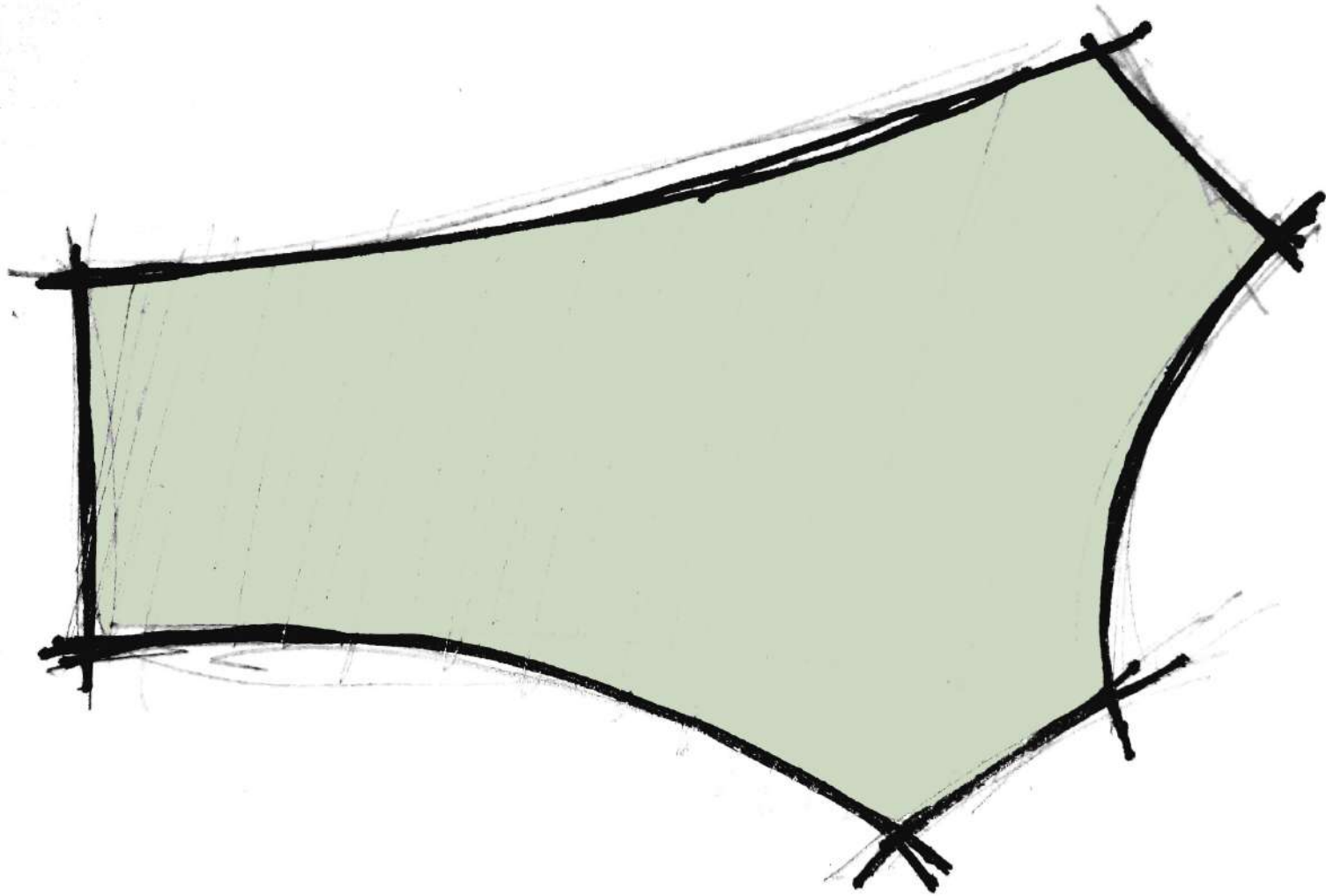
Place For Development

Hasil proses desain menjadi satu kesatuan ruang pengembangan pemuda dan tempat mereka mengekspresikan diri. **Mind** (Kognitif, Perpustakaan, Workshop), **Body** (Sport center, Gymnasium, Active Playground) dan **Soul** (Musik, budaya, seni, dan pameran) sebagai simpul aktivitas diwujudkan dalam zonasi dan massa yang saling

terkoneksi dengan route process. Aktivitas aktif dan stimulus spirit dari sensorik manusia dihadirkan dalam transisi dari satu aktivitas menuju simpul lain. Sport arena menuju Galery temporer dihadirkan transisi sense of touch material dan air, begitu juga sense of odor dari tanaman aromatik di plaza-nya.

Gambar 97. Place for Development

Sumber: Penulis

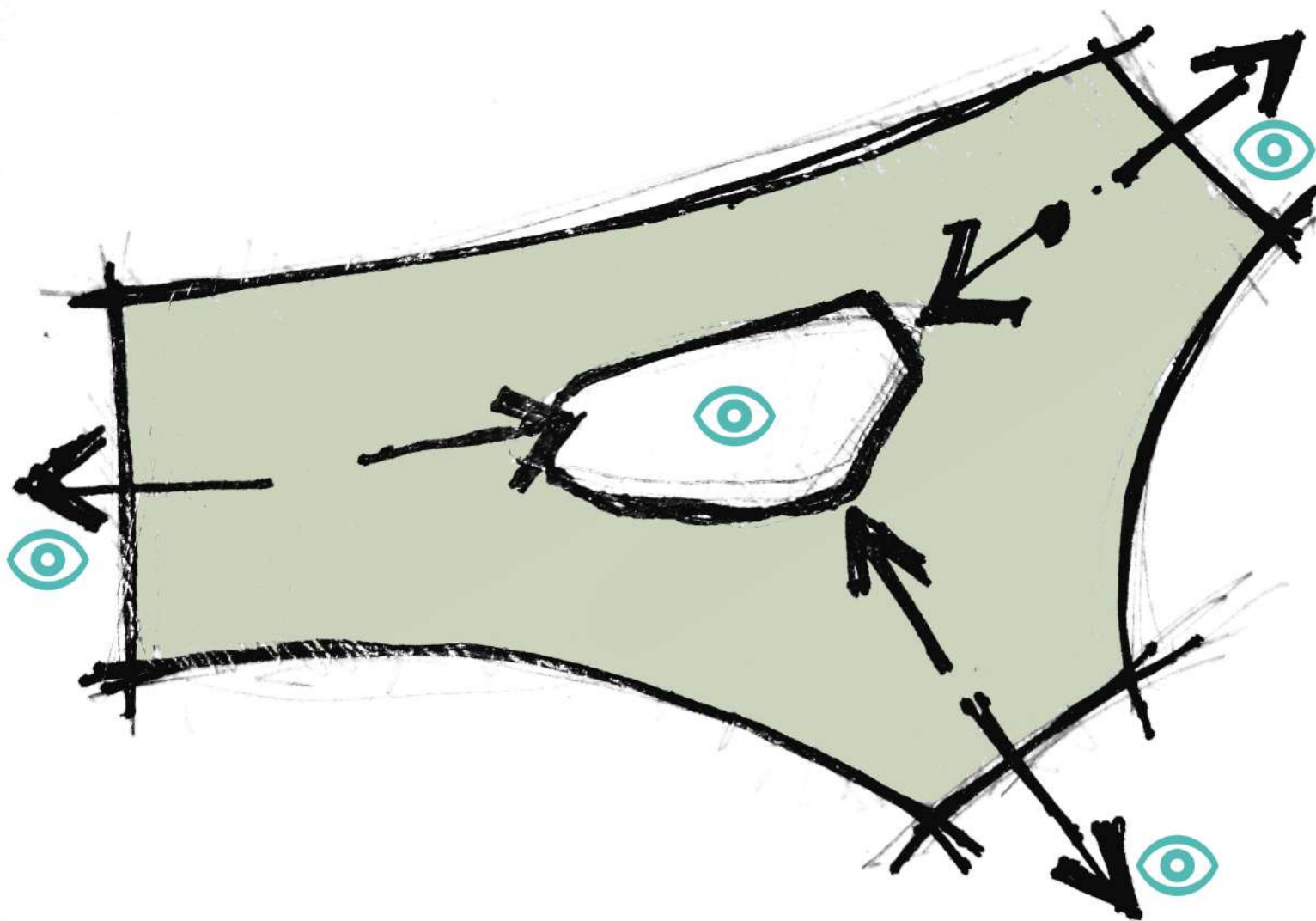


Curve Form & Context Adaptation

Orientasi dan konsistensi bentuk yang melengkung ditetapkan untuk menghadirkan keselarasan antar massa bangunannya, melihat rancangan ini memiliki beberapa bangunan terpisah yang menjadi perwujudan domain desain aktif. Begitu juga dengan konsistensi lengkung untuk mengadaptasi konteks.

Gambar 98. Sketsa diagram bentuk 1

Sumber: *Penulis*

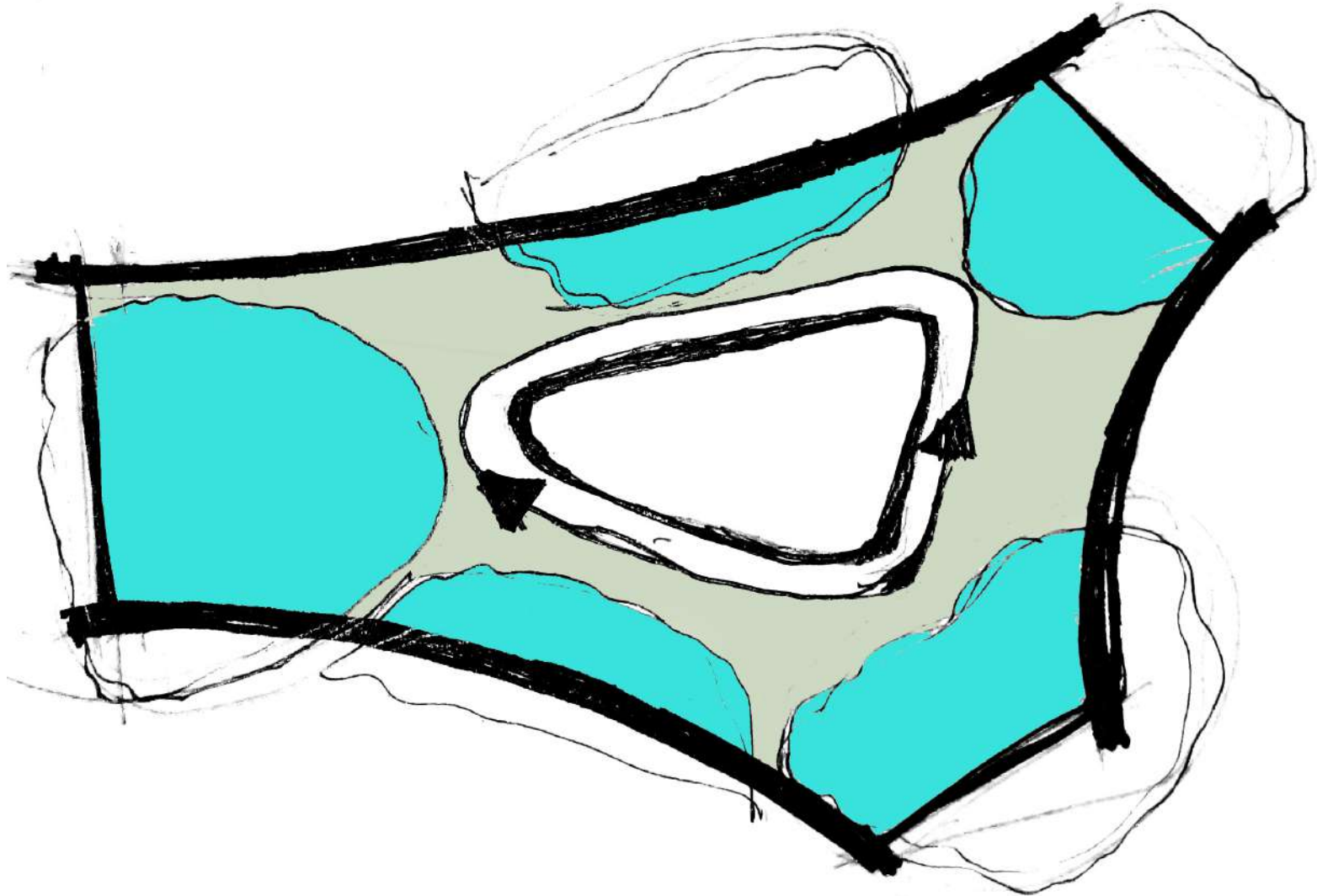


Visual Connection - In & Out

Konsep koneksi visual membuat setiap perimeter bentuk menghadirkan sisi bukaan menuju point koneksi visual. Konsep *patio* komunal berupa void di tengah juga untuk mengoptimalkan fungsi komunal. Bukaan luar mengkoneksikan visual ke luar, sedangkan Void patio mengkoneksikan visual dan aktivitas dalam bangunan (In and out connection)

Gambar 99. Sketsa diagram bentuk 2

Sumber: *Penulis*

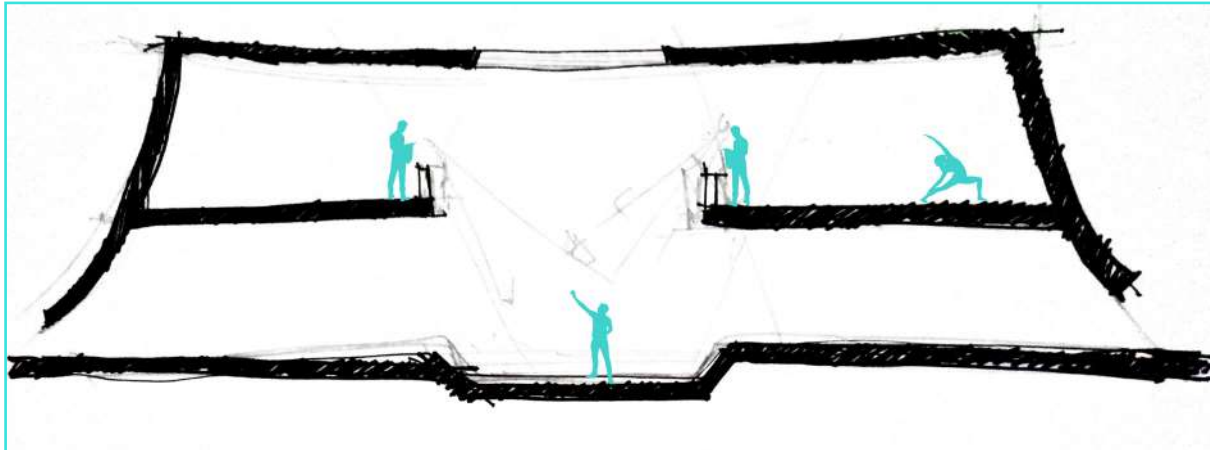


Activity Space & Circulation

Ruang antara menjadi fungsi ruang aktivitas dalam massa bangunan. Yang mana area komunal dan *void* menjadi penghubung satu sama lain. terdapat alur sirkular akses pada lantainya. begitu juga kehadiran void menghadirkan efek pencahayaan dari atas untuk menambah pencahayaan alami dalam ruangnya (*Sense Of Sight*)

Gambar 100. Sketsa diagram bentuk 3

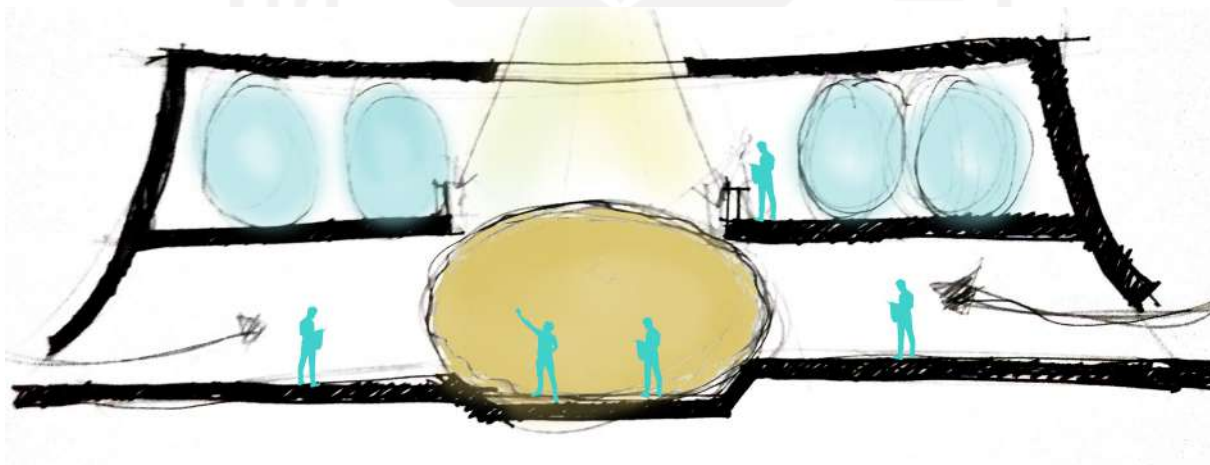
Sumber: Penulis



Sketsa skema penerapan area void sebagai penghubung antar lantai

Gambar 101. Sketsa diagram bentuk 4

Sumber: *Penulis*



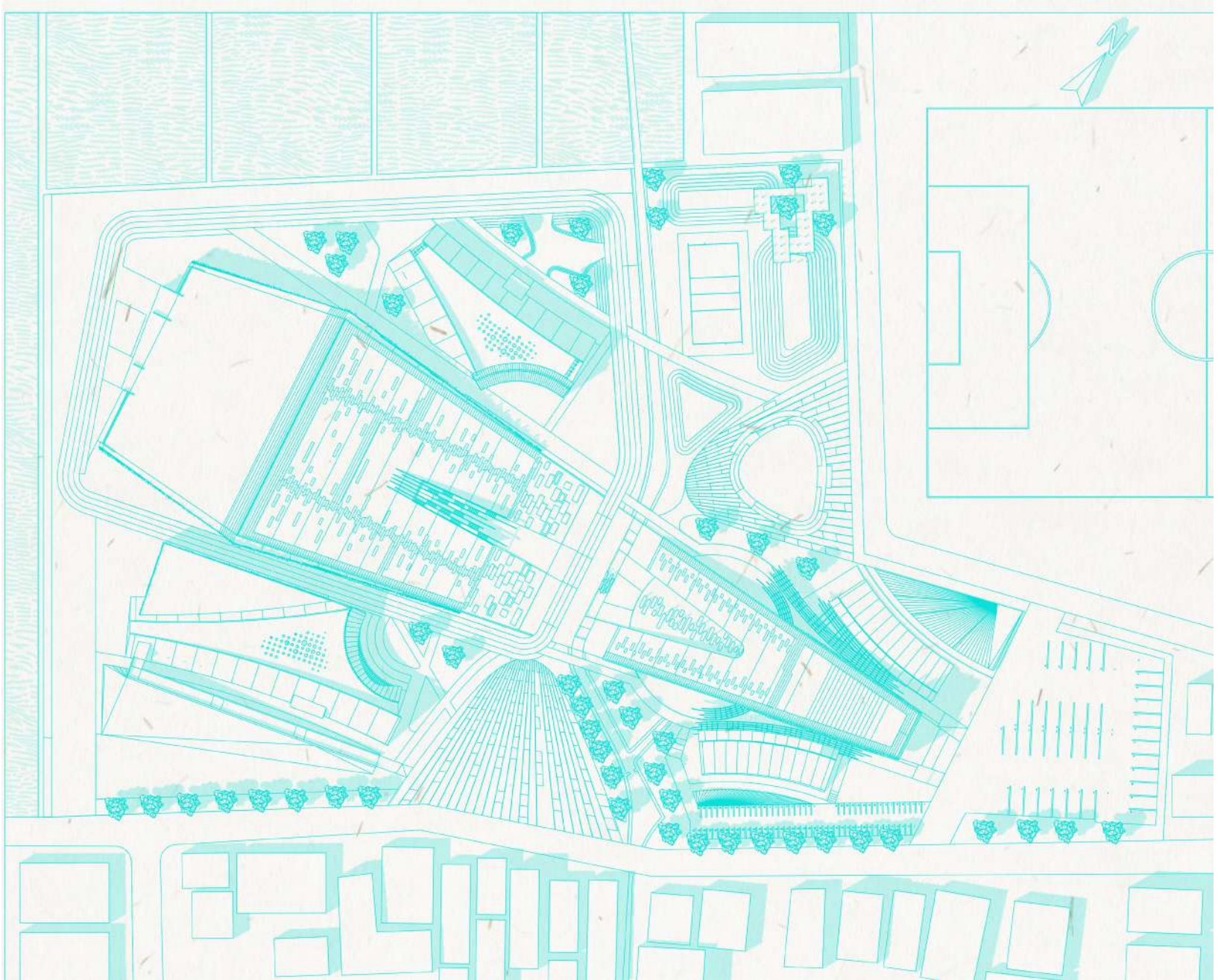
Area bawah void menjadi pusat komunal bangunan yang bisa menjadi pusat interaksi keberbauran pengguna

Gambar 102. Sketsa diagram bentuk 5

Sumber: *Penulis*

SITE PLAN

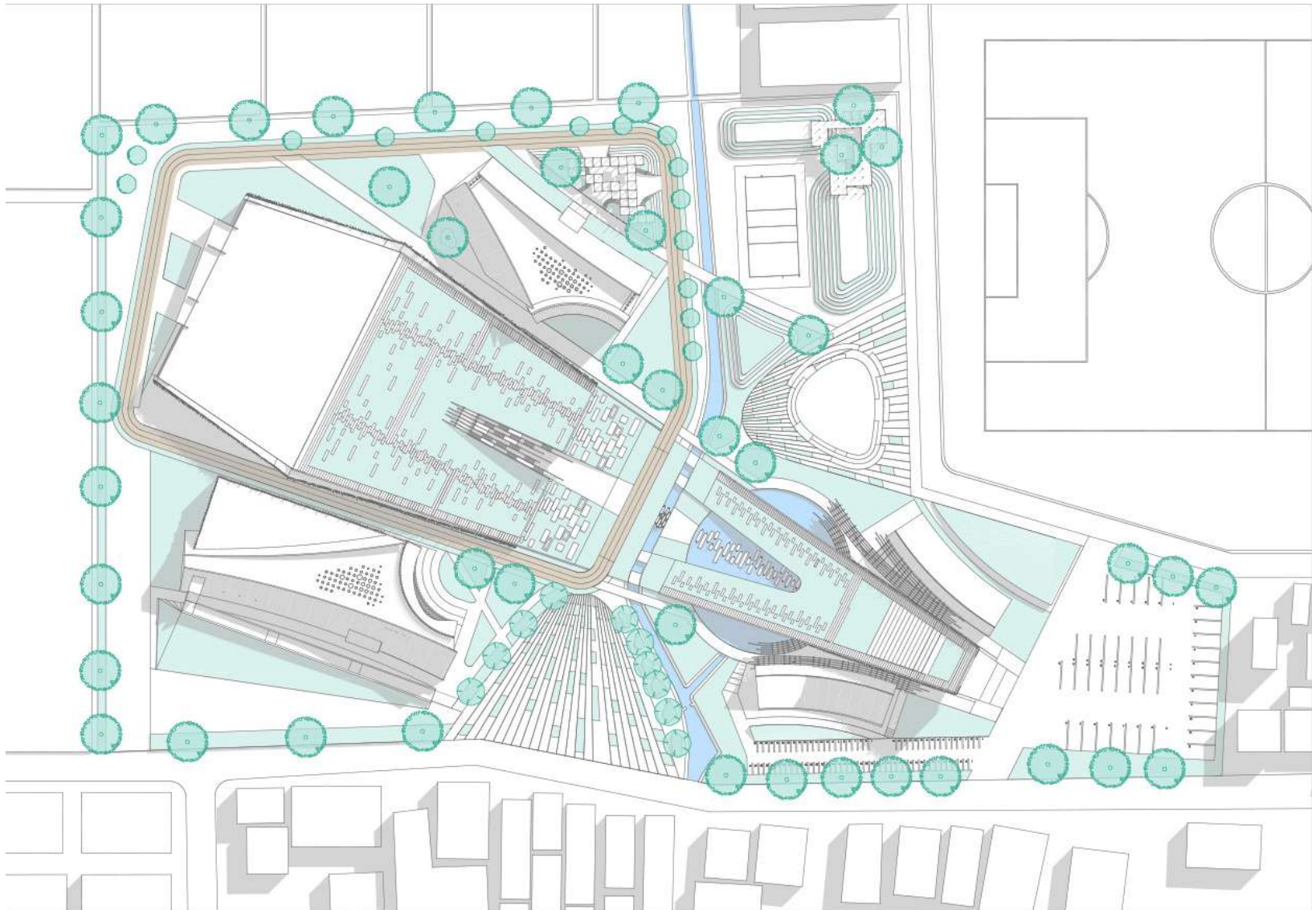
Situasi Masterplan



Perimeter Utara berbatasan dengan lahan persawahan
Perimeter Timur berbatasan dengan lapangan umum sepak bola
Perimeter Selatan berbatasan dengan akses jalan dan permukiman
Perimeter Barat berbatasan dengan Sawah dan perkantoran

Gambar 103. Masterplan

Sumber: *Penulis*



Lahan yang memiliki luasan 19.980 m² dicoba untuk memaksimalkan pergerakan, Oleh karena itu massa bangunan dibaut terpisah satu sama lain.

Gambar 103. Masterplan

Sumber: *Penulis*

Alur Akses Master Plan



Alur berwarna kuning merupakan jalur akses untuk kendaraan dalam masterplan mampu sejauh mana. Pada sisi perimeter barat jalur dibuat untuk memudahhi kendaraan utilitas bangunan, namun tidak untuk kendaraan umum dan pribadi.

Gambar 104. Akses Masterplan

Sumber: *Penulis*



Massa Gym & Management:

- Fitness
- Yoga & Meditative
- Management

Massa Sport Arena:

- Fasilitas Sport
- kantin
- Greenary Deck

Massa Art & Soul:

- Mini amphiteater
- Multi event Space
- Sanggar Tari
- Studio Musik

Massa Educational:

- Perpustakaan
- Workshop space
- Kelas bimbingan
- Ruang Kriya
- Multimedia

Lot Parkir:

- 37 lot mobil
- 67 lot motor
- 12 lot sepeda



Gambar 105. Fasilitas Masterplan

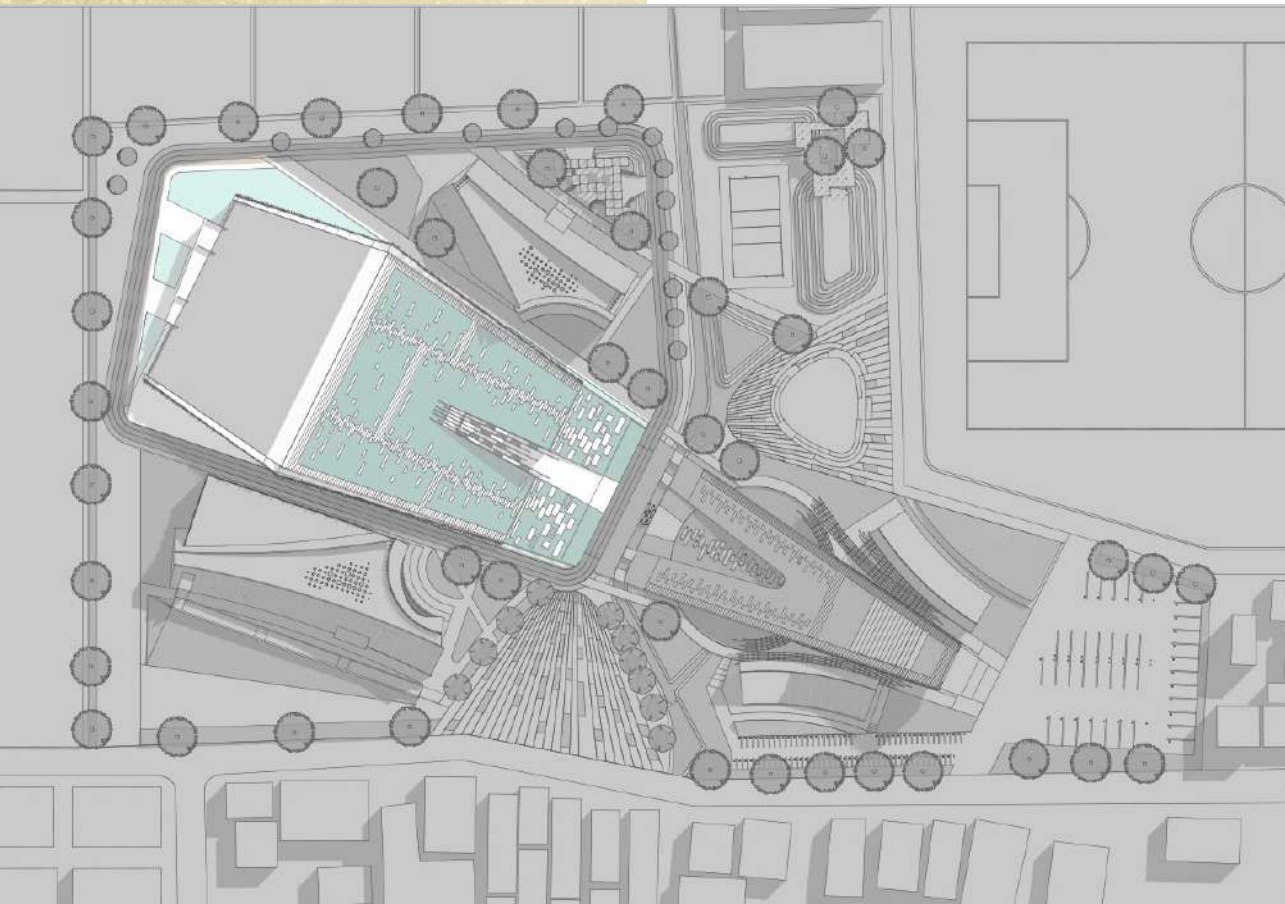
Gambar 106. Potongan Masterplan

Sumber: *Penulis*



PARSIAL - SPORT ARENA

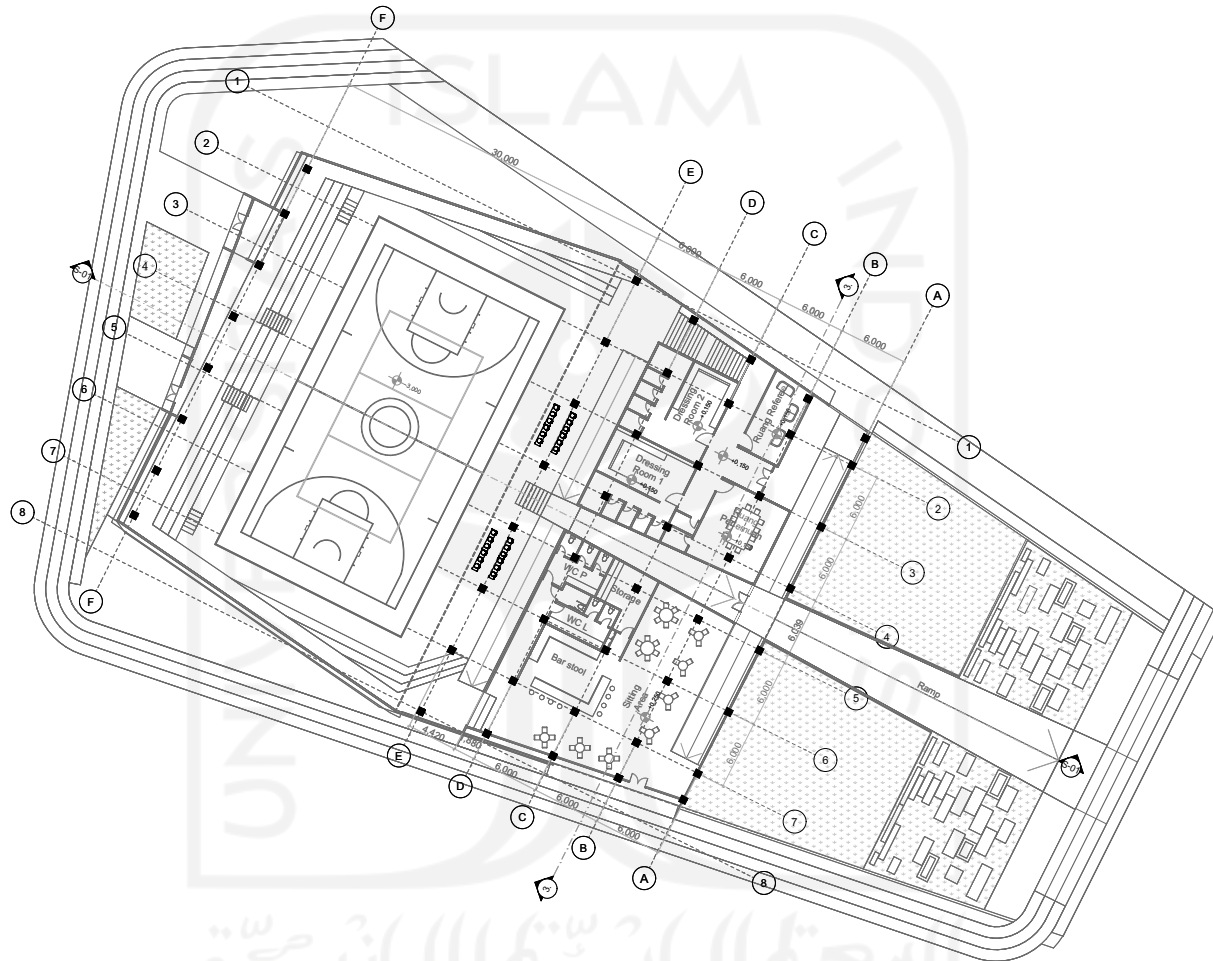
SPORT ARENA



Gambar 107. Keyplan Sport Arena

Sumber: *Penulis*

Denah



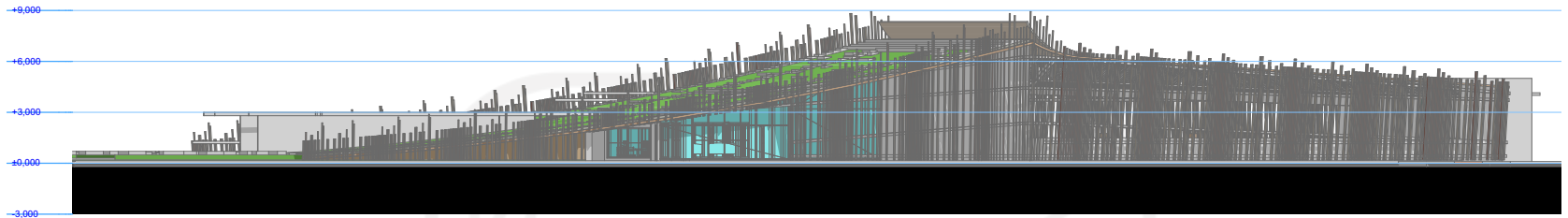
Denah Bangunan Sport Arena

Bangunan Sport Arena terdiri dari 2 Lantai elevasi, yakni fasilitas pendukung di lantai dasar, sementara untuk lapangannya sendiri dibuat lebih rendah 3 meter agar atap lapangan juga tidak lebih tinggi dari deck Greenary.

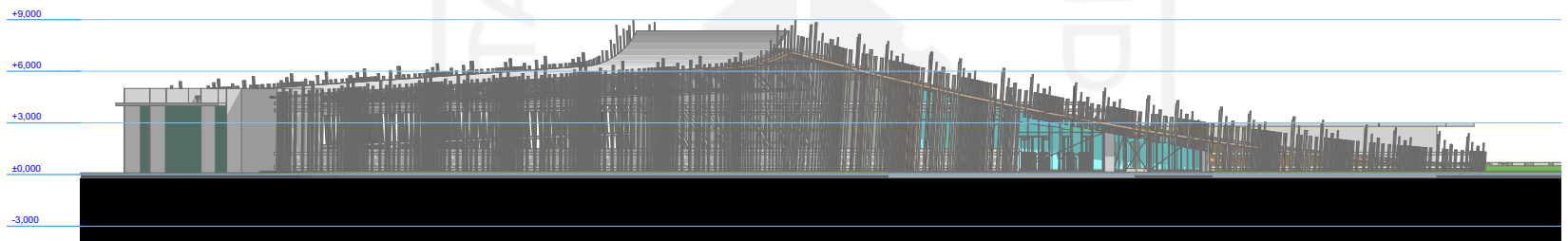
Gambar 108. Denah Sport Arena

Sumber: Penulis

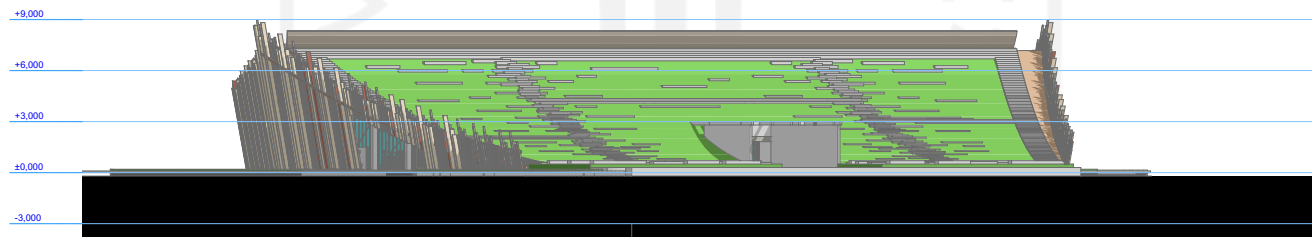
Tampak



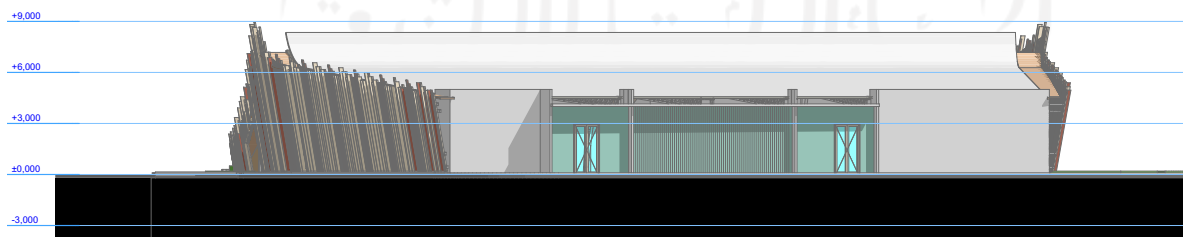
Tampak Utara



Tampak Selatan



Tampak Timur

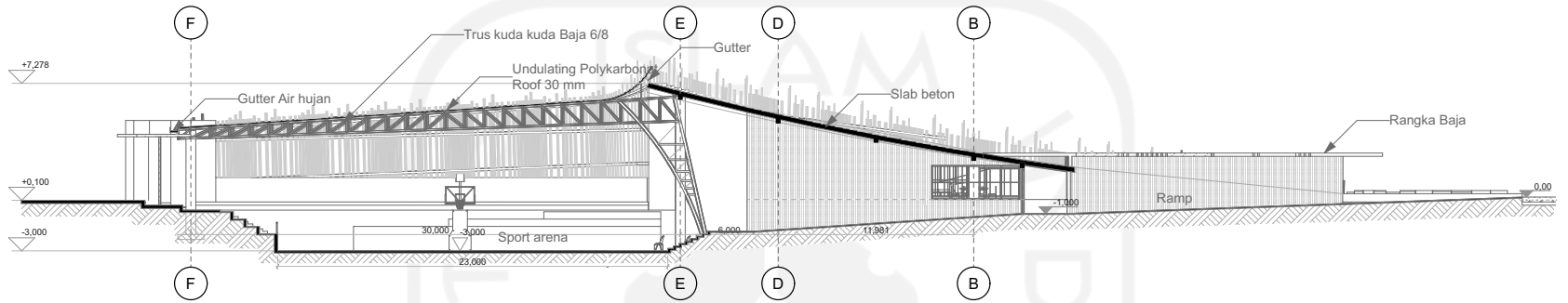


Tampak Barat

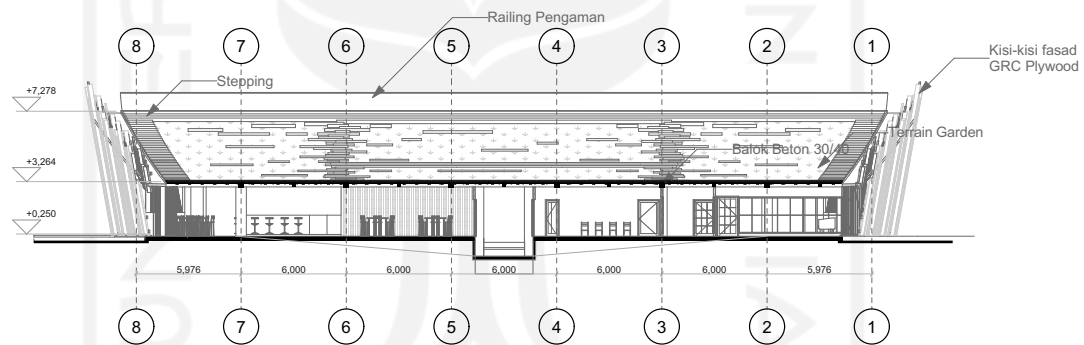
Gambar 109. Gambar Tampak Sport Arena

Sumber: *Penulis*

Potongan



Potongan S2

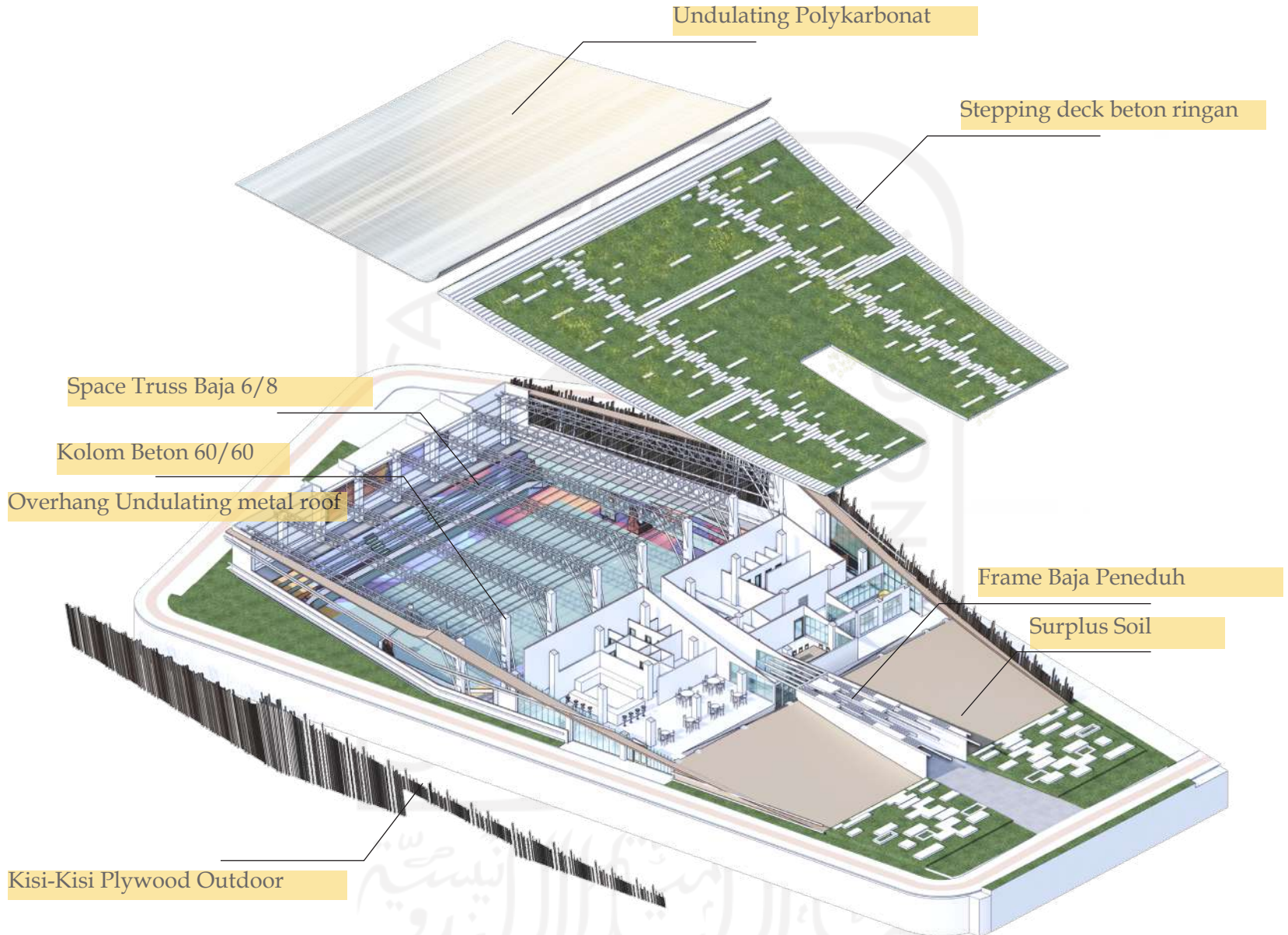


Potongan S3

Gambar 110. Gambar Potongan Sport Arena

Sumber: Penulis

Aksonometri Bangunan



Struktur utama bangunan Sport Arena menggunakan sistem struktur rangka beton bertulang. Greenary deck menggunakan plat beton lengkung, sementara atap lapangan indoor menggunakan atap bentang lebar dengan perkuatan space frame baja silinder.

Gambar 111. Exploded Axonometri Sport Arena

Sumber: *Penulis*

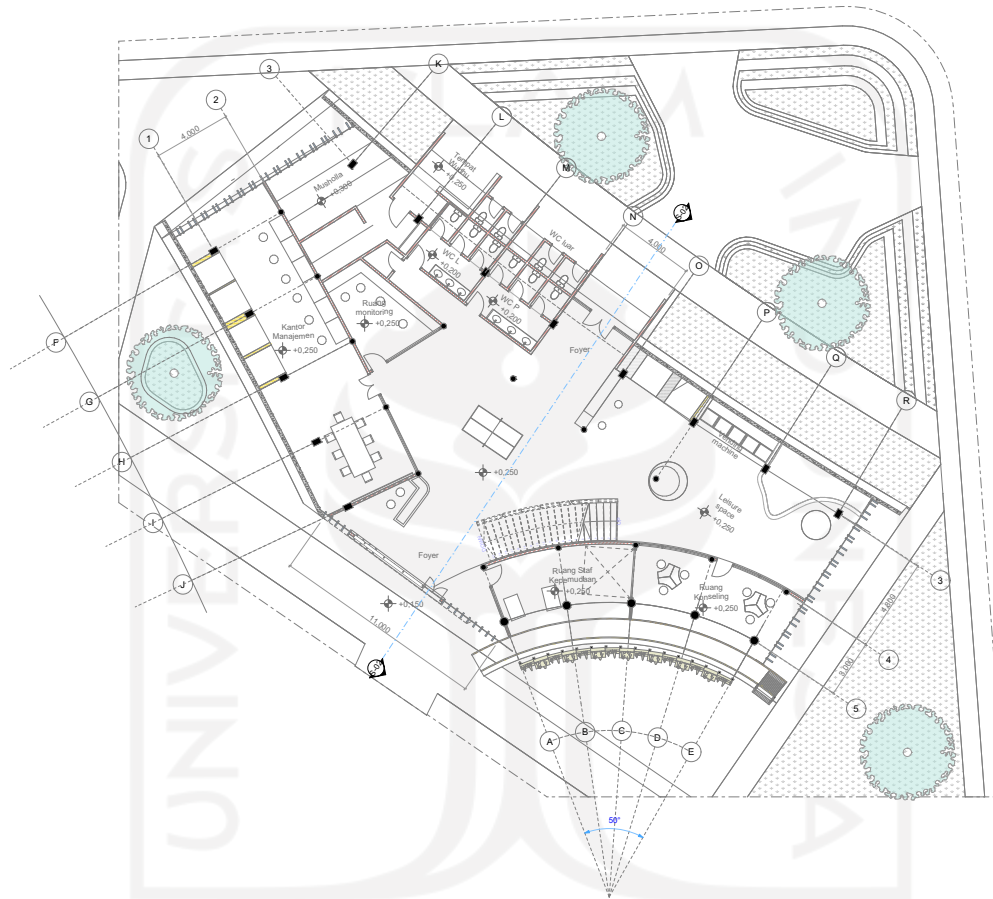
FITNESS & MANAGEMENT



Gambar 112. Keyplan Fitness & Management

Sumber: *Penulis*

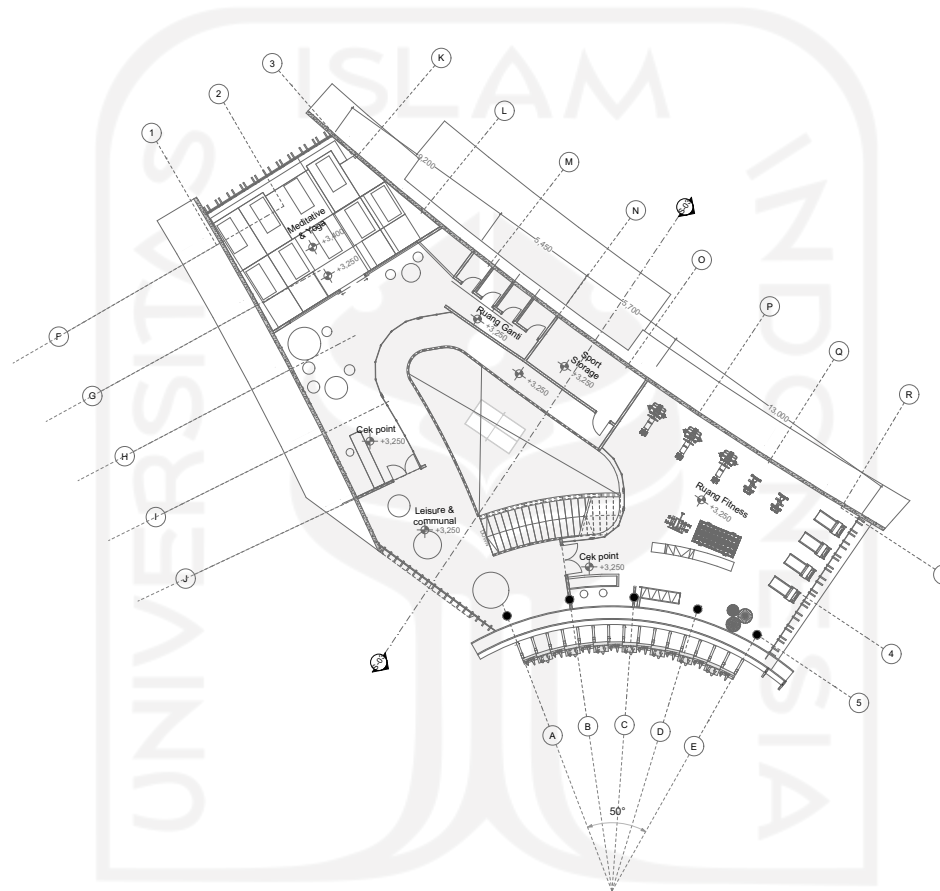
Denah



Denah Lantai 1 - Gym & Fitness

Gambar 113. Denah Fitness & Management Lt. 1
Sumber: *Penulis*

Denah



Denah Lantai 2 - Gym & Fitness

Gambar 114. Denah Fitness & Management Lt. 2

Sumber: Penulis

Integrasi Keruangan

Terdapat Skylight yang memberikan pencahayaan alami menerus ke lantai 1 melalui modul skylight dan konsep ruang void untuk menyatukan dua lantai, sehingga memberikan ruang tengah lebih terakses secara visual dari berbagai sudut ruang.

Lantai 2 difungsikan menjadi ruang fitness dan yoga/Meditative. Pempatan ruang Meditative mengarah menuju pemandangan sawah, sehingga memberikan tingkat konsentrasi dan ketenangan pandang lebih baik.

Pada Lantai 1, terdapat fungsi ruang management dan konseling. Yakni sebagai basis tempat kepemudaan dan organisasinya, sementara ruang tengah komunal menjadi sentral aktivitas pengguna dan pengelola manajemen.



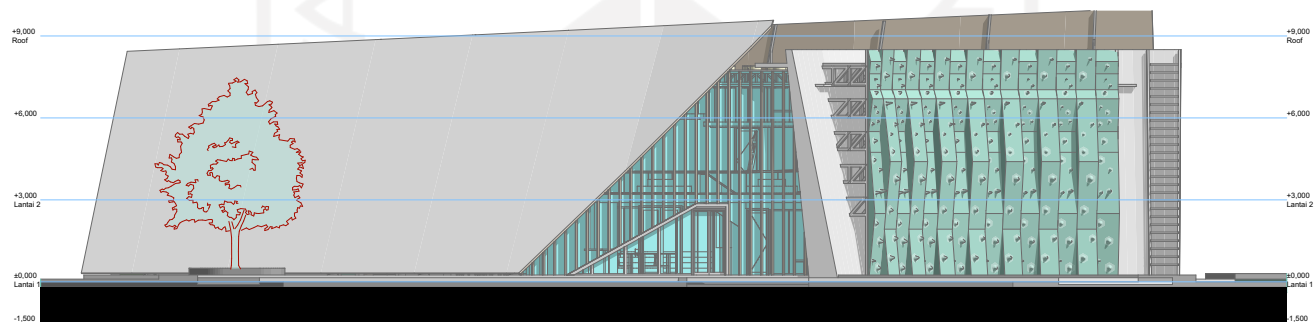
Gambar 115. Exploded Axonometri Ruang Fitness & Management

Sumber: Penulis

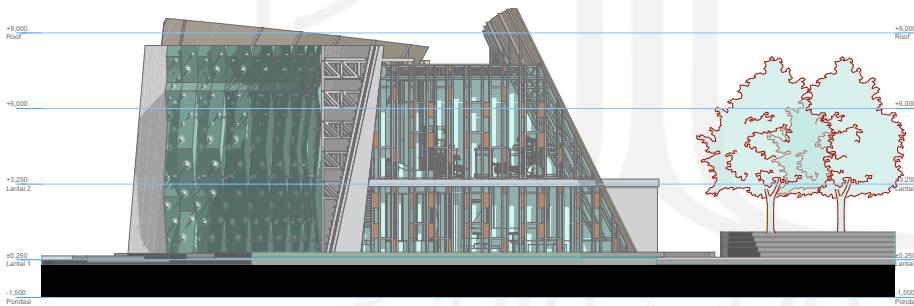
Tampak



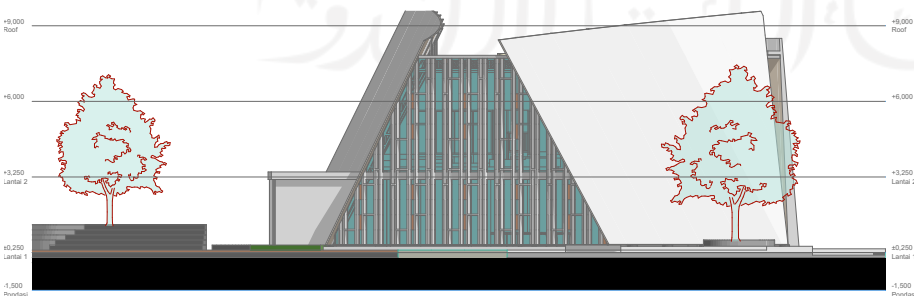
Tampak Utara- Gym & Fitness



Tampak Selatan- Gym & Fitness



Tampak Timur- Gym & Fitness

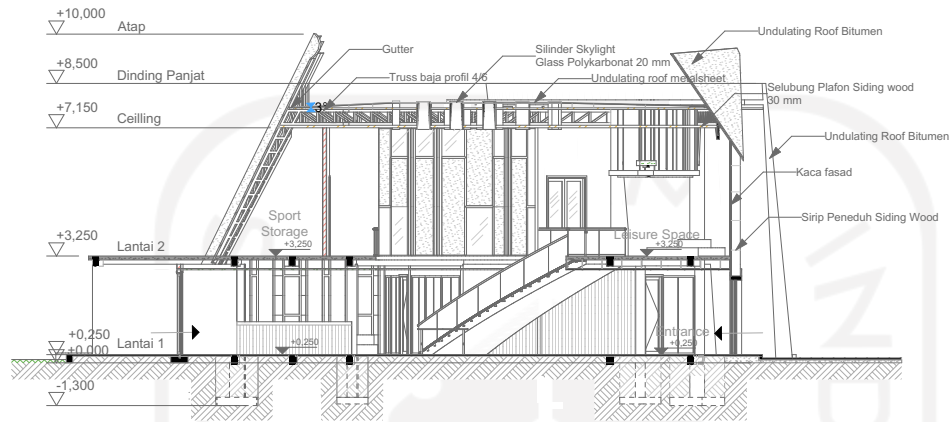


Tampak Barat- Gym & Fitness

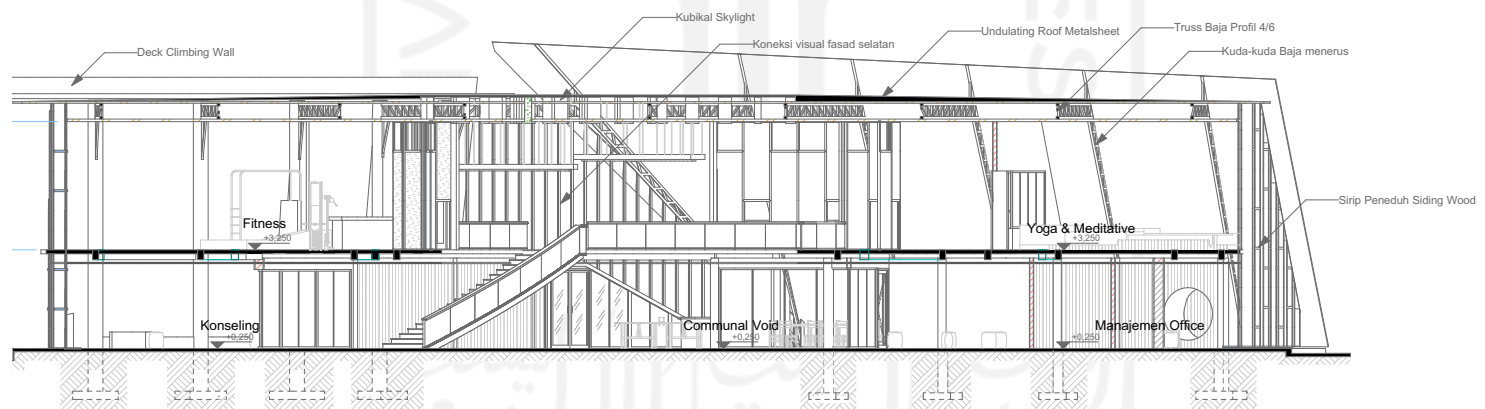
Gambar 116. Gambar Tampak Fitness & Management

Sumber: Penulis

Potongan



Potongan S5 - Gym & Fitness

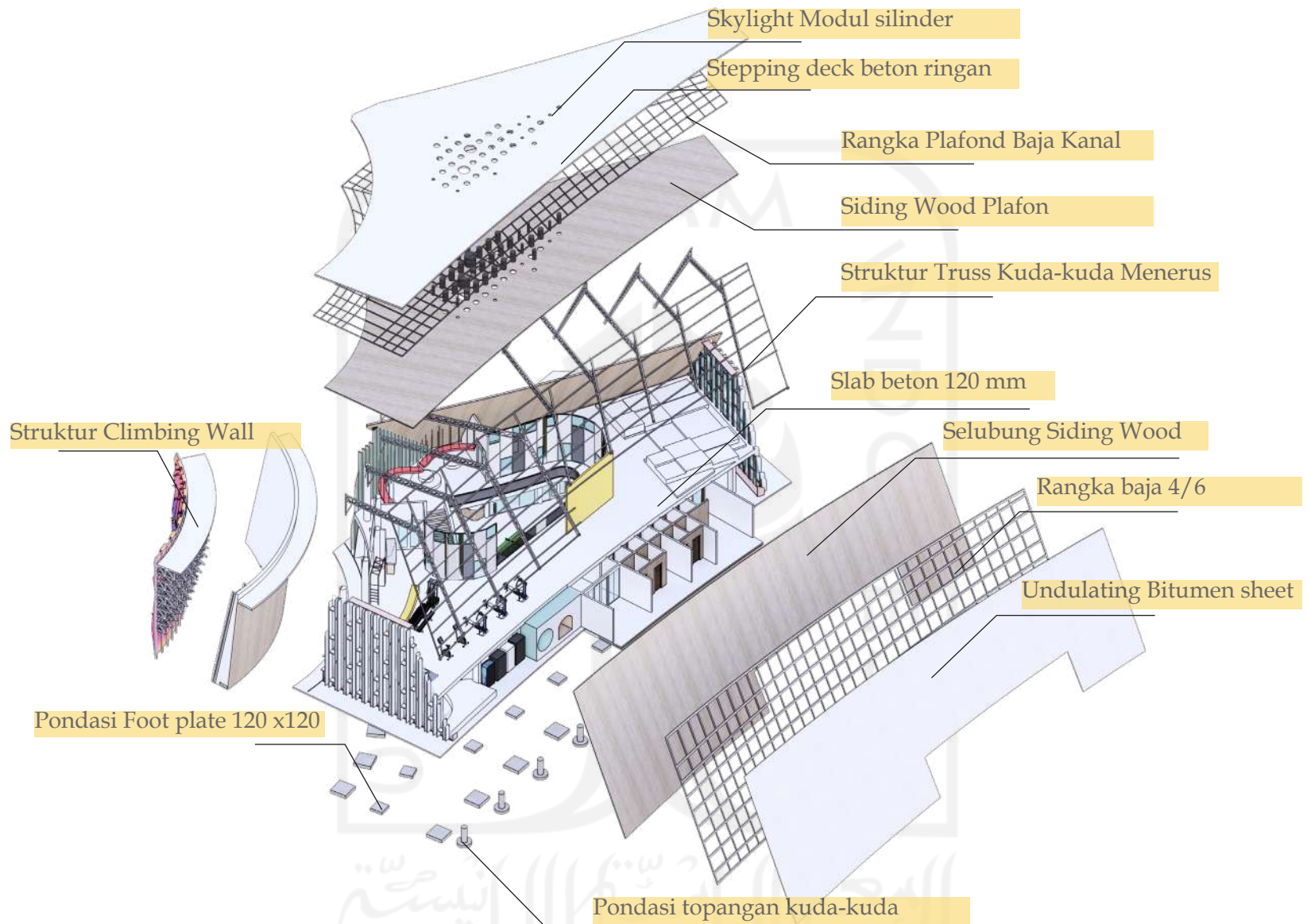


Potongan S6 - Gym & Fitness

Gambar 117. Gambar Potongan Fitness & Management

Sumber: Penulis

Exploded Axonometry

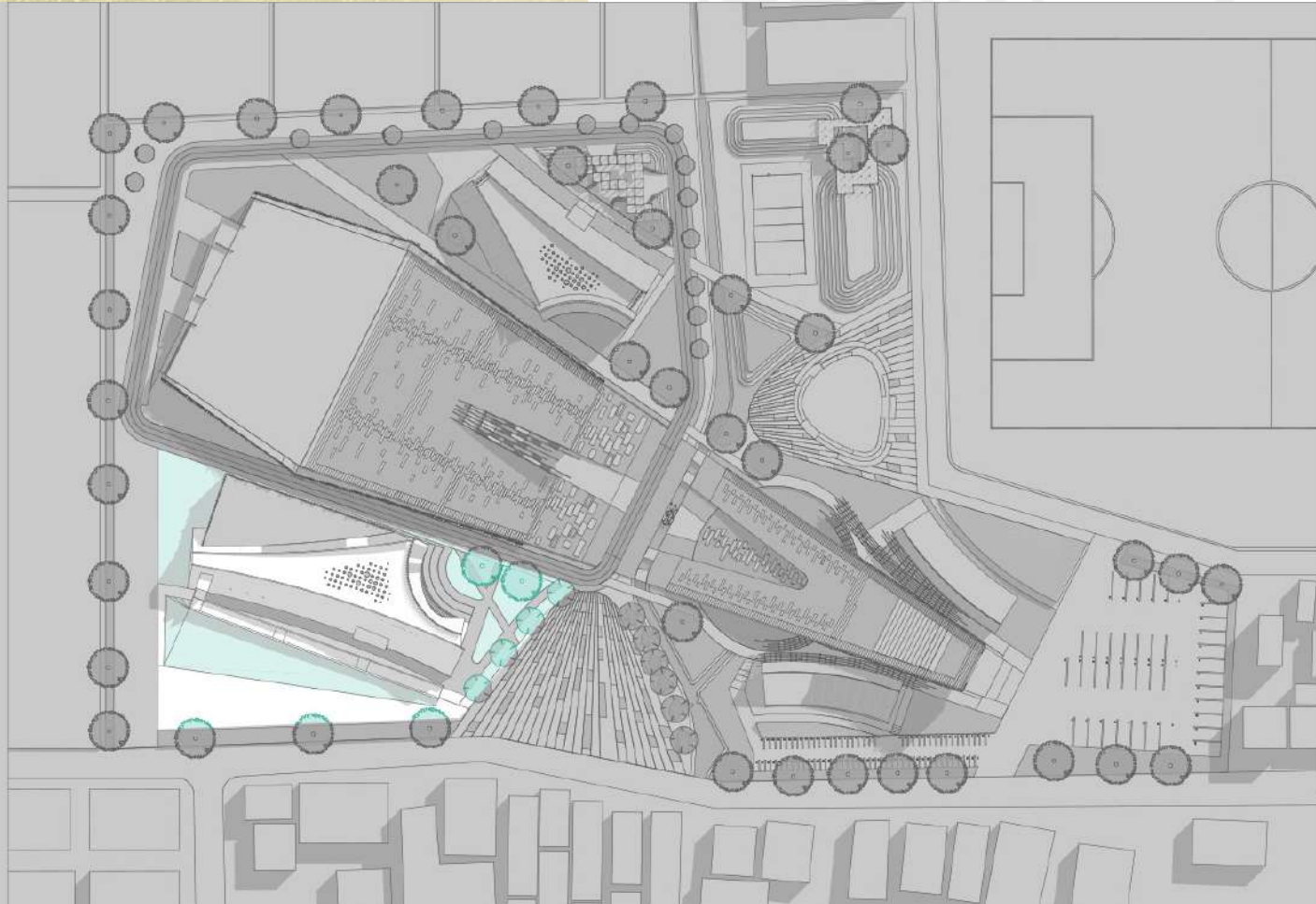


Struktur Bangunan Gym & Fitness menggunakan struktur truss baja menerus dari pondasi hingga ke atap. Sementara untuk Lantai satu menggunakan struktur rangka beton. Dengan adanya struktur truss tersebut, membuat Lantai 2 bebas dari struktur kolom yang menghalangi ruang.

Gambar 118. Exploded Axonometry Struktur Bangunan Fitness & Management

Sumber: *Penulis*

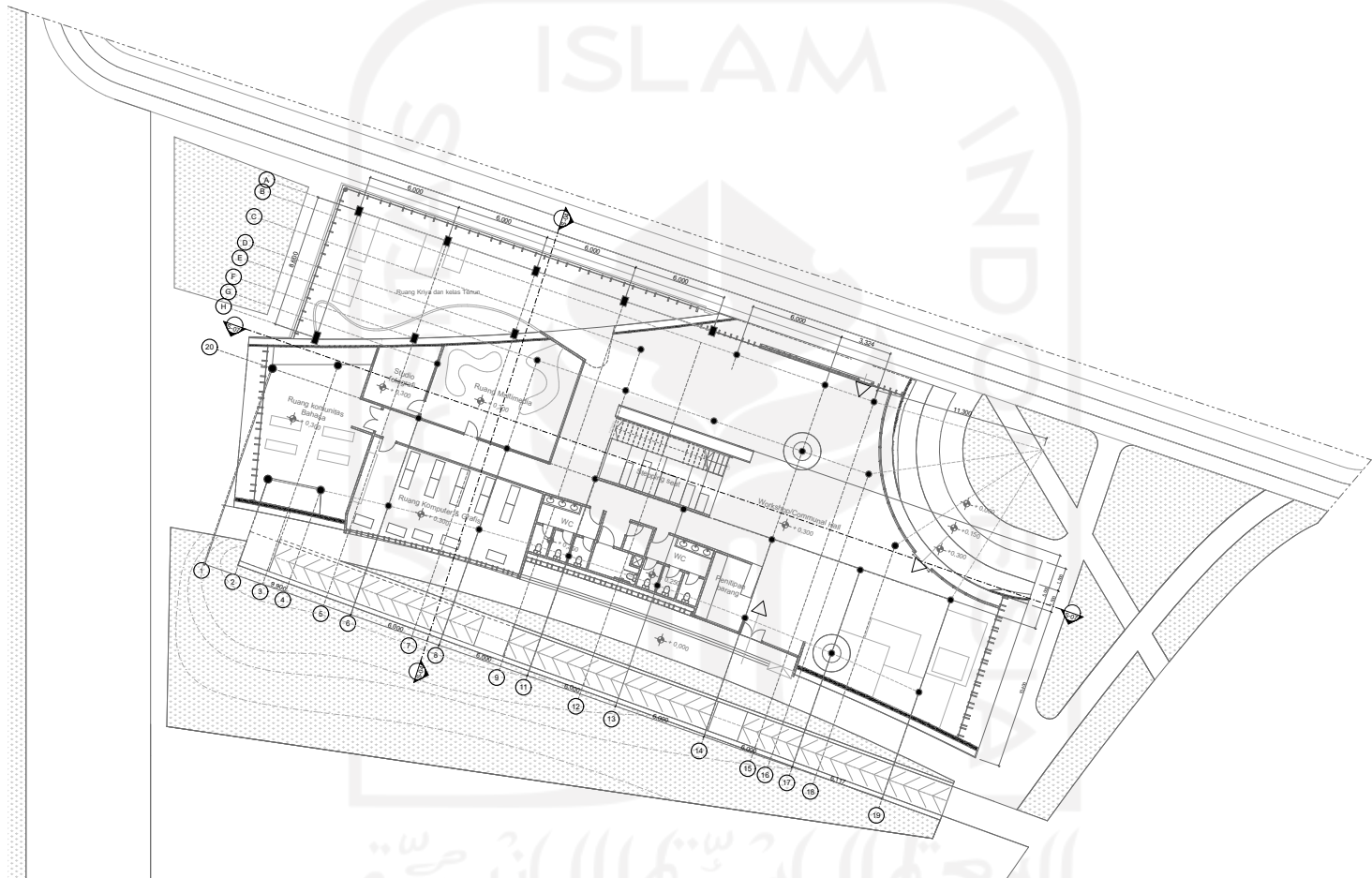
EDUCATIONAL BUILDING



Gambar 119. Keyplan Educational

Sumber: *Penulis*

Denah

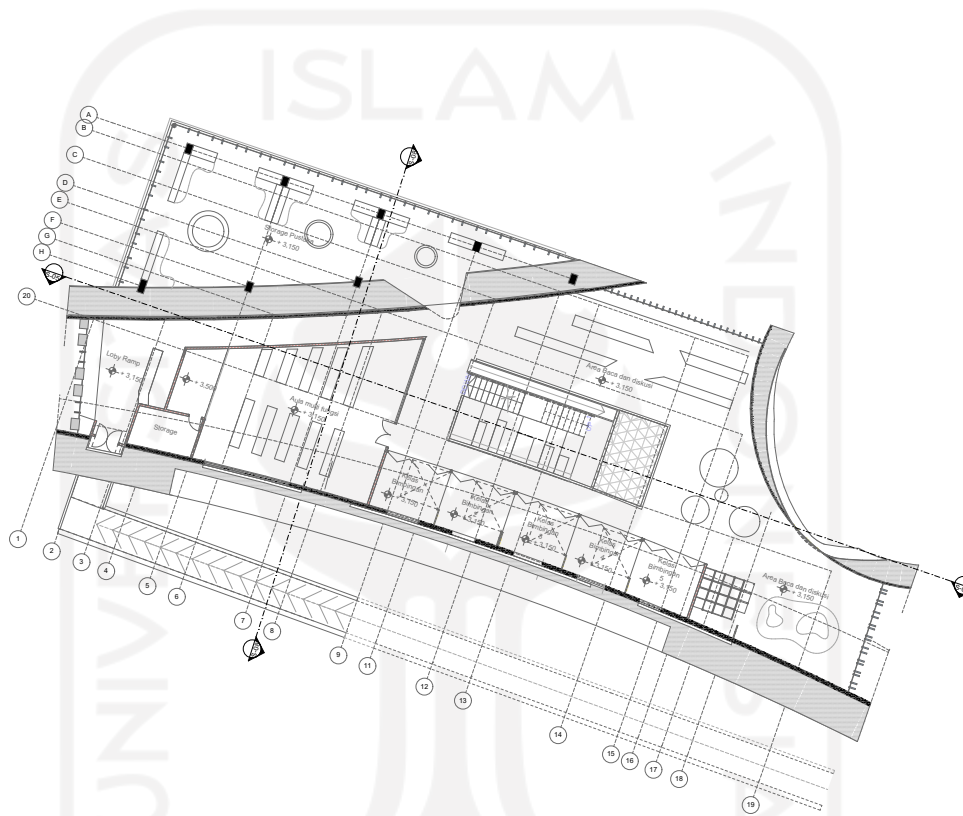


Denah Lantai 1 - Educational

Gambar 120. Denah Educational Lt. 1

Sumber: Penulis

Denah

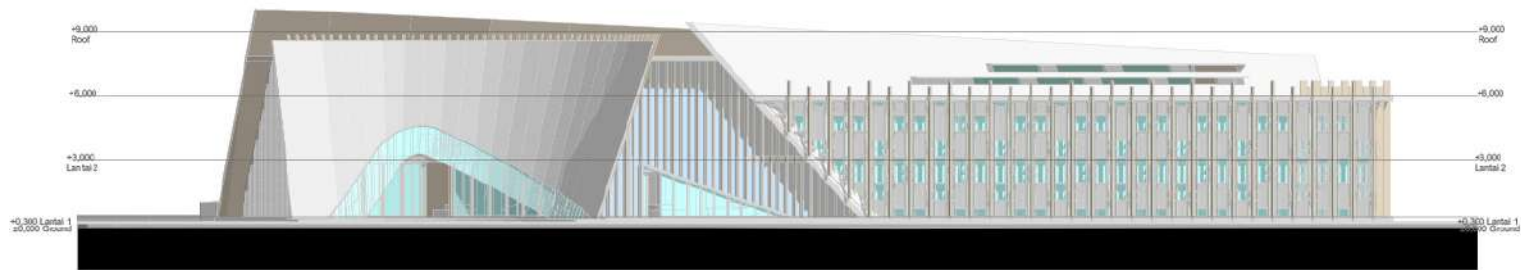


Denah Lantai 2 - Educational

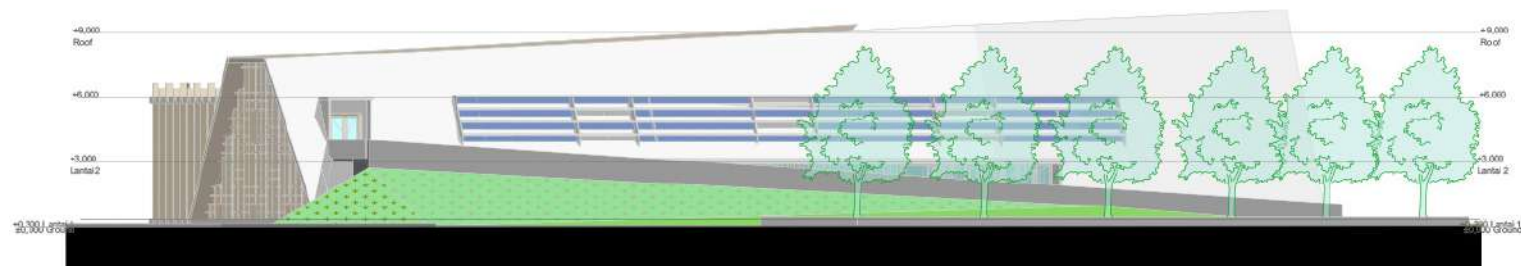
Gambar 120. Denah Educational Lt. 2

Sumber: *Penulis*

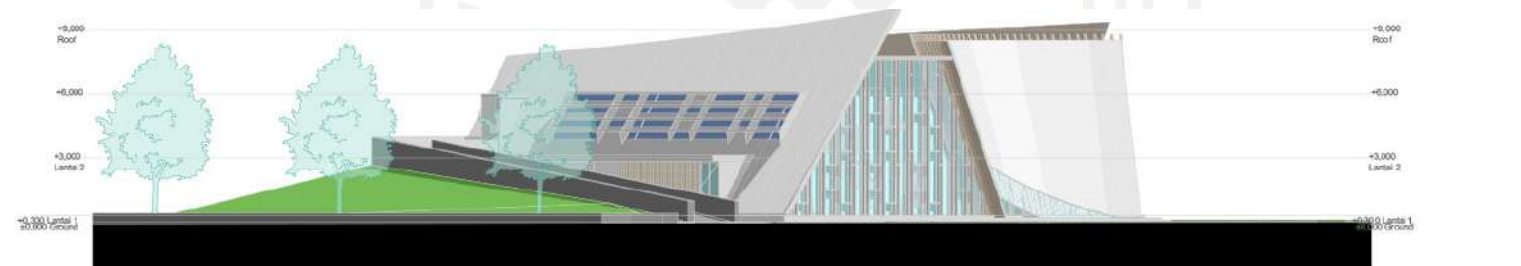
Tampak



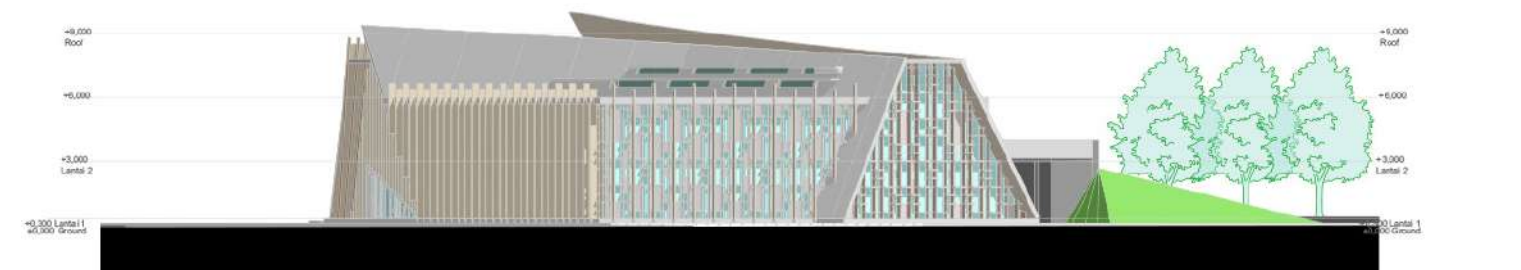
Tampak Utara - Educational



Tampak Selatan - Educational



Tampak Timur - Educational

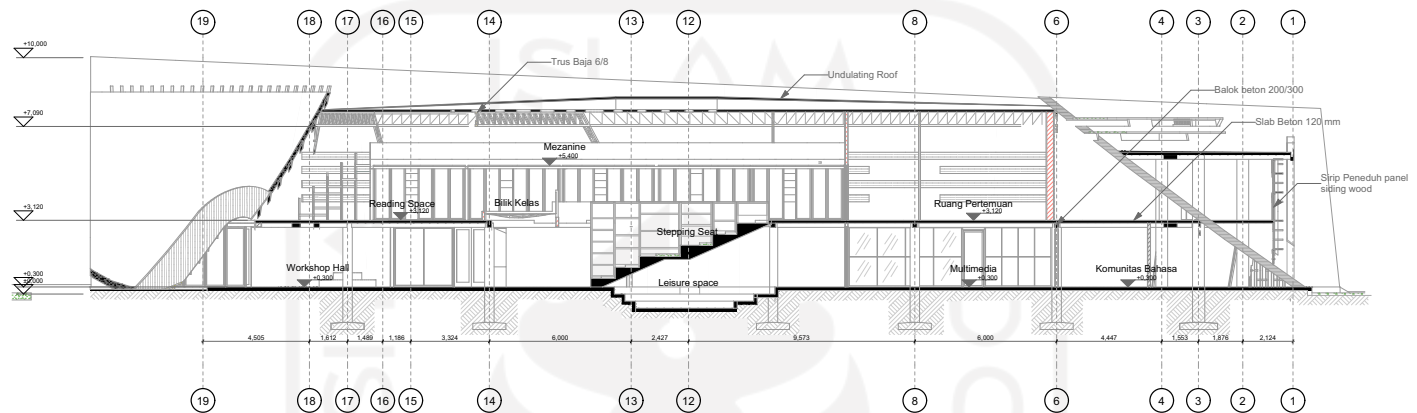


Tampak Barat - Educational

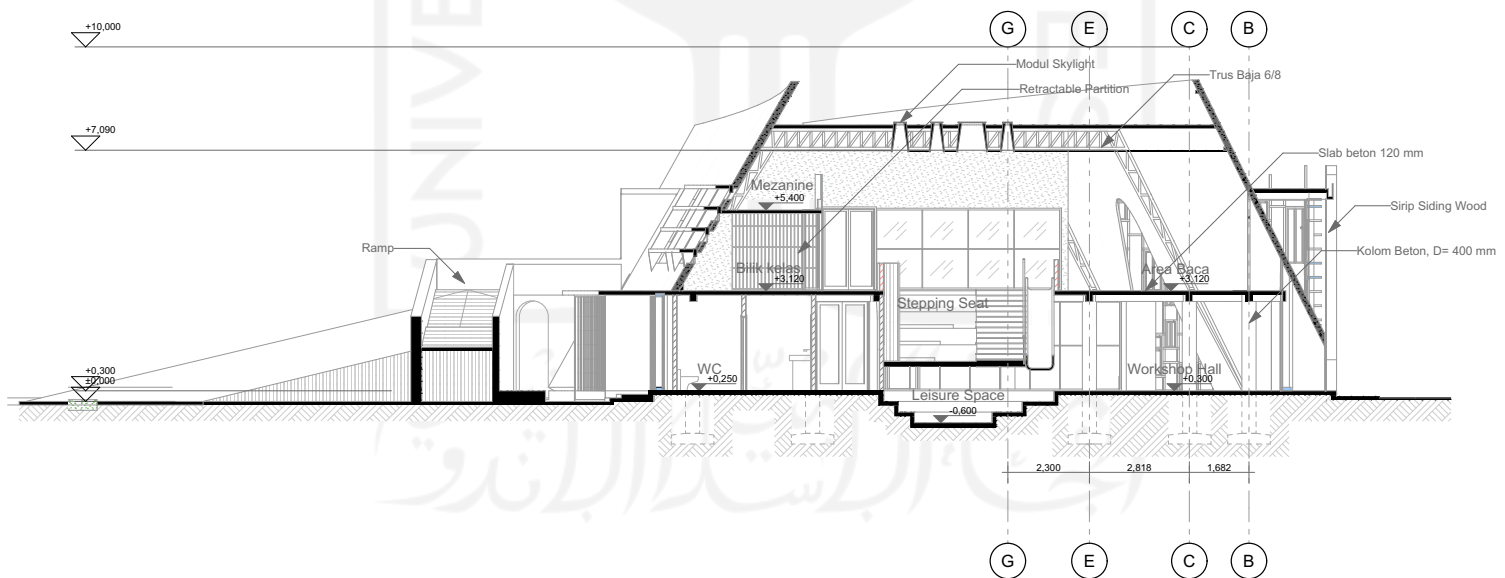
Gambar 121. Gambar Tampak Educational

Sumber: *Penulis*

Potongan



Potongan S7 - Educational

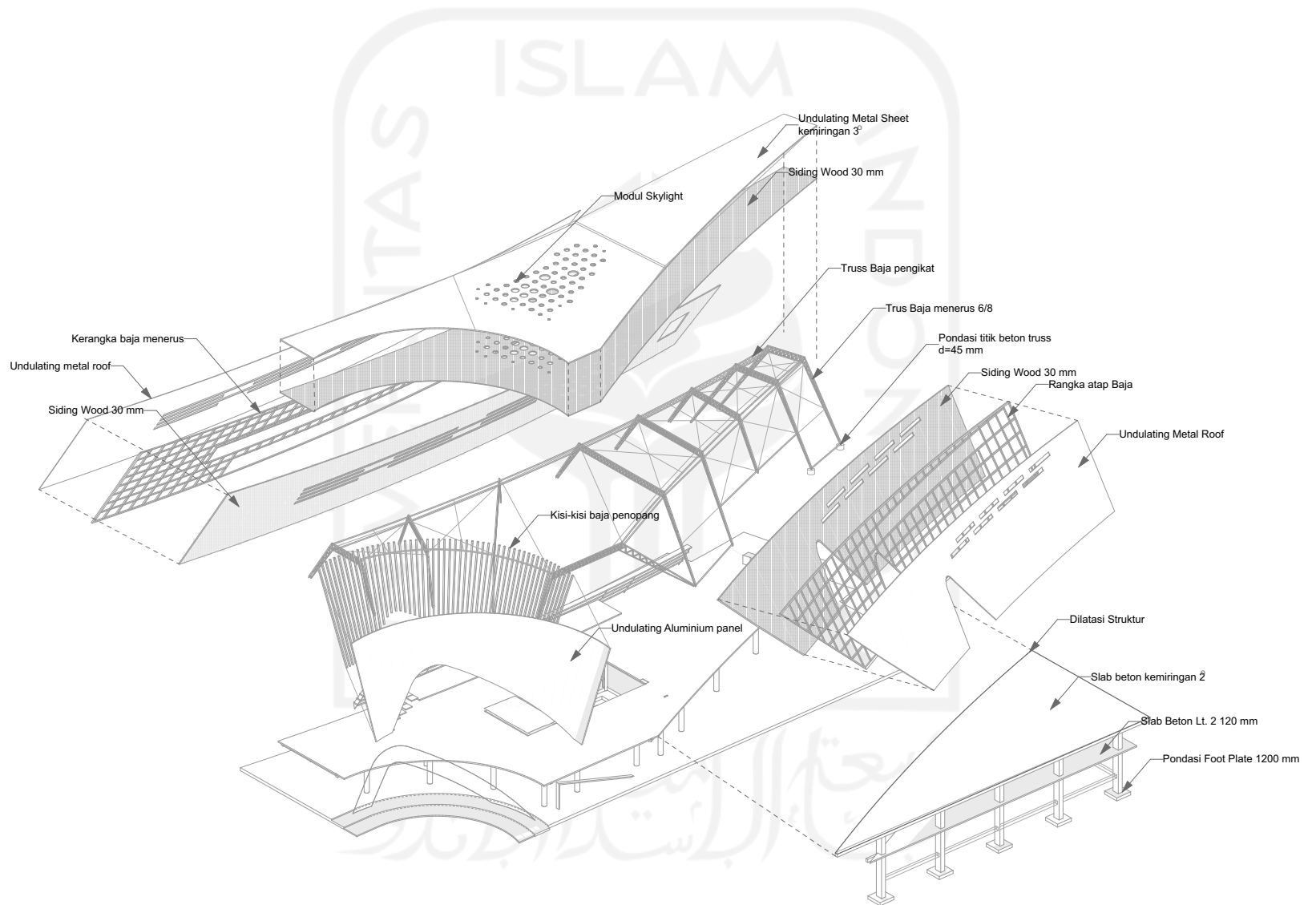


Potongan S8 - Educational

Gambar 122. Gambar Potongan Educational

Sumber: Penulis

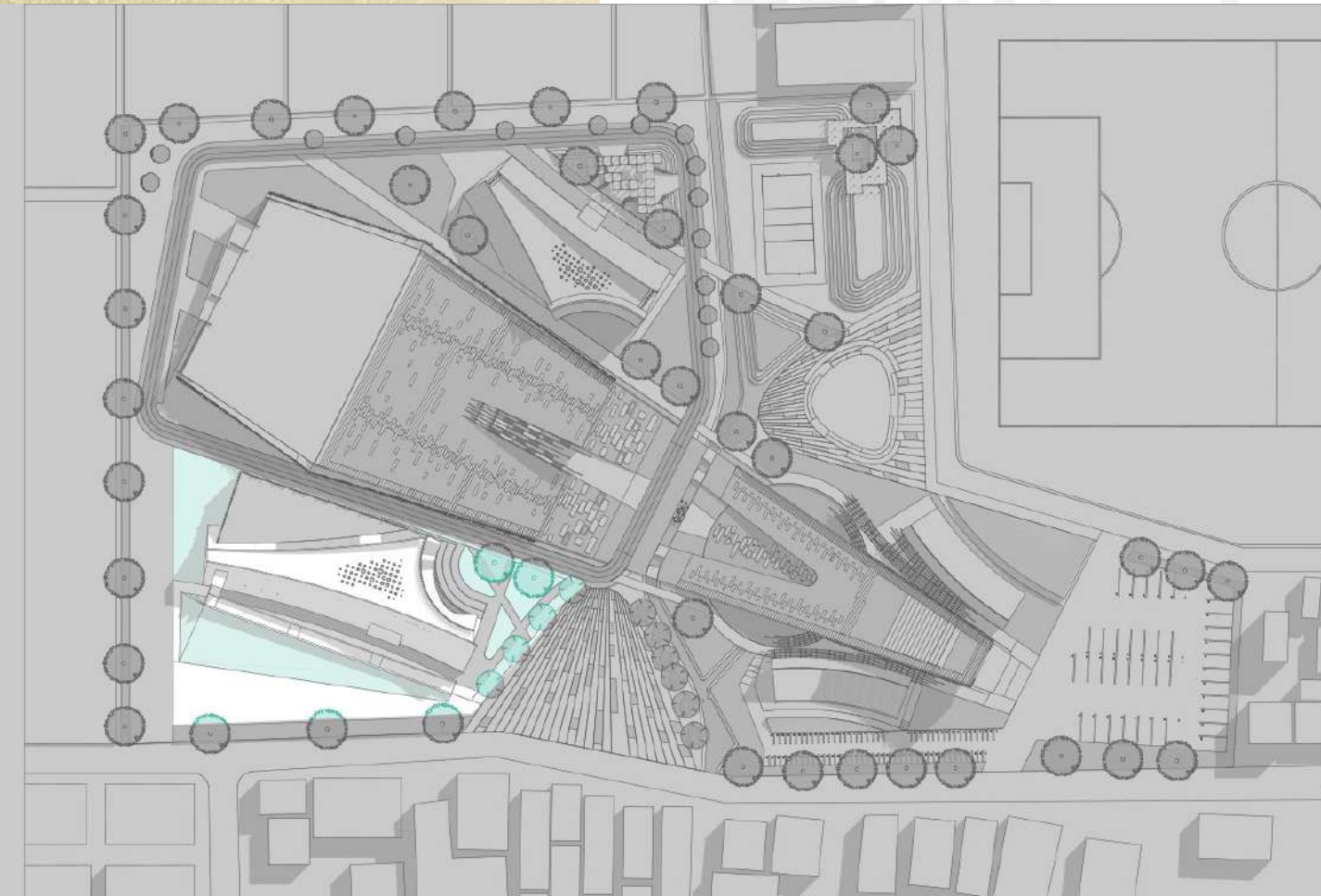
Exploded Axonometry



Gambar 123. Exploded Axonometry Educational

Sumber: *Penulis*

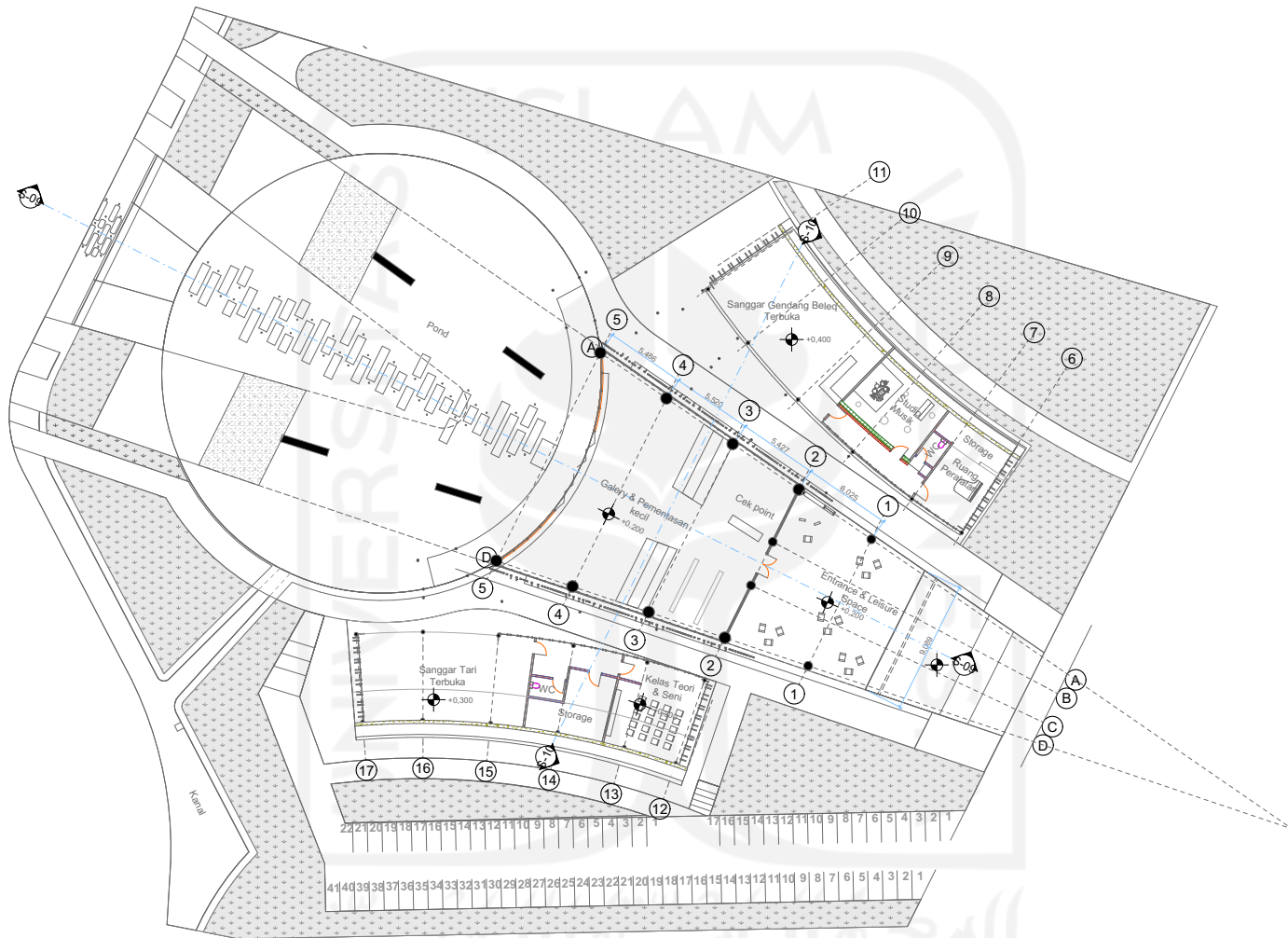
ART & SOUL BUILDING



Gambar 124. Keyplan Bangunan Art & Soul

Sumber: *Penulis*

Denah

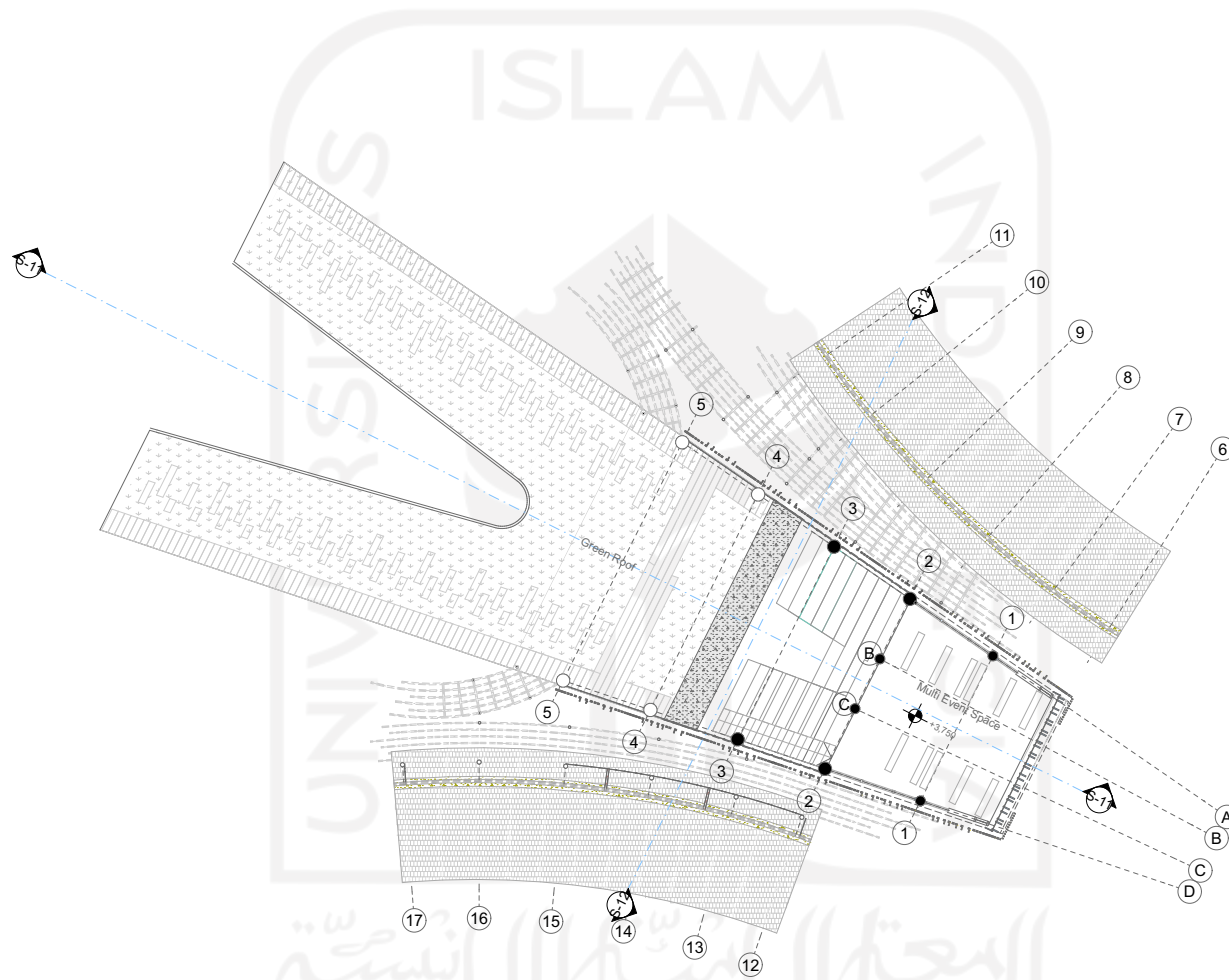


Denah Lantai 1 - Art & Soul

Gambar 125. Denah Art & Soul Lt. 1

Sumber: Penulis

Denah

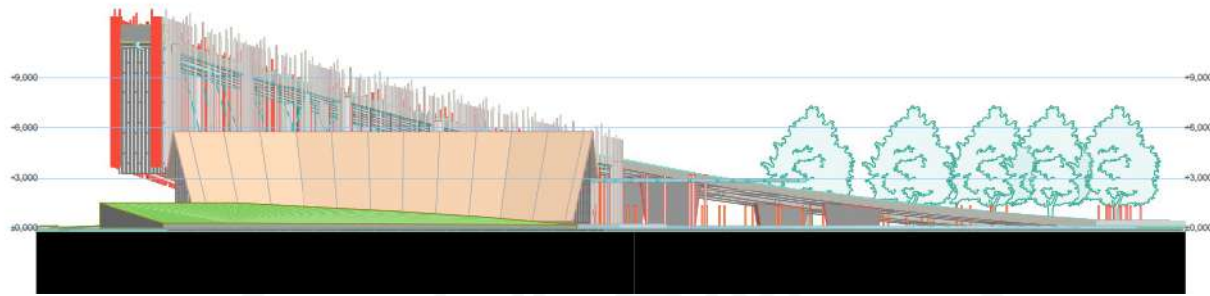


Denah Lantai 2 - Art & Soul

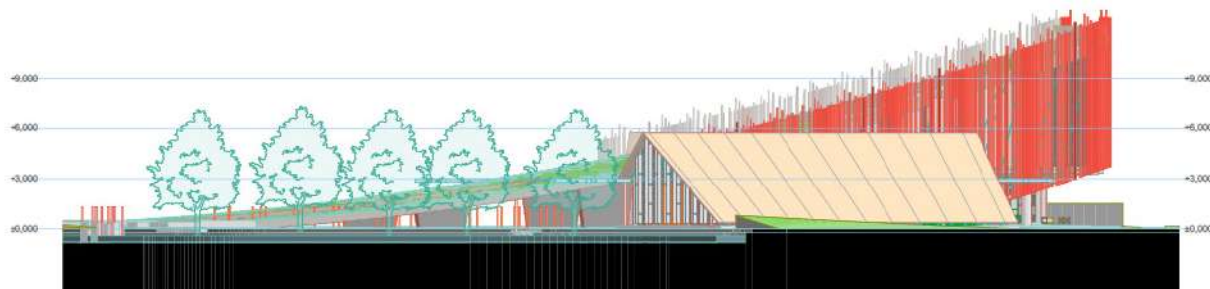
Gambar 126. Denah Art & Soul Lt. 2

Sumber: Penulis

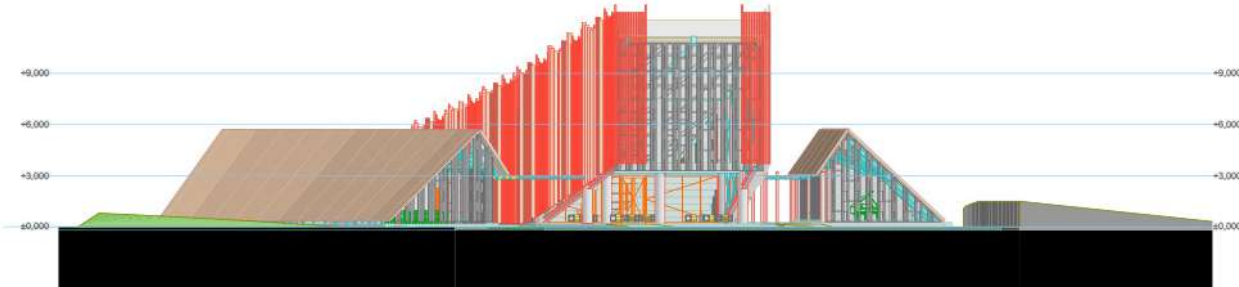
Tampak



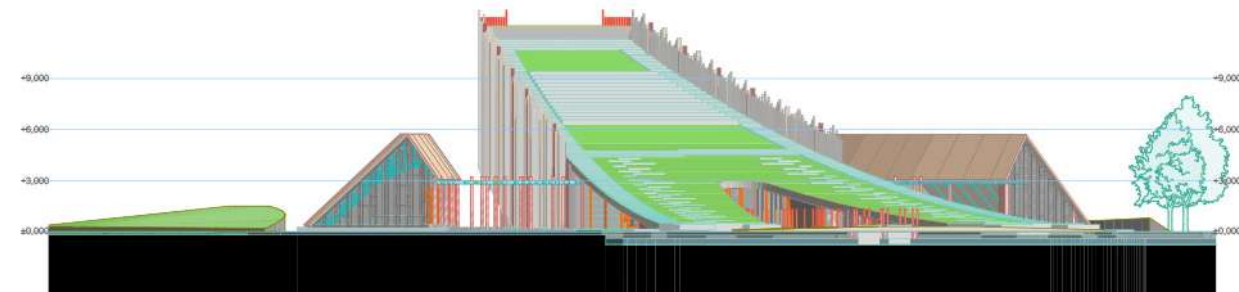
Tampak Utara - Art & Soul



Tampak Selatan - Art & Soul



Tampak Timur - Art & Soul

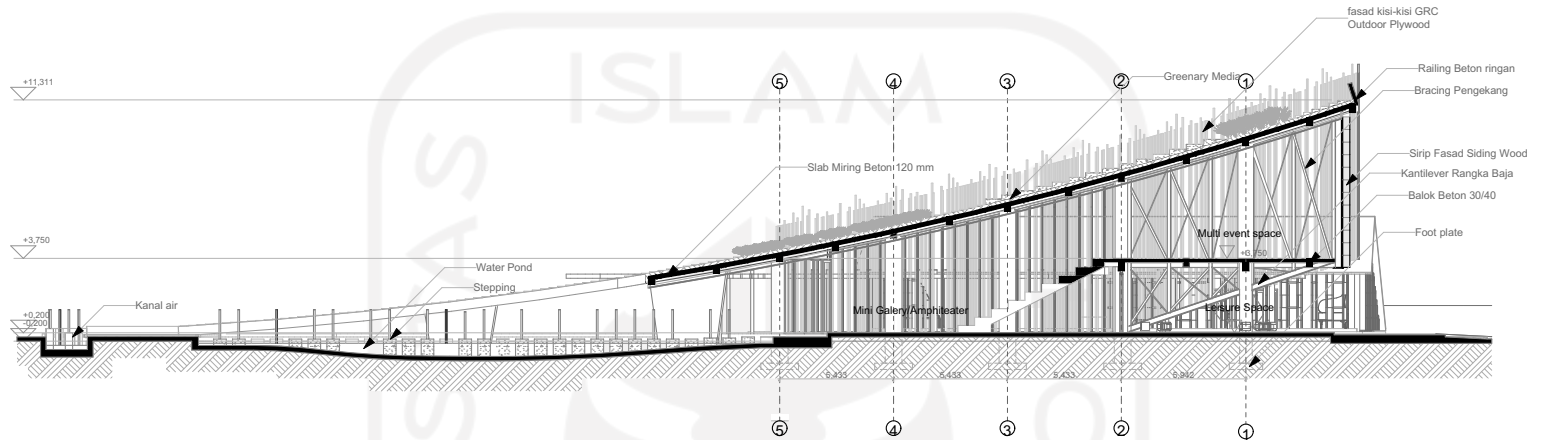


Tampak Barat - Art & Soul

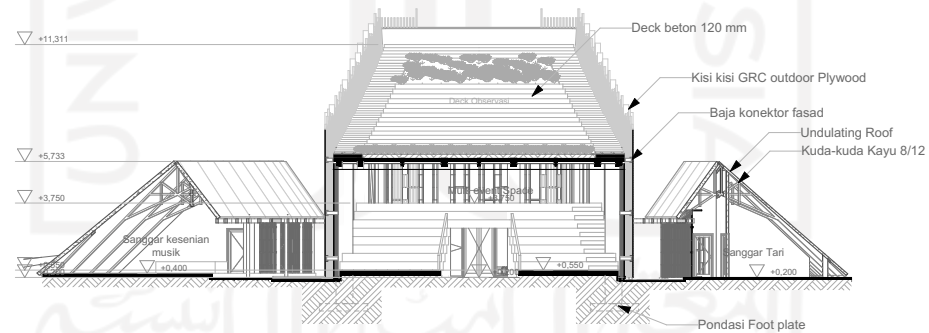
Gambar 127. Gambar Tampak Art & Soul

Sumber: *Penulis*

Potongan



Potongan S9 - Art & Soul

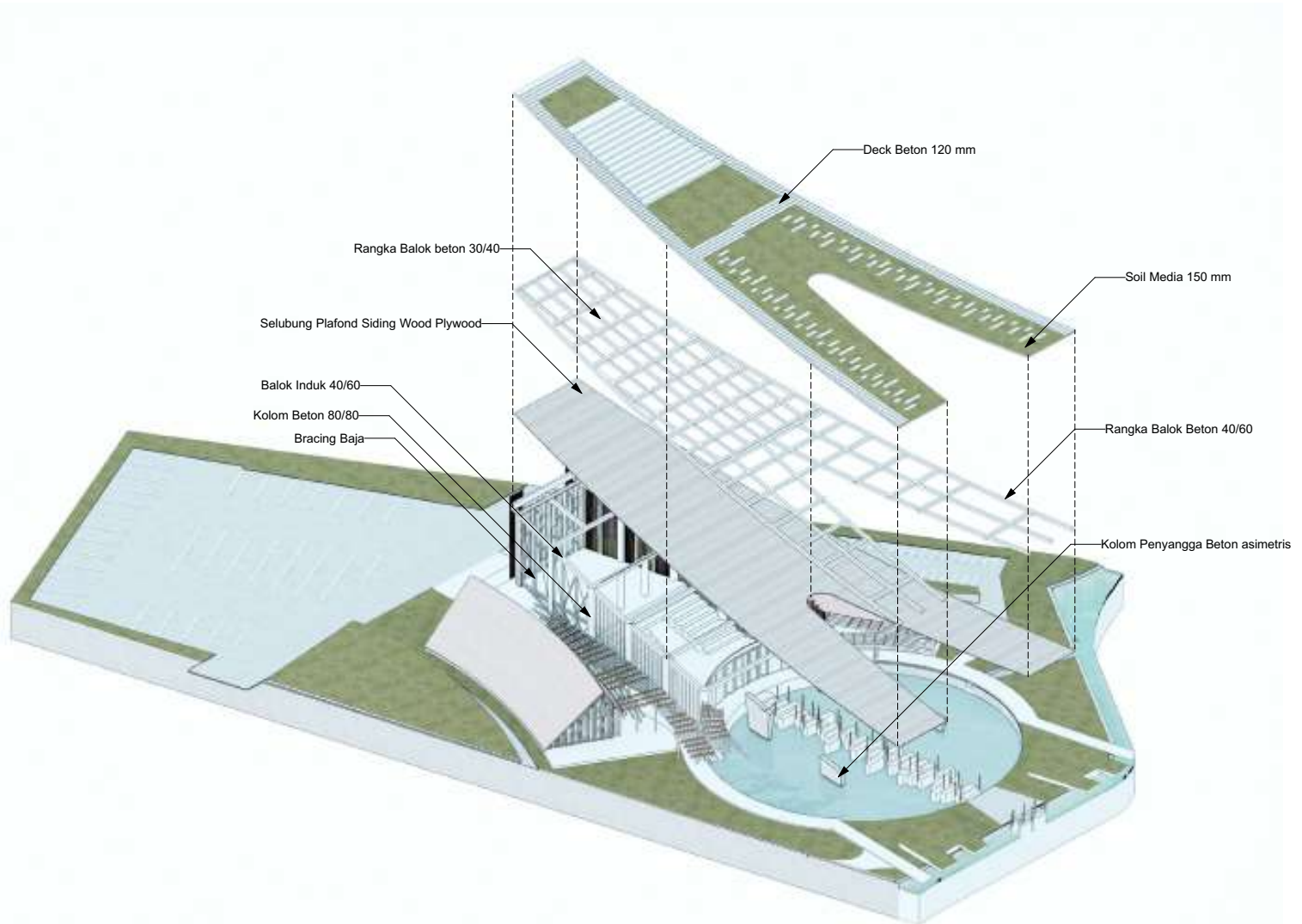


Potongan S10 - Art & Soul

Gambar 128. Gambar Potongan Art & Soul

Sumber: Penulis

Exploded Axonometry

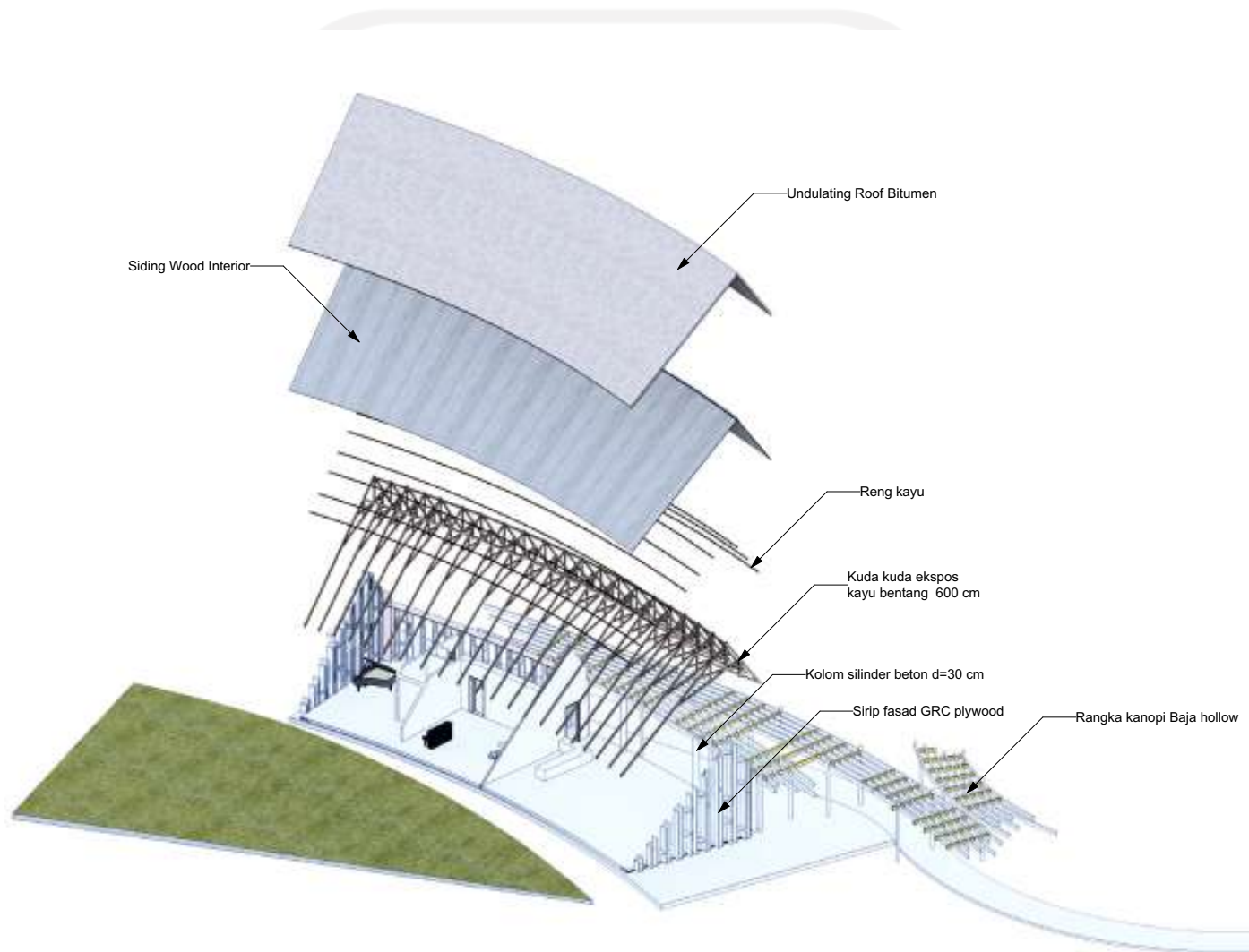


Sistem Struktur Bangunan Art pementasan

Gambar 129. Aksonometri Struktur Bangunan Art Gallery

Sumber: *Penulis*

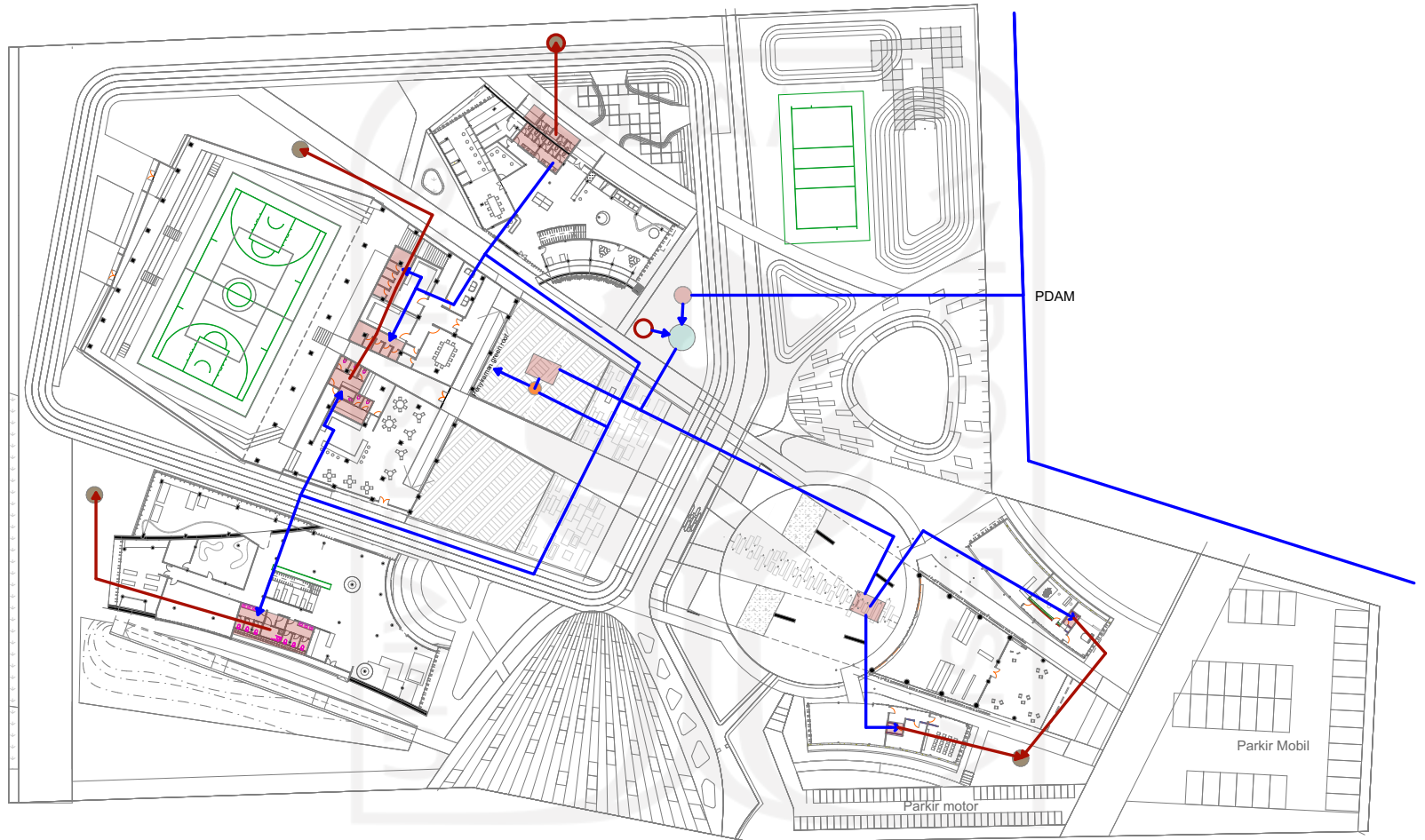
Exploded Axonometry



Sistem Struktur Bangunan Sanggar Musik/Tari

Gambar 130. Aksonometri Struktur Bangunan Kelas Musik/ Tari

Sumber: *Penulis*

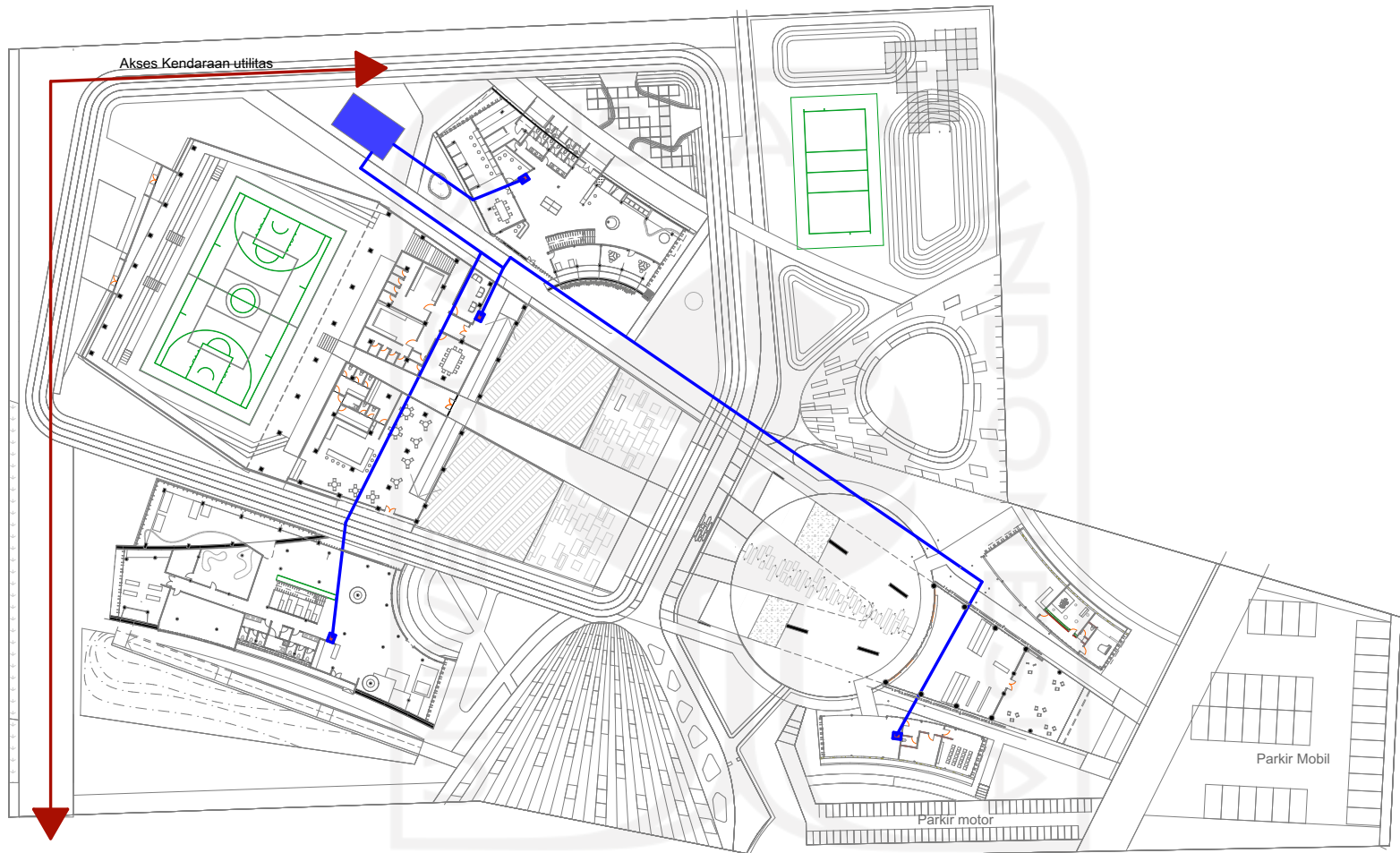


Sumber Air Berasal dari PDAM dan Pompa Sumur yang berada di bawah urugan tanah greenary deck sport arena. Distribusi ke setiap titik utilitas air disetiap bangunan dari PDAM ataupun sumur pompa. Sementara Pengarian Greenary Deck menggunakan sistem Up-Feed untuk menghindari membangun struktur baru untuk water tank atas. Hal ini dengan pertimbangan karena pengarian tanaman diatas atap tidak secara rutin dan intens sehingga walaupun menggunakan sistem pompa, tidak memberatkan pada penggunaan listrik.

Gambar 131. Skema Distribusi Air

Sumber: Penulis

SKEMA KELISTRIKAN

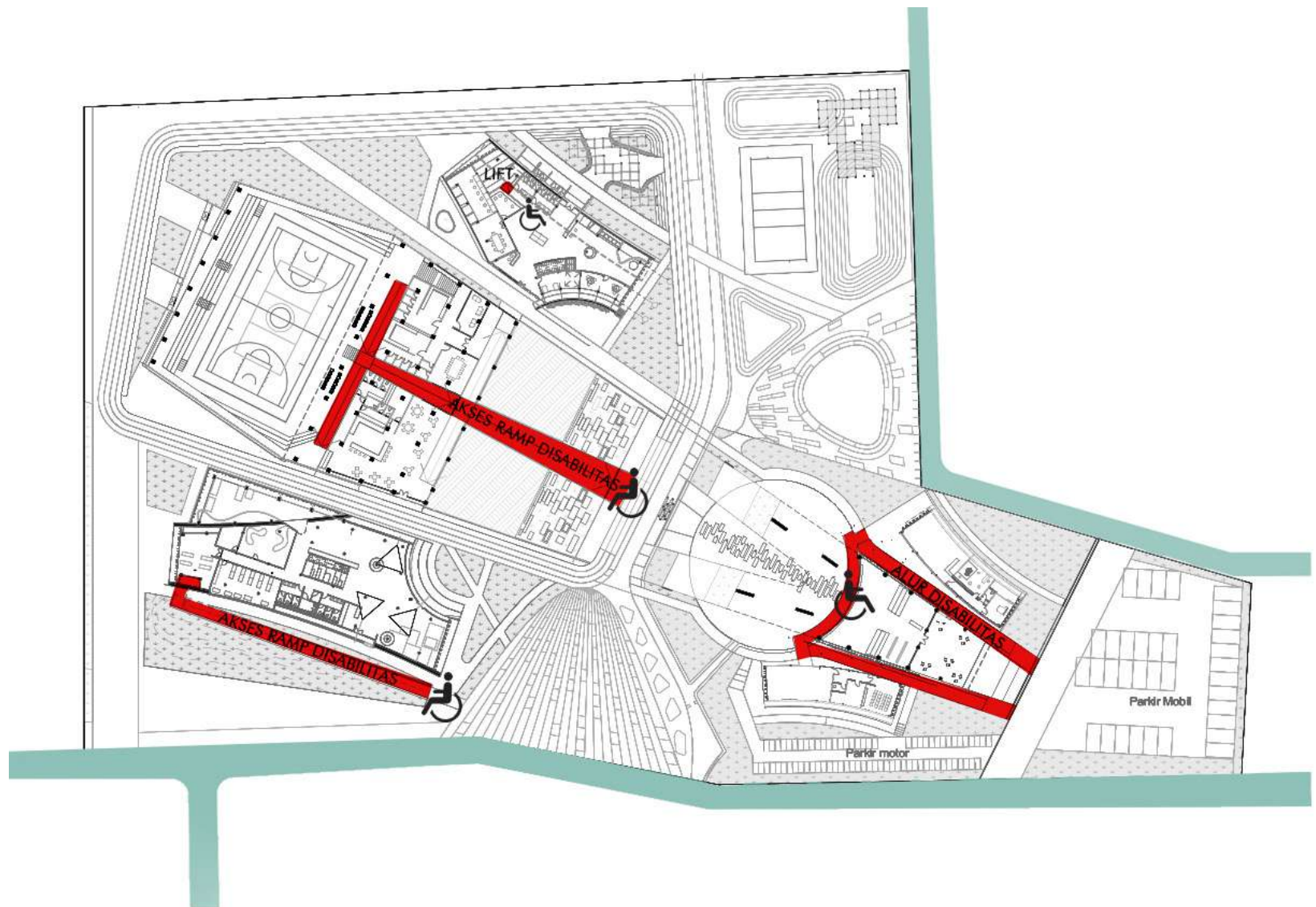


Massa utilitas untuk menyimpan Generator terpisah dengan bangunan-bangunan utama untuk menghindari kebisingan langsung. Namun tetap dapat terkakses oleh kendaraan perawatan yang sewaktu-waktu membutuhkan perawatan ataupun perbaikan.

Gambar 132. Skema Kelistrikan

Sumber: *Penulis*

SKEMA BARRIER FREE DESIGN

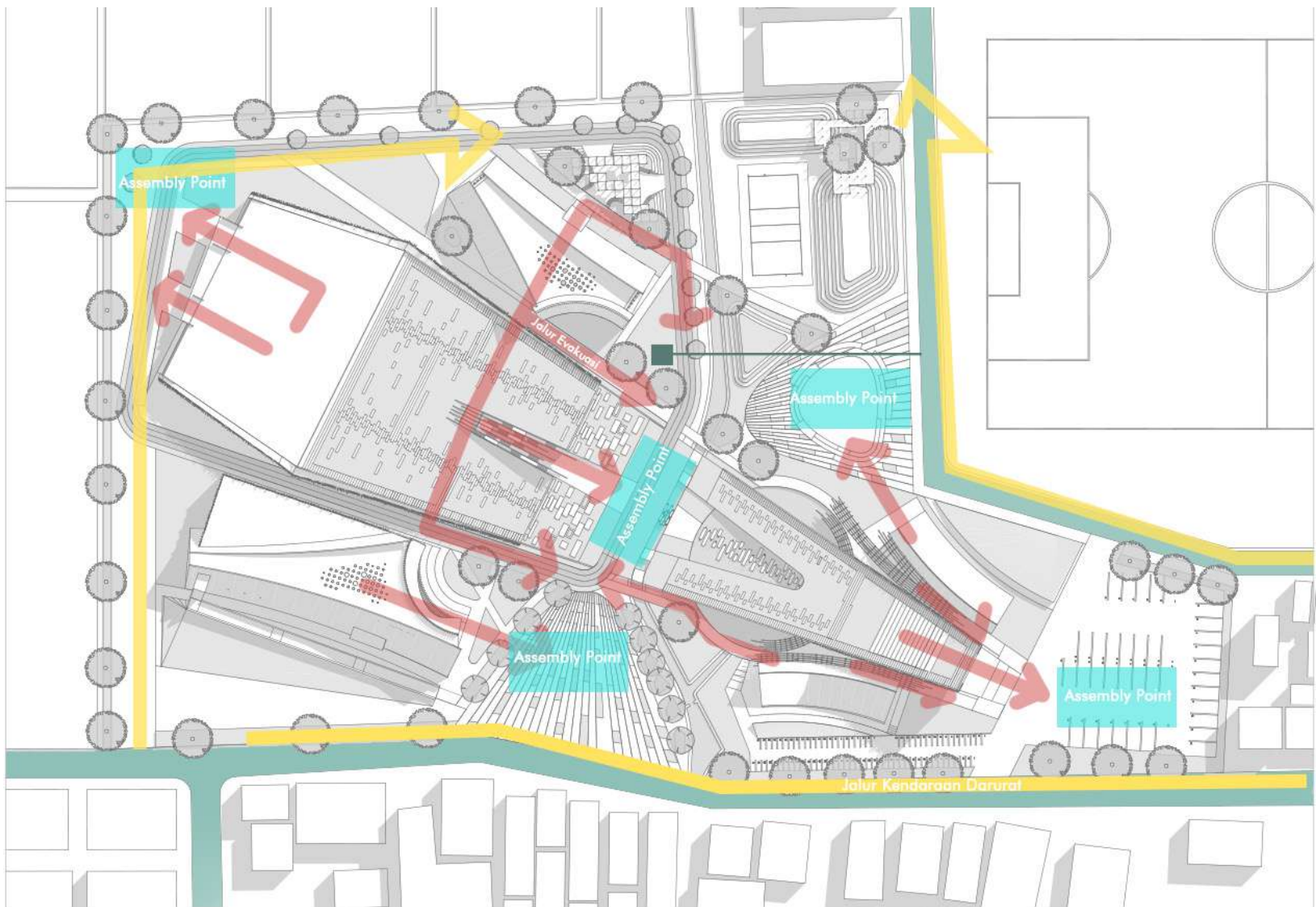


Blok warna merah merupakan akses ramah disabilitas. Area dan ruang ruang komunal, ruang bersama, dan ruang ruang utama dapat diakses oleh pengguna kursi roda.

Gambar 133. Skema Barrier Free Design

Sumber: *Penulis*

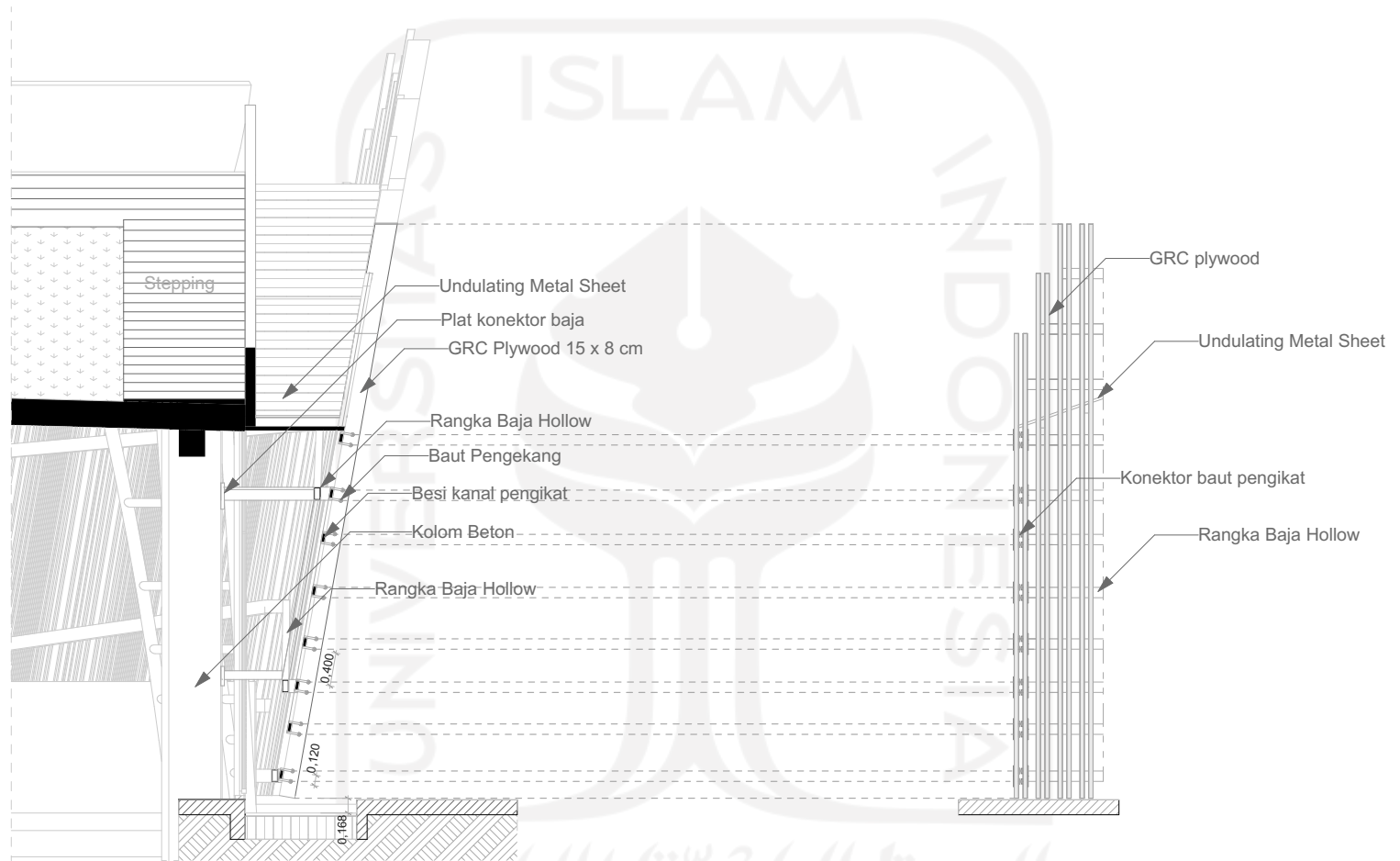
SKEMA JALUR EVAKUASI



Jalur evakuasi menitik beratkan pada alur dan titik kumpul. Karakter bangunan yang terpisah juga memberikan kemudahan untuk langsung terkoneksi dengan ruang luar . begitu juga dengan karakter tapak yang memiliki banyak ruang terbuka dapat menjadi titik kumpul saat evakuasi bencana

Gambar 134. Skema Skema Jalur Evakuasi

Sumber: Penulis



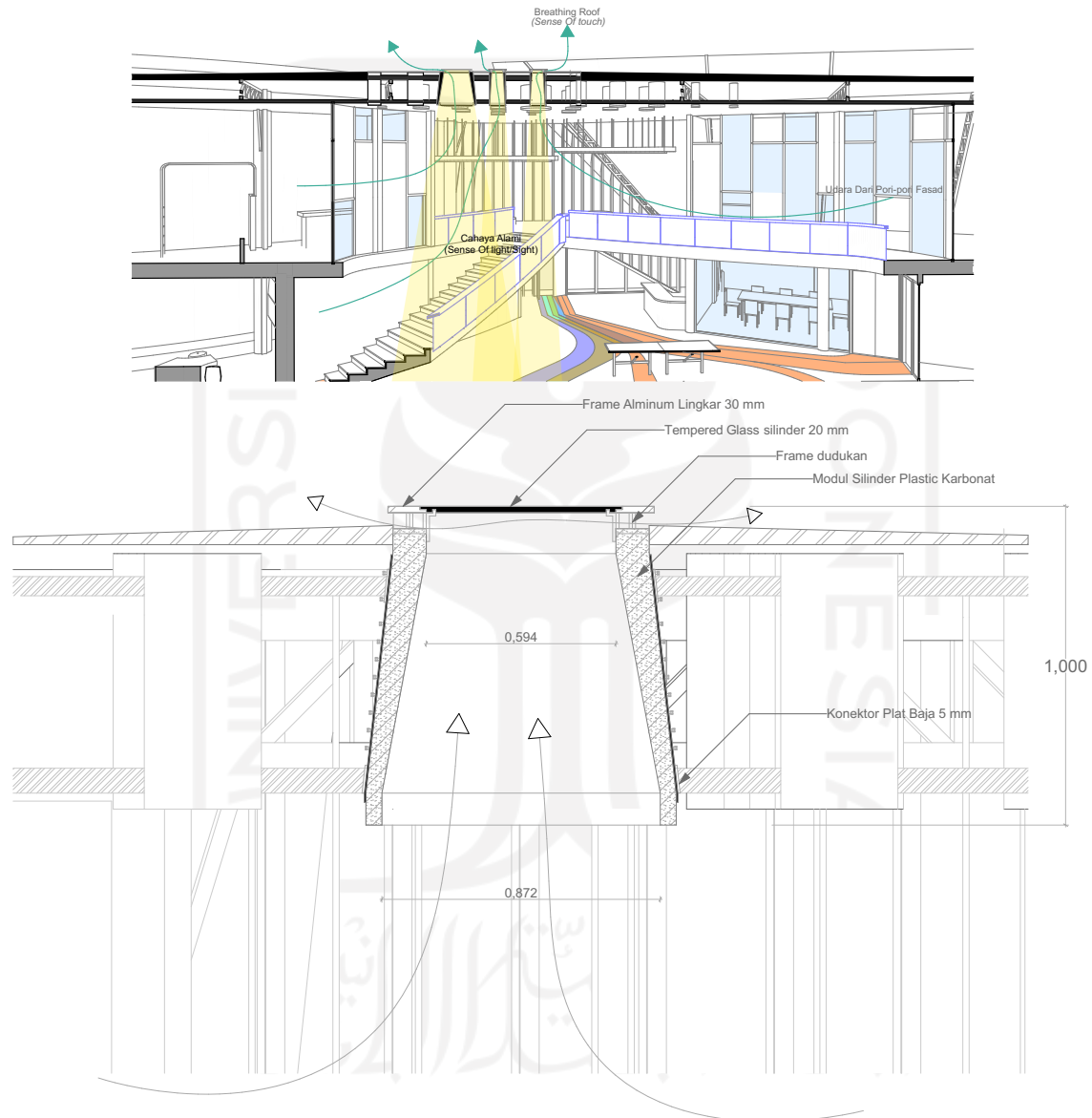
Detail Kisi-Kisi Fasad-Sport Arena & Art Building

Gambar 135. Detail Fasad Kisi-kisi

Sumber: Penulis

DETAIL MODUL SKYLIGHT

Skema Pencahayaan dan cross Ventilation

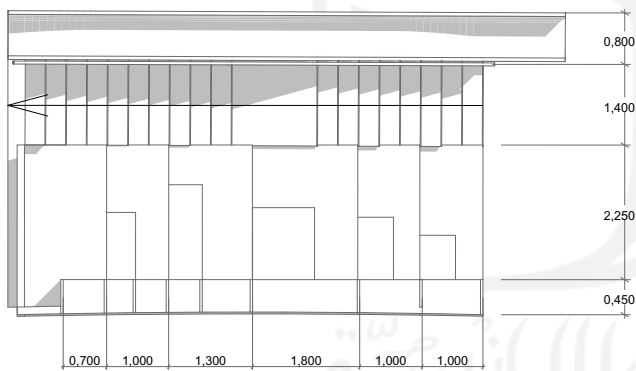
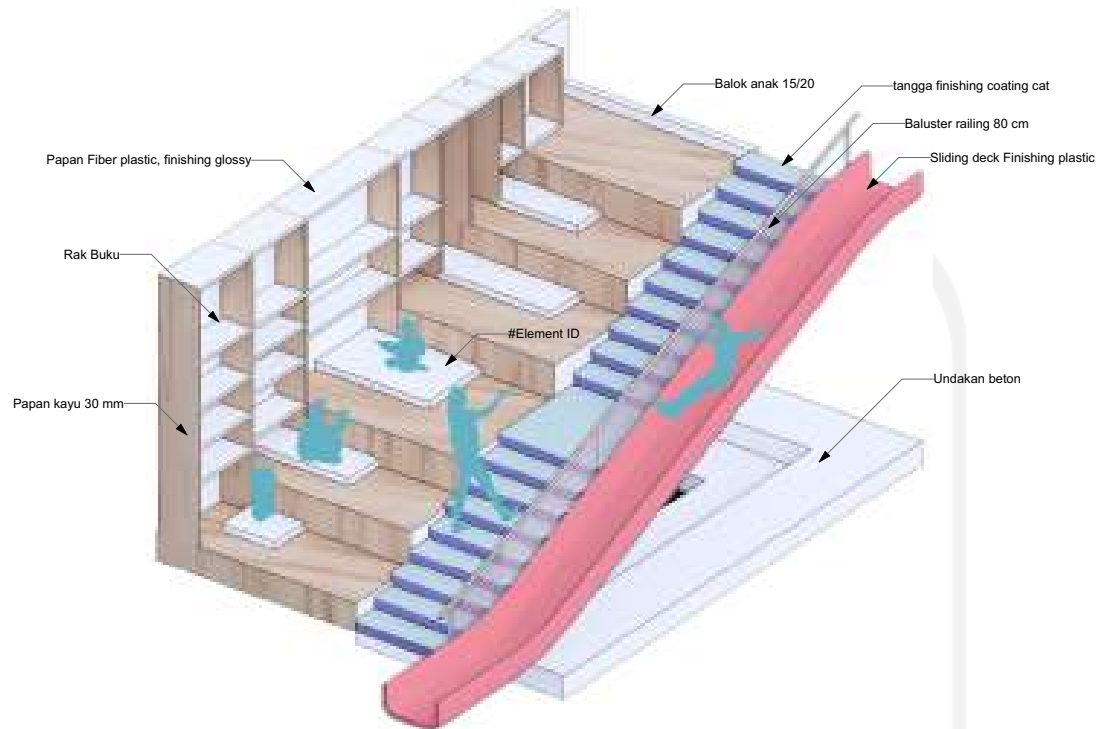


Detail Modul Skylight- Gym & Fitness/Educational

Gambar 136. Detail Modul Skylight

Sumber: Penulis

DETAIL AKSES AKTIF BANGUNAN EDUCATIONAL



Denah Akses Aktif

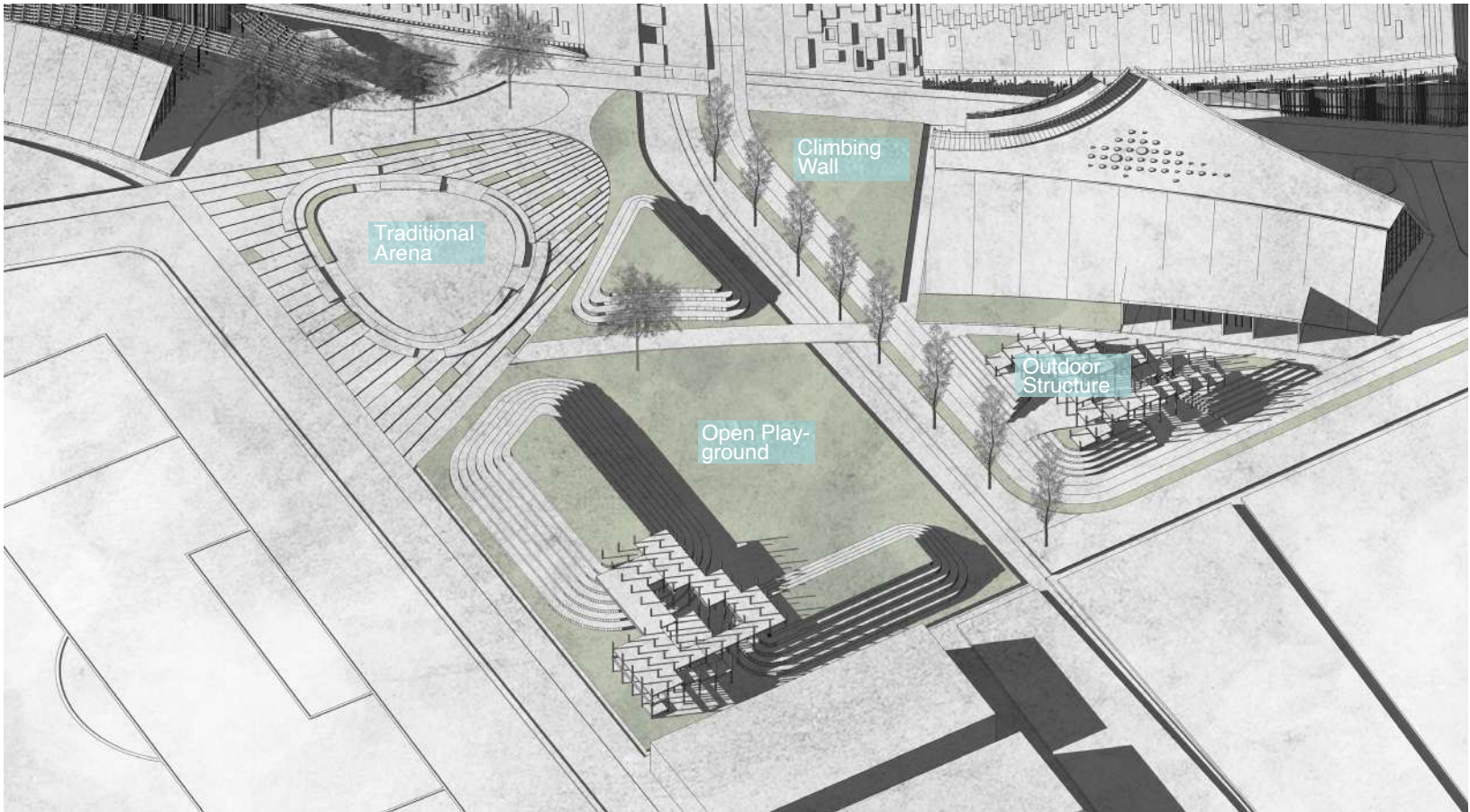


Potongan Melintang Akses Aktif

Gambar 137. Akses Aktif Bangunan Educational

Sumber: *Penulis*

MODUL OUTDOOR



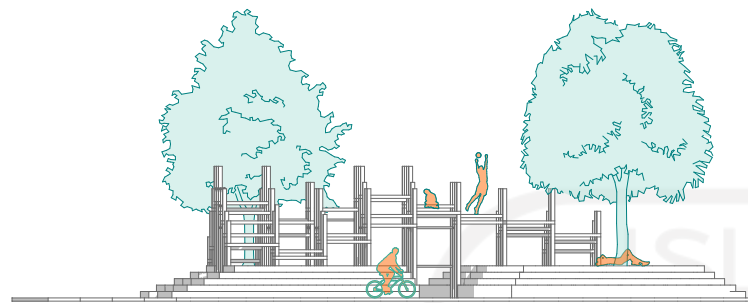
Modul Outdoor merupakan bagian dari public space yang bersifat aktif dan memiliki multi aktivitas bersama. baik itu bermain, bersantai, berolahraga, hingga menyelenggarakan acara lokal.

Terdapat beberapa titik modul outdoor dengan karakter yang berbeda beda, antara lain: arena tradisional, lapangan informal, dan juga instalasi playground.

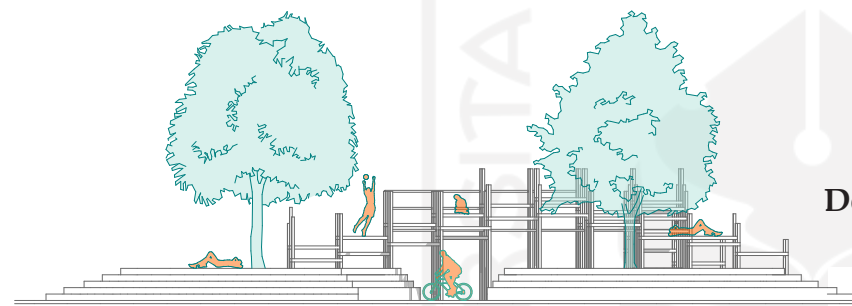
Gambar 138. Modul Outdoor

Sumber: *Penulis*

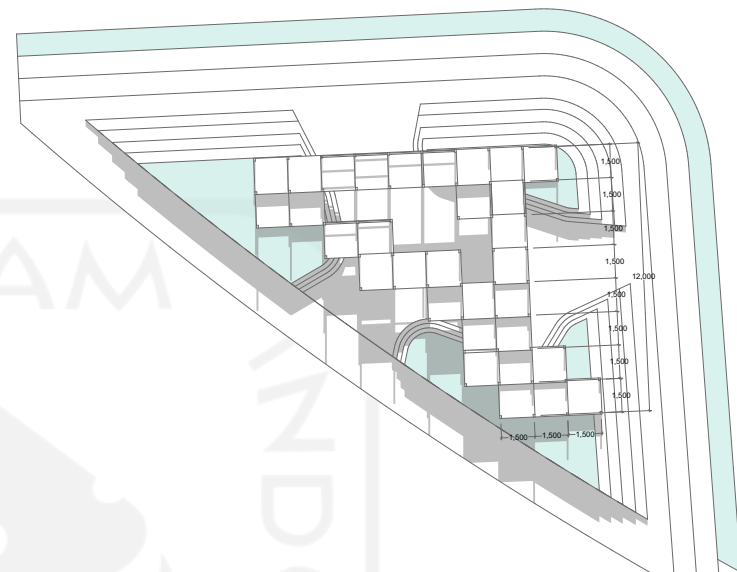
OUTDOOR STRUKTUR



Tampak Timur



Tampak Selatan



Denah Instalasi aktif - Outdoor Leisure



Aksonometri

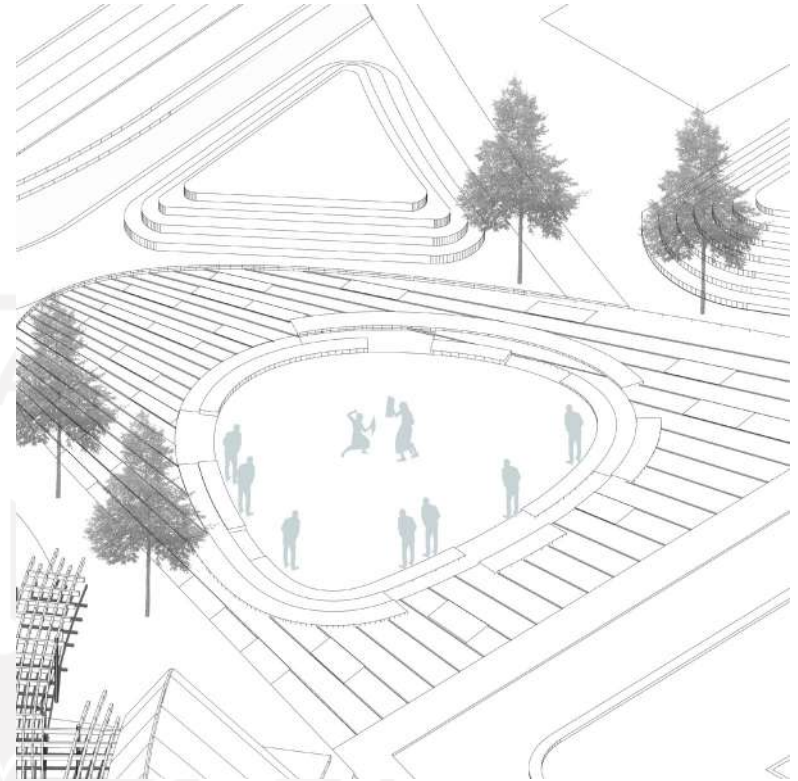
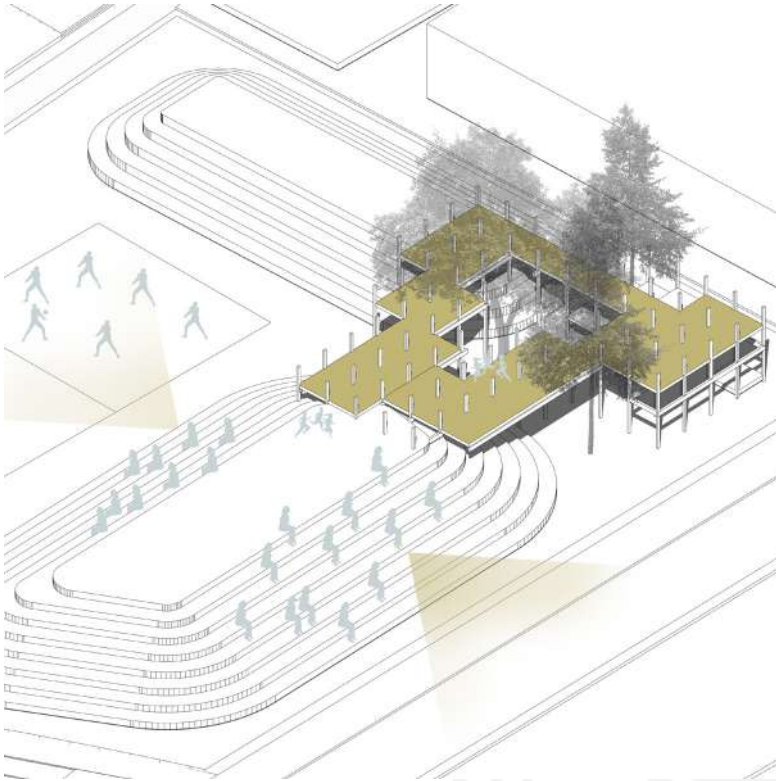
Selain indikator Route Process, Pendekatan aktif juga mengintervensi karakter struktur outdoor, yang mana untuk menjawab permasalahan aktif di skala Outdoor.

Terdapat Modul Struktur yang menjadi bagian dari aktifitas berkumpul dan bermain di luar ruang, yakni rangka berupa scaffolding dengan pijakan berbagai level untuk mendistribusi fungsi. ruang bawah dapat dijadikan sebagai flexible Workout, rangka horizontal dapat dijadikan mistar Pull up, bergelantung, memanjat, dan lain-lain.

Elevasi bermacam-macam bertujuan untuk memberikan batas ruang bagi yang menggunakan tanpa harus saling menyekat satu sama lain. Disamping itu juga perbedaan elevasi memberikan stimulus gerak aktif berupa stepping up-down saat mengalami dan menjelajah struktur tersebut.

Gambar 139. Modul Playground

Sumber: Penulis

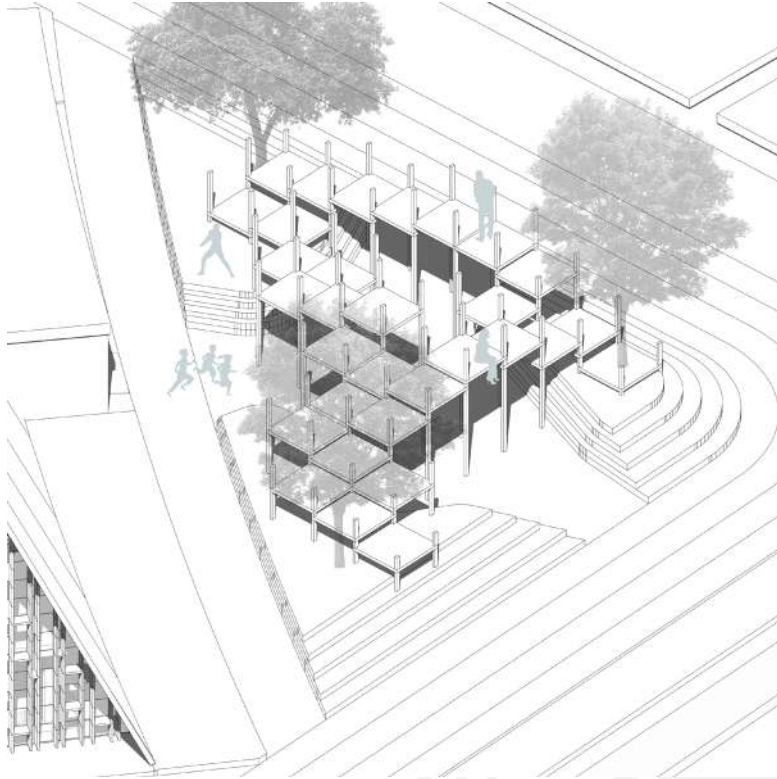


Area lapangan informal dapat dijadikan sebagai tempat berkumpul, bermain dan melakukan aktivitas eksisting berupa olahraga bersama di area outdoor. Instalasi struktur playground juga menjadi bagian dari stimulus gerak aktif bagi pengguna ruang outdoor. Sementara struktur gundukan tersebut sebagai upaya untuk menggunakan kembali surplus tanah galian sport arena semaksimal mungkin di dalam sebelum di bawa keluar site. Gundukan ini memiliki fungsi menjadi amphiteater atau tribun untuk menonton. Baik yang mengarah ke lapangan informal, arena tradisional, bahkan ke lapangan umum sepak bola yang berada di luar site.

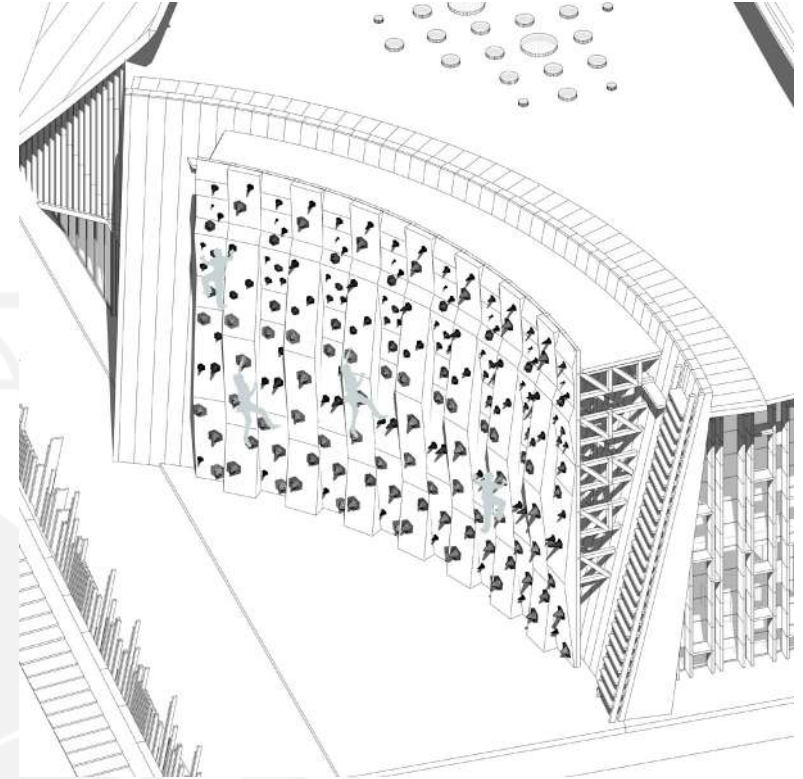
Arena Tradisional digunakan sebagai tempat pertunjukan seni Peresean yang rutin diadakan di Lombok Utara. Dengan covering hanya berupa tanah keras tanpa perkerasan. Hal ini juga mempertimbangkan agar arena tersebut dapat dijadikan sebagai arena bermain Gasing atau Memangkek, yang mana merupakan event rutin dan populer sebagai permainan tradisional Lombok Utara.

Gambar 140. Outdoor Informal Arena
Gambar 141. Outdoor Traditional Arena

Sumber: *Penulis*



Modul Instalasi yang memiliki banyak fungsi dan aktivitas luar, seperti tempat bersantai, berolahraga, maupun berkumpul. Area bawah naungan dapat dijadikan sebagai area gathering, sementara naungan dapat di naiki oleh pengunjung. Pijakan-pijakan tersebut dibuat berbeda level sebagai batas keruangan yang bisa digunakan tanpa harus membuat struktur pembatas berupa sekat.



Climbing Wall disatukan dengan struktur dinding bangunan Fitness & Management. dengan struktur berupa scaffolding baja yang menempel dengan dinding bangunan. Dengan ketinggian 8 meter dari tanah, juga memiliki deck sebagai tempat untuk mempersiapkan alat-alat keamanan. Deck tersebut dapat diakses juga melalui tangga panjat di sebelah climbing wall. Penyatuan struktur ini dilakukan untuk memanfaatkan bagian lengkung solid dinding bangunan, selain menjadi selubung, juga dapat menjadi bagian dari aktivitas aktif diluar ruangan.

Gambar 142. Modul Instalasi Playground

Gambar 143. Climbing Wall

Sumber: Penulis

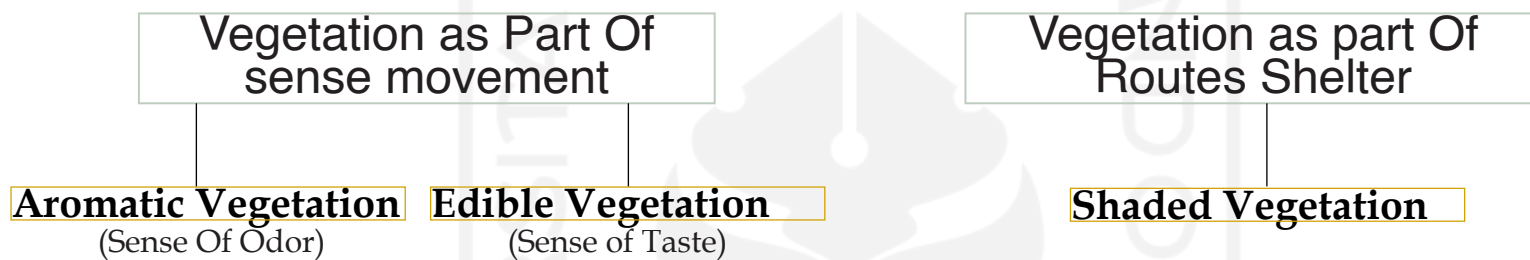
VEGETASI

Indicators

Variaty of moods make people move
canopies and awnings provide shelter

Domain Routes dalam Desain Aktif memiliki indikator berupa perbedaan ekspresi dan suasana ruang membuat orang berpindah-pindah. dan juga peran kanopi yang menghadirkan naungan bagi pengguna dalam bertransisi menuju suatu fungsi ruang atau aktivitas lainnya. Peran vegetasi disini dapat menjadi bagian dalam merespon

Indikator tersebut, dimana setiap vegetasi memiliki karakter berbeda yang juga akan menghadirkan suasana yang berbeda (sense of movement), baik dari bentuknya (sight), apakah memiliki bau (aromatic smell) , atau mungkin pada rasa jika dapat dimakan oleh manusia.



Pemanfaatan Vegetasi sebagai bagian dari stimulus pembauan atau aroma, yang mana ini juga menjadi bagian dari pencapaian desain aktif. Karena sensasi bebauan aroma yang berbeda dapat mendorong orang untuk berpindah merasakan suasana keruangan yang berbeda pula.

Vegetasi juga diharapkan menjadi bagian untuk menyediakan stimulus fungsi indera perasa berupa lidah, sehingga rencana vegetasi menggunakan tajuk berbuah ataupun perdu berbuah yang tentunya dapat di konsumsi oleh manusia. Namun perlu ada pertimbangan vegetasi lokal yang juga mampu memunculkan memori tentang rasa.

Prinsip Route dalam desain aktif mendorong perpindahan yang baik dan tetap pada koridor kenyamanan manusia. Oleh karenanya peran peneduh berupa naungan menjadi bagian dari indikator desain aktif. selain menggunakan naungan buatan berupa struktur maupun bagian bangunan, Naungan peneduh juga dapat diterapkan melalui penempatan vegetasi dan jenis vegetasi yang digunakan. Dalam desain ini pertimbangan rencana vegetasi juga memperhitungkan peletakan titik titik tajuk sebagai naungan peneduh sirkulasi. Melihat karakter spasial ruang yang cenderung memisah satu sama lain maka perpindahan yang sedikit berjarak perlu penambahan naungan untuk tetap memberi nyaman gerak dan perpindahan manusia.

Aromatic Vegetation

Bunga Kenanga

Cananga Odorata



Bunga Melati

Jasminum Sambac



Pohon Kayu Putih

Melaleuca leucadendra



Vegetasi fragrant/ aromatic menggunakan tanaman yang tergolong lokal dan mudah dalam perawatan. Bunga kenanga merupakan bunga tropis yang tidak memerlukan banyak perawatan. Sehingga bunga ini di pilih menjadi vegetasi aromatic yang dapat di tanam di greenary deck, baik di area atap bangunan sport arena maupun art & soul.

Greenary deck tersebut diharap menjadi bagian dari ruang publik baru masyarakat. Namun selain menjadi area rekreatif, juga dapat merasakan dan menstimulus fungsi indera yang tentunya berdampak pada kualitas spirit dan juga aktivitas aktif sebagai tujuan utama.

Bunga Melati merupakan bunga tropis yang juga mudah dalam perawatan, karena termasuk pada jenis tanaman liar yang bahkan mudah tumbuh di dalam rumah tanpa harus ada perawatan. Penggunaan tanaman ini juga sebagai pemberi warna aromatik lain selain dari bunga kenanga.

Berbeda dengan kenanga dan melati, Pohon kayu putih bukan termasuk perdu, sehingga tidak memungkinkan menjadi tanaman di atas deck greenary. namun pohon ini termasuk pada tanaman yang rimbun sehingga juga menjadi bagian dari fungsi vegetasi sebagai peneduh di dalam site.

Peletakkan pohon kayu putih berada di outdoor leisure berupa modul palygorund dan peneduh jalan setapak.

Gambar 144. Tanaman Aromatik Tropis

Sumber: google image (Modifikasi)

Edible Vegetation

Tanaman yang dapat dirasakan dengan disertai memori ingin diterapkan dalam desain lansekap. Yakni menggunakan tanaman vegetasi lokal yang erat kaitannya dengan karakter lokalitas. Bagaimana anak-anak di zaman dulu memiliki memori kuat akan tanaman tersebut, karena karakter bermain dan menjelajah (aktif) pada pemuda dahulu erat kaitannya dengan tanaman, hingga kadang-kadang petualangan aktif dimulai saat mereka berburu buah, tanaman yang dapat dimakan, dan lainnya.

Tanaman Lantana *Dangkongan (bahasa sasak)*



Tanaman Lantana merupakan tanaman liar yang sangat erat dengan memori lokal, dimana dapat tumbuh dengan baik di iklim tropis tanpa perawatan tinggi. Buahnya dapat dikonsumsi dan sering menjadi alat bermain bagi anak-anak dan pemuda saat bersama.

Rambusa *Buah Liar*



Tanaman rambusa juga memiliki buah yang dapat dimakan, dan tergolong tanaman yang liar, Tanaman ini memiliki akar yang kecil sehingga bisa ditanam di greenary deck tanpa mengganggu struktur nantinya.

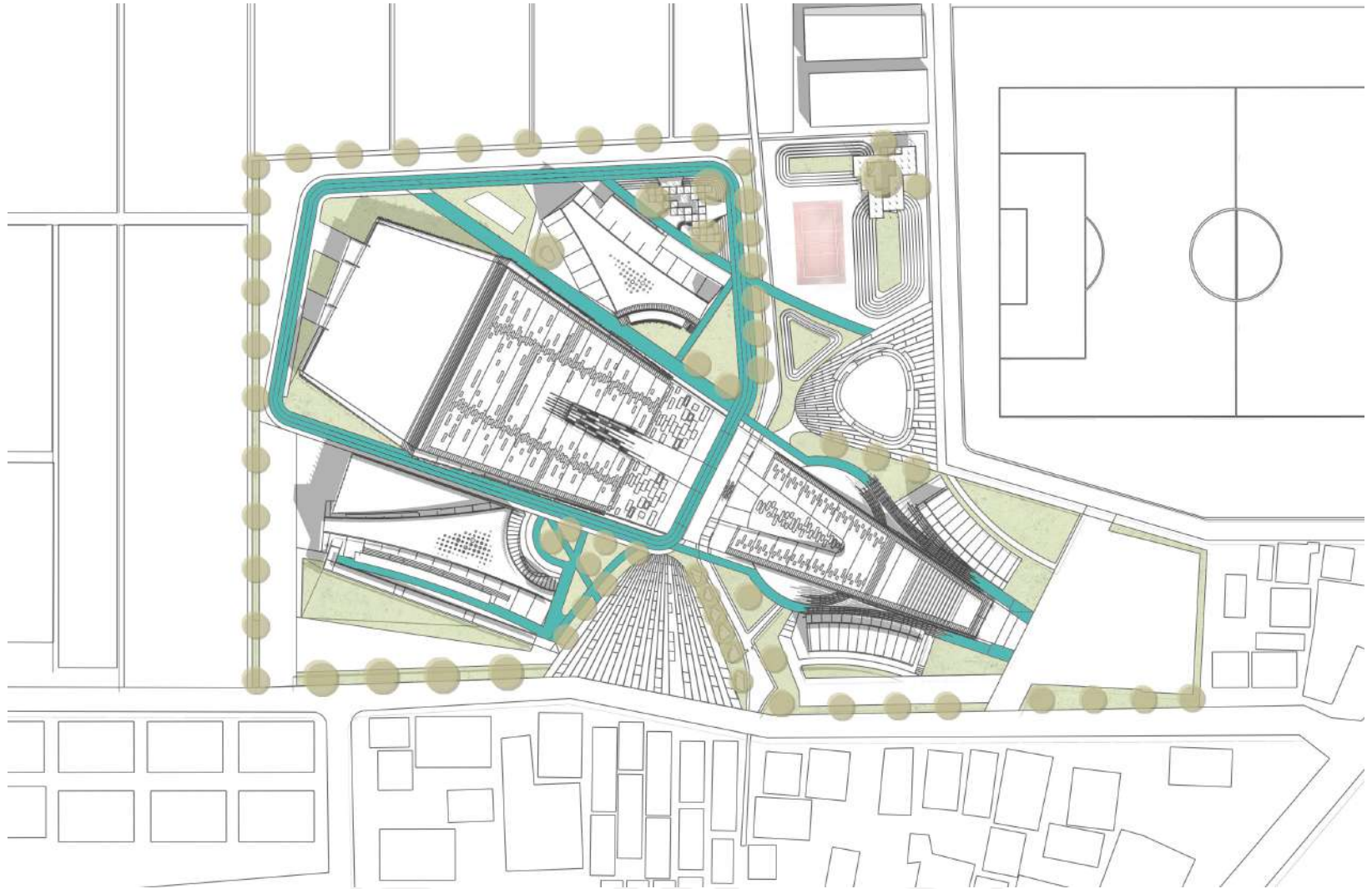
Mangga *Pohon Tajuk Peneduh*



Pohon Mangga dipilih sebagai vegetasi site, Selain menghasilkan buah, juga merupakan tanaman bertajuk yang dapat menjadi naungan peneduh sirkulasi dan setapak pada site. Karakter aktif pun mampu didorong dengan menghadirkan aktivitas memanjat, bergelantungan, dan lain lain.

Gambar 145. Tanaman Lantana
Gambar 146. Tanaman Rambusa
Gambar 147. Pohon Mangga

Sumber: *google image (Modifikasi)*



Penataan Vegetasi Tajuk

Sirkulasi Site diusahakan terdapat naungan untuk memberikan kenyamanan gerak pada pengguna. sirkulasi yang diprediksi akan banyak dilalui oleh orang diberikan tajuk vegetasi yang sedikit lebih rapat.

Sementara modul struktur outdoor sebagai sudut-sudut interaksi terdapat vegetasi yang masuk kedalam kategori “Vegetation as Part Of sense movement”, aromatic vegetation & edible vegetation.

Gambar 148 Penataan Vegetasi Tajuk

Sumber: Penulis



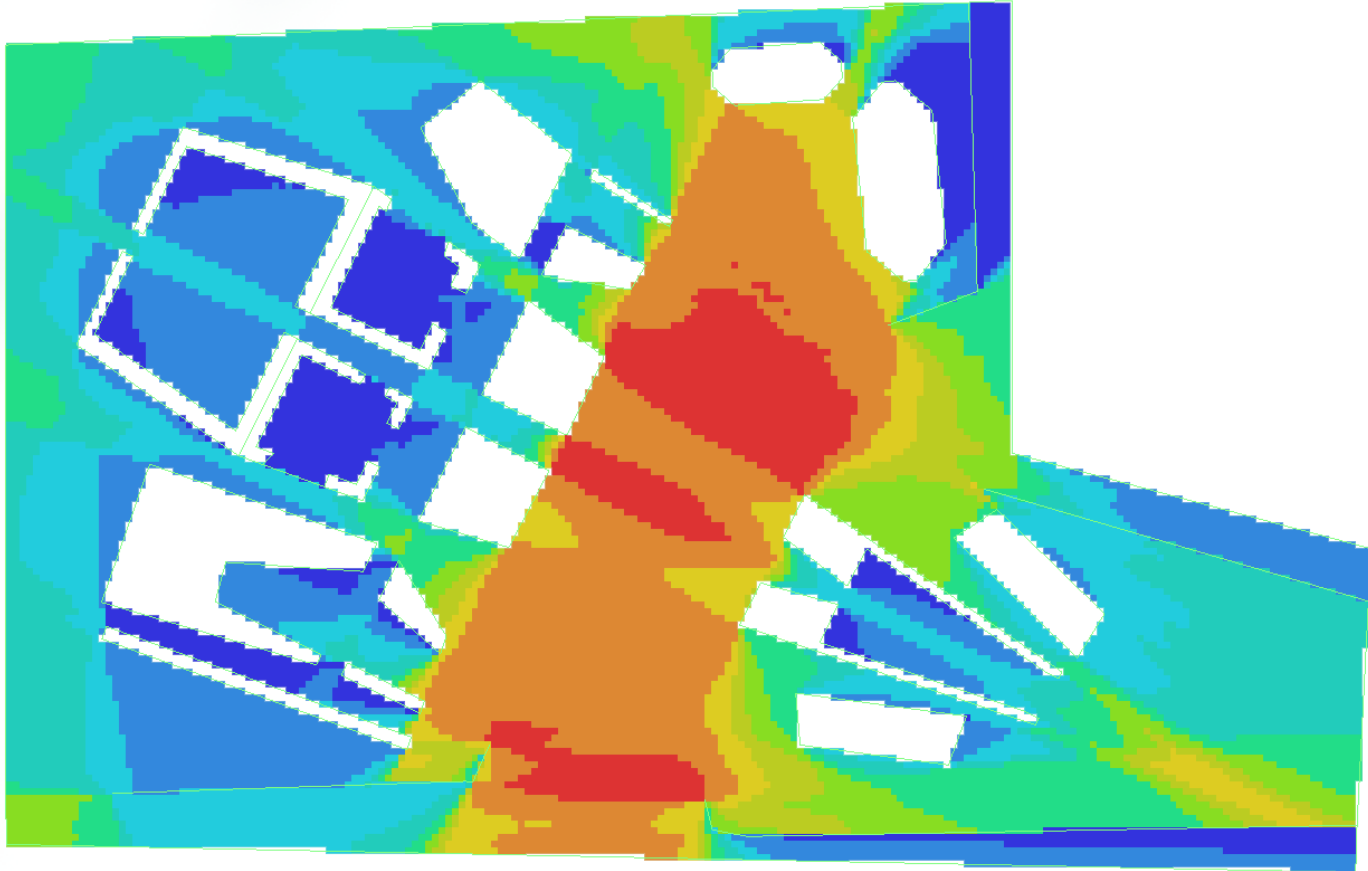
Vegetasi Perdu

Greenary Deck menjadi media tempat penataan vegetasi berupa bunga dan semak liar yang memiliki akar yang pendek. Keberadaan Perdu aromatik ini sebagai wujud sense experience yang dihadirkan untuk ruang publik. Greenary deck yang selain memberikan koneksi visual yang baik (jangkauan dan pemandangan luar gunung dan sawah) juga memberikan stimulus sense of odor. Yang mana merupakan bagian dari sense movement.

Gambar 149 Vegetasi Perdu Di Green Roof

Sumber: *Penulis*

Visibility Graph Simulation

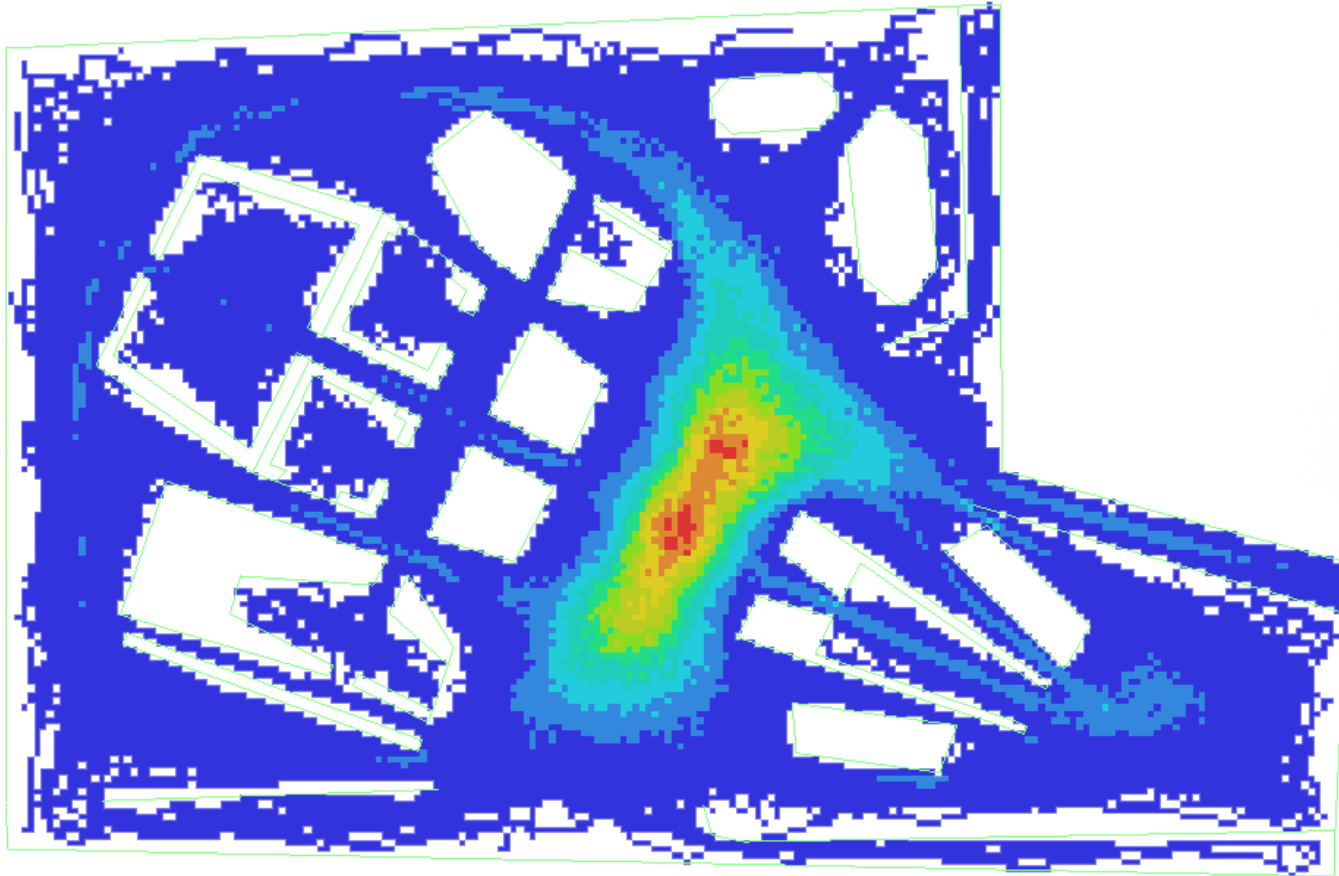


Hasil Uji akhir desain dilakukan dengan cara yang sama seperti desain pengembangan alternatif. pada uji Visibility Graph, dilihat proyeksi ruang sentral dan aktivitas dominan berada di antara bangunan, yang mana sesuai dengan rencana dan ekspektasi penggunaan ruang outdoor sebagai ruang publik dan rekreasi warga.

Gambar 150. Simulasi Visibility Graph

Sumber: *Penulis*

Agent Base Analysis

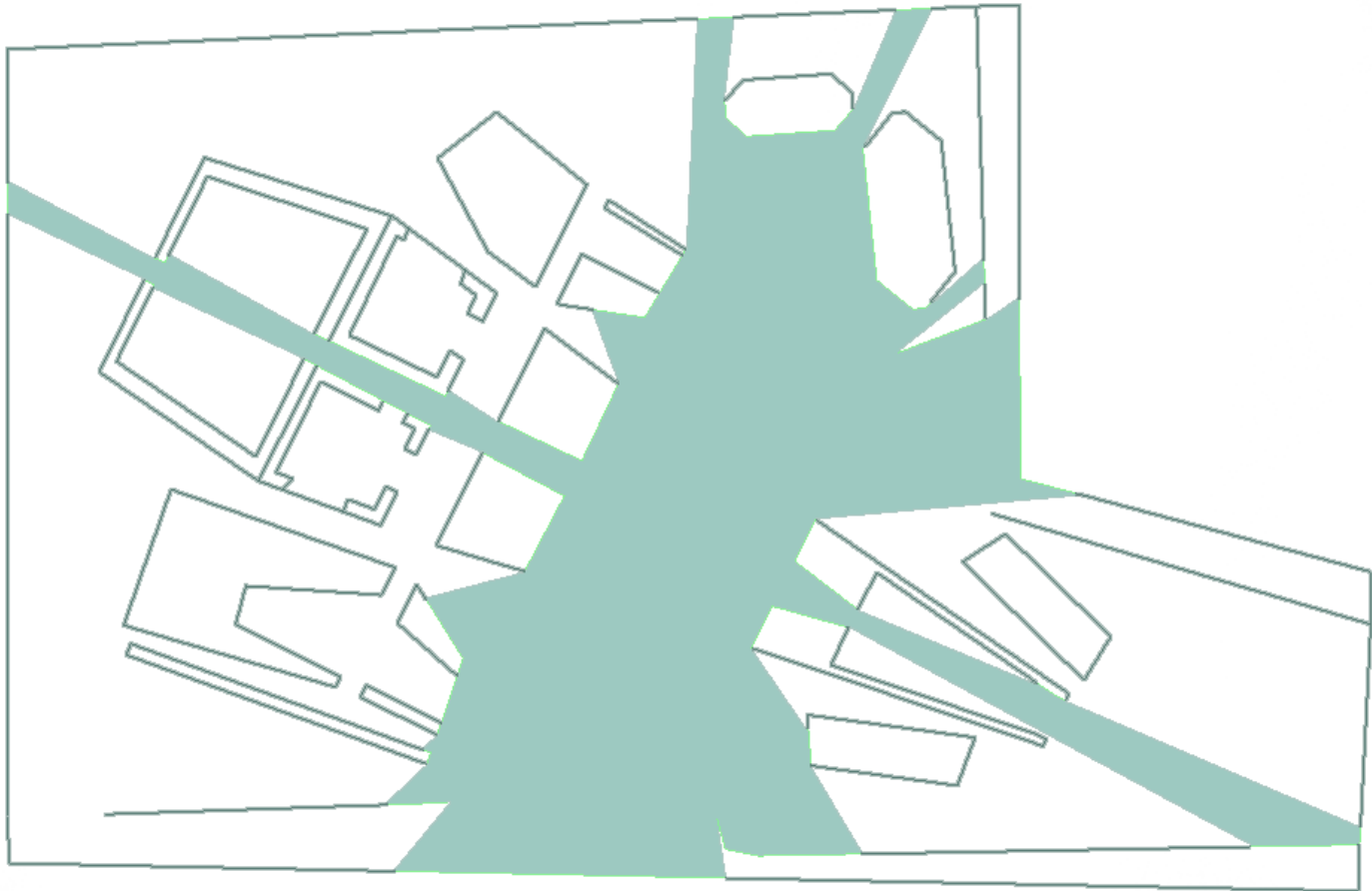


Gambar 151. Simulasi Agent Base

Sumber: *Penulis*

Pada hasil simulasi uji agent based, memperlihatkan alur sirkulasi juga masih terdefinisi dengan baik memiliki pusat pergerakan berada di tengah bangunan, namun sedikit mengalami kemunduran kualitas di sekelilingnya. sehingga penerapan bukaan menuju ruang mati dibuat untuk meminimalisir dampak tersebut

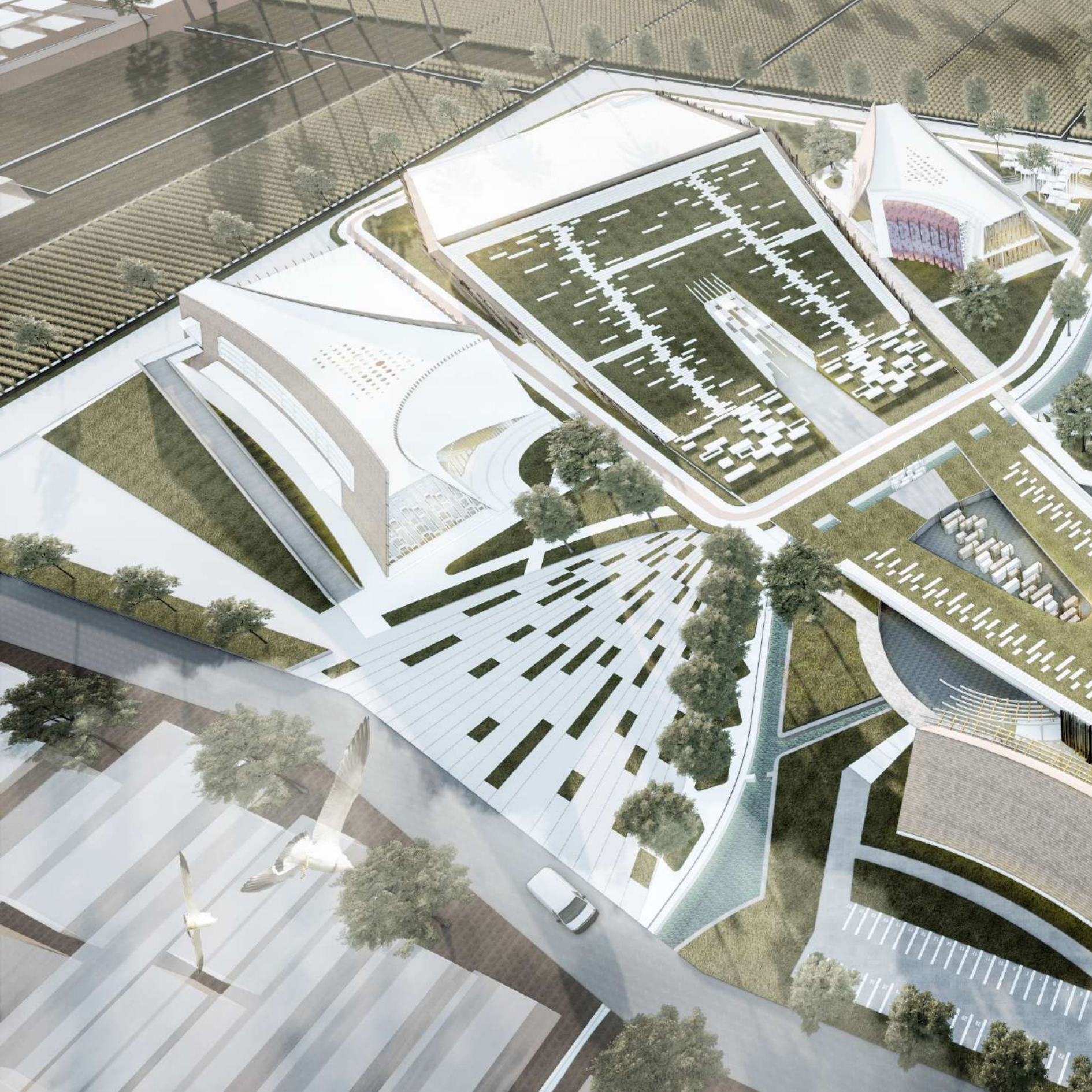
Isovist Analysis



Hasil uji Isovist dari tengah proyeksi ruang komunal site, didapatkan hasil seperti di atas. memperlihatkan integrasi visual masih baik karena mempertahankan konsep koridor yang menerus.

Gambar 152. Simulasi Isovist

Sumber: *Penulis*





Gambar 153. Perspektif Mata burung

Sumber: *Penulis*

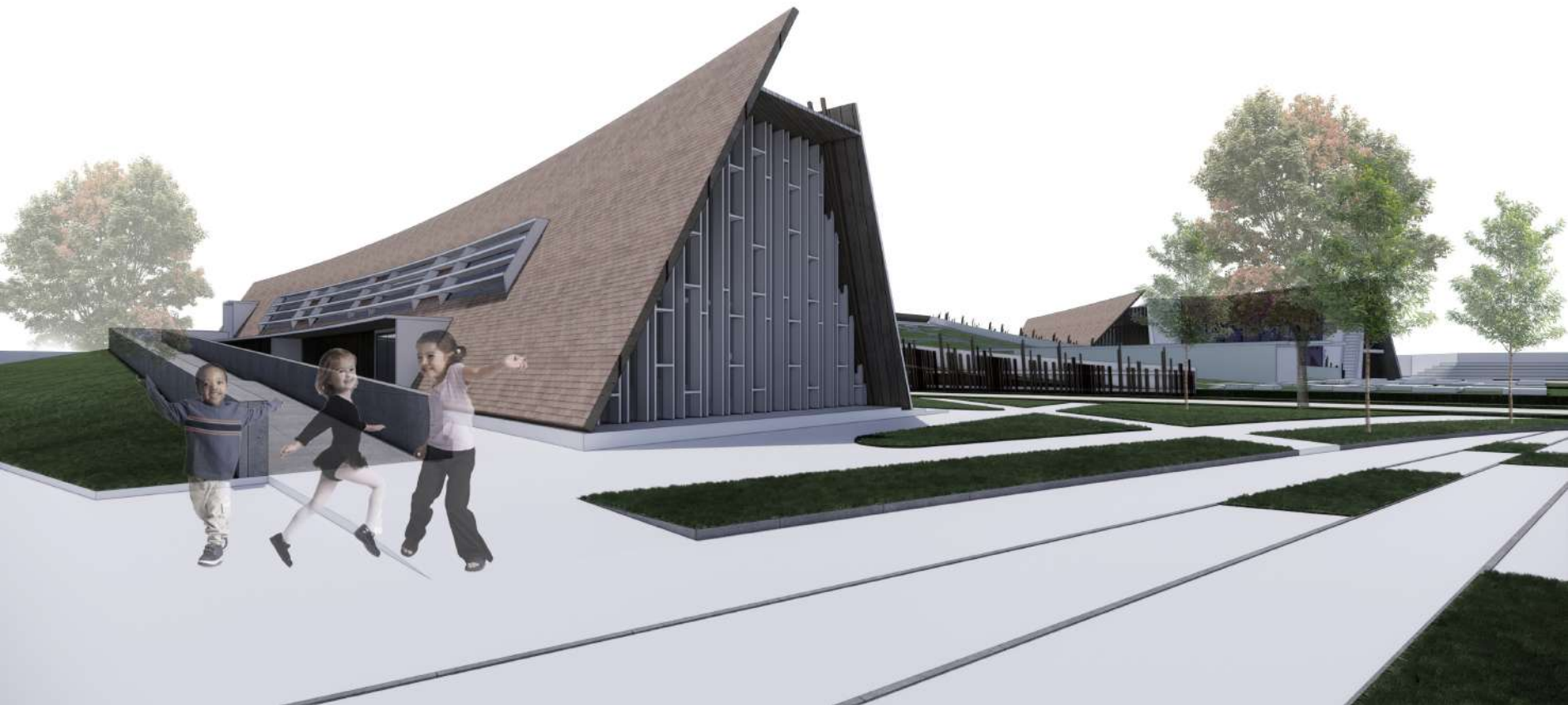


Corridor Of Curiosity

koridor visual dan akses yang menghubungkan dua massa yang memiliki greenary deck, dari bangunan sport arena, Orang dapat melihat bangunan art galery dengan latar pegunungan dan gunung Rinjani apabila langit cerah.

Gambar 154. Corridor Of Curiosity

Sumber: *Penulis*



Educational Building

Bangunan educational yang memiliki karakter bentuk yang sama dengan bangunan Gym & Fitness. Dengan penerapan filosofi satu keselarasan orientasi menuju gunung dan arah lawannya, sehingga bukaan besar mengarah pada orientasi pegunungan yang maksimal

Gambar 155. Eksterior Educational

Sumber: *Penulis*



Greenary Deck

Visual dari Deck Sport Arena menuju Art Galery menuju arah kosmos Gunung memperlihatkan kesan bangunan tersebut seolah olah di berikan keagungan bersama gunung sebagai latar. begitu juga dengan bentuk yang semakin meninggi semakin mengecil seolah olah berkamuflase menjadi bagian dari gunung yang ada di belakangnya.

Gambar 156. Greenary Deck

Sumber: *Penulis*



Water Pond Entrance

Entrance Art Galery dari arah sport arena berupa stepping yang melewati air untuk memberikan pengalaman keruangan yang dramatik, dan mewujudkan desain aktif melalui sense of touch/sense of Material. yakni berupa material pada, dan cari berupa kolam. Kesan lengkung memberikan efek cahaya misteri sehingga pengalaman routes procces lebih kuat lagi

Gambar 157. Water Pond Entrance

Sumber: *Penulis*



Multi Event Space

Ruang Lantai 2 pada bangunan art & soul ini dapat dijadikan berbagai fungsi sesuai dengan acara, dapat menjadi area pameran bagi pelajar kriya, tempat pementasan kecil, hingga sebagai area gathering Pemuda .

Gambar 158. Multi Event Space

Sumber: *Penulis*



Ruang Fitness

Ruang gym dan fitness yang menghadap sisi timur laut dan mengarah pada ruang komunal site, sehingga akomodasi visual lebih optimal.

Gambar 159. Ruang Fitness

Sumber: *Penulis*



Yoga & Meditative

Sementara ruangan yoga dan meditative menghadap orientasi sawah sehingga lebih memberikan ketenangan dari aktivitas komunal di orientasi sebaliknya. Lantainya juga dibuat berbeda level sehingga memberikan kesan perbedaan batas ruang dan juga bagian dari prinsip aktif.

Gambar 160. Ruang Yoga

Sumber: *Penulis*

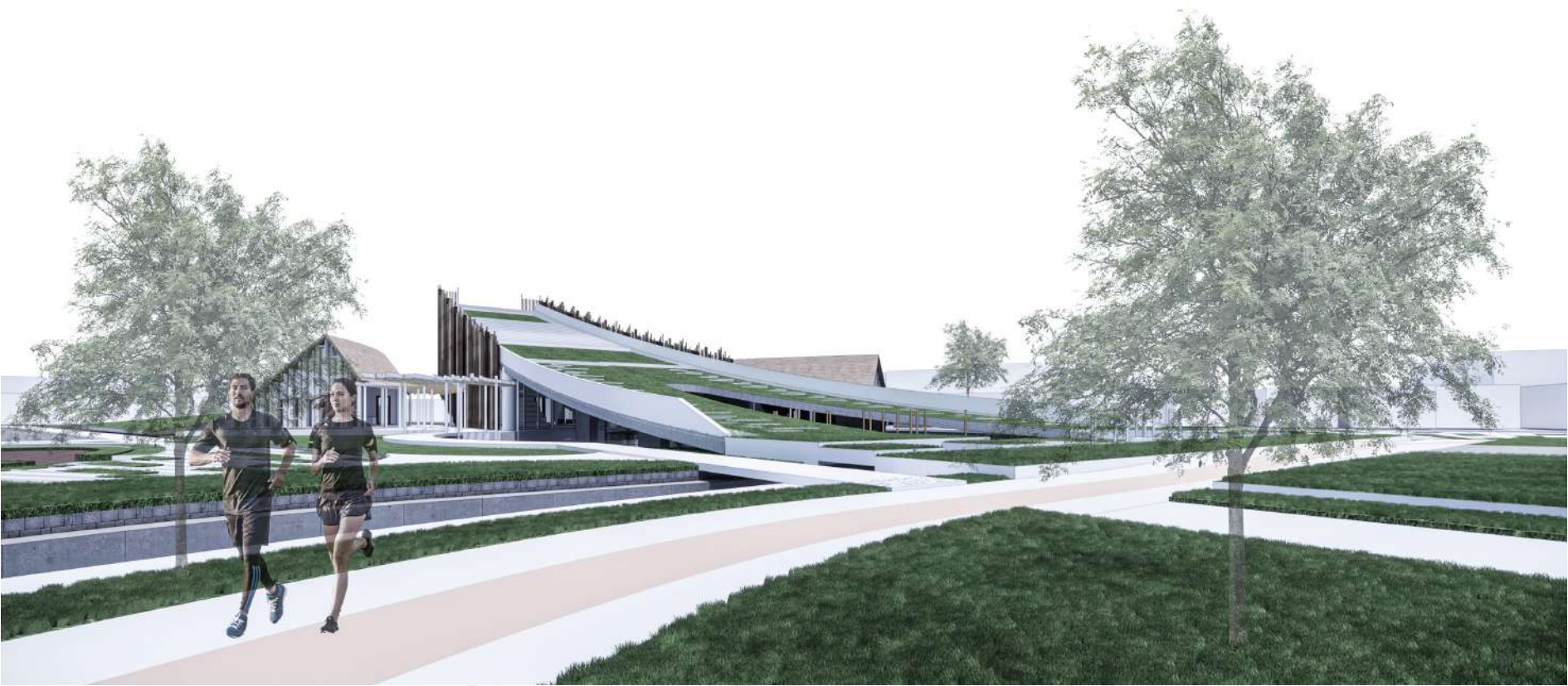


Youth Hall Workshop

Ruangan ini menjadi komunal belajar bagi pemuda, yang mana bersifat fleksibel, dapat dijadikan sebagai aula pertemuan, area workshop, dan sebagai Indoor Leisure space.

Gambar 161. Workshop Hall

Sumber: *Penulis*



Jogging Track

Jalur jogging track yang mengitari site dan frame visual bangunan art gallery dari arah barat laut.

Gambar 162. Jogging Track

Sumber: *Penulis*



Traditional Arena

arena ini tanpa perkerasan, yakni berupa tanah keras sebagai arena tradisional saat ada pergelaran event lokal masyarakat setempat. Baik berupa event memangkek (gasing) dan juga pertarungan persean.

Gambar 163. Arena Tradisional

Sumber: *Penulis*

EVALUASI PERANCANGAN

- KONTEKS KULTURAL DARATAN PULAU LOMBOK
- DESIGN CRITERIA
- SUPER-IMPOSE HASIL UJI DENGAN ZONASI
- PERTIMBANGAN EFISIENSI ENERGI
- PENJELASAN BARRIER FREE DESIGN
- VISUAL CONNECTION & PHYSICAL CONNECTION



Dari hasil evaluasi perancangan, terdapat beberapa respon oleh penguji berupa pertanyaan dan masukan. Hal ini untuk menyempurnakan desain baik dari sisi strategi maupun deskripsi. Pertanyaan dan respon penulis di urutkan dalam lembar berikutnya.

KONTEKS KULTURAL DARATAN PULAU LOMBOK

Penguji 2: Anda menulis tentang socio-culture dan context, bagaimana konteks dan karakter site pada daratan pulau Lombok mempengaruhi desain bangunan dan lanskap anda?

Geografis Pulau Lombok

Lombok merupakan pulau di Nusa Tenggara Barat yang juga menjadi tempat pusat pemerintahan Provinsi NTB. Dengan geografi ditandai oleh selat Lombok di bagian timur, selat Bali di barat, laut Jawa di utara, dan samudera Hindia di bagian selatan. Sekitar 80 % populasinya merupakan suku Sasak yaitu suku asli dari pulau Lombok.

Paham Imajiner Kosmos

Pulau Lombok mempunyai pusat orientasi keagungan yakni gunung Gunung Rinjani sebagai sesuatu yang dianggap sentral. Sehingga tidak jarang patokan arah sering menggunakan patokan Gunung Rinjani. Paham kultural mengenai pusat kosmos ini menjadikan banyak aspek dan tradisi membangun masyarakat dahulu berorientasi menuju aksial imajiner gunung sebagai pusat saujana di Lombok, terutama Lombok Utara.

Masyarakat Utara pun secara khusus sangat mengagungkan dua bentang alam, yakni Gunung dan Lautan. Ditandai dengan ritual taek lauq (berdoa dan memuliakan Lautan) dan taek daya (berdoa dan memuliakan Gunung) sebagai ciptaan Tuhan yang seharusnya di jaga dan dimuliakan.

Gambar 164. Peta Lokasi-Paham Imajiner

Sumber: *Penulis*

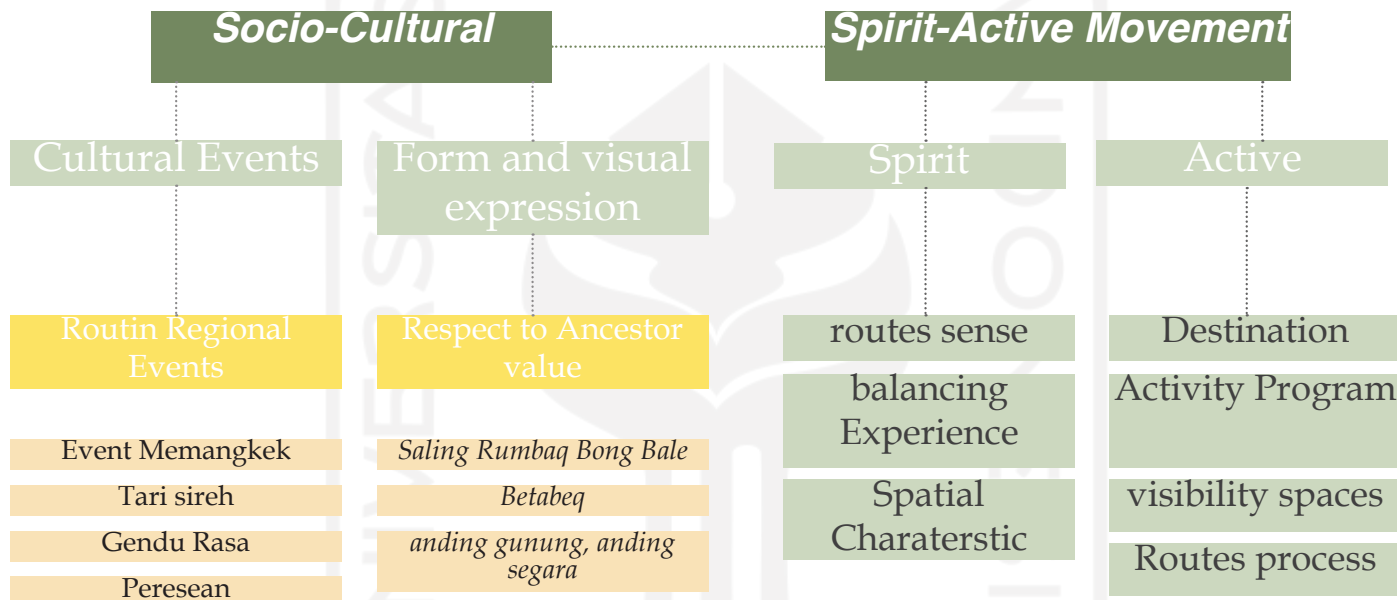
kosmos laut

Lokasi

kosmos Gunung

Penguji 2: Apa DESIGN CRITERIA yang berbasis pada socio cultural, spirit active movement, dan rangsangan bergerak pada gubahan massa/ruang dan ekspresi bangunan?

Penjelasan mengenai design criteria sebelumnya telah di petakan dalam diagram kerangka berpikir. Setiap variabel memiliki kriteria perancangan yang didapatkan dari hasil kajian dan studi literasi tertulis sebelumnya. Baik dari variabel desain sosial budaya Lombok Utara dan pendekatan Spirit-Active movement sendiri. Sosial Budaya melalui intervensi Konteks berupa aktivitas eksisting, pergelaran budaya,



Intervensi pada kesediaan ruang publik yang mampu mewadahi berbagai tipe dan karakter perayaan lokal. kajian analisa karakter perayaan dan pola keruangan yang diciptakan oleh manusianya saat perayaan diselenggarakan. Aspek ini diangkat karena nilai sosial yang dimunculkan akibat suatu perayaan di Lombok Utara sangat signifikan dalam mewadahi kegiatan sosial lainnya.

Intervensi pada bentuk dan ekspresi rancangan melalui transformasi nilai kultur dan budaya lokal yang bersifat *tangible & intangible*, kemudian diterjemahkan dalam konteks ini sebagai bagian desain dan ekspresi lokal masyarakat Lombok Utara. Hal ini bertujuan agar rancangan mengakar dari nilai dan konteks sosial berdasarkan filosofi nenek moyang terdahulu di Lombok Utara. Sehingga tidak menjadi benda asing ditengah masyarakat yang berbudaya.

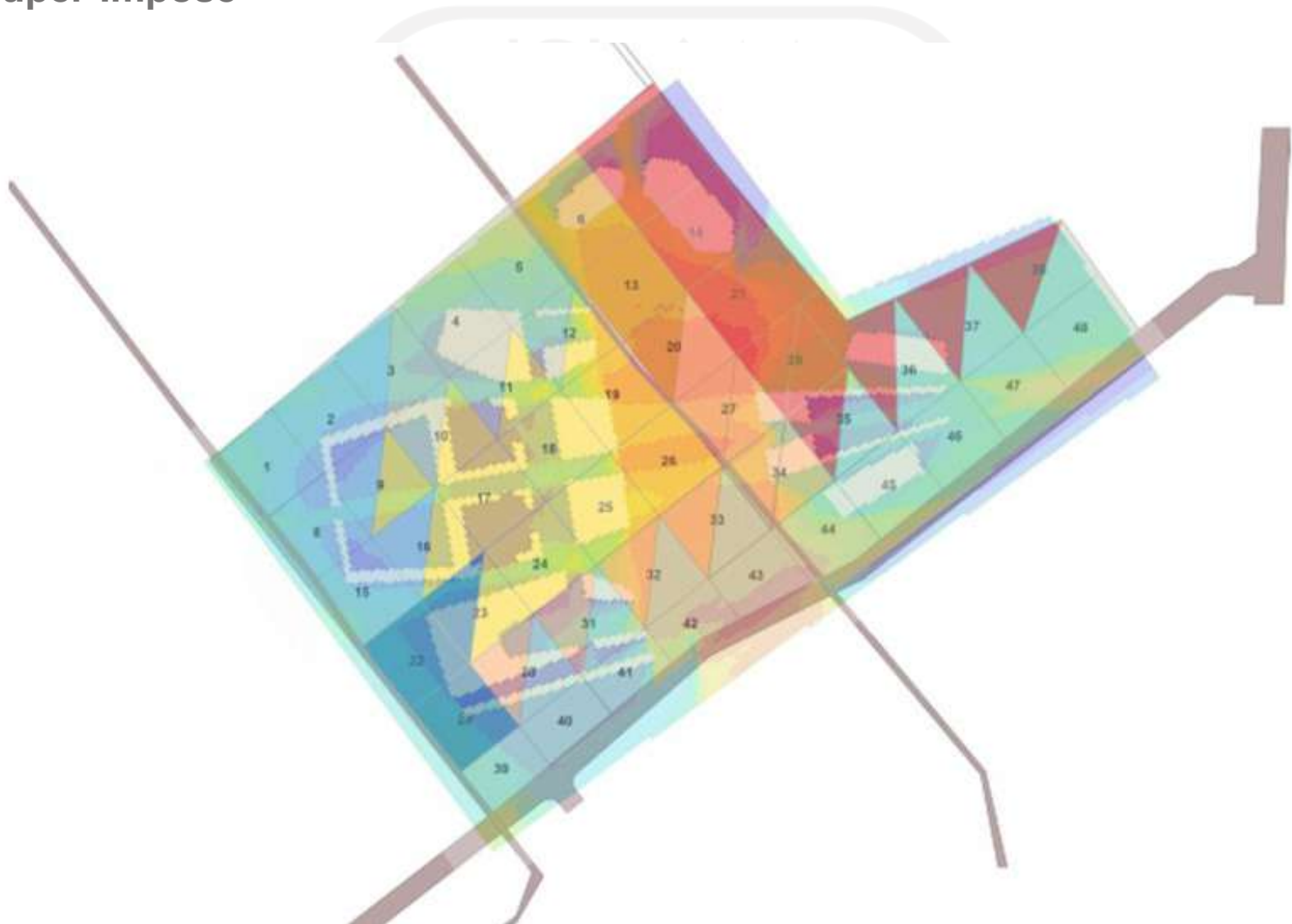
Spirit movement berkaitan dengan rasa yang dialami pengguna ruang terhadap suasana yang didibangun. mencoba menstimulus setiap panca indera pengguna agar bisa terus responsif terhadap ruang. Dialog antar pengguna dan ruang menjadi lebih terlihat.

Active Movement menjadi bagian untuk menstimulus aktivitas aktif di dalam rancangan. Indikatornya mengacu pada hasil kajian sebelumnya yang pada kajian desain aktif. Peranan penting dalam perwujudannya adalah strategi tata masa untuk menciptakan magnet-magnet aktivitas aktif. kehidupan gairah keaktifan pengguna juga berkaitan dengan program keruangan dan strategi visual sebagai pemantik aktivitas aktif.

SUPER-IMPOSE HASIL UJI DESAIN DAN ZONASI

Penguji 2: Evaluasi desain menggunakan space syntax, bagaimana hasilnya? Coba super-impose gambar di halaman 81 dan 93.

Super-Impose



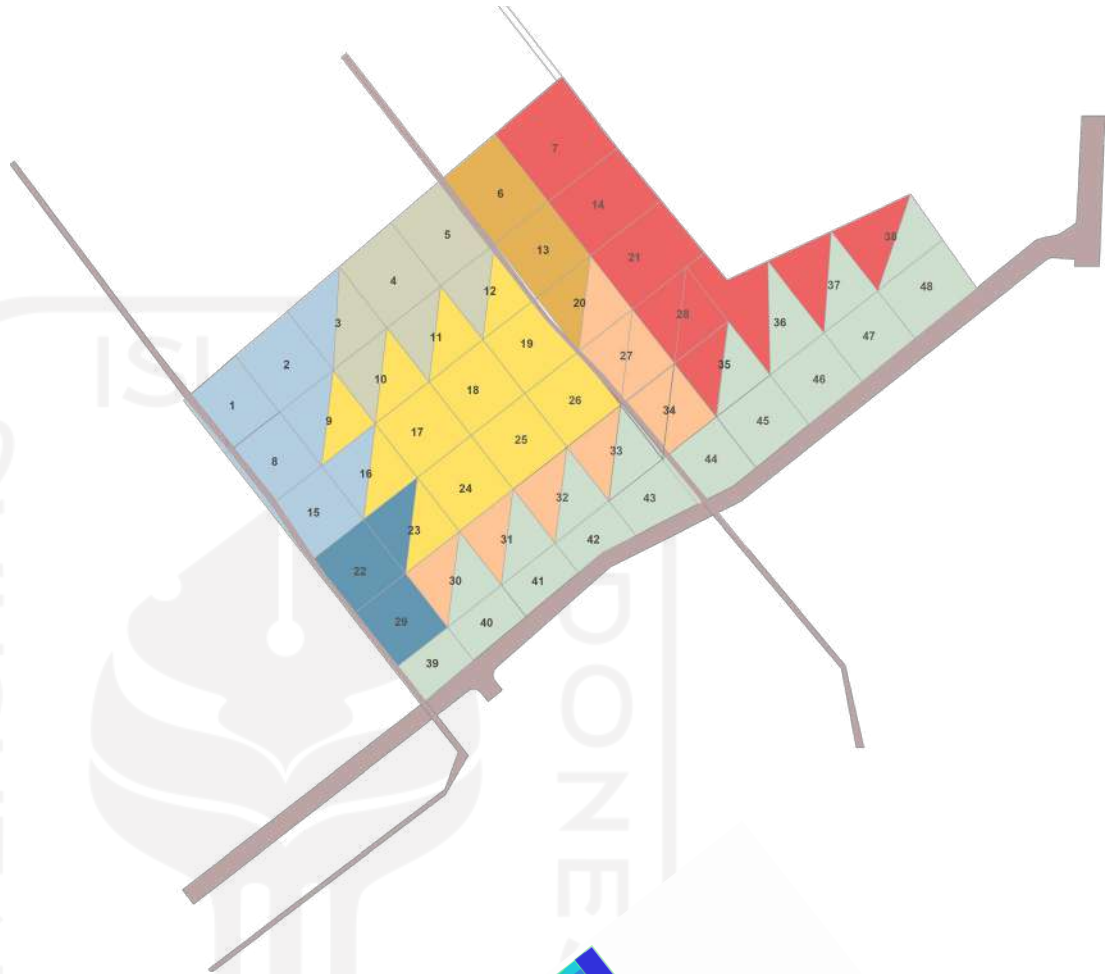
Hasil Super impose ini bertujuan untuk melihat kesesuaian antara konsep zonasi dan pembuktiannya pada hasil uji dari peletakkan massanya. Konsep zonasi berupa sistem grid dan hasil uji visibility graph untuk melihat pusat komunal yang sesuai dengan rekonsiliasi zonasi sebelumnya.

Gambar 165. Super-Impose Hasil Uji dan Rekonsiliasi Zonasi

Sumber: Penulis

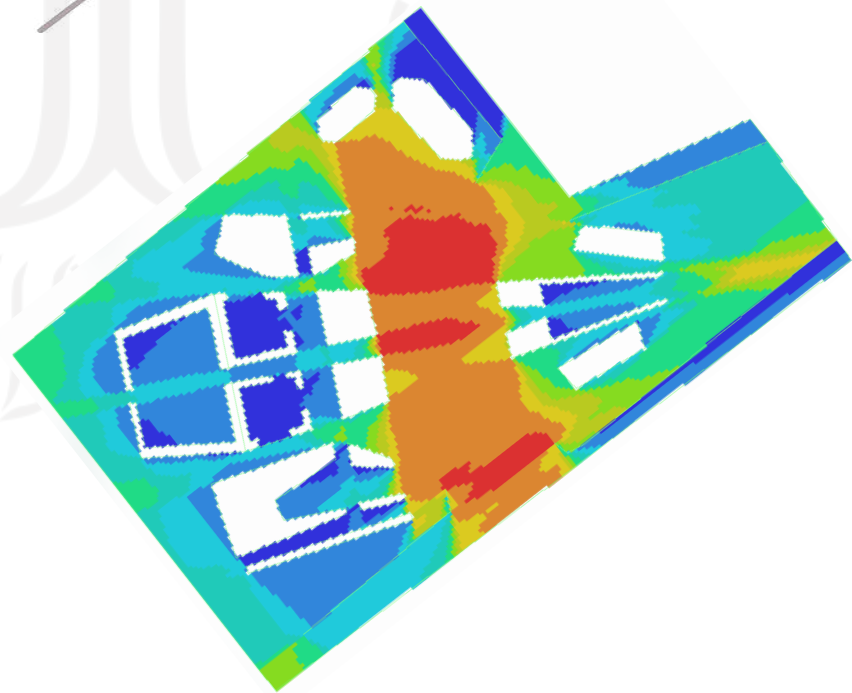
Rekonsiliasi Zonasi

- Multipurpose sport arena
- Educational & literacy
- Gymnasium & training
- Entrance & public plaza
- Workshop & Laboratoies
- Open park & informal arena
- Art facilities & performance
- Management, Konseling & institution



Hasil Uji Peletakan Massa

- Tingkat jangkauan visibilitas tinggi
- Tingkat jangkauan visibilitas rendah



PERTIMBANGAN EFISIENSI ENERGI

Penguji 2: Apakah efisiensi energi menjadi hal penting di Lombok?, adakah konsep dan penerapannya dalam desain anda?



Bijak dalam menggunakan energi sudah seharusnya dilakukan disetiap rancangan bangunan. Baik bangunan kecil maupun bangunan yang berskala besar.

Pertimbangan Energi dan rancangan berkelanjutan meskipun tidak menjadi fokus desain di laboratorium Reka Rupa Ruang, Namun dalam desain dipertimbangkan secara gagasan.

Konsep fasad terbuka transparan menuju titik-titik visual sebenarnya juga tidak hanya menghubungkan massa terhadap konteks visual dan pergerakan saja, namun juga memiliki potensi sebagai selubung yang mengalirkan udara ke dalam bangunan. Begitu juga dengan penerapan area void yang menjadi penghubung jangkauan visual di dalam bangunan mampu memberikan udara mengalir lebih leluasa di dalam bangunan. Dampaknya tentu pada pengurangan beban energi dari penggunaan penghawaan Buatan. Dengan bukaan ke berbagai arah pun sebenarnya untuk memaksimalkan pencahayaan alami bangunan sehingga penggunaan energi untuk pencahayaan buatan dapat tereduksi disiang hari.

Gambar 166. Potongan - Teknologi Pasif dalam bangunan

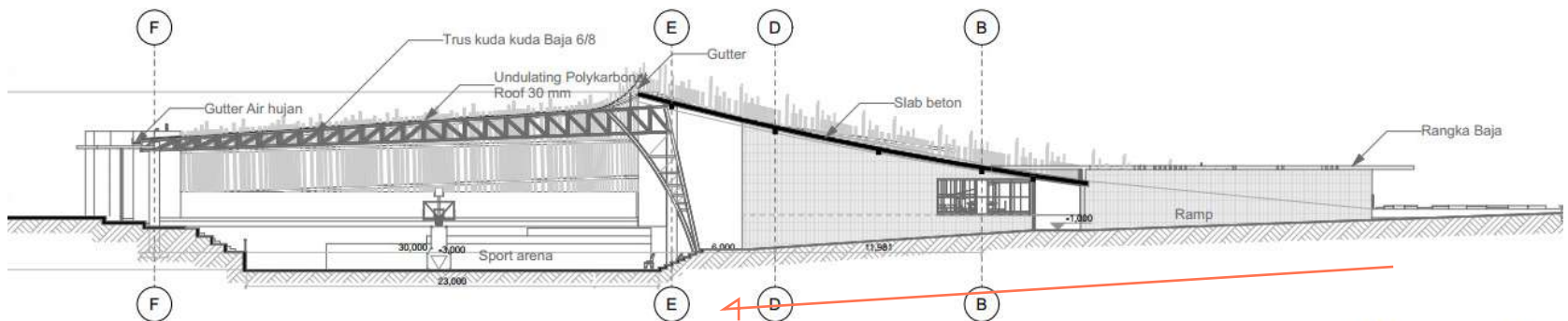
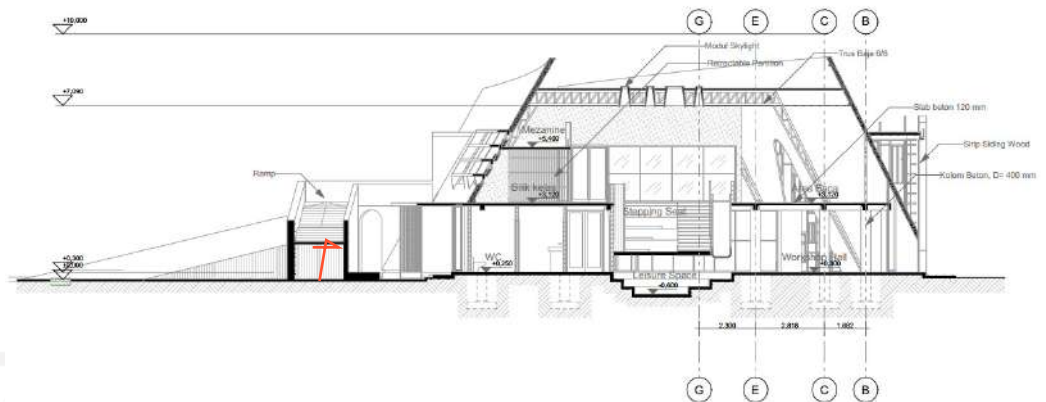
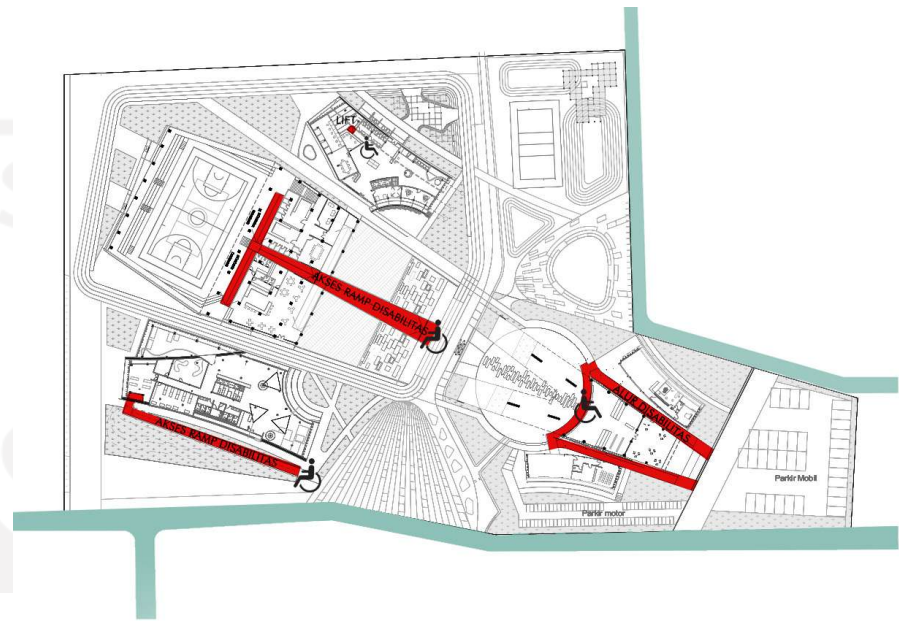
Sumber: Penulis

PENJELASAN BARRIER FREE DESIGN

Penguji 2: Saya menemukan gambar untuk diffable dan emergency route, bisakah anda menjelaskan lebih detail bagaimana desain anda mengantisipasinya?

Akses ramp untuk disabilitas dapat mengakses fungsi-fungsi utama yang memungkinkan adanya aktivitas dari penyandang disabilitas itu sendiri, seperti Perpustakaan, Galery pementasan, Tribun penonton, kantor manajemen, konseling hingga kelas-kelas workshop.

Akses lapangan indoor menggunakan ramp yang menerus dari koridor utama yang menurun sampai level lapangan indoor sport arena. Pada bangunan educational juga terdapat akses ramp yang menerus dari luar massa menuju lantai 2 yang berfungsi sebagai perpustakaan dan kelas-kelas bimbingan.

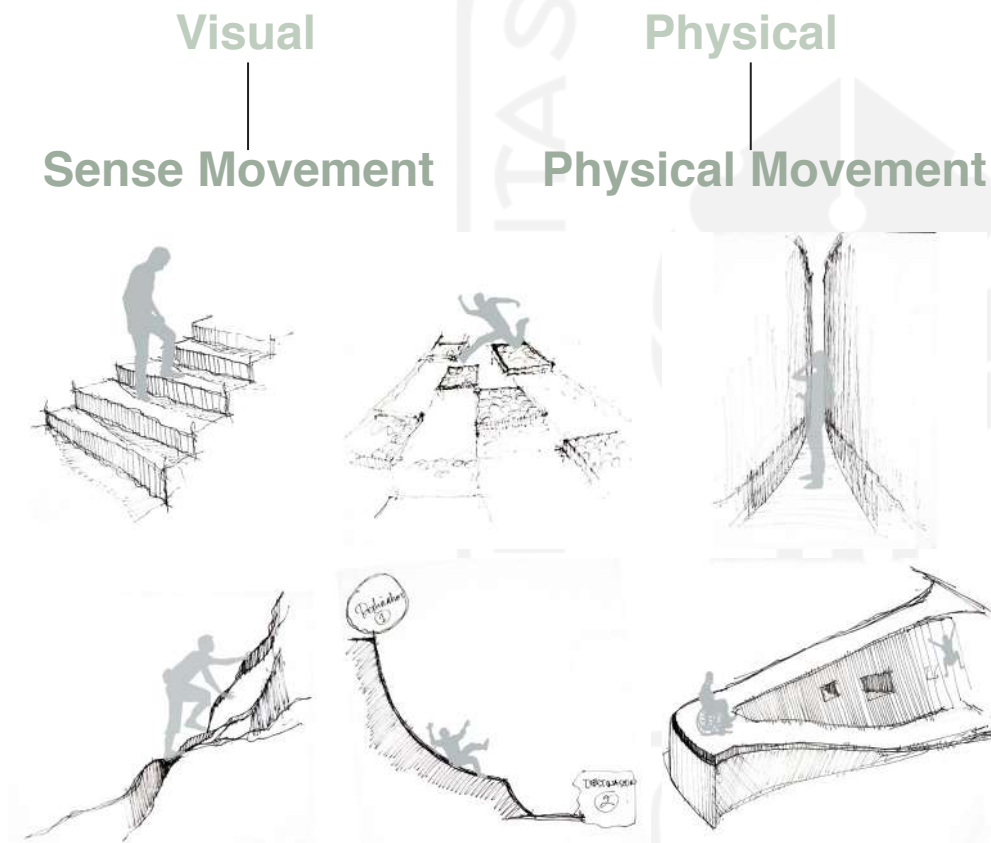


Potongan S2

VISUAL CONNECTION & PHYSICAL CONNECTION

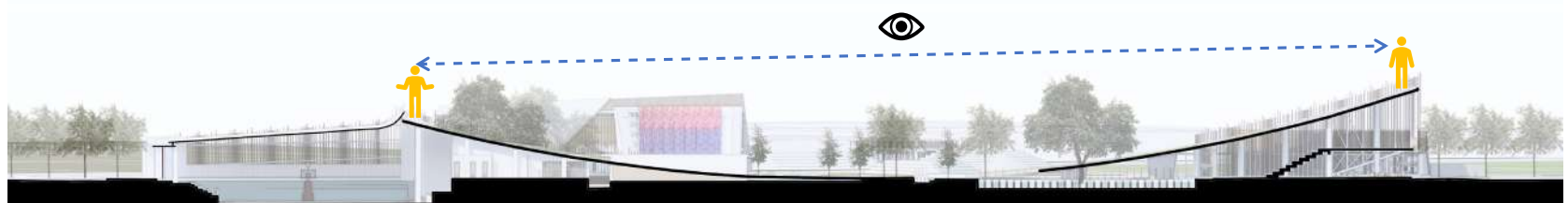
Penguji 1:

Kajian yang sangat baik terutama pada strategi diagramming yang dikembangkan untuk banyak tema kajian
Perlu Penjelasan bagaimana anda mensinkronkan antara “visual connections” dengan “physical connection” dalam rancangan anda sehingga dapat memecahkan masalah “spasial keruangan yang merangsang pengguna untuk aktif bergerak fisik dan psikis, baik di ruang indoor maupun outdoor”



Dalam rancangan ini, Koneksi visual dan koneksi fisik merupakan dua hal yang bisa jadi berkaitan satu sama lain, atau bahkan terlepas satu sama lain. sirkulasi visual bisa menjadi bagian dari sirkulasi pergerakan fisik, atau koneksi visual hanya memantik pergerakan, namun bukan menjadi sirkulasi fisik secara langsung.

Salah satu implementasinya adalah bentukan dua gunung pada desain. Saat berada di puncak gunung, visual secara langsung tekoneksi, namun sense movement dan physical movement diwujudkan dengan proses pergerakan menuju gunung disebaliknya pengalaman menuruni setapak, Mengaroma tanaman greenary deck, di cerukan terendahnya terdapat pengalaman menyeberangi kanal air, kemudian kembali menanjak menaiki setapak hingga menuju puncak disebaliknya. Hal ini memberikan pengaruh psikologis pengguna dan pemantik sensorik selama transisi perpindahan tersebut



Sense Movement

Perpindahan yang melibatkan perasaan bagi pengguna juga diimplementasikan sebagai upaya menghadirkan perbedaan pengalaman keruangan di sirkulasinya (route process). transisi gelap menuju terang, perbedaan karakter material, dan sebagainya juga menjadi pembeda rasa perpindahan di setiap sirkulasinya.



Physical Movement

Movement juga diterjemahkan tidak hanya pada perpindahan, juga pada action atau pada pose manusia dalam rangka menikmati ruang dalam bangunan ini. Kebebasan action, entah itu duduk, bersandar, bergelantungan, berdiri, maupun berayun. Konsep ini sebagai upaya selebrasi kebebasan pose tubuh manusia sebagai bagian dari movement itu sendiri.



Gambar 167. Visual Sense Movement - Pond Entrance

Gambar 168. Physical Movement - Ruang Baca

Sumber: Penulis

LAMPIRAN

- APREB
- CEK PLAGIASI
- GAMBAR PERANCANGAN
(dokumen terpisah)
- DAFTAR PUSTAKA



Panel Presentasi - APREB 1

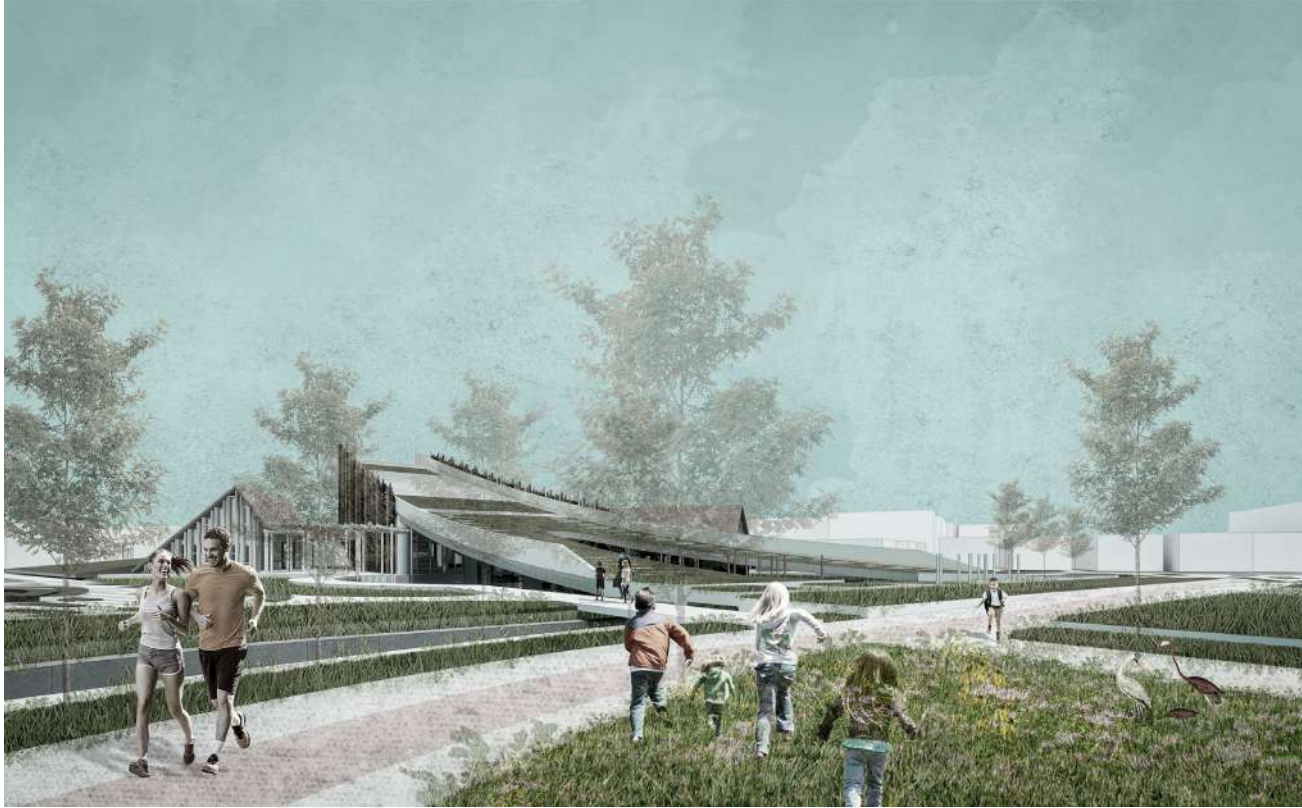
Kon Mera Sang Pepadu

"Muda dan Berani"
Sang Pepadu itu melenggak mendongak. Penasaran
ia pada dua gunung yang dihadapannya. Dengan
gagah sang Pepadu berjalan menapak batu putih
berirama, membawa kakinya menuju puncak gunung
utara. Disana ia melihat hamparan sawah padi yang
menguning, membenninya harap akan keberlangsungan
hidup warganya. Tiba-tiba dari atas sana, ia melihat
badan melihat ke seberang Penasaranlah sang
Pepadu. Mulai ia menuruni gunung sesembari
memetik rambusa, meninggalkan pada masa
kecil penuh rasa. Dalam perjalanan di bawah sana,
Sang Pepadu mendengar alunan tabuh remaja
mengalunkan gendang dan komprang, melihat anak-
anak berlari kesana kemari, yang menandakan ia
sudah setengah perjalanan. Sang Pepadu pun dengan
hasrat kuat menaiki gunung seberang. Sambil
menapak satu dua langkah, sesembari ia memetik
Bunga Kenanga, mengaroma mekai, mengunyah buah
Lantana. Hingga tak sadar ia pun sampai pada puncak
gunungan. Matanya terbelalak memandang gunung
sesungguhnya. Betapa agungnya Finjani di tenggara
sana. Maka Takjublah sang Pepadu.

-Meizzhan Hady



DESIGN MOODBOARD



YOUTH DEVELOPMENT CENTER

Perubahan kebiasaan dan pola hidup membuat ikutnya banyak perubahan bunuk yang menyertai kehidupan manusia sehari-hari. Teknologi ikut andil dalam merubah kebiasaan manusia, terutama kelompok pemuda. Mereka yang sejatinya memiliki hasrat dan tenaga yang berlebih perlu untuk disalurkan menuju hal yang lebih baik. Namun faktanya mulai banyak pemuda yang mengarah pada pola hidup yang pasif, termanjakan oleh kemudahan yang ada saat ini. Salah satu dampaknya adalah pada kesehatan dan penurunan kualitas sumber daya manusia, terutama Pemuda sendiri. Lebih dari 80% pemuda di Indonesia hidup dengan pola aktivitas yang pasif, atau biasa kita kenal dengan malas gerak. Hal ini berdampak pada penurunan indeks kesehatan hingga indeks pengembangan yang melemah. Salah satu daerah yang juga

termasuk mengalami masalah ini adalah Kabupaten Lombok Utara. Lombok Utara sendiri merupakan daerah yang kental kebudayaannya bahkan banyak tradisi kuno yang malah mengarah pada aktivitas aktif, baik secara fisik, psikis, maupun sosial. Namun sayangnya, jati diri ini semakin lama semakin terkikis oleh perubahan gaya hidup masyarakat, tidak terkecuali terhadap kelompok pemuda. Oleh karena itu perlunya solusi dalam memberikan wadah berkembang bagi pemuda yang berlandaskan pada karakter mereka yang sejatinya adalah masa-masa dimana manusia harus aktif. Memberikan media berkembang dan berinteraksi satu sama lain dengan menekankan pada aktivitas yang mendorong mereka untuk terus aktif dalam fisik, mental, dan nilai sosial.



KONTEKS LOKASI



WHY YOUTH DEVELOPMENT CENTER?

Merancang pusat pengembangan pemuda ini dipilih untuk menjawab masalah tersebut. Dengan menggunakan pendekatan gerak aktif dan gerak sgit sebagai upaya menjawab permasalahan pemuda, dan juga berlandaskan pada asas nilai sosial budaya yang tertanam kuat di Lombok Utara sebagai upaya memberikan pendidikan karakter bagi kelompok pemuda akan pentingnya nilai-nilai luhur dan kesatrian agung Lombok Utara, agar tetap lestari dan

berlanjut hingga masa akan datang. Fasilitas pengembangan pemuda akan menjadi pusat komunitas kepemudaan yang mewedahi berbagai macam aktivitas produktif. Dengan spesifik pengembangan yang mengacu pada nilai sosial-budaya masyarakat Lombok Utara. Sarana prasarananya pun tidak hanya untuk pemuda, namun semua kalangan publik.

MOVEMENT AS AN APPROACH

ROUTES PROCESS	DESTINATION
Sirkulasi Outdoor Perbedaan Akses Multi Akses Sense Movement	AS a Space Magnet Simpul-Simpul Utama Permainan Jarak Proksimitas
ACTIVITY PROGRAM	SURROUNDING
Program Spasial Organisasi keruangan Karakter Keruangan	Arah Entrance Site mempengaruhi sekitar / Site Dipengaruhi Sekitar/ Potensi Koneksi Visual

KERANGKA BERPIKIR

Kajian	Youth Development Center	Konteks Lokasi	Nilai Sosial Budaya	Spirit-active Movement
Aspek Perancangan	fasilitas pengembangan pemuda strategis Lombok Utara	Kondisi Lingkungan Sekitar Peraturan daerah Pertimbangan akses	Interpretasi Nilai Sosial budaya Identitas bangunan Fasilitas penunjang	Karakter ruang akses internal tapak program ruang konektivitas
Kriteria	User's need (Pemuda) karakter ruang Program keruangan	Ragulasi daerah (KDB, KLB, KDH) akses komunitas publik Respon konteks lingkungan	Respon konteks sosial nilai lokalitas citra perancangan wadah pengalaman	konsep permatikatan ruang strategi sirkulasi visibilitas program aktivitas

Locality & Identity
Human Development lifestyle

Merancang fasilitas pengembangan pemuda dengan perhatian pada gaya hidup anak muda yang disrespon dengan pendekatan spirit-active movement. Dan tidak melupakan karakter lokal masyarakat agar terus tumbuh bersama generasi baru yang berbudaya.

Pusat pengembangan anak muda yang menitik beratkan pada spasial keruangan bersifat aktif sebagai bagian dari karakter kehidupan muda yang aktif dan dinamis. Perancangan pusat pengembangan yang dilandasi oleh sosial kebudayaan setempat.

Panel Presentasi - APREB 3

STRATEGI & KONSEP ZONING

SPORT ARENA

Hasil skema zoning untuk fasilitas multi purpose sport arena cenderung berada di tengah site.

GYMNASIUM

Hasil Zonasi untuk gymnasium yang mengikuti dekatnya dengan zona sport arena dan jogging track yang memaksimalkan panjang jalurnya.

EDUCATIONAL

Skema zonasi untuk aktivitas literasi berada pada grid site sisi barat yang lebih jauh dari kebisingan kendaraan.

ENTRANCE & PUBLIK PLAZA

Plaza publik merupakan bagian dari ruang publik, sehingga penempatannya dibuat mendekati dengan perimeter akses site di sisi timur dan selatan.

WORKSHOP & YOUTH LABORATORIES

Workshop Space dapat optimal untuk menjawab indikatornya dengan meletakkan pada zona sisi utara dan barat.

ART & PERFORMANCES

fasilitas seni yang cenderung menimbulkan suara ditempatkan pada perimeter sisi timur untuk memberikan jarak dengan aktivitas kognitif. begitu juga dengan pemertasan yang harus dekat dengan ruang publik.

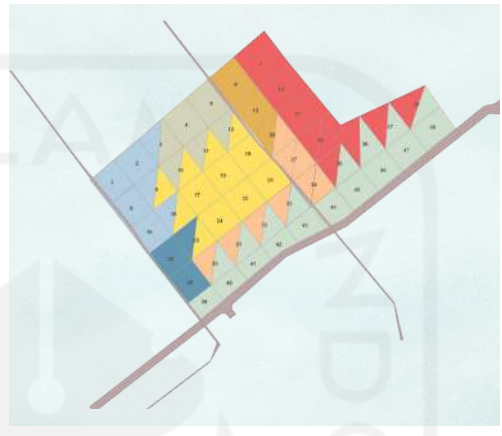
OPEN PARK & INFORMAL ARENA

Informal arena memiliki keterkaitan dengan ruang publik karena bersifat terbuka sehingga zoning optimal cenderung berada di sisi sisi timur dan selatan.

MANAGEMENT & COUNSELING

Pusat pengelola yang bersifat terbuka ditempatkan dekat dengan ruang terbuka dan koneksi prospektas yang baik untuk setiap simpul utama, sehingga penempatan optimal di sisi timur berdasarkan dengan fasilitas olahraga.

Nodes Function	Nomor Grid																																																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48						
Formal Indoor Arena																																																						
Educational & Literacy																																																						
Gymnasium & Outdoor Training																																																						
Entrance & Public Space																																																						
Workshop space & Laboratory																																																						
Open park & Informal Arena																																																						
Art facility & performance																																																						
Managemen, Konselling & Belebangan																																																						



Berdasarkan pada tabel matriks di atas, terdapat beberapa simpul utama yang saling bersinggungan di beberapa grid nomor. Yang mana mengindikasikan bahwa ada potensi untuk di satu koordinat site dapat berlangsung berbagai aktivitas sesuai dengan data yang didapatkan.

Hasil analisa tata massa yang telah dilakukan di atas dengan membuat skema peletakan dengan potensi maksimal dari masing-masing simpul fungsi, kemudian kembali di olah menjadi matrik untuk melihat hubungan dan kesamaan indikator fungsi aktivitas, beberapa simpul fungsi utama terlihat memiliki kesamaan indikator dan letak optimal di site. Seperti area potensi sport arena yang diberbagi petak grid dapat digabungkan dengan fungsi gymnasium, literasi, dan workshop space. Rekonsiliasi pada perimeter depan lahan juga mengkombinasikan fungsi optimal untuk ruang publik dan pemertasan seni.

KONSEP KULTURAL

Kultur Betateq sebagai etika santun lokal mencoba diinterpretasi ke dalam suatu konsep perubahan massa. Filosofi saling membungkuk antar dua manusia yang menghadirkan efek visual merendah di satu titik menjadi interpretasi utama dalam mengawali transformasi massa utama dalam rancangan.

Garis aksial dari interpretasi Perilaku Betateq membentuk garis lengkung diharapkan menjadi bagian dari pengalaman jelajah (route process) sebagai wujud skif dalam desain dengan menghadirkan keoptimalan intergasi visual, ekspresi dan variasi jelajah aktif pada sirkulasi yang terbentuk dalam rancangan.

Arah orientasi garis aksial mencoba menangkap vokal point gunung sebagai wujud "tanding gunung" pada rancangan, integrasi visual dari cekungan menjadi yang paling optimal sehingga frame visual gunung di arah tenggara tapak dapat ditangkap dengan leading line yang terbentuk dari sirkulasi route process.

PROSES TRANSFORMASI

ZONING RECONCILIATION

OUTDOOR MOVEMENT

LOCAL COSMOS & POROSITY

CULTURAL MASS ORIENTATION

CURVE CONSISTENCY

VISUAL CONNECTION



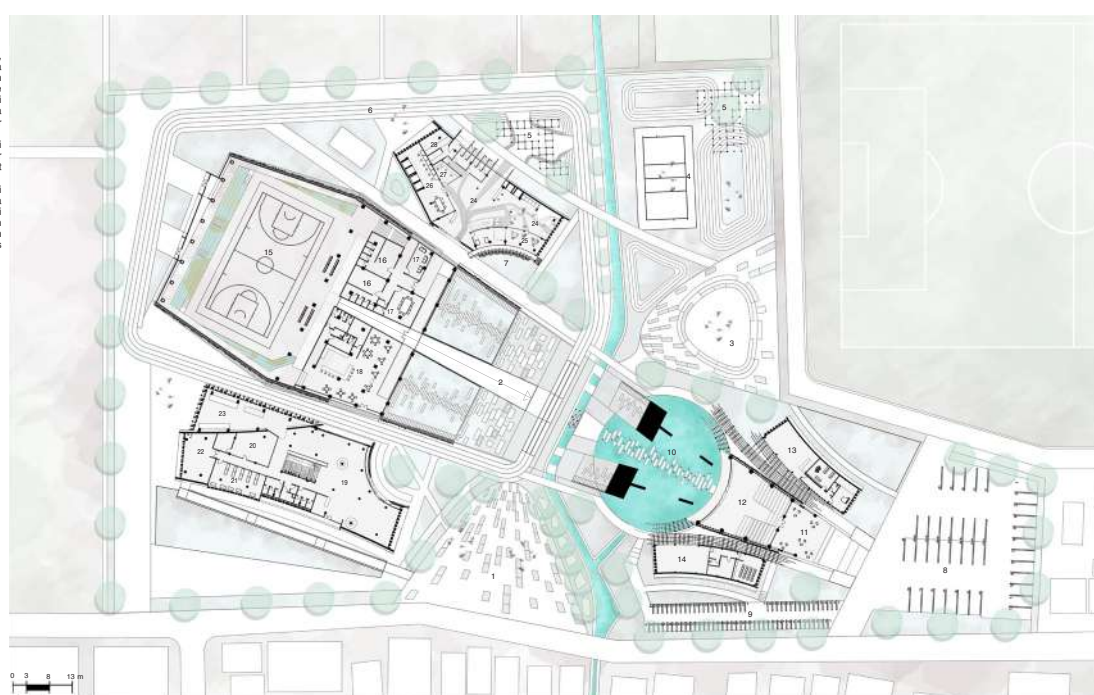
DENAH LANTAI 1

Denah lantai 1 sekaligus dengan Siteplan, terdapat dengan perbedaan massa pada bangunan dapat memaksimalkan luasan site bangunan. Terdapat dua jalur entrance site. Pertama, dari perimeter jalan sisi selatan bangunan, dan entrance kedua dari perimeter jalan sisi Timur melalui jalur lapangan sepakbola. Publik Plaza dapat menjadi ruang multi aktivitas outdoor. Menjadi tempat bazar mingguan, senam bersama, hingga tempat PKL berdagang di hari-hari biasa. Spasial ruang yang memisah menjadi beberapa massa bangunan juga menguatkan fungsi route process sebagai transisi aktif skala tapak, kemudian dalam skala indoor, pergerakan diwadahi oleh program ruang maupun jarak proximitas ruang utama di dalamnya



LEGENDA

1. Publik Plaza
2. Ramp/ Corridor of Curiosity
3. Outdoor Traditional Arena
4. Outdoor Arena
5. Active Playground
6. Jogging Track
7. Climbing Wall Area
8. Parkir mobil
9. Parkir Motor
10. Entrance Kolam
11. Leisure Space
12. Mini Performance Space
13. Gedung kelas & studio musik
14. Gedung Sanggar & kelas tari
15. Indoor Multi Sport arena
16. Ruang ganti
17. Ruang Referee
18. Karim
19. Workshop Hall
20. Multimedia
21. Ruang Komputer
22. Ruang Komunitas Bahasa
23. Ruang Kriya dan tenun
24. Komunal Manajemen
25. Ruang konseling
26. Kantor Manajemen
27. Ruang Monitoring
28. Ruang Shalat

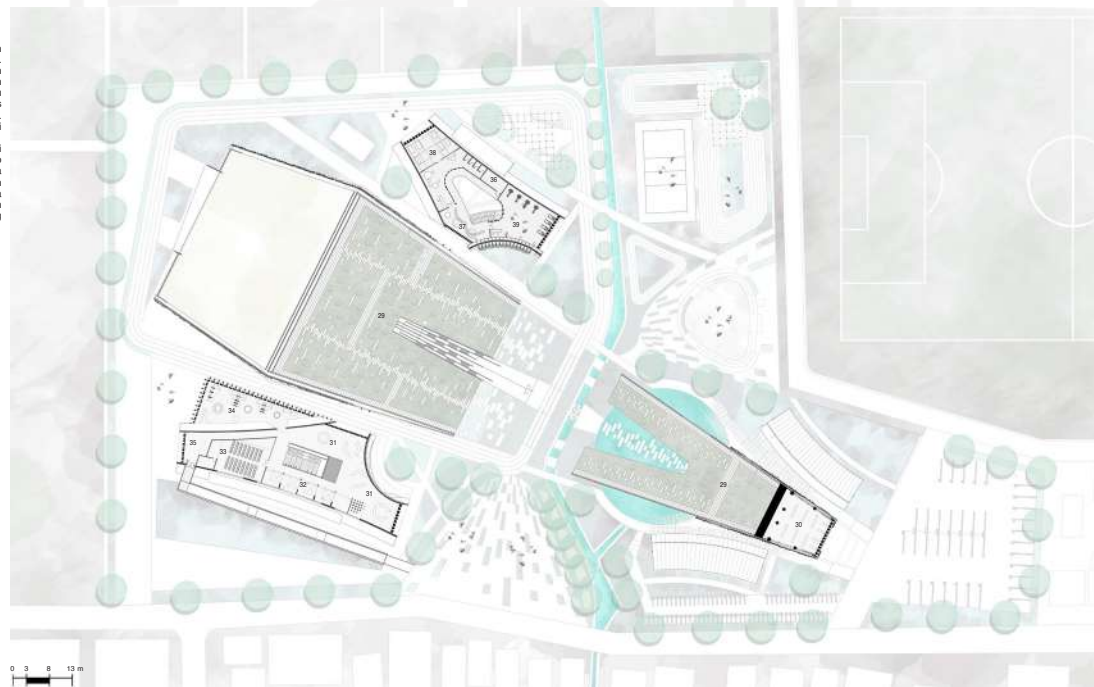


DENAH LANTAI 2

Semua massa bangunan memiliki jumlah lantai paling banyak hingga lantai 2. Pemanfaatan lantai dua ini menjadi bagian dari overlapping zonasi yang dilakukan sebelumnya. Zona Educational bersatu dengan zona workshop, Gym & fitness menyatu dengan zona Manajemen. Sehingga massa bangunan menjadi satu. Sementara koneksi bangunan vokal yakni Sport arena dan zona Art-soul memiliki atap benang lamen observasi pancung, bangunan Sport Arena mengkonseksikan lahan dengan area sawah di barat. Sementara Greenary Deck Art-Soul mengkonseksikan Site dengan visual Perbukitan dan Gunung Rinjani disebelah Tenggara Bangunan



29. Greenary Deck
30. Galeri Temporor
31. Ruang baca
32. Retractable Classroom
33. Youth Auditorium
34. Ruang Buku & Diskusi
35. Entrance Ramp
36. Fitness Storage
37. Leisure Space
38. Yoga & Meditative
39. Gym & Fitness



Panel Presentasi - APREB 4



Tampak Kawasan Selatan

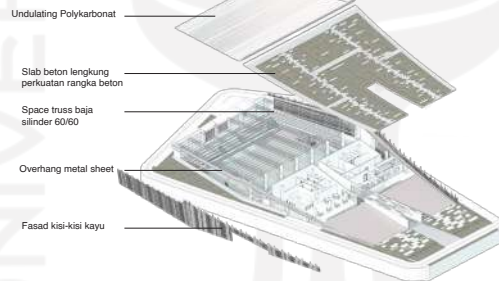
Panel Presentasi - APREB 5



AKSONOMETRI DESAIN

Struktur bangunan dibedakan menjadi dua system konstruksi, massa sport arena dan art performance menggunakan tipe konstruksi yang sama, yakni rangka beton bertulang sementara bangunan educational dan fitness menggunakan system truss kuda kuda baja menerus dari pondasi hingga ke atap. Pada bangunan musik dan tari menggunakan konstruksi sama menggunakan kuda kuda kayu menerus dari pondasi karena bangunan yang cenderung kecil sehingga pemanfaatan kayu mencoba diterapkan untuk memberikan perbedaan ekspresi pada setiap fungsi bangunan.

BANGUNAN SPORT ARENA



- Undulating Polycarbonate
- Slab beton lengkung perkuatan rangka beton
- Space truss baja silinder 60/60
- Overhang metal sheet
- Fasad kisi-kisi kayu

SENSE MOVEMENT
Variety of mood make people move

Sense Of Smell

Penggunaan tanaman Aromatik pada Greenery Deck

Sense Of Touch

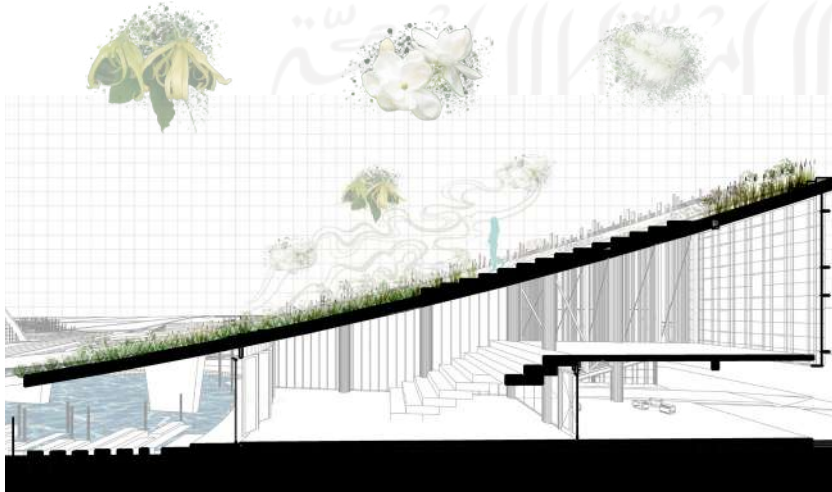
Perbedaan Material, padat maupun cair menjadi bagian stimulus sense movement

Sense Of Sound

Aktivitas, suara alam, mendengar alam, dan menyatu dengan alam

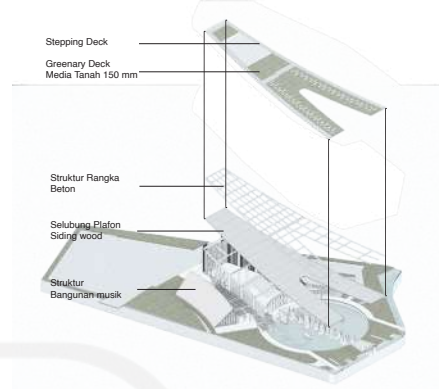
Sense Of Sight

Optimalisasi koneksi visual dari dan menuju luar site. Potensi gunung dan sawah menjadi yang utama



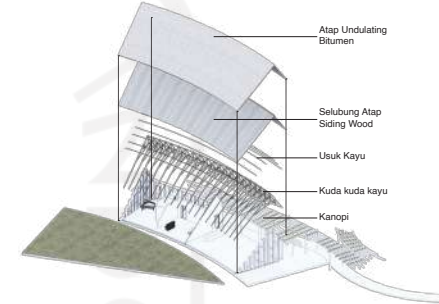
SISTEM STRUKTUR

BANGUNAN ART-SOUL



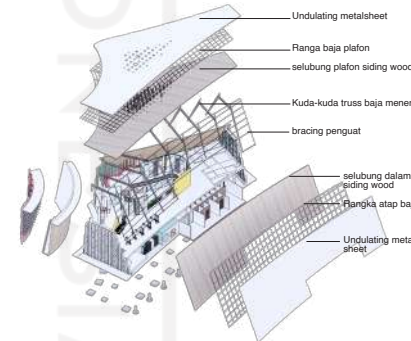
- Stepping Deck
- Greenery Deck
- Media Tanah 150 mm
- Struktur Rangka Beton
- Selubung Plafon Siding wood
- Struktur Bangunan musik

BANGUNAN MUSIC-TARI



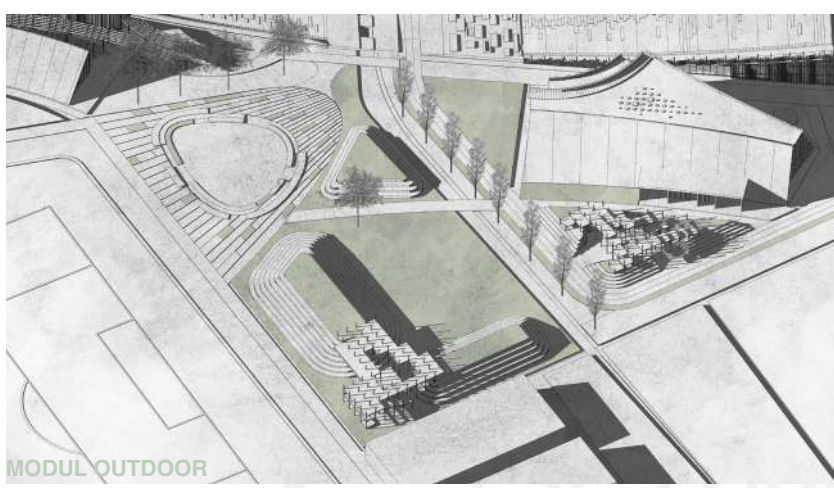
- Atap Undulating Bitumen
- Selubung Atap Siding Wood
- Usuk Kayu
- Kuda kuda kayu
- Kanopi

BANGUNAN GYM & FITNESS - EDUCATIONAL

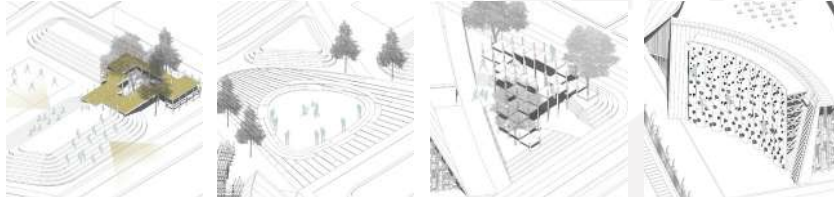


- Undulating metal sheet
- Rangka baja plafon
- selubung plafon siding wood
- Kuda-kuda truss baja menerus
- bracing penguat
- selubung dalam siding wood
- Flangka atap baja
- Undulating metal sheet





MODUL OUTDOOR



Area lapangan informal dapat dijadikan sebagai tempat berkumpul, bermain dan melakukan aktivitas eksisting berupa olahraga bersama di area outdoor. Instalasi struktur playground juga menjadi bagian dari stimulus gerak aktif bagi pengguna ruang outdoor. Sementara struktur gundukan tersebut berupaya untuk menggunakan kembali surplus tanah galian sport arena di site. Yang memiliki fungsi menjadi tribun. Baik yang mengarah ke lapangan informal, arena tradisional, dan ke lapangan umum sepak bola di sebelah timur

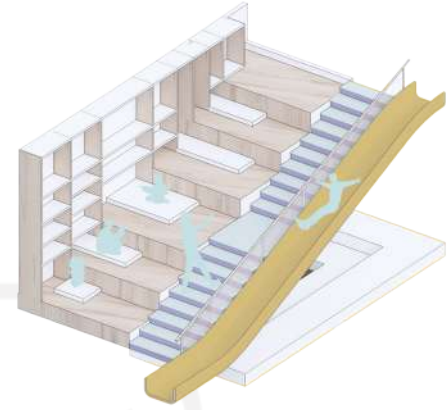
Area Tradisional digunakan sebagai tempat pergelaran seni Peresean yang rutin diadakan di Lombok Utara. Dengan covering hanya berupa tanah keras tanpa perkerasan. Hal ini juga memperimbangan agar arena tersebut dapat dijadikan sebagai arena bermain Gasing atau Memangkek, yang mana merupakan event rutin dan populer sebagai permainan tradisional Lombok Utara.

Modul Instalasi yang memiliki banyak fungsi dan aktivitas luar, seperti tempat bersantai, berolahraga, maupun berkumpul. Area bawah naungan dapat dijadikan sebagai area gathering, sementara naungan dapat di naik oleh pengunjung. Pijakan-pijakan tersebut dibuat berbeda level sebagai batas keruangan yang bisa digunakan tanpa harus membuat struktur pembatas berupa sekat.

Climbing Wall disatukan dengan struktur dinding bangunan Fitness & Management, dengan struktur berupa scaffolding baja yang menempel dengan dinding bangunan, dengan ketinggian 8 meter dari tanah, juga memiliki deck sebagai tempat untuk mempersiapkan alat-alat keamanan. Deck tersebut dapat diakses juga melalui tangga panjang di sebelah climbing wall.

DIFFERENT ACCESS

EDUCATIONAL-perbedaan rute memberikan stimulus untuk menggunakan akses transisi dari satu ruang ke ruang yang lain. Pada bangunan Educational menggunakan akses menuju lantai dua menggunakan ramp dan akses diagonal berupa tangga, Stepping seat, dan perosotan (sliding). Modul undakan tempat duduk juga dimanfaatkan sebagai rak buku kasual dan meja kerja. Sehingga perbedaan pose (action) pengguna menjadi bagian dari active movement.



RUANG BACA-EDUCATIONAL



ENTRANCE KOLAM-ART & SOUL



RUANG YOGA/MEDITATIVE



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uii.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 1867115760/Perpus./10/Dir.Perpus/IV/2022

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Meizzhan Hady
Nomor Mahasiswa : 18512133
Pembimbing : M. Galieh Gunagama, S.T, M.Sc
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah : Youth Development Center Berbasis Sosio-Kultural Dengan Pendekatan Spirit-Active Movement

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **1 (Satu) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 7/6/2022

Direktur



Joko S. Prianto, SIP., M.Hum

- 57% Anak Indonesia Malas Bergerak, Kebanyakan Anak Orang Kaya. (n.d.). Retrieved March 3, 2022, from <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20150423151558-255-48780/57-anak-indonesia-malas-bergerak-kebanyakan-anak-orang-kaya>
- Architecture's ripple effect: Designing for big impact* | Thomas Bryans | TEDxGuildford - YouTube. (n.d.). Retrieved March 18, 2022, from <https://www.youtube.com/watch?v=ZVpABMspmD8&t=39s>
- Aoude, C. (n.d.). *Architecture Thesis : Architecture and social restructuration by Christelle Aoude - Issuu*. Retrieved March 7, 2022, from https://issuu.com/christelleaoude/docs/christelle_aoude_-architecture_thesis_-architectur
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Lombok Utara. (n.d.). Retrieved February 19, 2022, from <https://lombokutarakab.bps.go.id/indicator/12/134/6/jumlah-penduduk-menurut-kelompok-umur.html>
- Burg, E. Van der. (n.d.). *Active Design in Buildings by BETA_office - Issuu*. Retrieved March 31, 2022, from https://issuu.com/beta_office/docs/active_design_in_buildings
- Gallery of Museum of Ethnography Budapest / NAPUR Architect - 27*. (n.d.). Retrieved June 9, 2022, from https://www.archdaily.com/983318/museum-of-ethnography-budapest-napur-architect/62a0a1d88ac6272126b279ea-museum-of-ethnography-budapest-napur-architect-photo?next_project=no
- Marianna Chrapana. (n.d.). *Embodied Spaces: On the Edge of Movement :: Future Architecture*. Retrieved March 1, 2022, from <https://futurearchitectureplatform.org/projects/65d1b147-26af-4663-ba53-69cb4eff5914/>
- Multi-Sensory Architecture- Less Vision, More Senses - RTF | Rethinking The Future*. (n.d.). Retrieved July 5, 2022, from <https://www.re-thinkingthefuture.com/rtf-fresh-perspectives/a1048-multi-sensory-architecture-less-vision-more-senses/>
- Museum of Ethnography Budapest / NAPUR Architect | ArchDaily*. (n.d.). Retrieved July 5, 2022, from <https://www.archdaily.com/983318/museum-of-ethnography-budapest-napur-architect>
- Pazzanese, C. (n.d.). *Design for movement - Harvard Gazette*. Retrieved March 17, 2022, from <https://news.harvard.edu/gazette/story/2016/08/design-for-movement/>
- Robbins, S. E. (2001). *Bergson ' S Virtual Action*. 1896, 21-22.
- Saputri, D. R. (2014). Youth Center Di Kota Yogyakarta Sebagai Pusat Kegiatan Pengembangan Bakat Dan Minat Komunitas Di Yogyakarta Dengan Penekanan Desain Arsitektur Modern. *Canopy : Journal of Architecture*, 3(1), 1-7.

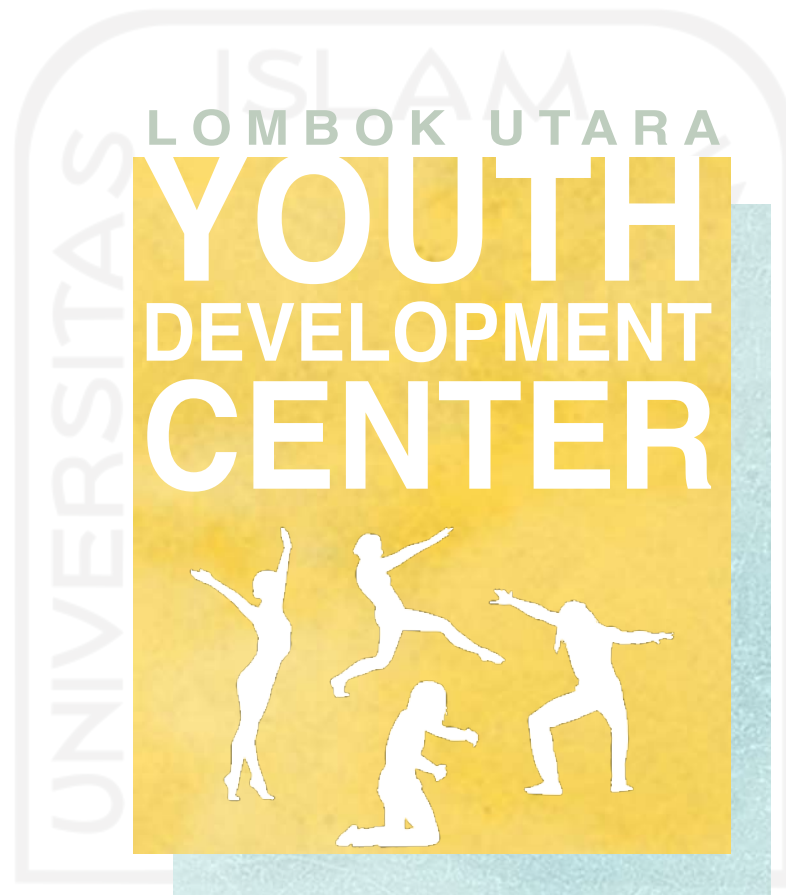
Ong, I. (2019). *Bad (Habit)at: Architecture as Action Forms*. Interactive Architecture Lab.
<http://www.interactivearchitecture.org/bad-habitat-architecture-as-action-forms.html>

UVA El Paraiso / EDU - Empresa de Desarrollo Urbano de Medellín | ArchDaily. (n.d.). Retrieved March 20, 2022,
from <https://www.archdaily.com/782851/uva-el-paraiso-edu-empresa-de-desarrollo-urbano-de-medellin>

Verwaayen, B. (n.d.). *Active Urban Dwelling: Variations of Body and Space for Improved Well-Being*, M.Arch Thesis by Bianca Verwaayen - Issuu. Retrieved March 7, 2022, from
https://issuu.com/biancaverwaayen/docs/verwaayenbiancathesis_2020_compressed

Youth | United Nations. (n.d.). Retrieved March 17, 2022, from <https://www.un.org/en/global-issues/youth>





البعثة الإسلامية الأندونيسية
الاستد بالاندو

Sang pepadu

“Muda dan Berani. Sang Pepadu itupun melenggak mendongak Penasaran Ia pada dua gunung dihadapannya. Dengan gagah sang pepadu berjalan menapak batu putih berirama, membawa kakinya menuju puncak sebuah gunung utara. Disana Ia melihat hamparan sawah padi yang menguning, memberinya harap akan keberlangsungan hidup warganya. Tiba-tiba dari atas sana, Iya berbalik badan melihat ke seberang. Penasaranlah sang Pepadu. Mulai ia menuruni gunungan sesembari memetik rambusa, mengingatkannya pada masa kecil penuh rasa dan petualangan.

Dalam perjalanan, Sang Pepadu mendengar alunan tabuh remaja mengalunkan gendang dan komprang, melihat anak-anak berlari kesana kemari, menandakan Ia sudah setengah perjalanan. Sang Pepadu pun dengan hasrat kuat menaiki gunungan seberang. Sambil menapak satu dua langkah, sesembari iya memetik Bunga Kenanga, mengaroma melati, mengunyah buah Lantana. Hingga tak sadar Ia pun sampai pada puncak gunungan. Matanya terbelalak memandang gunungan sesungguhnya, Betapa agungnya Rinjani di tenggara sana, Maka Takjublah sang Pepadu.”



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD

