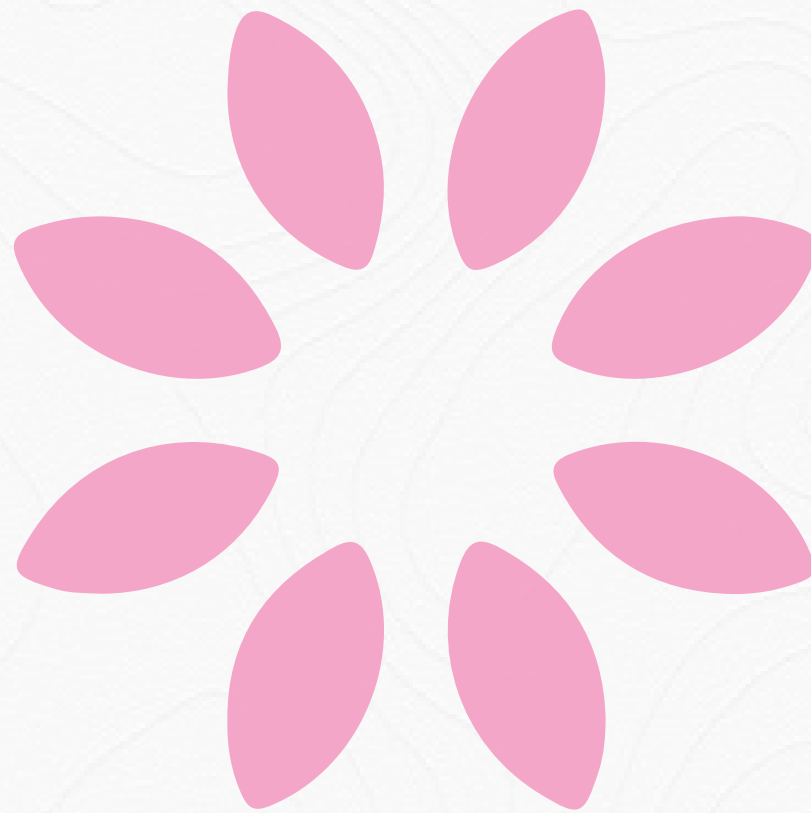


# RAGAMUDA

**R3** REKA  
RUPA  
RUANG

## **Perancangan Youth Center di Cirebon dengan pendekatan Crime Prevention Through Enviromental Design**

Studio Akhir Desain Arsitektur



Fandi Suwenda Kwek  
19512094

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

Penguji :  
Dr.Ar Jarwa Prasetya Sih Handoko ST., M. SC, IAI, GP  
Dr. Ir. Revianto Budi Santosa M.Arch



# Perancangan Youth Center di Cirebon dengan pendekatan Crime Prevention Through Enviromental Design

*Design of Youth Center in Cirebon  
With The Crime Prevention Through Environmental  
Design Approach*





# Lembar Pengesahan.

## Validity sheet.

**Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :**

*Final Architecture Design Studio Entitled*

### **Perancangan Youth Center di Cirebon dengan pendekatan Crime Prevention Through Enviromental Design**

*Design of Youth Center in Cirebon With The Crime Prevention Through Environmental Design Approach*

Nama Lengkap Mahasiswa : Fandi Suwenda Kwek  
*Student's Full Name*

Nama Induk Mahasiswa : 19512094  
*Student's Identification*

Telah diuji dan disetujui pada : 08 Desember 2023  
*Has been evaluated and agreed on*

**Pembimbing**  
*Supervisor*

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

**Penguji 1**  
*1st Jury*

Dr. Ir. Revianto Budi Santosa M.Arch

**Penguji 2**  
*2nd Jury*

Dr. Ar Jarwa Prasetya Sih Handoko ST., M. SC. IAI, GP

*Diketahui oleh/ Acknowledge by*

**Ketua Program Studi S1 Arsitektur**  
*Head of Undergraduate Program in Architecture*



Ir. Hanif Budiman, M.T., Ph.D.



# Catatan Dosen Pembimbing.

## Supervisor's Notes.

### Penilaian Buku Laporan Tugas Akhir

*Bachelor Final Project Report Book Assesment*

### Perancangan Youth Center di Cirebon dengan pendekatan Crime Prevention Through Enviromental Design

*Design of Youth Center in Cirebon With The Crime Prevention Through Environmental Design Approach*

Nama Lengkap Mahasiswa : Fandi Suwenda Kwek  
*Student's Full Name*

Nama Induk Mahasiswa : 19512094  
*Student's Identification*

Kualitas pada buku laporan akhir :

Kurang, Cukup, Baik, **Sangat Baik**

\*) Mohon dilingkari

Sehingga,

**Direkomendasikan** / Tidak Direkomendasikan

\*) Mohon dilingkari untuk menjadi acuan produk tugas akhir

Yogyakarta, 08 Desember 2023

Pembimbing,

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

# Pernyataan Keaslian.

---

## Statement of Authenticity.

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fandi Suwenda Kwek  
NIM : 19512094  
Program Studi : Arsitektur  
Fakultas : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Universitas : Universitas Islam Indonesia

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir saya yang berjudul **“Perancangan Youth Center di Cirebon dengan pendekatan Crime Prevention Through Enviromental Design”** adalah sebuah karya yang dibuat oleh 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, 08/12/2023



Fandi Suwenda Kwek

# Kata Pengantar.

## Forewords.



### EDITOR'S NOTE.

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh, 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 **"Perancangan Youth Center di Cirebon dengan pendekatan Crime Prevention Through Enviromental Design"** 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 orangtua saya Bapak Kwek Moh Chai dan Ibu Ida Suwenda yang telah mendukung dalam moril maupun materil, membantu saya menjadi insan yang baik dan bertanggung jawab akan pendidikan yang telah kalian berikan kepada saya.
3. M. Galieh Gunagama S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan masukan yang begitu berharga dan berarti disetiap sesi selama pengerjaan tugas akhir ini. Senang bisa berdiskusi dengan anda selama masa Studi Akhir Desain Arsitektur.

4. Bapak Revianto Budi Santosa, Dr. IAI. dan Dr.Ar Jarwa Prasetya Sih Handoko ST., M. SC, IAI, GP selaku dosen penguji yang memberikan masukan dan tanggapan kritis sehingga tugas akhir saya dapat diselesaikan dengan lebih baik.

5. Teman-temanku satu bimbingan, Rizki, Aulia, dan Aesha. Serta teman teman angkatan 2019 yang berjuang bersama, saling menguatkan dan memotivasi menyelesaikan tugas akhir ini.

6. Dan tidak lupa terimakasih untuk teman saya Hadi Purnomo, Ikhsan, Kunto Wibisono, Samiran, & Aris yang telah membantu saya dalam merawat peliharaan saya.

7. Terimakasih kepada Naqiyudin Amin yang telah menjadi teman seataap saya selama pendidikan sarjana.

8. Terimakasih Tsey Naulia Luthfiah yang telah menemani dan menyemangati saya dalam mengerjakan karya saya. Dan Mas Adit yang telah membantu saya membawa maket.

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.

Fandi Suwenda Kwek

✉ 19512094@students.uii.ac.id/wexcrazy21@gmail.com

📷 @fandikwek

☎ Telp : +62 821 2868 2428

# ABSTRAK

---

Cirebon adalah sebuah kota yang berada di Jawa Barat dengan tingkat kreatifitaswarganya cukup tinggi karena Cirebon kota pusat dari CIAYUMAJAKUNING (Cirebon, Indramayu, Majalengka, Kuningan). Cirebon merupakan daerah yang cukup maju dibandingkan dengan kota lain di CIAYUMAJAKUNING. Cirebon juga merupakan salah satu kota yang kental dengan kesenian dan kulinernya yang dapat menjadi salah satu kekuatan untuk menarik wisatawan. Makadari itu Cirebon memiliki potensi yang cukup baik untuk masyarakat meningkatkan kreatifitas mereka. Namun di Cirebon tidak memiliki tempat yang memusatkan kegiatan kreatif masyarakatnya terutama untuk pelajar. Namun, terlepas dari sisi positif tentang adat dan budayanya Cirebon juga cukup darurat dengan adanya aksi kriminalitas. Tawuran antar pelajar merupakan salahsatu contoh kenakalan remaja yang dapat merugikan masyarakat karena aktifitas masyarakat yang terganggu dan juga merusak fasilitas umum maupun pribadi.

Dengan adanya permasalahan dalam suatu kawasan khususnya di daerah perjuangan, diharapkan permasalahan tawuran ini dapat diselesaikan dengan adanya intervensi aspek arsitektural yang dapat mereda kenakalan remaja menjadi kreativitas yang lebih positif. Dengan perencanaan Youth Center di kawasan Perjuangan para pelajar diharapkan dapat mengubah tawuran menjadi kegiatan yang lebih positif dan juga sesuai dengan kebiasaan individu masing-masing yang akan dituangkan dalam 1 wadah yaitu Youth Center.

Dari permasalahan tersebut, Penulis mencoba menyelesaikan permasalahan tersebut dengan cara menerapkan Criminal Prevention Through Environmental Design(CPTED), akan tetapi implikasi negatif dari penerapan CPTED adalah memungkinkan terjadinya penyerangan. Maka dari itu cara untuk menyelesaikan permasalahan penulis akan menguji hasil alternatif desain dan desain dengan menguji aspek Visibilitas. Melakukan Analisis dengan penyelesaian Permasalahan pada konteks Site dan Implikasi negatif dari permasalahan, dan akan menemukan solusi terbaik untuk menanggulangi permasalahan tersebut.

*Kata kunci : youth center, CPTED, visibilitas*



# ABSTRACT

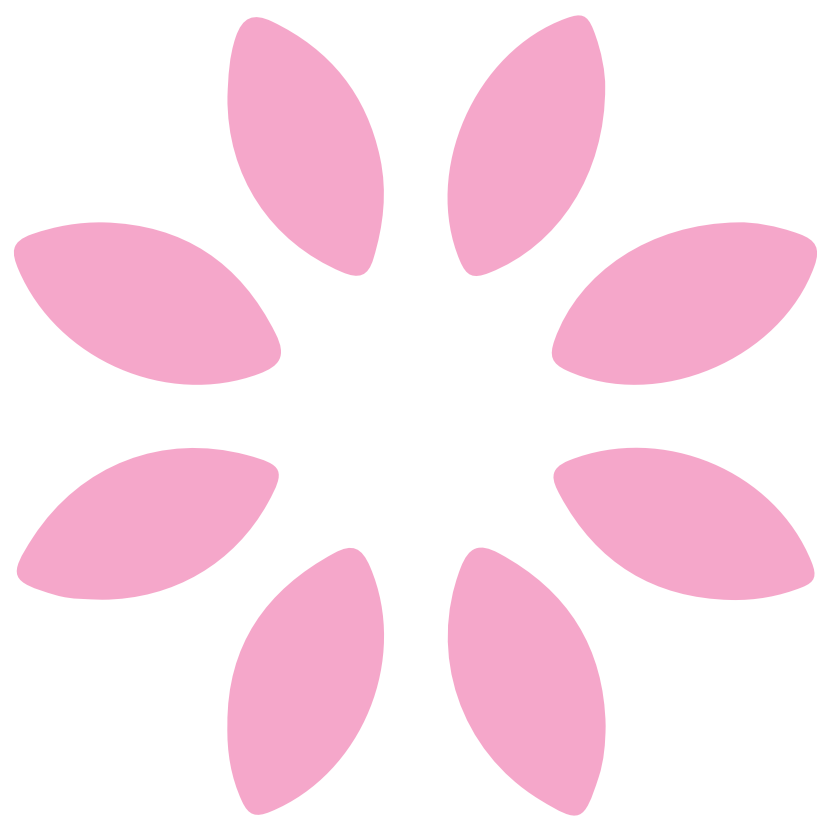
---

*Cirebon is a city located in West Java with a high level of creativity among its citizens because Cirebon is the center of CIAYUMAJAKUNING (Cirebon, Indramayu, Majalengka, Kuningan). Cirebon is a relatively advanced area compared to other cities in CIAYUMAJAKUNING. Cirebon is also a city that is rich in art and culinary, which can be one of the strengths to attract tourists. Therefore, Cirebon has a good potential for people to increase their creativity. However, Cirebon does not have a place that centralizes creative activities of its people, especially for students. Nevertheless, despite the positive side of its customs and culture, Cirebon is also quite urgent due to the existence of criminal acts. Brawls between students are an example of juvenile delinquency that can harm the community because of disrupted community activities and damage to public and private facilities.*

*With the problems in a particular area, especially in the Perjuangan area, it is hoped that the problem of brawls can be resolved with architectural interventions that can turn juvenile delinquency into more positive creativity. With the planning of a Youth Center in the Perjuangan area, it is hoped that students can transform brawls into more positive activities that are also in line with the abilities of each individual, which will be poured into one container, namely the Youth Center.*

*From the problem above, the author tried to solve the problem by applying Criminal Prevention Through Environmental Design (CPTED), but the negative implication of the application of CPTED is the possibility of an attack. Therefore, the way to solve the author's problem is to test alternative design results and designs by testing the Visibility aspect. Analyzing the problem-solving in the context of the Site and the negative implications of the problem, and will find the best solution to overcome the problem.*

*Keywords: youth center, CPTED, visibility*



# RAGAMUDA

---

## YOUTH CENTER

Ragamuda Youth Center, sebuah suka bagi para pemuda di Cirebon, memberikan wadah bagi mereka untuk berkreasi dan menunjukkan kreativitas yang ada dalam diri mereka. Dengan kawasannya yang terintegrasi, para pemuda dapat berkolaborasi dengan sesama murid dan mencurahkan bakat mereka dalam bidangnya masing-masing pada tempat yang telah disediakan di Ragamuda.

Logo dari Ragamuda Youth Center sendiri berbentuk bunga dengan jumlah bunganya 8. Bunga dari lambang adalah bunga teratai, penggunaan bunga teratai dalam lambang Ragamuda Youth Center karena sesuai dengan filosofi dari berdirinya Ragamuda yang awalnya kawasan yang dihantui dengan kegiatan yang negatif, dirubah menjadi kawasan yang memiliki kegiatan positif dengan adanya Youth Center yang diisi oleh para pemuda. Jumlahnya 8 karena angka 8 memiliki filosofi keseimbangan dan bentuk angka 8 tidak memiliki titik putus yang melambangkan berkelanjutan. Warna dari bunganya adalah merah muda yang melambangkan kelembutan karena Ragamuda sangat menghindari adanya kekerasan yang tidak menyelesaikan masalah pada kawasan. Susunan dari bunganya pun memiliki filosofi "terarah" yang diterapkan pada konsep desain dari Ragamuda dengan memberikan garis axial yang dapat menghasilkan pemecahan masalah pada desain.

Diharapkan dengan adanya Ragamuda, para pemuda dapat menjalin hubungan yang baik dengan sesama pengguna dan kedepannya memberikan hasil yang baik untuk para pemuda. Ragamuda Youth Center juga diharapkan dapat menurunkan intensitas kenakalan remaja dari timbulnya emosi yang dicurahkan dengan aktivitas negatif menjadi lebih positif dengan memberikan wadah bagi mereka untuk melakukan aktivitas dan bersosial dengan baik sesama pemuda ataupun masyarakat.

# C



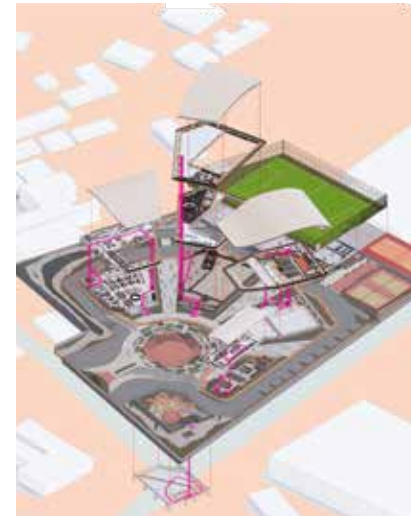
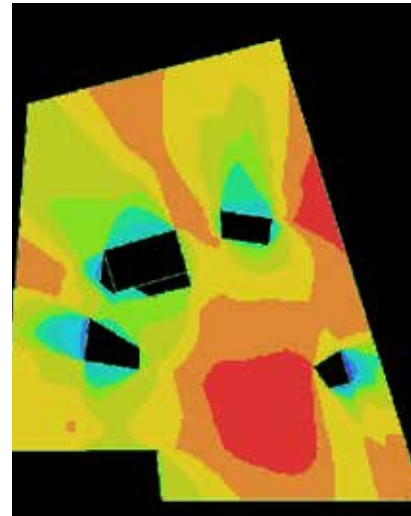
# O



# N



# T



## 01

### Latar Belakang.

- Kriminalitas di Cirebon 14
- Kenakalan Remaja 14
- Tawuran 15
- Pencegahan kenakalan remaja 17
- Pengawasan terhadap aktifitas 17
- CPTED sebagai pendekatan desain 17

## 02

### Data Awal.

- Lokasi 19
- Neighborhood Context 20
- Site analysis Diagram 23
- CPTED 24
- Kajian awal Tipologi 27
- Ekstrakurikuler 29
- Management 48
- Preseden 50
- Rumusan Masalah 56
- Peta persoalan 58
- Kerangka berfikir 59

## 03

### Analisa Desain.

- Analisa site 62
- Program ruang 64
- Konsep CPTED 69
- Zoning 74
- Analisa vegetasi 76
- Alternatif 1 78
- Alternatif 2 80
- Alternatif 3 82
- Kesimpulan hasil uji 84
- Diagram desain 86
- Evaluasi komprehensif 88

## 04

### Hasil Rancangan.

- Situasi 92
- Siteplan 94
- Parsial - Libray 97
- Parsial - Sport Center 106
- Parsial - Art Center 121
- Parsial - Foodcourt 131
- Parsial - Masjid & Playground 138
- Parsial - Parkiran Basement 144
- Parsial - Plaza 147
- Parsial - Landscape 149
- Vegetasi 154
- Detil 160
- Skema 161

# E



# N



# T



# S



## 05

### Hasil Uji Desain

- Hasil Pengujian Akhir 168
- Kawasan Terintegrasi 169
- Natural Surveilence 170
- Neighborhood Area Bounding 171
- Sight Line 172
- Teritoriality 175
- Skema 176
- Natural Surveilence- POV It 2. 180
- Visualisasi 182

## 06

### Evaluasi Pendadaran

- Tanggapan evaluasi desain 193

## 07

### Lampiran

- Apreb 211
- Cek Plagiasi 219
- Potret Maket 220
- QR Code Gamtek 224

## 08

### Daftar Pustaka

- Daftar Pustaka 226



# 01

Latar Belakang

# Latar Belakang

## Kriminalitas di Cirebon

Cirebon adalah sebuah kota yang berada di Jawa Barat dengan tingkat kreatifitas warganya cukup tinggi karena Cirebon kota pusat dari CIAYUMAJAKUNING (Cirebon, Indramayu, Majalengka, Kuningan). Cirebon merupakan daerah yang cukup maju dibandingkan dengan kota lain di CIAYUMAJAKUNING. Cirebon juga merupakan salah satu kota yang kental dengan kesenian dan kulinernya yang dapat menjadi salah satu kekuatan untuk menarik wisatawan. Makadari itu Cirebon memiliki potensi yang cukup baik untuk masyarakat meningkatkan kreatifitas mereka. Namun di Cirebon tidak memiliki tempat yang memusatkan kegiatan kreatif masyarakatnya.

Namun, terlepas dari sisi positif tentang adat dan budayanyam Cirebon juga cukup darurat dengan adanya aksi kriminalitas. Tawuran antar pelajar merupakan salahsatu contoh kenakalan remaja yang dapat merugikan masyarakat karena aktifitas masyarakat yang terganggu dan juga merusak fasilitas umum maupun pribadi. Tawuran juga membuat warga merasa tidak nyaman karena warga khawatir terkena sasaran dari pelaku tawuran. Pelaku tawuran rata-rata 12-15 tahun atau setara dengan pelajar SMP berusia 15-18 tahun atau setara dengan pelajar SMA.

## Kenakalan remaja

Kenakalan remaja atau juvenile delinquency adalah suatu gejala sosiopatologis pada remaja yang disebabkan oleh suatu bentuk penelantaran sosial. Akibatnya, mereka mengembangkan perilaku menyimpang sehingga terjadi tindakan kriminal.

### Penyebab Kenakalan remaja

kenakalan remaja terjadi karena 1.lingkungan yang kurang baik 2.Dendam turun menurun 3. memberikan perhatian kepada para remaja agar mendapatkan kenyamanan di dalam lingkungan mereka tinggal. Penyebab antara lain; teman sebayanya (peer), keluarga (family), masyarakat, dan aksesibilitas. Dari penelitian yang dilakukan oleh Setiawan H.(2016),mengemukakan permasalahan yang muncul adalah permasalahan tidak adanya aktivitas atau tempat mereka untuk berekspresi remaja sehingga tawuran.

### Analisa tumbuhnya kenakalan pada remaja

Ketika remaja akan tumbuh sebagai individu yang tidak mandiri dan tidak berani mengembangkan identitasnya yang unik. Begitu bergabung dengan teman temannya ia akan menyerahkan dirinya secara total terhadap kemlompoknya sebagai bagian dari identitas yang dibangun. 4 faktor psikologis remaja :

#### 1. Faktor internal

Pada usia remaja, individu sangat membutuhkan pengakuan dari orang lain ;

#### 2. Faktor Sekolah

#### 3. Faktor keluarga

Pelajar atau siswa lebih suka menghabiskan waktu untuk melakukan kegiatan diluar sekolah bersama teman temannya

#### 4. Faktor lingkungan

Reaksi emosional pada lingkungan sangat mempengaruhi perilaku pelajar.

## Permasalahan di Jalan Pelajar

Pada 14/02/2020, Jalan Perjuangan disebut sebagai **zona merah** oleh pengamat sosial dan pendidikan Kota Cirebon, Iskandar Zulkarnain sebagai area yang rawan akan tawuran antar pelajar karena Jalan Perjuangan merupakan tempat bertemunya beberapa sekolah.





## Tawuran

Menurut Warih Anjari(2012), tawuran antar pelajar memiliki dampak yang cukup kompleks bagi masyarakat maupaun negara dikarenakan dapat memengaruhi iklim investasi yang berdampak pada perekonomian negara. Sejak 1980 tawuran sudah dianggap sebagai kenakalan remaja, peneliti melihat bahwa tawuran :

1. Frustasi Agresi
2. Kondisi anomie dan kerenggangan ikatan sosial
3. Perilaku bermasalah dan deprivasi sosial
4. Gejala Yuridis
5. Gejala tingkah laku berkelompok yang berbeda dengan penyimpangan individu
6. Budaya premanisme

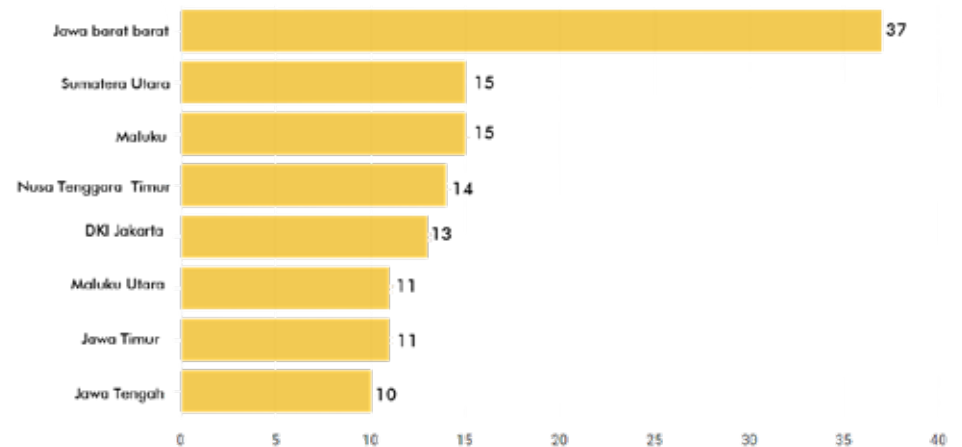
## Tawuran pelajar menurut aspek kriminologis :

Tawuran antar pelajar merupakan suatu kekerasan terhadap orang lain. **Crime of Violence**, kejahatan kekerasan kolektif perkelahian antar kelompok remaja yang mengakibatkan kerusakan properti atau korban luka atau paling parah adalah kematian(Clinard & Quinney,2007:67). **Agresivitas** yang muncul dari para pelajar merupakan aspek individu dari para pelajar masing masing **Situational of sub-cultural character** ada pada situasi rasa permusuhan antar sekolah yang terjadi turun temurun mendominasi penyebab tawuran antar pelajar. **Lingkungan yang tidak harmonis** menyebabkan terjadinya kerenggangan dapat mengubah pola pikir.

## Tawuran pelajar menurut perspektif pendidikan :

Pengelompokan pendidikan dimana ada kelas-kelas tertentu yang penghuninya pun dari kalangan tertentu. terdapat pencitraan dan kastanisasi, ini mempengaruhi para siswa yang menyebabkan siswa merasa dipilih pilih yang berakibat penggolongan antar siswa melahirkan kesenjangan antar kelas-kelas tertentu yang memunculkan preman pada sekolah yang terkastanisasi

Menurut data yang diambil dari BPS Statistik Indonesia, pada tahun 2021 provinsi yang memiliki paling banyak kasus tawuran adalah Jawa Barat. Jawa Barat memiliki kasus tawuran antar pelajar tertinggi dibanding beberapa provinsi lain, Jawa Barat memiliki 37 kasus sementara posisi ke-2 ada Sumatera Utara memiliki 15 kasus, terlihat jelas perbedaan yang signifikan secara jumlah dengan Jawa Barat selisih 22 kasus yang membuat Jawa Barat menjadi puncak dari kasus kenakalan remaja yang meresahkan ini.



## Kasus terjadinya tawuran di Kota Cirebon(Jalan Perjuangan) :

1. 11/12/2015

atusan pelajar dari dua Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Cirebon terlibat tawuran di Jalan Brigjen Dharsoni Bypass, Cirebon, Jawa Barat, Jumat, 11 Desember. Petugas kepolisian yang sejak awal sudah mencium akan terjadinya tawuran langsung mengejar mereka. Salah satu petugas kepolisian mengungkapkan dalam satu hari ini sudah terjadi tiga kali tawuran yang dilakukan sekolah yang sama.

2. 01/08/2016

Kepolisian Resort Cirebon Jawa Barat menangkap sekitar 110 siswa SMK Negeri 1 Mundu Kabupaten Cirebon Jawa Barat. Ratusan siswa itu diamankan karena menganiaya dua pelajar SMKN 1 Cirebon yang sedang melintas di jalan.

3. 10/02/2017

tawuran antar pelajar tersebut pecah di Jalan Perjuangan, Kota Cirebon. Sekolah yang berperang sengit itu yakni SMK Pelayaran Mundu VS SMKN 1 Cirebon saat jam pulang sekolah, sekitar pukul 13:00, Para siswa tersebut saling hadang menghadang, lemparan batu pun saling berbalasan antar dua sekolah tersebut. Dari kejadian tawuran ini, satu mobil Brio putih milik Sipil mengalami kerusakan.

4. 06/12/2018

Tawuran pelajar pecah di Kota Cirebon. Dua kelompok pelajar sa-

ling serang di Jalan Perjuangan Kota Cirebon, Jawa Barat. Dilansir detikcom, tawuran pelajar itu terjadi Kamis (6/12/2018), pukul 11.10 WIB. Tawuran melibatkan pelajar SMK Negeri 1 Mundu Cirebon dengan SMK Negeri 1 Kota Cirebon. Rombongan pelajar dari SMK Negeri 1 Mundu melakukan penyerangan ke SMK Negeri 1 Kota Cirebon yang berada di Jalan Perjuangan.

5. 07/08/2019

Sekelompok remaja saling menyerang pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang ada di Jalan Perjuangan pada Rabu sore sekitar pukul 17.45 WIB (7/8). (Radarcirebon, 7/8/2019). Masih belum jelas pencetus terjadinya tawuran ini.

6. 17/06/2021

Di masa pembelajaran online selama pandemi Covid-19, aksi tawuran pelajar masih tetap terjadi di Kota Cirebon. kali ini melibatkan sekolah SMK Nusantara dengan SMK Nasional. Tawuran tersebut pecah di jalan Brigjend Dharsono atau Bypass Pantura Kota Cirebon.

7. 24/06/2021

Pemimpin atau korlap tawuran pelajar, di Jl By Pass Brigjen Darsono, Kota Cirebon, dicitrak polisi, Kamis siang (24/6). Berinisial M (17), warga Desa Sende, Kecamatan Arjawinangun, Kabupaten Cirebon. Pelajar SMK di wilayah Mundu itu tertangkap saat sedang bentrok dengan pelajar SMK di wilayah Perjuangan. Berdasarkan informasi yang dihimpun Radar Cirebon, tawuran pecah menjelang Ashar.

8. 23/01/2022

Jajaran Polres Cirebon Kota berhasil meringkus enam orang remaja yang terlibat dalam tawuran. Terjadinya tawuran bermula dari tantangan yang dilontarkan melalui media sosial. Tawuran itu terjadi di Jalan Brigjen Dharsono, tepatnya depan Lion Parsel, Kecamatan Kedawung, pada Ahad (23/1) sekitar pukul 02.00 WIB. Akibat tawuran itu, terdapat satu orang korban yang mengalami luka bacok di sekujur tubuhnya dan kini dirawat di rumah sakit.

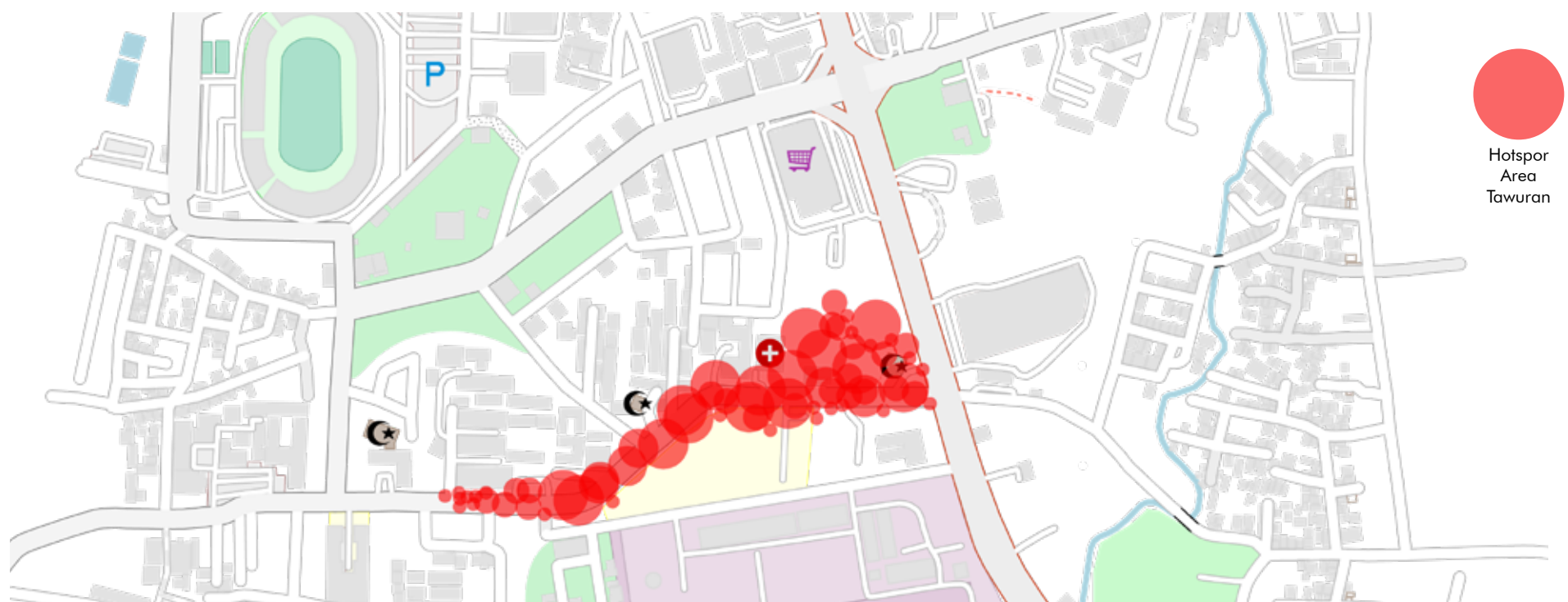
9. 28/10/2022

Puluhan pelajar yang diduga hendak melakukan tawuran diamankan oleh petugas Kepolisian Sektor Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat, di Jalur Perjuangan, Kota Cirebon Beruntung, rencana tersebut diketahui oleh aparat Polsek Kesambi, Kota Cirebon yang sedang melakukan patroli di sekitar Jalan Perjuangan.

"Kami temukan ada 5 sekolah dan 60 pelajar. Mereka akan akan tauran, atas kesigapan polisi mereka bisa kita mankan," ujar Kapolsek Kesambi, Iptu Rudiana.

10. 17/11/2022

Aksi tawuran antarkelompok pelajar di Kota Cirebon, Jawa Barat terjadi dua kali dalam satu sehari. Tawuran yang terjadi pada Kamis (17/11/2022) itu berlangsung di dua lokasi berbeda. Peristiwa pertama terjadi di Jalan Perjuangan, Kota Cirebon. Dalam aksi tawuran yang melibatkan pelajar SMA/SMK itu, satu orang pelajar dilaporkan mengalami luka cukup parah setelah bertabrakan dengan masyarakat yang melintas di jalan tersebut.



## **Pencegahan kenakalan remaja**

Pencegahan adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan untuk mencegah meningkatnya kenakalan pada sdm yaitu remaja yang masih dalam masa pendidikan. Sasaran kegiatan pencegahan adalah:

- 1) Remaja rentan yaitu remaja yang mengalami beberapa masalah sosial dan lingkungannya seperti; tawuran, putus sekolah, keterlantaran, jalanan, perlindungan khusus dan remaja yang berminat mengembangkan bakat dan kreativitasnya.
- 2) Keluarga yang mempunyai anak remaja; Keluarga merupakan basis utama dan pertama perkembangan anak, awal proses sosialisasi dan pembentukan kepribadian seorang anak. Kepribadian seorang anak akan terbentuk dengan baik apabila ia lahir dan tumbuh berkembang dalam lingkungan keluarga yang baik begitu juga sebaliknya.
- 3) Lingkungan tempat tinggal dan teman sepermainan; Lingkungan tempat tinggal juga dapat mempengaruhi kepribadian seseorang untuk melakukan perilaku yang tidak sesuai dengan norma yang ada.

Pelaksanaan kegiatan Pencegahan:

- 1) Penyebaran informasi; Perencanaan kebutuhan, Pemilihan lokasi kegiatan, Evaluasi,
- 2) Pelaksanaan kegiatan penyuluhan: Perencanaan Tema, Pemilihan lokasi kegiatan, Penunjukan nara sumber, Peserta kegiatan, Pelaksanaan kegiatan, Evaluasi hasil kegiatan.
- 3) Aktivitas pada remaja berupa sport, art, dan pengembangan diri.

## **Pengawasan terhadap aktifitas**

Pada kawasan sangatlah penting untuk pengawasan terhadap aktifitas yang ada karena dengan adanya pengawasan, terjadinya kriminalitas akan berkurang. Aktifitas yang ada akan membuat atmosfer positif yang membuat pelaku kriminal akan mengurungkan niat dalam melakukan aksi kejahatan. Para pengguna dapat melakukan aktifitas mereka dengan tenang namun tidak terasa diawasi karena adanya intervensi arsitektural pada kawasan yang menjamin keamanan para pengguna.

## **CPTED sebagai pendekatan desain**

CPTED berpengaruh sebagai dasar pedoman dalam merancang desain bangunan Youth Center. Digunakannya CPTED karena isu yang ada pada kawasan adalah isu kriminalitas yang dilakukan oleh remaja. Para remaja sering melakukan tawuran pada kawasan site membuat para warga sangat khawatir akan berjatuhnya korban serta rusaknya properti. Tawuran terjadi disepanjang jalan Perjuangan Kota Cirebon dan masuk pada kawasan site, maka dari itu CPTED berperan dalam desain bangunan pada kawasan ini.

## **Intervensi Arsitektur dalam Permasalahan Sosial**

Pada kasus kenakalan remaja yang terjadi di kawasan Jalan Perjuangan Kota Cirebon diperlukan Intervensi Arsitektur

dalam menangani permasalahan kenakalan remaja karena para remaja yang memiliki kecenderungan perilaku yang kurang baik dinilai tidak menggunakan waktu mereka untuk melakukan hal positif melainkan melampirkan waktu kosong mereka untuk hal negatif, mereka beralih melakukan hal tersebut karena mereka tidak memiliki tempat untuk mengekspresikan diri mereka, akibatnya mereka lebih memilih untuk mengekspresikan diri mereka yang masih belum stabil secara emosional untuk melakukan aktifitas yang membuat mereka akan mendapat pengakuan. Aspek arsitektur akan memberikan suatu rancangan dalam upaya menangani kenakalan remaja yang cukup meredakan. Arsitektur berperan sebagai

## **Youth Center**

Youth Center merupakan istilah Bahasa Inggris dengan terjemahan Bahasa Indonesia, Gelanggang Remaja. Menurut kamus Besar bahasa Indonesia kata gelanggang mengandung pengertian suatu ruang atau lapangan tempat bertanding atau berolahraga dsb. Youth Center terdiri dari dua kata, setiap kata berarti pemuda adalah kepemudaan, dan pusat adalah pusat, tengah, utama, dan pangkal. Jadi, secara umum Youth Center dapat dipahami sebagai sebuah pusat yang menyelenggarakan kegiatan kreatif aktif bagi anak muda. Dalam bahasa Indonesia, youth center diartikan sebagai ruangan atau tempat yang biasa digunakan para remaja untuk menikmati waktu luangnya dengan melakukan kegiatan yang bermanfaat dan positif (menurut kamus besar bahasa Indonesia).

Dengan adanya permasalahan dalam suatu kawasan khususnya di daerah perjuangan, diharapkan permasalahan tawuran ini dapat diselesaikan dengan adanya intervensi aspek arsitektural yang dapat meredakan kenakalan remaja menjadi kreativitas yang lebih positif. Dengan perencanaan Youth Center di kawasan Perjuangan para pelajar diharapkan dapat mengubah tawuran menjadi kegiatan yang lebih positif dan juga sesuai dengan kebiasaan individu masing-masing yang akan dituangkan dalam 1 wadah yaitu Youth Center.

Perancangan dari Youth Center di Cirebon diperlukan karena khususnya pada daerah Perjuangan yang notabene adalah daerah pelajar yang memiliki tingkat kreatifitas tinggi yang dapat diasah lebih jauh. Dengan adanya Youth Center diharapkan dapat mengurangi terjadinya tawuran antara pelajar dengan memberikan mereka tempat untuk beraktifitas secara sehat dalam bidang akademik maupun non-akademik dan dapat membangun ikatan atau relasi yang positif sesama pelajar. Tujuan dari Rencana pembangunan Youth Center ini karena ingin membuat kawasan yang produktif yang dapat membantu meningkatkan keahlian masing masing dari individu maupun kelompok dan dapat membantu pelajar memaksimalkan potensi mereka serta mengurangi potensi terjadinya kenakalan remaja.

# 02

*Kajian Awal Tema  
Perancangan*

# DATA AWAL

## Lokasi

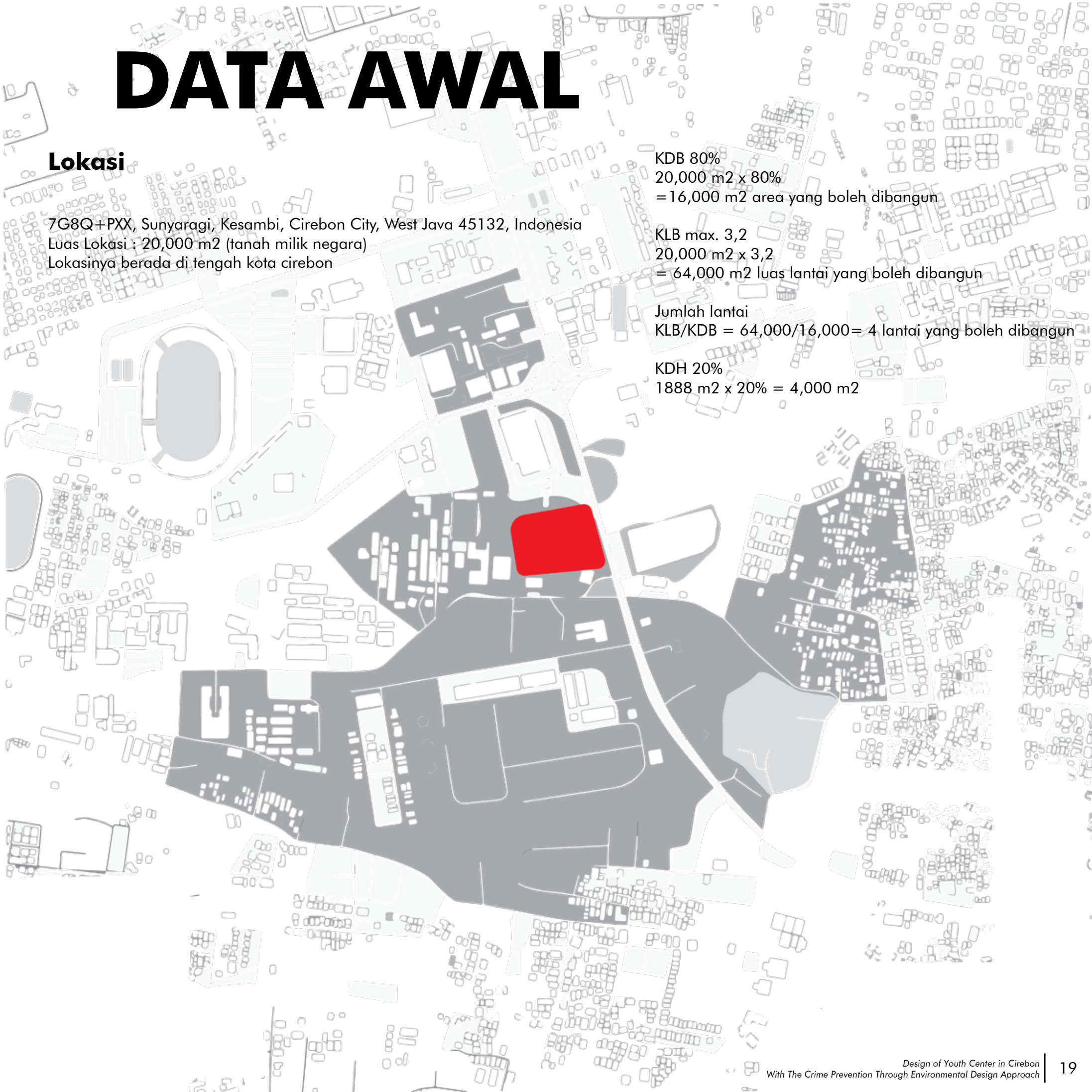
7G8Q+PXX, Sunyaragi, Kesambi, Cirebon City, West Java 45132, Indonesia  
Luas Lokasi : 20,000 m<sup>2</sup> (tanah milik negara)  
Lokasinya berada di tengah kota Cirebon

KDB 80%  
20,000 m<sup>2</sup> x 80%  
= 16,000 m<sup>2</sup> area yang boleh dibangun

KLB max. 3,2  
20,000 m<sup>2</sup> x 3,2  
= 64,000 m<sup>2</sup> luas lantai yang boleh dibangun

Jumlah lantai  
KLB/KDB = 64,000/16,000 = 4 lantai yang boleh dibangun

KDH 20%  
1888 m<sup>2</sup> x 20% = 4,000 m<sup>2</sup>



# NEIGHBORHOOD CONTEXT



## Konteks sekitar site

Pemilihan site yang strategis sangatlah penting untuk keberlanjutan kawasan tersebut, begitupun konteks sekitar site yang mempengaruhi. Dalam konteks sekitar site, terdapat banyak elemen bangunan dan kawasan yang memiliki fungsi masing-masing. Konteks sekitar site juga berpengaruh terhadap rancangan aktifitas pada bangunan karena aktifitas pada bangunan mengacu pada konteks sekitar sitenya. Pada Site terdapat aspek kesehatan yaitu RS Cahaya Bunda yang berjarak kurang lebih 300 meter dari site, Untuk aspek keamanan ada Markas Kodim dan juga koramil yang memiliki waktu tempuh sekitar 5 menit dari site, jadi jika ada keributan pada kawasan maka anggota aparat kepolisian dan tni bisa langsung menuju ke lokasi untuk membantu mengamankan keadaan. Jika ada kebakaran ada pemadam kebakaran yang jaraknya cukup dekat dari kawasan hanya sekitar 5 menit saja.

# S.W.O.T analysis

**Strength**

**Weakness**

**Opportunity**

**Threat**

## S

- Jalan Bypass Perjuangan merupakan kawasan yang sangat strategis karena dekat dengan berbagai macam objek di Cirebon.
- Jalan Bypass Perjuangan merupakan salah satu kawasan yang sudah lama ada.
- Jalan Bypass Perjuangan berpeluang bisnis tinggi karena integrasi sirkulasinya sangat baik.

## W

- Kurang terawatnya lahan
- Adanya masalah kriminal seperti tawuran, Vandalisme, dan perusakan properti

## O

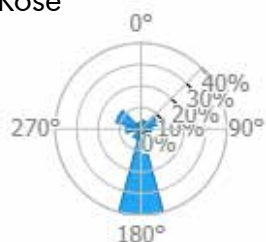
Jalan Bypass Perjuangan Berpeluang menjadi tempat yang dapat dikembangkan menjadi kawasan bisnis. karena adanya permasalahan yang membuat imageris dari masyarakat kurang baik begitupun dengan fungsinya, maka diharapkan Creative Hub yang akan dibangun dapat menjadi lebih daik dan fungsinya juga lebih jelas, serta dapat membantu para masyarakat yang berada di sekitar terumata mengurangi kriminalitas yang ada pada kawasan tersebut.

## T

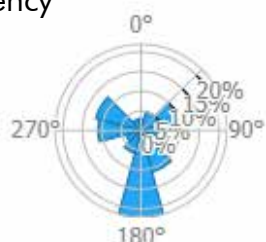
Ancamannya adalah akan terjadinya kericuhan karena kemungkinan adanya penyerangan antar pelajar di dalam kawasan, dikhawatirkannya ada korban.

## WIND ROSE

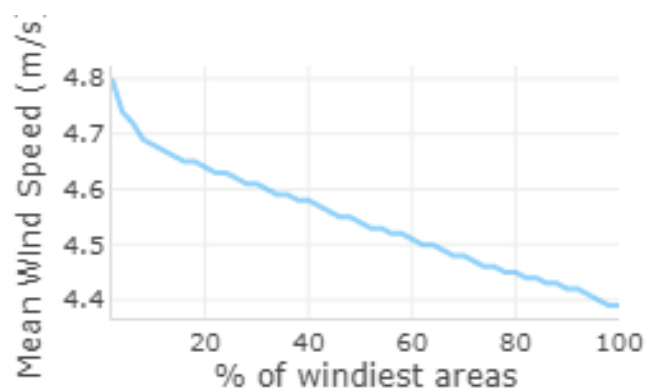
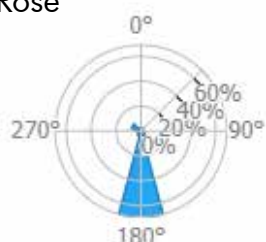
Wind Speed Rose



Wind Frequency Rose



Wind Power Rose

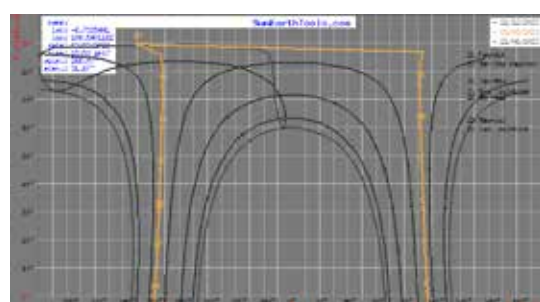
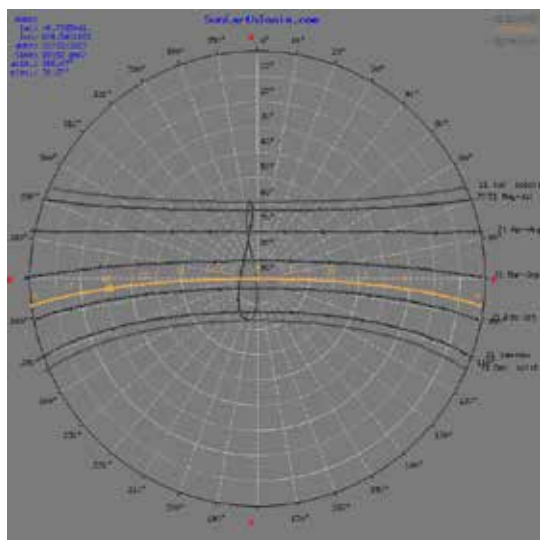


## Wind

Dari data yang diambil dari Global Winda Atlas didapatkan bahwa intensitas angin terbesar datang dari arah utara, sementara intensitas angin paling kecil datang dari arah timur dengan kekuatan angin mencapai 4,8 m/s. Untuk kecepatan angin paling tinggi di bulan Agustus dan paling rendah di bulan April. Untuk kecepatan angin harian paling tinggi berada antara jam 14.00 sampai dengan jam 16.00, yang terendah berada di jam 08.00.



## SUN ORIENTATION



Date:	03/03/2023   GMT7	
coordinates:	-6.7335441, 108.5401182	
location:	-6.73354410,108.54011820	
hour	Elevation	Azimuth
05:51:12	-0.833°	97.17°
6:00:00	1.33°	96.91°
7:00:00	16.14°	95.37°
8:00:00	30.99°	94.13°
9:00:00	45.86°	93.09°
10:00:00	60.74°	92.22°
11:00:00	75.63°	91.68°
12:00:00	89.44°	250.05°
13:00:00	74.58°	268.43°
14:00:00	59.69°	267.85°
15:00:00	44.8°	266.98°
16:00:00	29.93°	265.94°
17:00:00	15.08°	264.69°
18:00:00	0.26°	263.16°
18:04:27	-0.833°	263.03°

## Sun Orientation

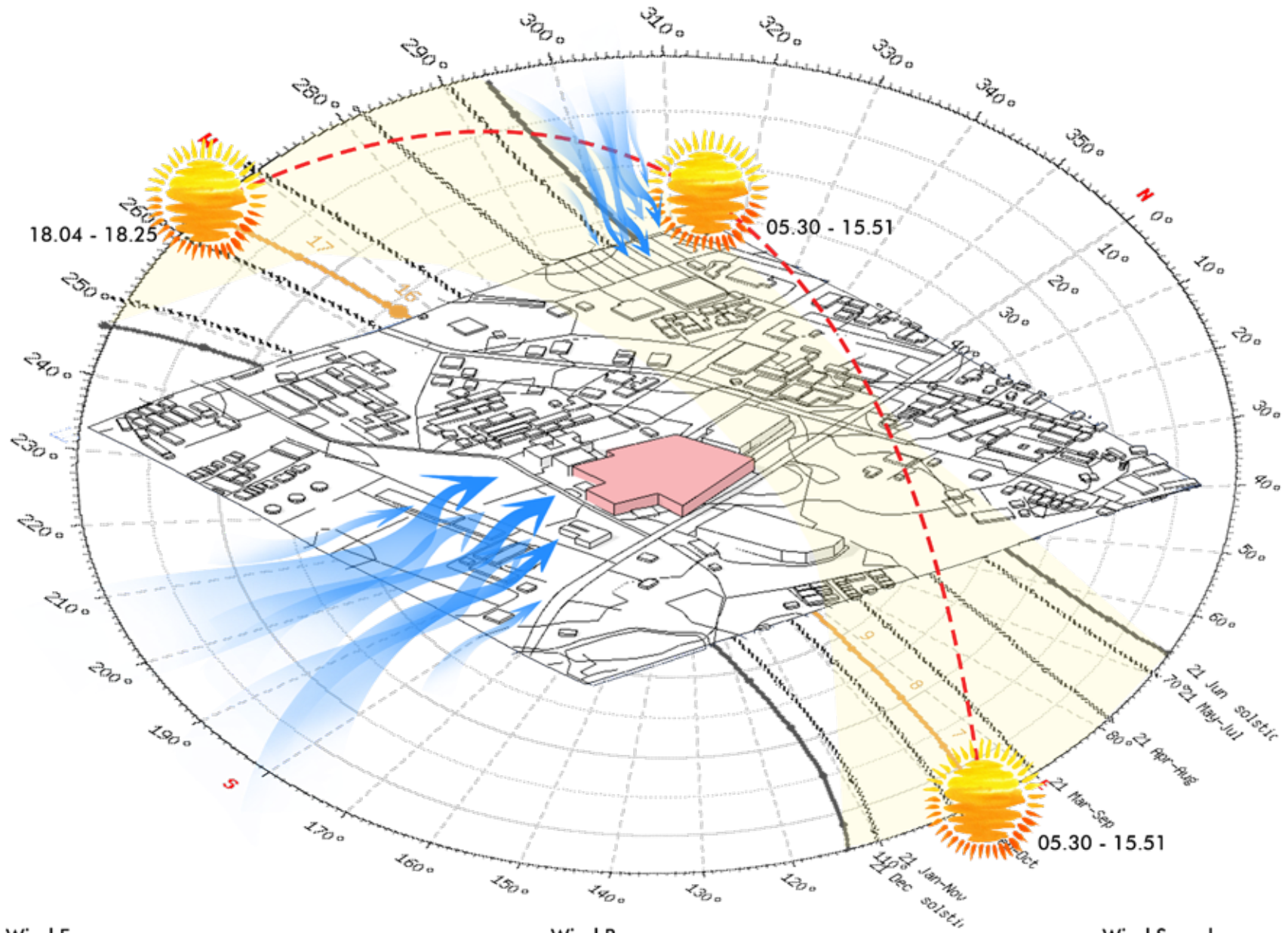
Dari data yang diambil dari SunEarthTools.com didapatkan bahwa matahari pada kawasan terbit dari ufuk timur ketika fajar pada pukul 05.51 WIB dan terbenam ketika fajar di ufuk barat pada pukul 18.14 WIB. Matahari berada tepat diatas kawasan pada pukul 11.57 WIB.

sun position	Elevation	Azimuth	latitude	longitude
03/03/2023 15:53   GMT7	31.67°	266.07°	6.7335441° S	108.5401182° E
twilight	Sunrise	Sunset	Azimuth Sunrise	Azimuth Sunset
twilight -0.833°	05:51:12	18:04:27	97.17°	263.03°
Civil twilight -6°	05:30:12	18:25:24	97.83°	262.38°
Nautical twilight -12°	05:05:47	18:49:48	98.7°	261.53°
Astronomical twilight -18°	04:41:18	19:14:15	99.88°	260.57°
daylight	hh mm ss	diff dd+1	diff dd-1	Noon
03/03/2023	12:13:15	-00:00:23	00:00:23	11:57:49

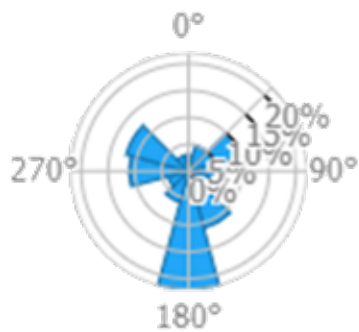


# Site Analysis Diagram

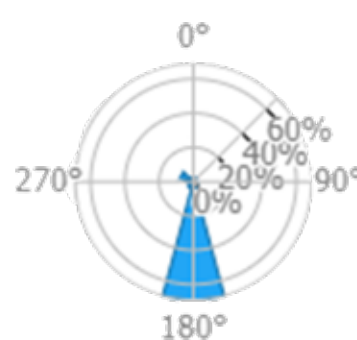
Bulan	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember
Jumlah Hari Hujan	27	24	24	12	7	19	7	4	7	5	24	27
Curah Hujan	437.50	540.50	561.70	134.60	55.00	159.40	20.40	16.50	118.10	67.80	305.20	418.30



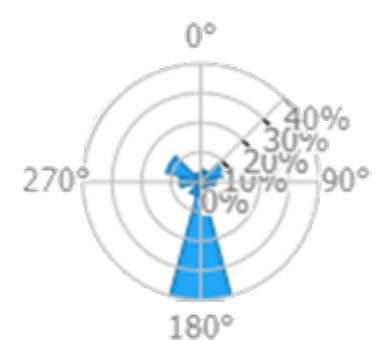
Wind Frequency rose



Wind Power rose



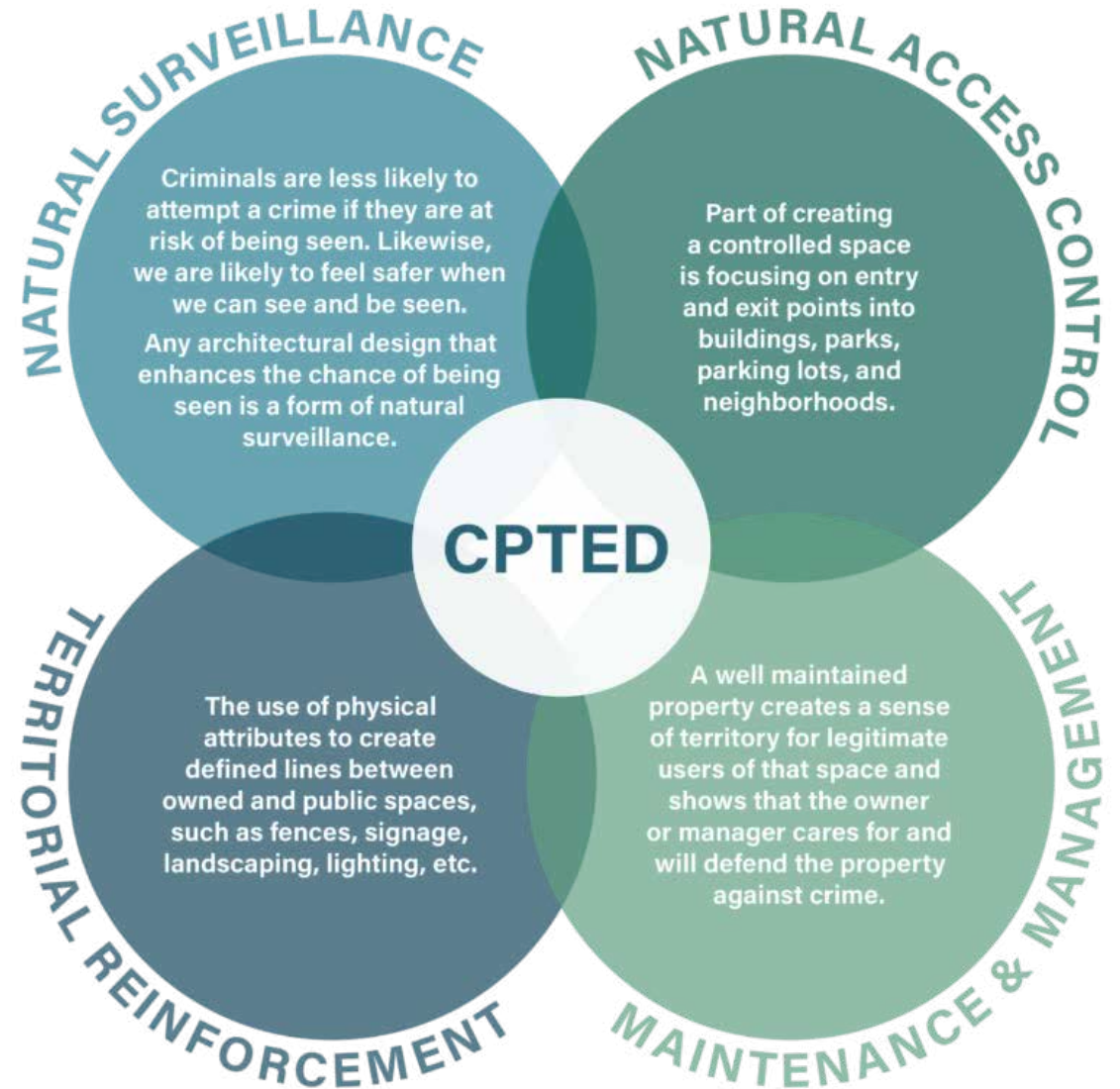
Wind Speed rose



# CPTED

## Crime Prevention Through Environmental Design

Proses merancang keamanan ke dalam arsitektur dikenal sebagai "Crime Prevention Through Environmental Design" (CPTED). Cara paling efisien dan paling murah untuk memberikan keamanan adalah selama proses desain. Desainer yang dipanggil untuk mengatasi masalah keamanan dan kejahatan harus dapat menentukan persyaratan keamanan, harus mengetahui teknologi keamanan, dan harus memahami implikasi arsitektur dari kebutuhan keamanan. Ini melibatkan perancangan lingkungan yang dibangun untuk mengurangi peluang, dan ketakutan, terhadap kejahatan pemangsa orang asing. Pendekatan desain keamanan ini berbeda dari praktik pencegahan kejahatan tradisional, yang berfokus pada penolakan akses ke target kejahatan dengan teknik penghalang, seperti kunci, alarm, pagar, dan gerbang. CPTED memanfaatkan peluang untuk kontrol akses alami, pengawasan, dan penguatan teritorial. Penggunaan lingkungan secara alami dan normal dapat memenuhi tujuan keamanan yang sama dengan metode perlindungan fisik dan teknis.

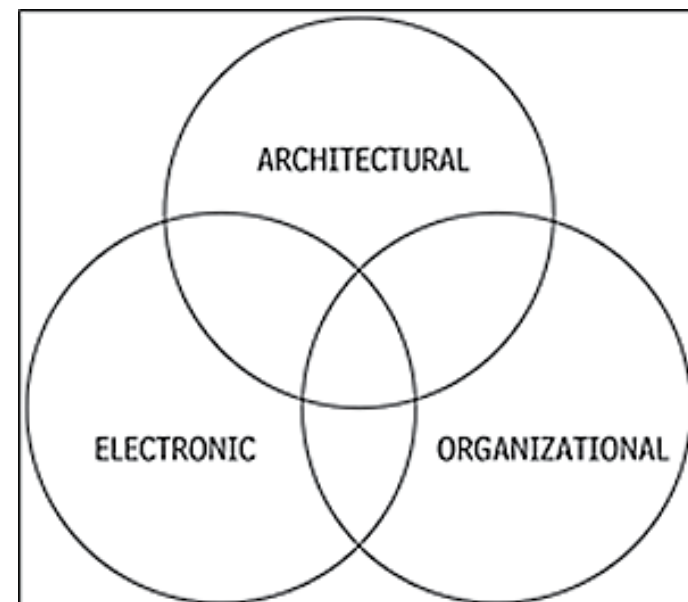


### Strategi CPTED diimplementasikan dengan:

**Metode Elektronik:** Akses elektronik dan deteksi intrusi, pengawasan elektronik, deteksi elektronik, dan alarm serta pemantauan dan kontrol elektronik

**Metode Arsitektur:** Desain dan tata letak arsitektur, perencanaan lokasi dan lansekap, rambu, dan kontrol sirkulasi

**Metode Organisasi:** Tenaga kerja, polisi, satpam, dan program jaga lingkungan



# Aspek CPTED

Diadaptasi dari Moffat (1983, Halaman 23.)

## Natural Surveillance (mata manusia)

akses visual dengan mata (meningkatkan akses visual)

- penempatan entrance terlihat tangga
- Bukaannya menghadap jalur sirkulasi & taman
- Jalur sirkulasi untuk meningkatkan pedestrian
- Penataan elemen lanskap tidak menghalangi kendaraan akses visual
- Pagar transparan
- Pencahayaan di titik-titik penting dan hindari silau

## Access Control

Menempatkan pintu masuk/keluar agar mudah dimengerti (mencegah langkah dari publik ke privat)

- Hanya membuat satu pintu masuk & keluar
- Hindari elemen yang memudahkan akses melalui jendela, lantai 2, atau atap
- Tanaman dibawah jendela
- Tanaman berduri sekitar pagar
- Pagar rendah di depan, dan pagar tinggi dibelakang atau disamping
- + Fungsi pagar (Mempertegas teritory)
- + Hindari pembuatan pagar/Fasad Horizontal)
- + Orientasi entrance 1. Adisi 2. Substraksi

## Target Hardening

Membuat daerah yang diaksesnya sulit (Memperlambat akses/orang takut)

- Penggunaan kunci & peralatan mekanik/elektronik pada pintu, jendela, pagar.
- Sensor gerak, panas, suara, & alarm
- Pencahayaan pada tempat yang memungkinkan untuk diakses
- + Tralis harus indah dan mudah dirawat
- + Target hardening menggunakan lampu (secara psikologis)

## Maintenance

Kemudahan perawatan bangunan

- Elemen bangunan tidak rusak dan bersih
- Vegetasi
- Halaman bebas sampah
- + Vandalisme harus segera dibersihkan karena vandalisme menandakan teritorial yang tidak jelas
- + Kondisi perawatan mempengaruhi perilaku orang disekitar

## Activity Support

Mendorong terjadinya kegiatan-kegiatan di ruang publik (terutama pada jalur sirkulasi)

- Perancangan kegiatan bersa di kawasan permukiman
- Penempatan ruangan spt. retail, penjual makanan/minuman, pkl, dll.
- Ruang terbuka dapat digunakan untuk kegiatan bermain dan bersantai untuk semua umur

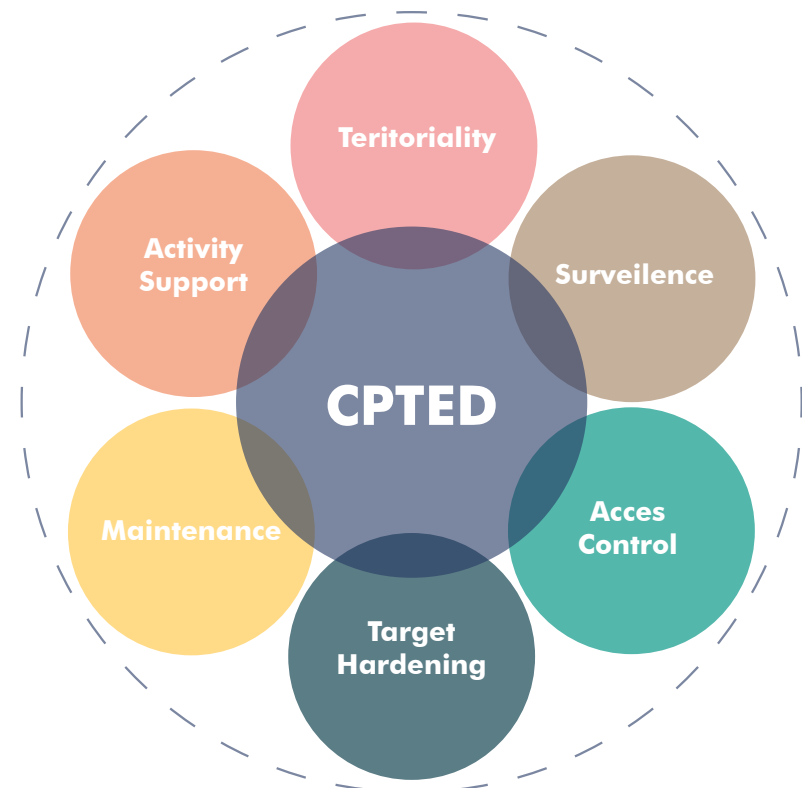
## Teritoriality

Sikap/perilaku memperjelas batas kepemilikan membuat penyusup ragu menginvasi ruang dan indentifikasi penyusup mudah

- Elemen lanskap penanda kepemilikan (memperjelas wilayah publik, semi-publik, dan privat)
- Penanaman pohon (rumah dengan pohon dipersepsi lebih menarik, mendorong terjadinya kegiatan dan membuat lebih aman- penanda sistem keamanan tempat duduk untuk kegiatan bersama

## Environment (Opsional)

Pemilihan lokasi yang mempertimbangkan lingkungan dan menghindari sengketa.



## Masalah Tawuran pada site

CPTED mencegah adanya intervensi kriminal yang kemungkinan terjadi pada area luar bangunan dan juga dalam bangunan. Adanya agresifitas dari para remaja memungkinkan terjadinya penyerangan, bukan hanya tawuran namun juga beberapa kenakalan remaja lainnya contohnya seperti kekerasan, pencurian, bullying, dan vandalisme. CPTED berfungsi untuk mencegah terjadinya kekhawatiran ini pada kawasan dengan menerapkannya sebagai landasan desain yang akan mempengaruhi hasil dari perancangan Youth Center di Cirebon ini. CPTED akan diterapkan pada aspek kawasan terutama pada area luar karena sangat penting area luar memiliki nilai-nilai yang positif dan memiliki identitas kawasan yang jelas karena dengan identitas pada kawasan akan memunculkan persepsi pandangan orang bahwa kawasan tersebut memiliki aktifitas yang positif dan juga batas teritorial yang jelas.

## CPTED digunakan pada bagian luar

CPTED digunakan pada bagian luar dan juga bagian dalam dari bangunan. Pada bagian luar dari bangunan CPTED berfungsi untuk menjadi desain environment control pada bangunan, pada area site digunakan aspek Teritoriality untuk membatasi dan mempertegas batas wilayah Youth Center agar masyarakat mengetahui batas dari bangunan tersebut.

- aspek **Surveillance** pada area luar bangunan digunakan 2 aspek surveillance, yaitu Natural Surveillance yang berarti pengawasan natural dan Artificial Surveillance sebagai pengawasan buatan. Pada Natural Surveillance pandangan dari site harus bisa melihat keluar dari site karena penglihatan keluar site sangat berpengaruh pada pemantauan situasi orang yang beraktifitas didalam maupun diluar site, mempengaruhi jika ada terjadinya kriminalitas akan dapat terpantau oleh orang-orang dan juga membuat para pelaku kriminal merasa takut ketahuan.
- Pada aspek **Artificial Surveillance** digunakan CCTV untuk memantau area luar dari bangunan, untuk melihat dan merekam aktifitas orang didalam kawasan maupun diluar kawasan Youth Center.
- Untuk aspek **Access Control** pada kawasan sangatlah penting karena bersangkutan pada akses keluar masuk orang pada kawasan, pada kawasan Youth Center hanya akan ada 1 akses masuk pada kawasan dan 1 akses emergency jika terjadi kerusuhan atau bencana. Diberikan hanya 1 akses karena untuk mempermudah pemantauan orang yang masuk ke kawasan dan juga mempersulit orang yang tidak berkepentingan masuk ke dalam kawasan Youth Center.
- Pada Aspek **maintenance**, desain bangunan mempertimbangkan kemudahan perawatan dari elemen-elemen yang berfungsi sebagai bagian dari CPTED

contohnya seperti pemilihan pagar yang dapat mempersulit orang melewati pagar (bisa juga membuat pagar dari tanaman berduri atau pagar hidup) maupun tralis yang pemasangan dan perawatan mudah, juga pemilihan dan penempatan CCTV yang mudah untuk berawat dan juga dapat memantau area Youth Center.

- Untuk aspek **Activity Support** pada kawasan Youth Center akan diberikan tempat untuk beraktifitas pada bagian luar atau taman pada site untuk memberi kesan kawasan hidup dan membuat aktifitas yang baik untuk mengurangi terjadinya kriminalitas dalam kawasan site maupun luar site, karena dengan adanya aktifitas yang padat dan baik akan mengurangi terjadinya tawuran atau kriminalitas yang disebabkan oleh pemanfaatan kawasan dan juga membuat aktifitas para pelajar yang datang dari berbagai SMA/SMK di Cirebon menjadi lebih terarah serta membuat bounding atau relasi antar pengguna bangunan yang dapat menurunkan tingkat agresifitas dari masing-masing individu.

## CPTED pada bangunan

- Safety and Security harus diwujudkan dan ditingkatkan dengan struktur dan pemberdayaan tidak dapat merasa bahwa mereka dimasukkan ke dalam penjara atau area tertutup sehingga karakter arsitektural sangat penting untuk meningkatkan kondisi mental mereka. Karakter bangunan yang sahaja dapat dipertahankan untuk menghindari perasaan terkungkung dari penghuninya.
- Konektifitas ruang dalam dan ruang luar juga penting, bukaan dan penggunaan view pada setiap ruang dapat meningkatkan kualitas ruang. Privasi pengguna perlu dipastikan di dalam fasilitas. Oleh karena itu menjaga hirarki ruang sesuai dengan tingkat privasi adalah penting.
- Kondisi cahaya dan pemandangan dari ruangan juga penting. Kondisi pencahayaan alami perlu diperbaiki dan tingkat ventilasi juga penting. Tidak boleh ada area gelap atau sudut di dalam gedung yang harus dihindari. Dan koridor monolitik yang panjang dan fasad bersih yang besar juga dapat dihindari. Ini termasuk dalam aspek Surveillance karena berhubungan dengan pandangan.
- Dan penggunaan warna juga penting. Menggunakan warna dengan data preferensi warna dan efek psikologis warna itu penting. Pemilihan warna dalam CPTED termasuk aspek target hardening karena ini dapat memberi efek psikologis yang membuat pelaku akan merasa tidak nyaman dalam melakukan kejahatan.
- Penggunaan material untuk ruang juga penting, penggunaan logam untuk ruang dapat disimpulkan dan tekstur pedesaan dan runcing dapat dikurangi dari ruang tersebut. Efek dari pemilihan material dapat mempengaruhi maintenance pada bangunan.

# Kajian Awal Tipologi dan Preseden

	<b>Creative Hub</b>	<b>Community Space</b>	<b>Youth Centre</b>	<b>Sport Center</b>
<b>Typologi</b>	Creative Hubs merupakan pusat industri kreatif untuk memfasilitasi anak-anak muda berkarya, sebagai Hub : titik bertemu, berkolaborasi dan sebagai gerbang ruang berkarya.	tempat perkumpulan yang berisi banyak komunitas atau kelompok orang dengan maksud dan tujuan yang sama yaitu bersosial.	youth center diartikan sebagai youth center yang berarti ruangan atau tempat yang biasa digunakan para remaja untuk menikmati waktu luangnya dengan melakukan kegiatan yang positif dan bermanfaat (menurut kamus besar bahasa Indonesia).	Sport Center dalam Bahasa Indonesia yang dapat diartikan sebagai gelanggang olahraga merupakan tempat yang aktifitasnya bertujuan untuk mengolah raga(tubuh).
<b>Kegiatan</b>	Kegiatan yang ada dalam Creative Hub merupakan kegiatan yang berfokus kepada kerja kreatif yang biasanya dilakukan oleh pengguna untuk beraktifitas dalam kreatifitas mereka ketika bekerja sesuai dengan kemampuan individu masing-masing.	tempat perkumpulan yang berisi banyak komunitas atau kelompok orang dengan maksud dan tujuan yang sama yaitu bersosial.	Kegiatan dalam Youth Center cukup bervariasi bisa berupa kegiatan spiritual(peningkatan budi pekerti dan agama), pengetahuan keterampilan(kegiatan belajar atau karya ilmiah), kreasi jasmani(olahraga).	Kegiatan dalam sport center adalah berolahraga. Kegiatan dalam sport center berfokus dalam pengembangan individu para pengguna dalam bidang olahraga masing masing.
<b>Target User</b>	Target pengguna dalam Creative Hub adalah pekerja atau mahasiswa yang sudah memiliki tujuan untuk mengerjakan produk yang mereka inginkan dan dapat mencari relasi dalam sesama bidang masing-masing.	Target pengguna Community Space adalah warga/masyarakat yang ada dalam kawasan atau komunitas yang tujuannya untuk bersosial memperbaiki hubungan antar warga.	Target pengguna adalah pelajar atau pemuda, tempat ini berfungsi untuk meningkatkan atau memberi tempat untuk para pelajar dalam melakukan aktifitas yang positif.	Target pengguna dalam sport center adalah masyarakat yang berinisiatif untuk melatih jasmani mereka atau atlet olahraga yang berfokus pada pengembangan bakat masing-masing

## Summary

Dari analisis diatas, penulis menetapkan tipologi yang cocok untuk kasus kenakalan remaja yang terjadi di Jalan Perjuangan Cirebon adalah Youth Center. Youth Center dinilai lebih relevan dengan kasus yang diambil karena Youth Center memiliki tipikal suatu tempat yang dapat membangun dan mengembangkan diri yang lebih luas dan target penggunaanya adalah pelajar dan anak muda. Youth Center diharapkan dapat mengurangi fenomena kenakalan remaja yang ada di Jalan Perjuangan dengan memberikan aktifitas yang sah dan positif serta memberi ruang bagi para pemuda untuk membangun relasi yang positif dari sesama pelajar agar dapat membangun suatu ikatan sosial yang kuat dan dapat berkembang baik secara kelompok maupun individu.

## Youth Center

Youth Center merupakan istilah Bahasa Inggris dengan terjemahan Bahasa Indonesia, Gelanggang Remaja. Menurut kamus Besar bahasa Indonesia kata gelanggang mengandung pengertian suatu ruang atau lapangan tempat bertanding atau berolahraga dsb. Youth Center terdiri dari dua kata, setiap kata berarti pemuda adalah kepemudaan, dan pusat adalah pusat, tengah, utama, dan pangkal. Jadi, secara umum Youth Center dapat dipahami sebagai sebuah pusat yang menyelenggarakan kegiatan kreatif aktif bagi anak muda, dalam hal ini kita sebut remaja. Dalam bahasa Indonesia, youth center diartikan sebagai ruangan atau tempat yang biasa digunakan para remaja untuk menikmati waktu luangnya dengan melakukan kegiatan yang bermanfaat dan positif (menurut kamus besar bahasa Indonesia). Secara umum, fungsi Youth Center adalah sebagai wadah kegiatan pemuda untuk mengembangkan minat dan bakatnya. Youth Center adalah sarana dan prasarana kegiatan kepemudaan yang meliputi pengejaran intelektual dan spiritual, pengetahuan dan keterampilan, olahraga, seni dan hiburan. Youth center juga dapat dipahami sebagai klub pemuda, khususnya tempat para remaja untuk bermain, membaca dan mempelajari kemampuan dan keterampilan baru serta tempat bersosialisasi di luar jam sekolah (Synder, 1984). pusat terbagi menjadi 3 (tiga), yaitu:

- 1) Fasilitas primer:  
Klub olahraga lokal, klub seni dan klub industri kreatif
- 2) Fasilitas sekunder:  
taman remaja, kafetaria remaja, gedung pertemuan (aula terbuka), dll.
- 3) Fasilitas pendukung:  
kamar mandi/toilet, serta area parkir dan ruang pengelola

## Youth Center dapat menanggulangi kenakalan remaja

Youth Center menyediakan ruang bagi para pemuda untuk berkreasi, Youth Center juga memberi kesempatan bagi para pemuda untuk mendapatkan relasi sesama pemuda terutama bagi pelajar. Dalam Youth Center diberikan fasilitas seperti gelanggang olahraga, Ruang spiritual, dan ruang keterampilan. Youth Center dapat dijadikan sebagai tempat untuk kegiatan ekstra kulikuler para pelajar untuk mengasah kemampuan individu maupun kelompok. Youth Center tidak dijadikan tempat untuk berkompetisi seperti perlombaan karena jika mengadakan kompetisi perlombaan atau turnamen terutama untuk aspek olahraga yang berkelompok, kemungkinan akan terjadi kesenggangan antar kelompok (terutama para pendukung kelompok tersebut) jika ada salahsatu dari mereka yang kalah. Kesenggangan ini dapat

dipikicu dari salah satu kelompok yang memprovokasi dan terprovokasi, maka akan menjadi keributan. Makadari itu dalam Youth Center diarahkan untuk menjadi wadah ekstrakurikuler dari para pelajar untuk meningkatkan bakat mereka. Dalam aspek olahraga individu spiritual dan pengetahuan minim terjadi kerenggangan antar kelompoknya, maka akan sangat baik jika diberikan ruang untuk mereka karena jika individu saling bertemu maka peluang untuk membentuk relasi sesama pelajar, begitu juga kelompok yang berinteraksi bersama akan menjadikan relasi. Dari beberapa pemaparan kegiatan tersebut Youth Center dapat memberi ruang bagi para pelajar untuk saling bertemu dalam hal positif, serta menciptakan ruang sosial yang berkualitas.

## Teori Albert Bandura

Pada usia remaja mereka menggunakan teman-teman mereka dengan nilai yang sama, dapat memahami, rasa aman, mempercayai masalah masalah, membahas hal-hal yang tidak dapat dibicarakan dengan orang tua. Dengan memberikan lingkungan yang positif, kenakalan remaja akan berkurang karena adanya ikatan yang baik secara sosial.

## Strategi mengurangi intensitas kejahatan individu

Menghilangkan pengkastaan pada bangunan untuk menghindari ketidak setaraan atau kesenjangan yang menyebabkan tumbuhnya perseteruan antar pelajar.



# Ekstrakurikuler

## Pengertian Ekstrakurikuler

Ekstrakurikuler merupakan gabungan dari dua kata yaitu ekstrakurikuler dan ekstrakurikuler. Ekstra berarti sesuatu di luar yang seharusnya dilakukan, itu adalah posisi ekstra. Sedangkan kurikulum berkaitan dengan kurikulum, yaitu rancangan yang telah disusun oleh suatu lembaga pendidikan dan digunakan untuk mencapai berbagai tujuan yang telah ditetapkan dalam lembaga pendidikan tersebut. Kegiatan ekstrakurikuler dipahami sebagai suatu perkumpulan yang telah disiapkan oleh satuan pendidikan dalam rangka mengorientasikan apa yang menjadi minat, bakat, minat, kepribadian dan kreativitas peserta didik untuk kemudian dijadikan acuan dalam pendeteksian minat dan bakat. Program yang disiapkan mencakup pengembangan rencana dan aturan yang terkait dengan tujuan, isi, topik, serta prosedur atau strategi yang nantinya akan menjadi acuan dalam menyelenggarakan berbagai kegiatan pembelajaran. Menurut Shilviana, K., & Hamami, T. (2020) Kegiatan ekstrakurikuler dimaknai juga menjadi acara aktivitas yg pada pelaksanaannya berada pada luar jam belajar kurikulum standar, yg sekaligus menjadi penambahan menurut acara aktivitas kurikulum. Dalam pelaksanaannya aktivitas ekstrakurikuler ini berada pada bimbingan pihak sekolah yang mengacu dalam pengembangan diri siswa pada hal kepribadian, potensi, bakat, keinginan, dan kecakapan menurut siswa yg lebih mendalam atau diluar yang sudah dikembangkan pada kurikulum. Semua aktivitas pada acara ekstrakurikuler adalah aktivitas yang pelaksanaannya berada pada luar menurut jam pelajaran, yang bertujuan membantu pada mewujudkan pengembangan potensi siswa.

## Ekstrakurikuler dalam sekolah

Kedudukan kegiatan ekstrakurikuler dapat dipandang sebagai sarana yang membantu mengembangkan bakat dan memenuhi kebutuhan siswa, dimana kebutuhan siswa berbeda-beda. Baik berupa pengembangan kepribadian, sikap, bakat dan kreativitas siswa. Oleh karena itu, dalam proses penyelenggaraan kegiatan ekstrakurikuler perlu disusun berbagai hal yang berkaitan dengan kegiatan ekstrakurikuler yang tercatat dalam kalender pedagogis masing-masing satuan pendidikan. Namun, dalam melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah, ia tidak serta merta melupakan tujuan utama belajar. Kegiatan akademik dan ekstrakurikuler memiliki tujuan utama yang sama yaitu membantu meningkatkan kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik siswa. Untuk kegiatan ekstrakurikuler, visinya adalah membantu tercapainya perkembangan individu siswa sekaligus disesuaikan dengan kebutuhan, potensi, bakat dan keinginan masing-masing siswa melalui kegiatan-kegiatan khusus yang diselenggarakan oleh berbagai pihak yang berkompeten di sekolah

atau madrasah. . Sedangkan misi yang diemban dari program kegiatan ekstrakurikuler adalah menyediakan berbagai kegiatan yang dapat langsung dipilih oleh siswa sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat dan keinginannya. Selain itu, juga soal membantu pelaksanaan kegiatan terprogram yang isinya lebih memungkinkan bagi siswa agar lebih leluasa dalam menemukan dirinya secara bebas melalui sejumlah kegiatan yang disiapkan secara mandiri maupun kelompok.

## Peraturan Menteri

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 81A Tahun 2003 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Kegiatan Ekstrakurikuler menjelaskan bahwa "Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan yang dilakukan oleh Peserta didik yang dilakukan di luar jam sekolah dari program standar sebagai perpanjangan program kegiatan dan dilaksanakan di bawah arahan sekolah untuk tujuan pengembangan watak, bakat, minat, dan kemampuan minat siswa lebih luas dari atau di luar minat yang dikembangkan program (Kemendikbud, 2013). Elo Adam dan Ismail Tolla (1987) menyatakan: Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan sekolah yang diterapkan di sekolah sebagai penunjang pendidikan formal (berlangsung di sekolah). Soekarto (1989) menjelaskan bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan yang dilaksanakan pada sore hari untuk sekolah yang masuk pada pagi hari dan dilaksanakan pada pagi hari untuk sekolah yang diliburkan pada sore hari. Kegiatan ekstrakurikuler ini seringkali ditujukan untuk mengembangkan mata pelajaran yang diminati sekelompok siswa, seperti olahraga, seni, aneka keterampilan, dan kepramukaan.

## Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Youth Center

Dalam Youth Center akan terdapat 3 macam kegiatan ekstrakurikuler yang pertama ada Kegiatan Jasmani yang isi kegiatannya adalah olahraga untuk melatih diri atau mengembangkan bakat dari peserta didik, Contoh kegiatannya adalah Mini Soccer/Soccer, Tennis, Gym, Basket, dll. Yang ke-2 ada kegiatan Pengetahuan & Keterampilan yang berfokus kepada pengembangan diri dari aspek akademik maupun non-akademik dari peserta didik, contoh kegiatannya adalah Digital Workshop, Co-working, Perpustakaan, dll. Yang ke-3 ada kegiatan Art & Exhibition yang berfokus kepada pengembangan diri dari aspek akademik maupun non-akademik dari peserta didik, contoh kegiatannya adalah seni tari, seni rupa, dll. peserta didik dapat memilih kegiatan sesuai keinginan dan kebiasaan masing-masing.

# Jasmani/ Olahraga

## Tenis Lapangan

### Berdasarkan Rancangan Peraturan Menteri Pariwisata RI tahun 2016

Spesifikasi produk dalam Standar Komersial Lapangan Tenis meliputi: tempat, lapangan tenis, peralatan, pelatih, kendaraan pendukung dan seluruh gedung. Luas tempat tinggal minimal 3.000m<sup>2</sup>, dengan batas dan pintu masuk yang jelas. Luas lapangan 1.500 m<sup>2</sup> untuk 2 yard, harus jelas batas belakang 6,4 meter dan sisi 3,6 meter, penerangan minimal 3.200 watt dengan 4 lampu jalan setinggi 9 meter, tipe medan: Keras, kerikil, rumput, batu pantul, karpet, papan, peralatan: net, raket, bola, tiang tunggal, kursi wasit tertutup (luar ruangan) atau terbuka (dalam ruangan).Pelatih yang memenuhi syarat meliputi: Mantan pemain timnas atau bersertifikat, paham betul tugas dan peran pelatih, sehat walafiat, berkarakter baik. Fasilitas penunjang antara lain: lobi resepsionis, papan jadwal penggunaan lahan, area persewaan/penjualan peralatan, area check-in dan checkout, penjualan makanan dan minuman, area parkir terpelihara, cek jaket terpelihara, tempat ibadah terpelihara, kamar mandi dan toilet terpelihara (pria dan wanita terpisah), tempat sampah tertutup, pintu masuk darurat dan area merokok, rambu dan petunjuk arah ke semua fasilitas pengunjung

Pengadaan kegiatan tenis lapangan ada karena di Cirebon ekstrakurikuler tenis tidak memiliki lapangan untuk para pemain khususnya para pemuda dan pelajar dapat bermain tenis dalam suatu kawasan karena biasanya mereka bermain di lapangan tenis perumahan atau Pertamina yang cukup jauh dari area sekolah.

### Analisa Pengguna

SMA-SMK = 15-18 th (pengguna)

Dewasa = 19+ (Pengguna - Pelatih - Pembina)

Kategori = Klub/non-klub - profesional/non-profesional

Aktifitas = Hanya latihan





### Lapangan

- Lapangan tenis standar memiliki panjang sekitar 78 kaki atau setara dengan 23,77 m.
- Lebar lapangan tenis untuk permainan single yang sesuai standar Nasional maupun Internasional adalah 8,2 m atau setara dengan 27 kaki.
- Dan untuk permainan ganda ukuran lebar dari lapangan tenis adalah 36 kaki atau 10,97 meter. Sedangkan untuk panjang dari lapangan tenis untuk permainan ganda sama yaitu 8,2 m.
- Jarak antara garis servis dari garis net di lapangan tenis adalah 6,40 m.
- Ukuran garis pinggir untuk permainan tunggal dari garis pinggir pada lapangan adalah 1,307 m.

### Raket

- Raket anak: memiliki berat kurang lebih 250 gram (12-13 oz)
- Raket remaja putri: memiliki berat kurang lebih 290 gram (12,5 -13,25 oz)
- Raket remaja putra: memiliki berat kurang lebih 295 gram (13 –

13,25 oz)

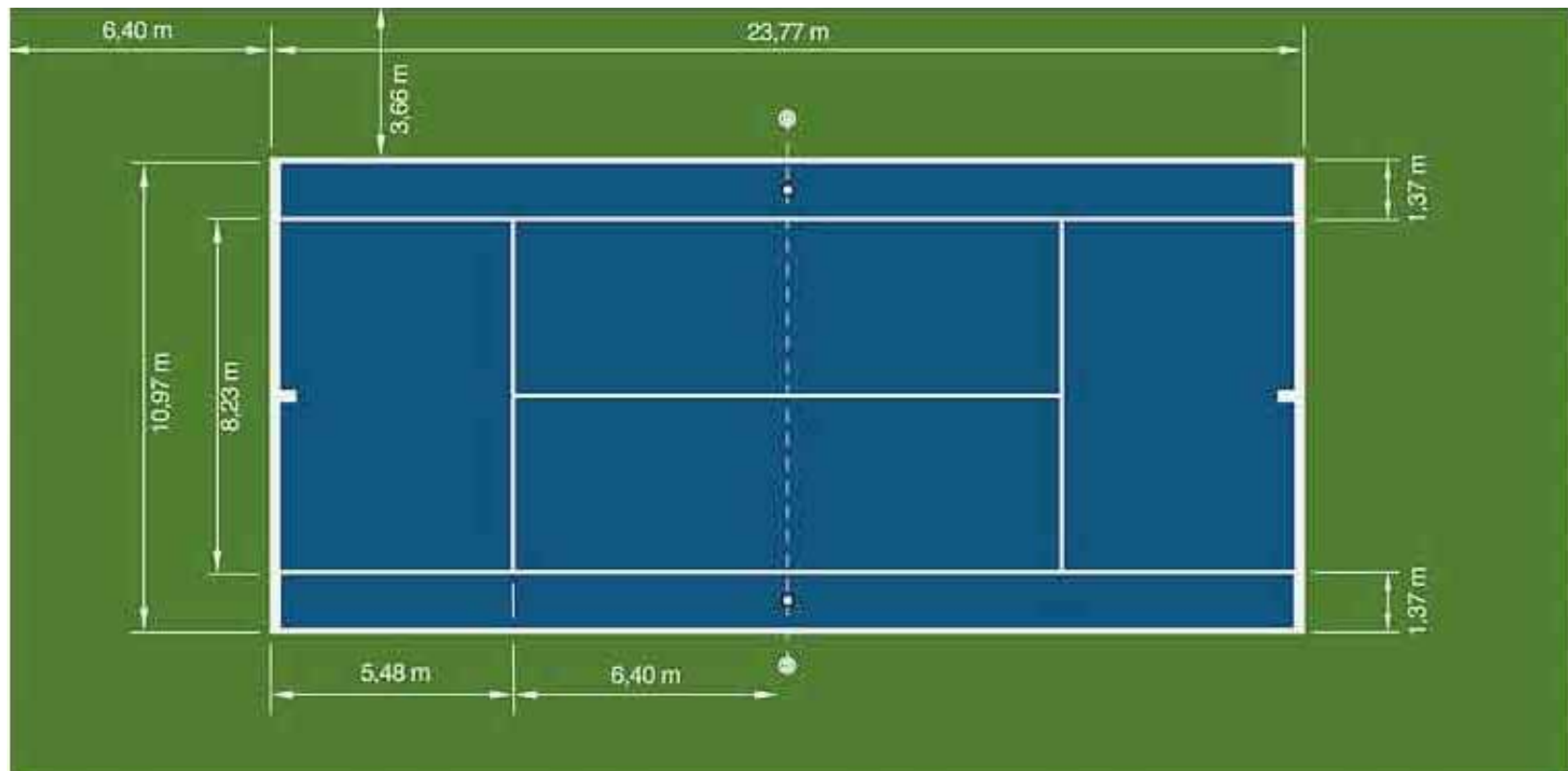
- Raket wanita: memiliki berat kurang lebih 300 gram (13,25-13,75 oz)
- Raket pria: memiliki berat kurang lebih 310 gram (13,75-14,74 oz)

### Bola

- • Memiliki garis tengah penampang 63,50-66,77 mm
- • Berat bola 56,70-58,48 gram
- • Mampu kembali membal (memiliki kekuatan balik) 1.346-1.473 mm jika dijatuhkan dari ketinggian 2.450 mm.
- • Permukaan bola harus licin dan tidak terdapat jahitan

### Net

- Net terbuat dari benang yang berwarna hijau tua atau hitam
- Ukuran tinggi tiang penyangga net adalah 106,7 cm dan tinggi net 91,4 cm.
- Tiang net dipasang di samping lapangan dengan jarak garis samping lapangan 91,4 cm.



# Jasmani/ Olahraga



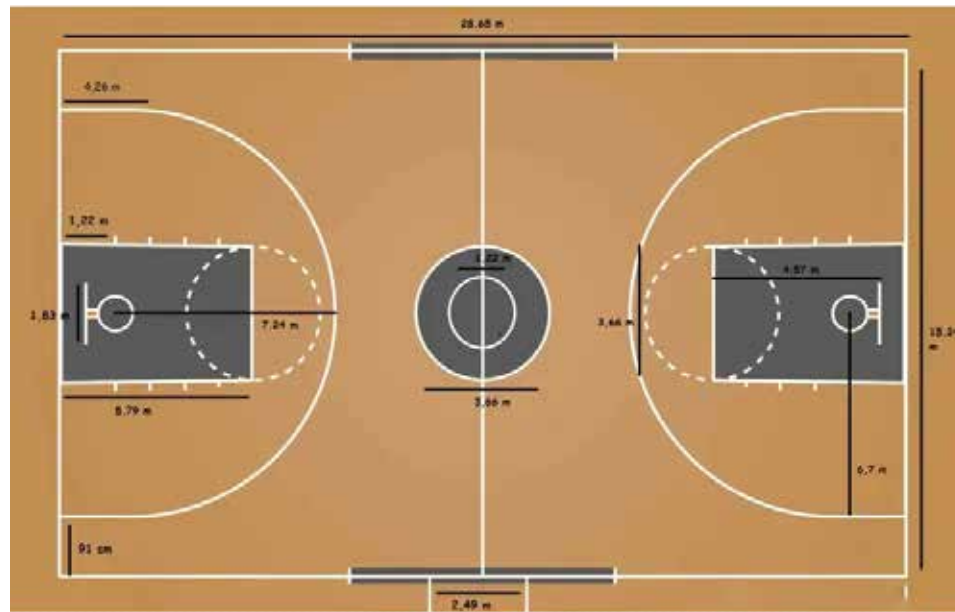
## Bola Basket

Permainan basket terbagi dalam dua disiplin, yaitu basket 3×3 dan basket tradisional (5×5). Basket 3×3 atau sering juga disebut 3 on 3 kerap dimainkan di lapangan maupun jalanan sebagai bentuk variasi latihan dan permainan bola basket. Bahkan kompetisi basket setengah lapangan 3 lawan 3 ini sudah ada sejak beberapa puluh tahun yang lalu. Dari segi pemain, basket 5×5 memiliki kewajiban mendaftarkan minimal lima pemain dan maksimal 12 pemain dalam score-sheet. Sedangkan untuk 3×3, pemain yang terdaftar dalam scoresheet minimal ada tiga pemain dan maksimal empat pemain. Ukuran lapangan dalam permainan 5×5, lapangan dengan ukuran 28×15 meter serta memiliki dua ring basket. Sedangkan dalam 3×3, memiliki ukuran 15×11 meter dengan menggunakan satu ring. Durasi permainan 3×3 hanya memerlukan satu babak dengan waktu 10 menit dalam setiap lagunya. Basket 5×5 yang terbagi menjadi empat babak dengan waktu 10 menit setiap babak untuk FIBA dan 12 menit untuk NBA. Sesuai aturan FIBA yang juga diterapkan di Indonesia, ukuran bola basket adalah berat 576 gram dengan keliling sekitar 74,9 sentimeter. Sementara itu di NBA, bola yang digunakan memiliki ukuran berat 650 gram dengan keliling bola 76 sentimeter. Ukuran bola di basket 3×3, umumnya menggunakan bola ukuran lingkaran 72,5 cm dengan massa seberat 0,6 Kilogram.

Penyediaan fasilitas basket untuk para pemuda/pelajar pada Youth Center mempertimbangkan tempat anak muda untuk berlatih bersama dengan para pemuda/pelajar lain karena pada Gor Bima lapangan basket biasa digunakan oleh para atlet dan club yang sudah dewasa dan bukan amatir. Maka disediakanlah fasilitas basket dalam Youth Center agar para pemuda dapat membangun relasi dan mengasah skill bersama agar dapat melaju ke jenjang yang lebih tinggi.

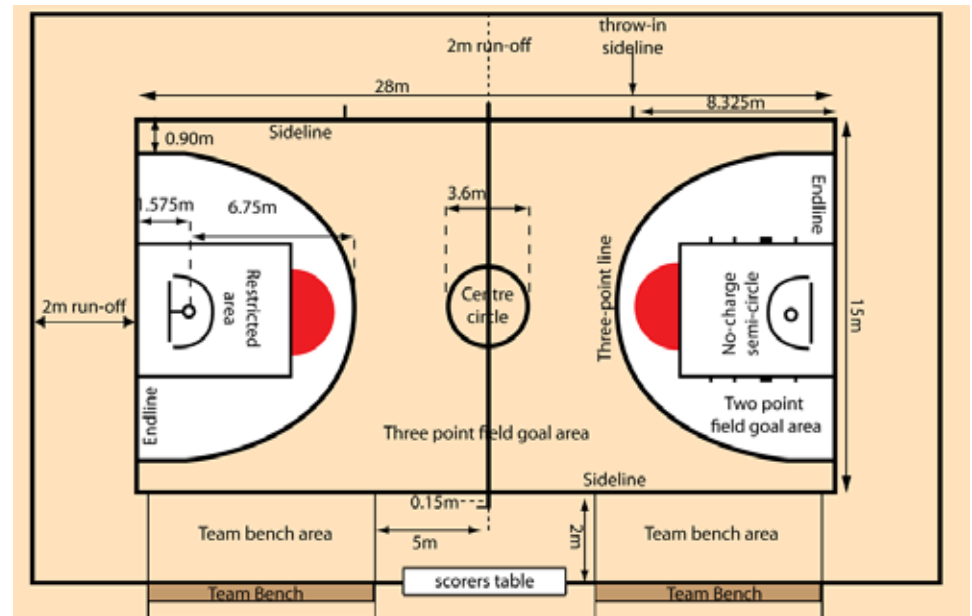
### Lapangan Versi NBA

- Panjang lapangan: 28,65 meter
- Lebar lapangan: 15,24 meter
- Radius busur pembatas: 1,22 meter/122 cm
- Diameter lingkaran pusat: 3,66 meter/366 cm
- Jarak garis lemparan bebas pada lantai ke bawah backboard: 4,57 meter/ 457 cm
- Jarak ring basket dengan 3 titik garis: 7,24 meter/724 cm (arah kedepan)
- Jarak ring basket dengan 3 titik garis: 6,7 meter/670 cm ( arah ke sudut/pojok)
- Tinggi ring basket: 3,05 meter/305 cm



### Lapangan Versi FIBA

- Panjang lapangan: 28 meter
- Lebar lapangan: 15 meter
- Radius busur pembatas: 1,25 meter/125 cm
- Diameter lingkaran pusat: 3,6 meter/360 cm
- Jarak garis lemparan bebas pada lantai ke bawah backboard: 4,6 meter/ 460 cm
- Jarak ring basket dengan 3 titik garis: 6,75 meter/675 cm (arah kedepan)
- Jarak ring basket dengan 3 titik garis: 6,60 meter/660 cm ( arah ke sudut/pojok)
- Tinggi ring basket: 3,05 meter/305 cm



### Analisa Pengguna

SMA-SMK = 15-18 th (pengguna)

Dewasa = 19+ (Pengguna - Pelatih - Pembina)

Kategori = Klub/non-klub - profesional/non-profesional

Aktifitas = Hanya latihan

# Jasmani/ Olahraga



## Sepak Bola/Soccer

Dalam olahraga sepak bola, lapangan sepak bola adalah suatu bagian yang penting. Tentu saja selain pemain dan bola yang digunakan, lapangan bola juga sangat penting. Olahraga sepak bola ini membutuhkan lapangan yang biasanya sesuai dengan ketentuan dari FIFA (Fédération Internationale de Football Association). Lapangan juga harus memiliki kesesuaian dan kenyamanan mulai dari ukuran, jenis rumput, ukuran gawang, termasuk ukuran bola untuk dimainkan. Semua ini harus sesuai dengan ketentuan FIFA agar tidak melanggar peraturan. Dalam satu lapangan ini dibagi menjadi dua area yang memiliki ukuran yang sama untuk kedua tim. Tepat di tengah lapangan ada lingkaran di antara dua bagian lapangan yang memiliki diameter 9,15 meter. Tengah lapangan ini biasanya digunakan untuk kick off pada awal babak dimulai. Ukuran standar untuk lapangan sepak bola adalah dengan panjang 90 – 120 meter dan lebarnya 45 – 90 meter. Sedangkan untuk pertandingan internasional menurut FIFA, memiliki aturan yang sedikit berbeda dengan panjang (touch line) 100 – 100 meter sedangkan lebarnya (goal line) 64 – 75 meter. Semua garis yang menghubungkan lapangan satu sama lain harus memiliki lebar yang sama yaitu tidak boleh lebih dari 12 cm. Sepak bola bermain dengan 11 vs 11 Pemain

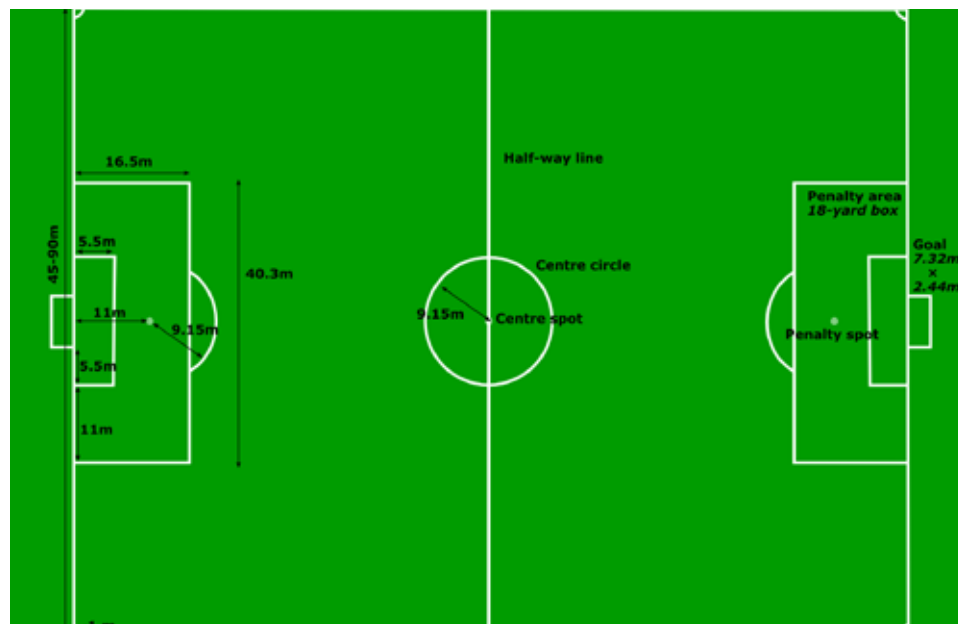
## Mini Soccer

Untuk lapangan mini soccer tidak berbeda jauh dengan sepak bola, biasanya berbahan dasar rumput asli maupun rumput sintetis. Sementara mini soccer dimainkan dengan 7 orang pemain setiap tim, namun bisa juga 9 pemain setiap timnya dalam satu pertandingan.

Adanya fasilitas sepakbola dan mini soccer pada Youth Center dikarenakan para pelajar/pemuda tdaik memiliki lapangan yang dapat mereka gunakan untuk berlatih. Pada stadion biasa digunakan oleh Klub Bola PSGJ, jadi untuk para amatir tidak dapat menggunakan fasilitas lapangan tersebut. Dan untuk mini soccer faktanya belum ada di Cirebon.

### Lapangan Versi FIFA

- Dimensi: 105 x 68 meter
- Area penalti: 40,32 x 16,5 meter
- Jari-jari lingkaran tengah: 9,15 meter
- Jarak titik penalti dari garis gawang: 11 meter
- Ukuran gawang: lebar 7,32 meter x tinggi 2,44 meter
- Perbesaran jarak lapangan: 2-5 meter



### Lapangan Mini Soccer

- Sementara itu untuk ukuran normal lapangan mini soccer yang biasanya ditemukan mencapai 12,5 x 25 meter.

### Analisa Pengguna

SMA-SMK = 15-18 th (pengguna)

Dewasa = 19+ (Pengguna - Pelatih - Pembina)

Kategori = Klub/non-klub - profesional/non-profesional

Aktifitas = Hanya latihan



### Rumput

Zoysia Matrella (ZM) Rumput Zoysia Matrella ini dapat juga disebut dengan rumput manila. Rumput jenis ini ditemukan di area pantai karena media tanam dari rumput ini adalah pasir. FIFA mengatakan bahwa rumput ini cocok digunakan di daerah yang beriklim tropis. Rumput ini adalah rumput dengan kasta tertinggi daripada rumput lain. Oleh karena itu kebanyakan stadion besar menggunakan rumput ZM ini. Ada beberapa stadion sepak bola di Indonesia yang menggunakan rumput ini seperti, stadion Maguwoharjo, Gelora Bung Karno, dan Gelora Bandung Lautan Api. Rumput ini adalah rumput yang baik digunakan untuk lapangan sepak bola. Rumput ini berwarna hijau pekat, warnanya lebih pekat daripada jenis rumput lainnya. Elastisitas pada rumput ini juga tergolong baik. Tekstur yang tajam pada rumput ini juga aman untuk pul yang ada di sepatu bola. Rumput ini memiliki kekuatan akar yang baik. Untuk tetap menjaga kualitasnya yang baik maka perlu dilakukan perawatan yang membutuhkan pengelolaan tingkat tinggi. Perawatan untuk rumput ini tentunya lebih sulit dan membutuhkan biaya yang mahal. Selain perawatannya yang mahal, rumput ini juga memiliki harga yang mahal. Harga rumput ini berkisar antara Rp80.000,00 – Rp100.000,00 per meter persegi.



# Jasmani/ Olahraga

## Panjat Tebing

Olahraga wall climbing atau panjat tebing merupakan salah satu olahraga ekstrim yang memerlukan teknik-teknik tertentu untuk bisa melewatinya. Tidak hanya dalam melakukan gerakannya, membangun fasilitas olahraga ini pun juga membutuhkan teknik yang disarankan agar dikerjakan oleh ahlinya.

Panjat tebing memiliki 3 jenis dinding untuk dijadikan kompetisi berdasarkan International Federation of Sport Climbing, yaitu Speed, Leads dan Boulder. Ketiga dinding ini memiliki tantangan dan spesifikasi masing-masing.

Pada pembangunan dinding panjat tebing, struktur merupakan hal yang paling mendasar dan wajib diperhatikan saat perencanaan. Struktur dinding terdiri dari rangka yang dihubungkan sedemikian rupa sehingga membentuk jenis dinding yang diinginkan. Kemiringan dan kontur pada dinding ditentukan dari bentuk struktur ini. Secara umum, struktur panjat tebing terbagi menjadi 3 bagian, yakni Self standing structure, Primary Structure dan Secondary Structure). Seperti namanya, self standing structure merupakan struktur utama yang menjadi "pondasi" pada dinding. Struktur ini berupa baja tebal yang dirangkai sehingga memiliki kekuatan yang diinginkan dan ditanam pada tanah, atau tembok yang telah dinilai kuat. Kedua, Primary Structure yang merupakan struktur yang menempel pada self standing structure dan membentuk kemiringan serta kontur pertama untuk panel dinding panjat tebing. Struktur ini berupa baja yang tebal, namun tidak lebih tebal dari self standing structure. Terakhir adalah Secondary Structure yang bertugas untuk menciptakan kontur atau lekukan pada jalur panjat tebing. Karena tugas inilah, struktur menggunakan baja yang bisa diatur ukurannya..

Sedikitnya fasilitas yang mendukung olahraga ini di Cirebon membuat Youth Center ada untuk memberikan ruang bagi mereka yang memiliki bakat pada panjat tebing. Panjat tebing akan digunakan oleh para pengguna untuk fasilitas berlatih mereka.

### Alat Bantu Ketinggian

- Pada dinding panjat tebing leads dan speed, alat bantu ketinggian yang harus terpasang adalah auto belay. Alat ini dipasang menggantung di ujung atas dinding untuk menjaga keamanan atlet saat turun dari dinding atas. Dengan memanfaatkan friksi internal, sabuk belay dapat mengunci pada kecepatan turun tertentu. Selain itu, atlet juga diwajibkan menggunakan alat bantu ketinggian personal seperti carabiner, quickdraw, karmantel (tali) dan body harness.

### • Standar Ukuran dinding

Detail	Speed	Leads	Boulder
Tinggi	16.7 meter	13 - 16 meter	4.5 meter
Lebar	6 meter	12 meter	35 meter
Profil Kemiringan	50	100-600	50-600
Overhang	1,3 meter	7-11 meter	n/a
Penutup atap	v	v	v
Matras	-	-	v
Alat Bantu Ketinggian	v	v	-
Timing System	v	-	-

### Analisa Pengguna

SMA-SMK = 15-18 th (pengguna)

Dewasa = 19+ (Pengguna - Pelatih - Pembina)

Kategori = Klub/non-klub - profesional/non-profesional

Aktifitas = Hanya latihan

### Panel

- Panel pada panjat tebing merupakan papan yang digunakan untuk meletakkan holds atau poin agar dapat menyerupai tebing alami. Panel ini dapat terbuat dari multiplek atau komposit fiber yang memiliki ketebalan rata-rata 20 mm. Pada panel, Anda dapat melihat lubang dengan jarak 125 mm antar lubang, yang merupakan standar dari IFSC (International Federation of Sport Climbing). Lubang ini nantinya berguna untuk memasang hold (poin). Bentuk panel disesuaikan dengan disiplin panjat tebing, dapat berbentuk lurus, dan dapat juga dibentuk memiliki kontur atau lekukan.

### Timing System

- Sistem waktu ini hanya digunakan untuk kompetisi, yang umumnya dipakai pada dinding speed. Timing system pada panjat tebing terdiri dari timer system, start pad, finish pad, lampu indikator, layar penunjuk waktu, dan speaker.

### Hold Point

- Holds atau seringkali disebut poin merupakan pegangan pada panjat tebing yang menempel pada panel. Bentuk holds sangat beraneka ragam sesuai dengan disiplin panjat tebing, baik untuk digunakan secara profesional untuk kompetisi, atau latihan, maupun rekreasi. Holds memiliki 3 jenis material, yakni:
- Polyurethane (PU): material yang ringan, namun tahan banting serta memiliki warna. Material ini tepat digunakan untuk permukaan yang melengkung.
- Polyester (PE): terbuat dari resin yang memiliki finishing kering saat disentuh dan tahan abrasi, serta direkomendasikan untuk permukaan yang rata. Material ini harus menggunakan Explosion Proof System (EPS) yang mencegah potongan hold jatuh apabila penahan baut mengalami keretakan.
- Kayu: digunakan khusus untuk latihan dan volume tertentu
- Demi keamanan dan kenyamanan pengguna, holds juga harus mengikuti rangkaian test report EN 12572-3 dan EN 1176-1 khusus untuk kebutuhan playground anak di atas 2 tahun. Selain itu, jumlah holds juga mempengaruhi keamanan pemanjatan. Pada dinding boulder, disarankan menggunakan 5 hingga 15 holds per meter dari bawah hingga atas (4,5 meter). Untuk dinding leads, disarankan menggunakan sekitar 40 holds yang terdiri dari 25 holds tangan dan 15 holds kaki di setiap jalurnya. Agar tidak terlihat penuh, kami sarankan Anda memiliki maksimal 2 hingga 3 rute pada satu dinding.

# Jasmani/ Olahraga



## Gym & MMA

MMA (Mixed Martial Arts) adalah olahraga seni bela diri campuran yang menggabungkan teknik pukulan, tendangan, smash, dan kunci dari beberapa jenis seni bela diri. MMA Dipromosikan oleh kompetisi global yang disebut Ultimate Fighting Championship (UFC) pada tahun 1993, dikembangkan oleh Rorion Gracie, John Millius dan Art Davie. Jenis-jenis bela diri yang biasa digunakan dalam MMA seperti kickboxing, muay thai, karate, taekwondo, judo, jujitsu dan gulat. Yang menjadi identitas MMA adalah keunggulan teknik bela diri yang kompleks untuk melumpuhkan lawan.

Gym sendiri merupakan akronim dari gymnasium. Secara harfiah, gym dapat kita artikan sebagai tempat atau lokasi untuk melakukan kegiatan latihan dan olahraga, seperti layanan senam, atletik, dan kardio. Sedangkan fitness adalah sebuah gaya hidup atau lifestyle yang seimbang untuk menjaga pola hidup sehat dan kebugaran tubuh. Namun, kebugaran di sini lebih beragam karena ada 3 faktor utama, yaitu olahraga (latihan), asupan nutrisi (makanan), dan juga istirahat. Dengan mengombinasikan ketiga faktor tersebut, kita diharapkan bisa mendapat tubuh yang ideal, sehat, dan bugar. beberapa alat yang wajib ada dalam gym :

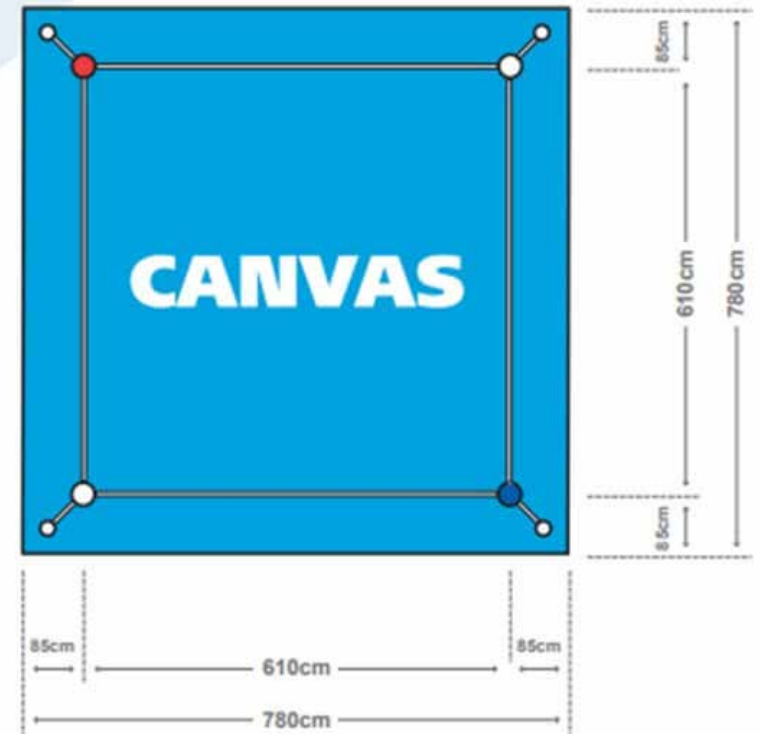
- Treadmill
- Mesin eliptis dan pijakan tangga
- Rowing machine (mendayung)
- Smith machine
- Cable machine
- Squat rack
- Lat pulldown machine
- Pek deck machine

Pengadaan Gym dan MMA pada Youth Center di Cirebon ada dikarenakan belum adanya tempat untuk pemuda ataupun pelajar yang memiliki keinginan dan bakat mendalami seni olahraga beladiri dan gym. Mereka biasa pergi berlatih di beberapa tempat komersil umum untuk melakukan aktifitas ini, maka dari itu pada Youth Center diadakan fasilitas ini bagi para pemdua dan pelajar agar dapat menuangkan bakat mereka dalam fasilitas ini.

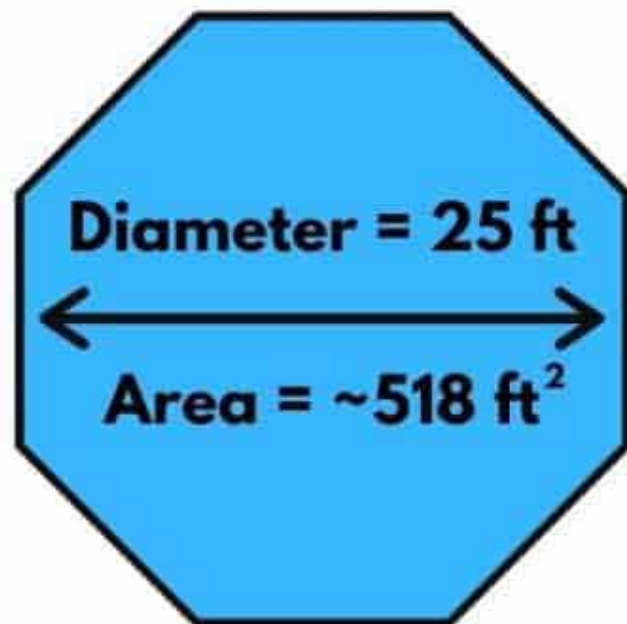


### Ring Octagon & Ring Square

- Fasilitas atau arena MMA berbentuk segi delapan atau 8 sisi, ada yang berbentuk persegi seperti ring tinju. Luas area di ring MMA segi delapan adalah 9 meter dengan tinggi pagar 1,8 meter. Sedangkan cincin persegi memiliki luas setiap sudutnya 7,3 meter, tinggi kawatnya 1,3 meter. Untuk para amatir, pertarungan MMA sering menggunakan ring persegi sedangkan pertarungan yang lebih tua atau profesional sering menggunakan ring Octagon.



### Small Event UFC Octagon

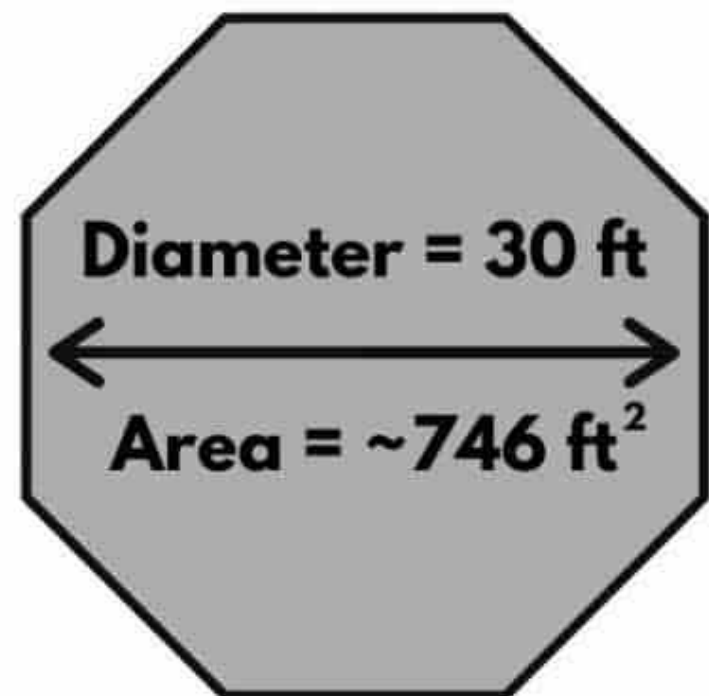


Finish rate: 60%

### Analisa Pengguna

SMA-SMK = 15-18 th (pengguna)  
Dewasa = 19+ (Pengguna - Pelatih - Pembina)  
Kategori = Klub/non-klub - profesional/non-profesional  
Aktifitas = Hanya latihan

### Full Size UFC Octagon



Finish rate: 48%

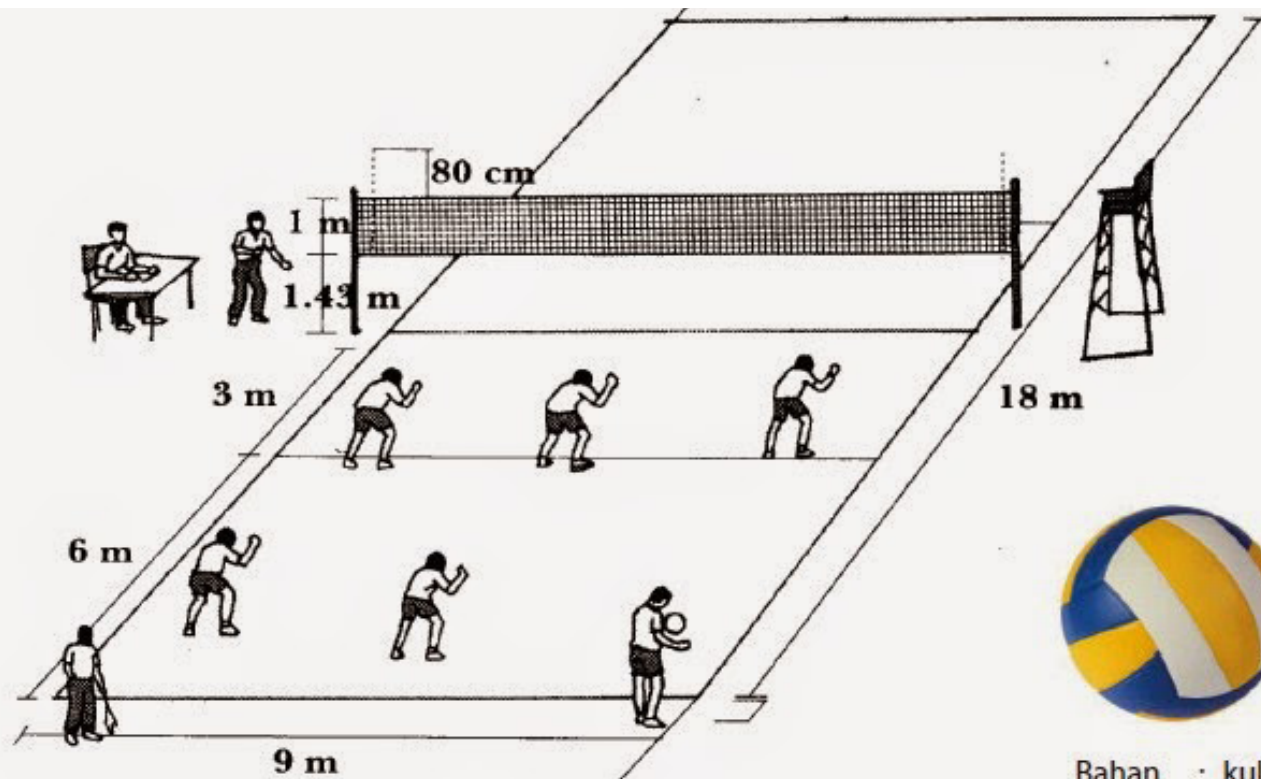
# Jasmani/ Olahraga



## Voli

Bola voli adalah permainan tim di mana tujuannya adalah memukul bola ke arah lapangan lawan untuk mencetak poin. Menurut PBVSI (2010) bola voli adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing tim dipisahkan oleh jaring, permainannya menggunakan lemparan atau umpan.

- Panjang lapangan bola voli = 18 meter
- Lebar lapangan bola voli = 9 meter
- Panjang garis serang lapangan bola voli = 3 meter
- Area servis lapangan bola voli = 3 meter
- Lebar garis dalam lapangan bola voli = 5 meter
- Luas lapangan bola voli = 162 meter persegi (18 x 9 meter)
  
- Berikut adalah ukuran net dalam permainan bola voli: Tinggi net untuk bola voli putri adalah 2,24 meter
- Sementara tinggi net bola voli untuk putra = 2,43 meter
- Lebar net bola voli = 1 meter
- Panjang net bola voli = 9 meter
- Tinggi tiang net bola voli = 2,55 meter
- Jarak antara tiang net dengan garis tepi atau samping lapangan = 0,5 - 1 meter
- Tinggi antena pada net bola voli = 80 sentimeter (di atas net)
- Pita tepian samping net bola voli = 5 sentimeter (dengan panjang 1 meter)
- Pita tepian atas net bola voli = 5 sentimeter
- Ukuran mata jala net bola voli (berbentuk persegi) = 10 sentimeter
  
- Pengadaan fasilitas bola voli dikarenakan mereka tidak memiliki fasilitas bersama dalam kota yang dapat mereka gunakan bersama. Para pemuda/pelajar biasa berlatih di lapangan desa, maka dari itu Youth Center memberikan fasilitas ini agar para pemuda dan pelajar dapat berlatih bersama di kawasan pelajar.

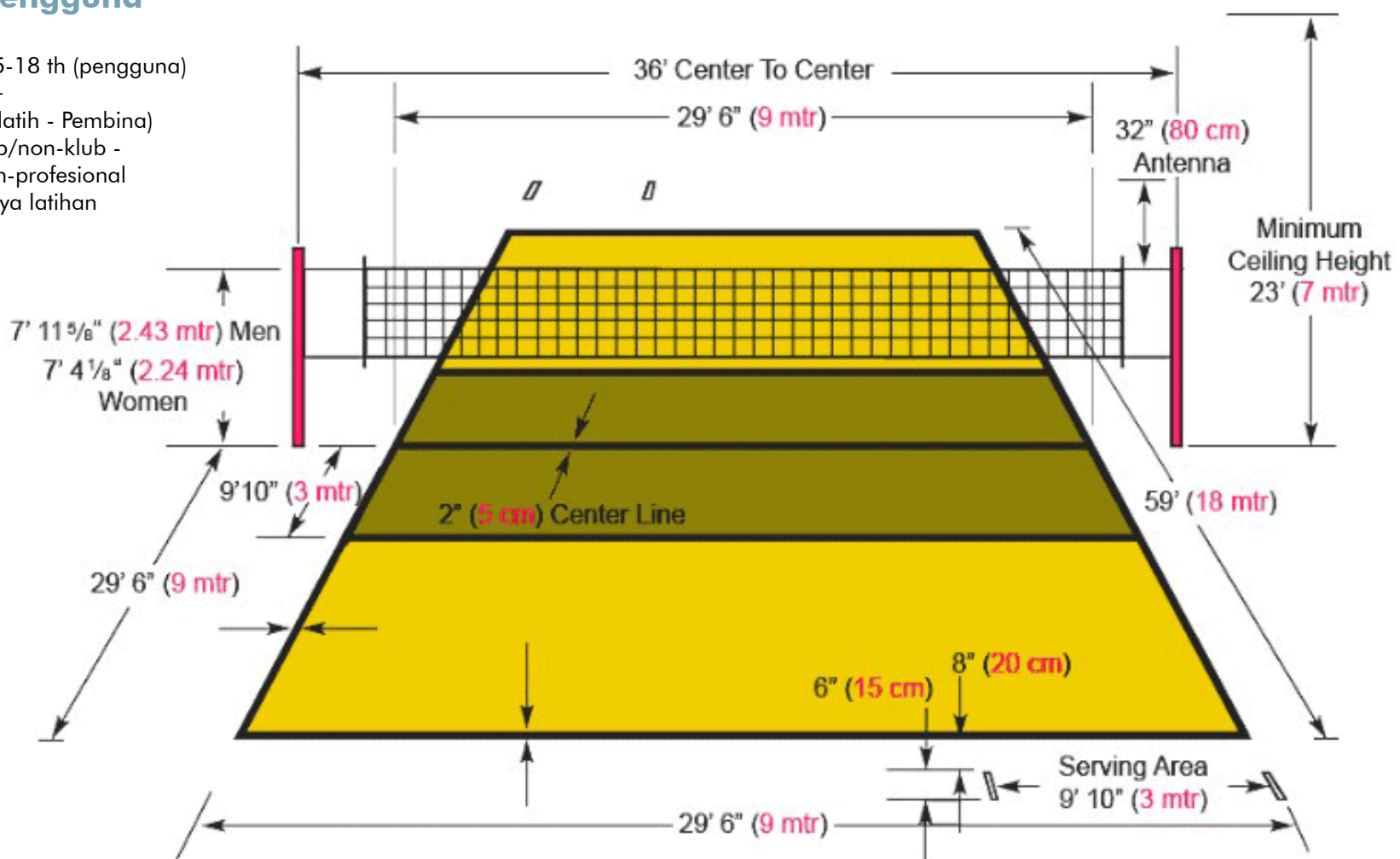


Bahan : kulit  
 Keliling : 65-67 cm  
 Berat : 200-280 gram  
 Tekanan : 294,3-318,82 hpa

Sumber: Ensiklopedi Olahraga, 2003

## Analisa Pengguna

SMA-SMK = 15-18 th (pengguna)  
 Dewasa = 19+  
 (Pengguna - Pelatih - Pembina)  
 Kategori = Klub/non-klub -  
 profesional/non-profesional  
 Aktifitas = Hanya latihan



# Jasmani/ Olahraga



## E-Sport

Istilah Electronic sport (eSport) pertama kali dicetuskan oleh Online Gamers Association (OGA) pada tahun 1999 (Hutchins 2008). E-sports didefinisikan sebagai aktivitas olahraga di mana orang mengembangkan dan melatih kemampuan mental atau fisik mereka menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (Wagner 2014). E-sports didefinisikan sebagai bentuk olahraga di mana aspek-aspek utama dari olahraga tersebut didukung oleh sistem elektronik. Industri eSports berkembang sangat pesat sehingga banyak negara yang kini mulai mengenal para gamer eSports profesional sebagai atlet olahraga. bahkan di Amerika Serikat, pemain profesional kini dapat mengajukan visa P-1, yaitu visa untuk atlet yang diakui secara internasional. Meskipun Esport bukanlah aktivitas fisik yang “murni” seperti kebanyakan olahraga tradisional, namun memenuhi semua kriteria olahraga menurut standar internasional. E-sports lebih dari sekadar bermain game, ini tentang membangun persahabatan melalui keanggotaan game.

Perkembangan esports di Indonesia sangat pesat, ketika Kementerian Pemuda dan Olahraga dan Komisi Olahraga Nasional Indonesia (KONI) mengumumkan bahwa esports diakui sebagai salah satu prestasi olahraga di Indonesia (Aguss, Fahrizqi, & Wicaksono, 2021). Keputusan ini diambil dalam Rapat Kerja Nasional (Rakernas) KONI Pusat yang berlangsung secara virtual pada 25-27 Agustus 2020 (Nugroho & Yulian-dra, 2021).

Adanya Fasilitas ini di Youth Center karena di Cirebon tidak memiliki Gaming House resmi untuk para atlet ataupun pemuda/pelajar untuk mengembangkan kegiatan ini. Youth Center memenuhi kebutuhan mereka agar memiliki tempat berlatih dan mengasah keahlian mereka agar dapat melangkah ke jenjang yang lebih lanjut.

E-sport resmi menjadi cabang olahraga selama Asian Games 2018 di kota Jakarta dan Palembang. Kompetisi e-sport terbagi menjadi dua yaitu online dan tatap muka. Kompetisi online adalah kompetisi yang berlangsung secara online dengan menggunakan koneksi internet, sehingga pemain tidak perlu bertemu langsung atau di satu tempat dengan pemain lain. Selain itu, pertandingan tatap muka adalah pertandingan yang harus diadakan secara langsung di suatu tempat atau tempat, pemain yang saling bersaing akan bertarung di arena, dengan hadirnya penonton secara langsung di suatu tempat .

Pada era sekarang, kehidupan manusia di penuhi oleh berbagai rutinitas yang berbeda- beda yang tentunya tidak jauh dari kata sibuk dan jenuh. Perangkat elektronik selalu menemani berbagai rutinitas tersebut dan salah satunya sebagai alternative penghilang kejenuhan adalah dengan bermain game. Pengembangan dari kegiatan bermain tersebut adalah mulai bermunculannya komunitas pecinta video games yang memicu adanya wadah- wadah yang menjadi tempat untuk mereka berkumpul seperti game center atau netcafe.

Dari perkembangan tersebut, mulai bermunculan berbagai kompetisi game dan komunitas yang semakin global dalam sebuah asosiasi, dan menciptakan kegiatan tersebut ke dalam kategori olahraga, yang di sebut E- sport.

Kebutuhan ruang E-sport :

- Area Virtual Reality
- Area gaming
- Stage area
- Briefing room
- Toilet

## Analisa Pengguna

SMA-SMK = 15-18 th (pengguna)

Dewasa = 19+ (Pengguna - Pelatih - Pembina)

Kategori = Klub/non-klub - profesional/non-profesional

Aktifitas = Hanya latihan



# Keterampilan & Pengetahuan



## Perpustakaan

Youth Center menyediakan fasilitas yang dibutuhkan bagi para peserta didik untuk mengolah diri mereka sesuai keinginan mereka, Perpustakaan berperan penting dalam mendukung kecintaan membaca dan meningkatkan literasi informasi. Perpustakaan merupakan upaya memelihara dan meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses belajar mengajar. Perpustakaan yang tertata dengan baik dan sistematis, secara langsung maupun tidak langsung dapat memperlancar proses belajar mengajar di sekolah tempat perpustakaan itu berada. Hal ini berkaitan dengan kemajuan bidang pendidikan dan peningkatan metode belajar mengajar yang dikatakan tidak terlepas dari penyediaan sarana dan prasarana sekolah. Perpustakaan modern telah didefinisikan ulang sebagai tempat untuk mengakses informasi dalam format apapun. Di perpustakaan modern ini, selain koleksi buku cetak, sebagian buku dan koleksi berada di perpustakaan digital (berupa data yang dapat diakses melalui jaringan komputer).

Akan lebih kreatif jikalau perpustakaan tidak hanya digunakan sebagai fasilitas membaca, perpustakaan modern sangatlah fleksibel dimana perpustakaan bisa juga sebagai area bersantai sekaligus menikmati bacaan kita dengan hidangan. Pada perpustakaan akan ada ruang jurnalistik bagi peserta didik yang senang dalam membuat jurnal ataupun karya tulis ilmiah. Maka dari itu perpustakaan pada Youth Center akan memberikan fasilitas berupa :

- Area Baca
- Area Buku
- Ruang jurnalistik dan karya tulis ilmiah
- Cafe

### Analisa Pengguna

SMA-SMK = 15-18 th (pengguna)

Dewasa = 19+ (Pengguna - Pustakawan - Pembina)

Aktifitas = Membaca & meminjam buku

## Co-Working Space

Pengangguran yang tinggi telah mendorong banyak pekerja untuk mendirikan usaha mandiri baru (startup). Startup memilih memulai bisnis di rumah karena biaya sewa kantor cukup tinggi dan harus mengurus keluarga. Seiring berjalannya waktu, banyak bermunculan ruang-ruang publik yang dapat digunakan untuk bekerja dengan harga sewa yang murah, ruang sewa yang fleksibel, dilengkapi dengan kebutuhan karyawan yang berbeda-beda, yaitu konektivitas internet, ruang pertemuan dan aula, serta taman kanak-kanak yang memungkinkan pekerja untuk berkonsentrasi, bekerja dan merasa tenang, anak-anak diasuh dan dekat satu sama lain. Ruang ini disebut Coworking Space. Ada beberapa pendapat mengenai cara menulis Coworking Space dan Co-working Space. Fost (dalam Gandini, 2015) berpendapat bahwa "coworking" berarti kegiatan bekerja sendiri dalam suatu lingkungan dengan pekerja yang berbeda pekerjaannya, sedangkan "co-working" berarti kegiatan bekerja sama di satu tempat. Dalam Youth Center, Coworking Space akan dikelola oleh Regus yang telah menjadi pelopor fasilitas kerja yang fleksible sejak 1989. Coworking Space memiliki beberapa fasilitas yang dapat menampung dan memenuhi kebutuhan dari para penggunanya, pemberian fasilitas tersebut adalah :

- Meeting room
- Cafe
- Work Area
- 
- Fasilitas tersebut sesuai dengan kebutuhan para pengguna yang rata-rata adalah pemuda yang ingin bersantai sambil mengerjakan pekerjaan mereka ditemani dengan lingkungan yang workable.

### Analisa Pengguna

SMA-SMK = 15-18 th (pengguna)

Dewasa = 19+ (Pengguna - Pustakawan - Pembina)

Kategori = Siswa - Pekerja

Aktifitas = Membaca & meminjam buku

# Keterampilan & Pengetahuan



# Keterampilan & Pengetahuan



## Workshop

Berawal dari situs Yarnfield Park, arti workshop adalah pertemuan di mana sekelompok orang terlibat dalam diskusi dan kegiatan mendalam tentang topik atau proyek tertentu. Acara ini hampir seperti konferensi. Jika dalam seminar peserta sering hanya mendengarkan, dalam seminar peserta akan lebih aktif berpartisipasi. Workshop dapat berupa digital dan non-digital. Dalam hal ini kita akan memberikan tambahan Digital Workshop pada Youth Center, karena zaman sudah semakin berkembang dan anak muda harus lebih kreatif dalam pengelolaan sesuatu yang sekarang serba digital. Format kegiatan ini bisa bermacam-macam, ada yang disiapkan untuk keperluan latihan dan praktik praktis, ada pula yang disampaikan dalam bentuk diskusi yang lebih intens. Dalam Workshop digital ini diharapkan pengguna dapat memahami cara dalam mengolah sesuatu yang digital agar dapat berkembang dan bersaing di masa yang akan datang. Youth Center menyediakan ruang bagi para pemuda yang memiliki minat dan bakat pada dunia digital. Beberapa kegiatan workshop yang akan diadakan dalam Youth Center :

- Content Creator Studio
- Digital Marketing Studio
- Graphic Design Studio
- MUA
- Workshop Batik
- Workshop Kerajinan

## Analisa Pengguna

SMA-SMK = 15-18 th (pengguna)  
Dewasa = 19+ (Pengguna - Pelatih - Pembina)  
Kategori = profesional/non-profesional  
Aktifitas = Pelatihan



# Keterampilan & Pengetahuan

## Art & Exhibition

Art dan Exhibition adalah tempat untuk menuangkan karya-karya berupa seni rupa, seni musik, seni tari, dll. Dalam Youth Center Art & Exhibition sangatlah penting karena para pemuda atau pelajar banyak yang memiliki minat dan bakat mereka pada aspek ini. Di sisi lain Cirebon juga sangat kental akan adat dan budayanya, maka sangatlah mungkin jika memberikan ruang untuk para pemuda di Cirebon agar mereka dapat menuangkan kreatifitas dan keterampilan seni mereka dalam suatu gedung yang bertemakan Youth Center. Kesenian di Cirebon juga menjadi salah satu aspek yang sangat dilestarikan dengan adanya festival budaya yang biasa diselenggarakan oleh pemerintah kota dalam beberapa acara. Pelajar maupun pemuda dapat memilih kesenian sesuai dengan bakat dan minat mereka pada seni. Dalam Youth Center pelajar ataupun pemuda dapat bertemu dengan para pecinta seni lainnya dan juga dapat membuat relasi baru dengan pengguna lainnya. Pembuatan fasilitas seperti ini bermula ketika pada daerah Cirebon tidak memiliki bangunan atau kawasan yang dapat menampung beberapa kesenian bagi para pemuda dalam satu kawasan terintegrasi yang dapat mempertemukan pemuda pemuda lain. Beberapa fasilitas yang mendukung kesenian di dalam Youth Center adalah :

- Sanggar Seni
- Ruang Music/Theater
- Ruang Exhibition
- Auditorium
- Hall

## Analisa Pengguna

SMA-SMK = 15-18 th (pengguna)

Dewasa = 19+ (Pengguna - Pelatih - Pembina)

Kategori = profesional/non-profesional

Aktifitas = Latihan, exhibition, & pentas



# Management

## Pengetahuan dan Keterampilan

---

### Owner

Pemerintah Kota Cirebon

---

### Manajerial

Dinas pendidikan  
&  
Dinas Kebudayaan

---

### Aktifitas

#### Perpustakaan

- Perpustakaan
- Area Baca
- Tempat Sewa Buku
- Cafe
- Jurnalistik & Karya Ilmiah

#### Workshop

- Digital Workshop
- Workshop Kebudayaan
- Make-up Artist

#### Co-Working Space

- Meeting Room
- Cafe
- Work Area

#### Art & Exhibition

- Area Gravity
- Auditorium (Film, Drama, Musical)

---

### Pengurus

Forum Perpustakaan Khusus Indonesia (FKPI)

About Cirebon

REGUS Indonesia

Disbupar Kota Cirebon dan Dewan Kesenian Cirebon Kota

---

### Pengguna

- Pelajar
- Masyarakat

# Olahraga

---

## Owner

Pemerintah Kota Cirebon

---

## Manajerial

Dinas pendidikan  
&  
Dinas Kebudayaan

---

## Aktifitas

- Tennis
- GYM & MMA
- Basket
- Soccer & Mini Soccer
- Panjat tebing
- Volly
- E-Sport

---

## Naungan

KONI

---

## Pengurus

- Persatuan Tenis Kota Cirebon
- SWOT Cirebon
- Asosiasi Binaraga Cirebon
- Perbasi
- GMC Basket Cirebon
- ASKOT PSSI Cirebon
- MAPALA Cirebon
- PBCVSI Kota Cirebon
- PBESI Kota Cirebon

---

## Pengguna

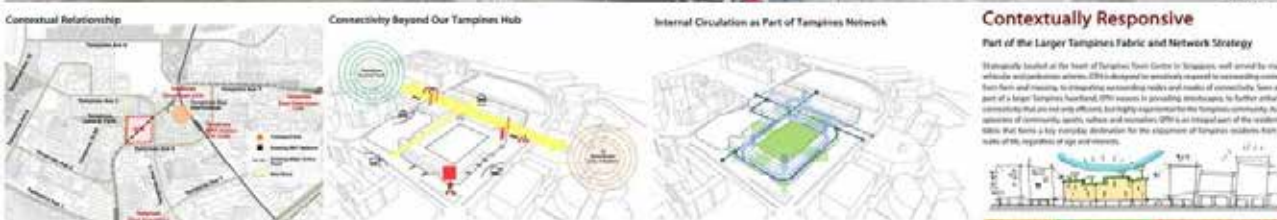
- Pelajar
- Masyarakat

# PRESEDEN

## Our Tampines Hub

### Singapore

Our Tampines Hub adalah pusat tempat kreatif masyarakat yang berada di Tampines, Singapore. Perancangan Creative hub ini menggunakan pendekatan Participatory design yang melibatkan masyarakat tampines. Our Tampines Hub bertujuan untuk menyatukan komunitas di Tampines dengan menyediakan tempat kreatif yang dapat digunakan oleh masyarakat untuk menuangkan kegiatan mereka contohnya seperti Café, berolahraga, bermusik, theater, dan juga membaca. Tempat ini menjadi pusat bisnis produktif di Tampines.



Tampines - Part of the Network of Community Hubs



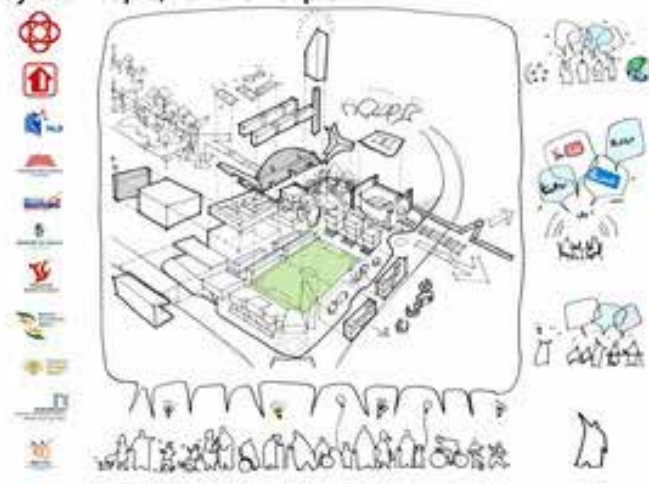


View of OTH from key intersection of Tampines Avenue 4 & 5

of Community Clubs



Built by the People, For the People



**Our Tampines Hub (OTH)**

**A Pioneering Model of Truly Integrated Community, Sports, Cultural & Civic Development**

Our Tampines Hub pioneers Singapore's first integrated community and lifestyle hub. Envisioned as a 'place of many places', its design aims to enrich residents lives through offering a volumetric network of interlocking activities and programmes. Co-locating over 30 community, sports, cultural, civic and lifestyle facilities co-sharing spaces; OTH champions a refreshed model of shared economies, unique spatial and programmatic synthesis. Its participatory design process also promotes synergistic collaboration amongst stakeholders and residents, for greater vibrancy, relevance and sustainability, further enhancing the daily lives of Tampines residents.

Reinforcing the resident's centric ethos, the design of OTH embraces a highly participatory process, which has engaged more than 15,000 Tampines residents through focus group discussions, interviews and surveys, since its inception. These engagements helped shaped the design process and influenced numerous design approaches and outcomes. This aligns well with the ambition to make the project a truly community-owned one that is for the residents of Tampines, by them.

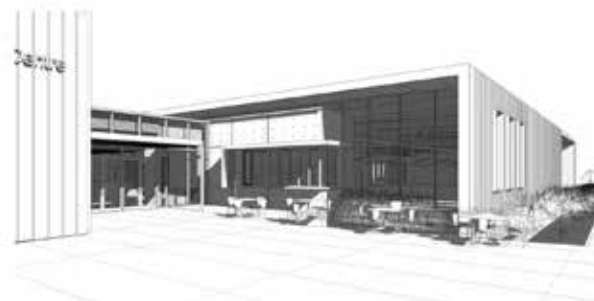
# PRESEDEN

## South Surrey Recreation & Arts Centre Canada

South Surrey Recreation & Arts Centre merupakan wadah bagi para warga di Surrey untuk menuangkan aktifitas positif mereka, bangunan ini menampung berbagai aktifitas seni dan olahraga.

Untuk menciptakan fasilitas Art Center sukses dan mengundang, jelas juga bahwa kegiatan yang bersemangat dan energik membutuhkan akses visual yang menonjol dari lobi serta ke dan dari pintu masuk plaza dan area parkir mobil. (pengawasan visual ini dari pagi hingga larut malam adalah prinsip utama CPTED yang dianggap penting untuk desain)

Kajian tentang orientasi bangunan juga berperan besar dalam proses desain bangunan ini. Orientasi ini menciptakan bangunan yang jauh lebih transparan yang mendorong hubungan visual yang lebih kuat dengan hutan baik dari dalam fasilitas itu sendiri dan dari area parkir mobil dan sistem sirkulasi lokasi utama. Ini jelas memberikan strategi yang jauh lebih efektif untuk pencegahan kejahatan dan keamanan kawasan.





# PRESEDEN

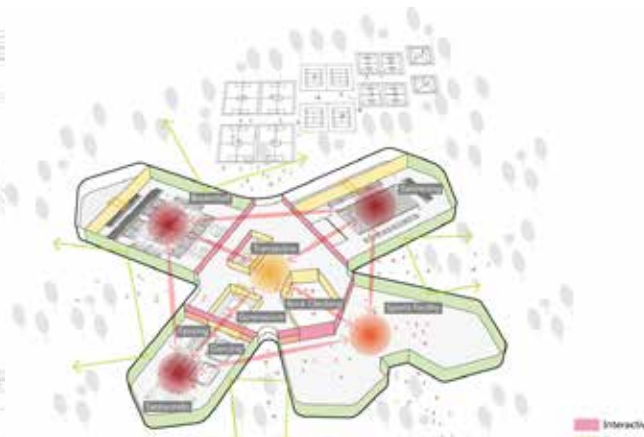
## Tongxiang National Fitness Center and Li Ning Sports Park

### China

South Surrey Recreation & Arts Centre merupakan wadah bagi para warga di Surrey untuk menuangkan aktifitas positif mereka, bangunan ini menampung berbagai aktifitas seni dan olahraga.

Untuk menciptakan fasilitas Art Center sukses dan mengundang, jelas juga bahwa kegiatan yang bersemangat dan energik membutuhkan akses visual yang menonjol dari lobi serta ke dan dari pintu masuk plaza dan area parkir mobil. (pengawasan visual ini dari pagi hingga larut malam adalah prinsip utama CPTED yang dianggap penting untuk desain)

Kajian tentang orientasi bangunan juga berperan besar dalam proses desain bangunan ini. Orientasi ini menciptakan bangunan yang jauh lebih transparan yang mendorong hubungan visual yang lebih kuat dengan hutan baik dari dalam fasilitas itu sendiri dan dari area parkir mobil dan sistem sirkulasi lokasi utama. Ini jelas memberikan strategi yang jauh lebih efektif untuk pencegahan kejahatan dan keamanan kawasan.







# RUMUSAN MASALAH

## **Permasalahan Umum**

---

Bagaimana merancang Youth Center di Cirebon dengan pendekatan CPTED?

## **Permasalahan Khusus**

---

- Bagaimana merancang Youth Center yang dapat mengurangi kenakalan remaja dengan memberikan satu kawasan yang terintegrasi agar mereka dapat beraktifitas secara sehat?
- Bagaimana merancang Youth Center agar mencapai visibilitas yang baik?
- Bagaimana mendesain Youth Center yang mencegah kriminalitas pada kawasan menggunakan element dari CPTED?

## **Batas Perancangan**

---

- Merancang Youth Center yang dapat mengurangi kenakalan remaja dengan memberikan satu kawasan yang terintegrasi dan mereka dapat beraktifitas secara sehat dengan menggunakan pendekatan CPTED.
- Merancang Youth Center yang dapat menampung berbagai aktifitas
- Mendesain Youth Center yang aman dari kriminalitas seperti tawuran, Vandalisme, dan perusakan properti dengan menggunakan pendekatan CPTED

## **Pendekatan**

---

Masalah pada kasus yang berada di Jalan Perjuangan ini adalah masalah yang cukup serius karena berhubungan dengan kriminalitas. Kriminalitas ini dilakukan oleh pelajar, jika tidak segera diselesaikan maka ini akan terus bertambah buruk bagi warga dan juga pelajar mengingat tawuran yang terjadi cukup sering dan memakan korban. Makadari itu digunakanlah metode pendekatan CPTED (Crime Prevention Through Environmental Design).

## **Tujuan Perancangan**

---

Tujuan dari perancangan youth center ini adalah untuk memberikan wadah bagi para pemuda khususnya untuk para pelajar agar dapat melakukan kegiatan sesuai dengan apa yang mereka ingin lakukan. Dengan adanya Youth Center, pemuda bisa melakukan aktifitas sesuai dengan minat dan bakat mereka yang mana dalam youth center terdapat banyak kegiatan positif yang didesain dan dipersembahkan untuk para kaum muda khususnya pelajar. Dalam perancangan Youth Center ini tidak hanya dari aspek kegiatan yang harus menunjang para pengunjung namun juga bangunan ini akan menjadi tempat yang aman dan nyaman bagi para pemuda untuk beraktifitas.

## Metode

---

Berdasarkan metode perancangan, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan isu didapatkan rumusan permasalahan secara umum dan permasalahan khusus lalu diturunkan mejadi variabel, parameter, dan strategi desain. Setelah ditemukan permasalahan desain lalu didapatkan konsep desain awal perancangan yang diikuti dengan transformasi, skematik desain pada bangunan, serta pengujian desain. Pada pengujian desain menggunakan Ceklist kriteria dari CPTED (Teritorialiy, Natural Surveilence, sight lines dan Activity generator). Setelah desain diuji maka dilakukan evaluasi hasil uji desain. Uji desain akan dilakukan dengan menggunakan software DepthMapX yang akan menguji 3 aspek yaitu Visibility Graph Analysis, Movement Agent Analysis dan Axial Isovit Analysis. Sedangkan permodelan akan menggunakan software Archicad. Apabila ada hasil belum sesuai akan diulang kembali di tahap skematik desain dan apabila telah berhasil akan dilanjutkan menuju tahap design development.

# Peta Persoalan

Perancangan Youth Center di Cirebon dengan pendekatan Crime Prevention Through Enviromental Design

**Objek**

**Variabel**

Integrasi bangunan

Penguatan visibilitas kawasan sebagai aspek keamanan

Bentuk bangunan

**Sub-Variabel**

Tata Bangunan

Visibilitas Lansekap Tembok

Analisa site

**Parameter**

Aksesibilitas

bangunan menggunakan aspek CPTED surveillance, territoriality, access control, dan target hardening

Orientasi matahari dan angin memengaruhi bentuk dari fasad dan orientasi bangunan

**Indikator**

Bangunan harus memiliki akses yang mudah dan Keterkaitan dengan lingkungan

1. Bagian bangunan bisa saling melihat satu sama lain untuk mencapai visibilitas yang baik
2. sebanyak mungkin orang luar lewat/aktifitas baik untuk surveilence
3. area aktif selama mungkin (aktifitasnya rata)

Bentuk bangunan mengikuti hasil analisis dari site karena berpengaruh terhadap existing, kenyamanan dan visualisasi

# Kerangka Berfikir

## Latar Belakang

Cirebon merupakan daerah yang maju di kawasan CIAYUMAJAKUNING, namun dalam banyaknya kebudayaan dan nilai nilai baik yang diperoleh oleh kota cirebon, terdapat permasalahan yang dilakukan oleh para pemuda terutama pelajar. Kenakalan mereka berupa kriminalitas yaitu Tawuran. Agar menjaga nama baik dan menjaga kualitas SDM, maka diharuskan untuk menangani kenakalan remaja ini yang berada di Jalan Perjuangan dengan memberi mereka wadah untuk beraktifitas secara sehat.

### Architectural

- Kawasan tidak terawasi yang menyebabkan penyalahgunaan kawasan
- Tidak adanya wadah bagi para pemuda untuk melakukan aktifitas mereka yang terintegrasi dalam 1 kawasan
- Merancang bangunan yang aman

### Non- Architectural

- Kenakalan remaja
- Tawuran antar pelajar
- Kriminalitas
- Vandalisme

### Implication

- Penyerangan
- Kerusuhan
- Adanya korban

## Urgensi

Perancangan dari Youth Center di Cirebon diperlukan karena khususnya pada daerah Perjuangan yang notabene adalah daerah pelajar yang memiliki tingkat kreatifitas tinggi yang dapat diasah lebih jauh. Dengan adanya Youth Center diharapkan dapat mengurangi terjadinya tawuran antara pelajar dengan memberikan mereka tempat untuk beraktifitas secara sehat dalam bidang akademik maupun non-akademik dan dapat membangun ikatan atau relasi yang positif sesama pelajar

### Metode

Uji Desain dengan ceklist CPTED

### Pendekatan

CPTED

## Rumusan Masalah

### Permasalahan umum

Bagaimana merancang Youth Center di Jalan Bypass Perjuangan Kota Cirebon dengan pendekatan CPTED?

### Permasalahan Khusus

Bagaimana merancang Youth Center yang dapat mengurangi kenakalan remaja dengan memberikan satu kawasan yang terintegrasi agar mereka dapat beraktifitas secara sehat?

Bagaimana merancang Youth Center agar mencapai visibilitas yang baik?

Bagaimana mendesain Youth Center yang mencegah kriminalitas pada kawasan menggunakan element dari CPTED?

### Konteks Site

Youth Center

### Tipologi

Youth Center

### Kajian Preseden

Our Tampines Hub

Akses & Sirkulasi

Tata Massa

Tata Ruang

Selubung Bangunan

Material

Konstruksi & Infrastruktur

Passive Desain

Konsep Desain

Skematik Desain

Uji Desain

Desain Final



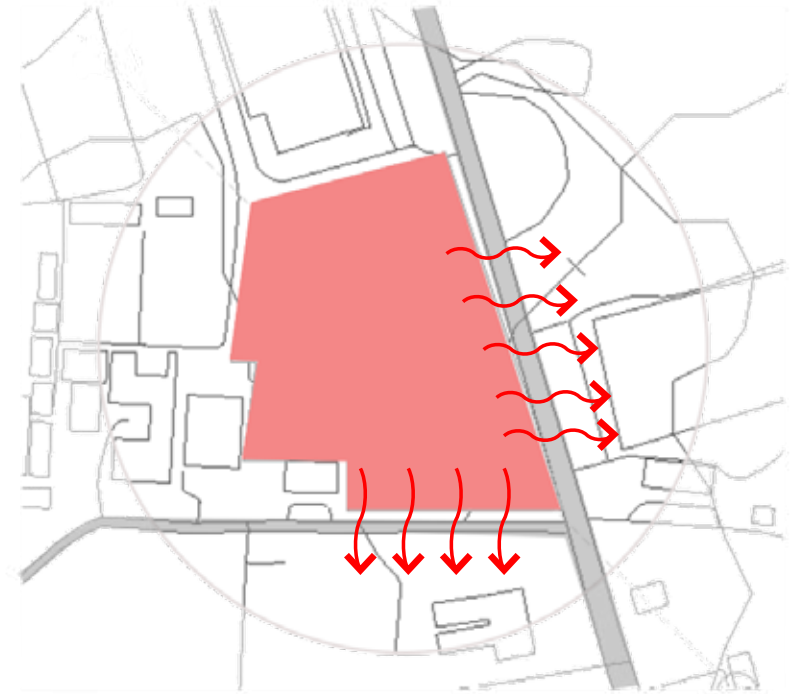
03

Analisa Desain

# Analisa Site

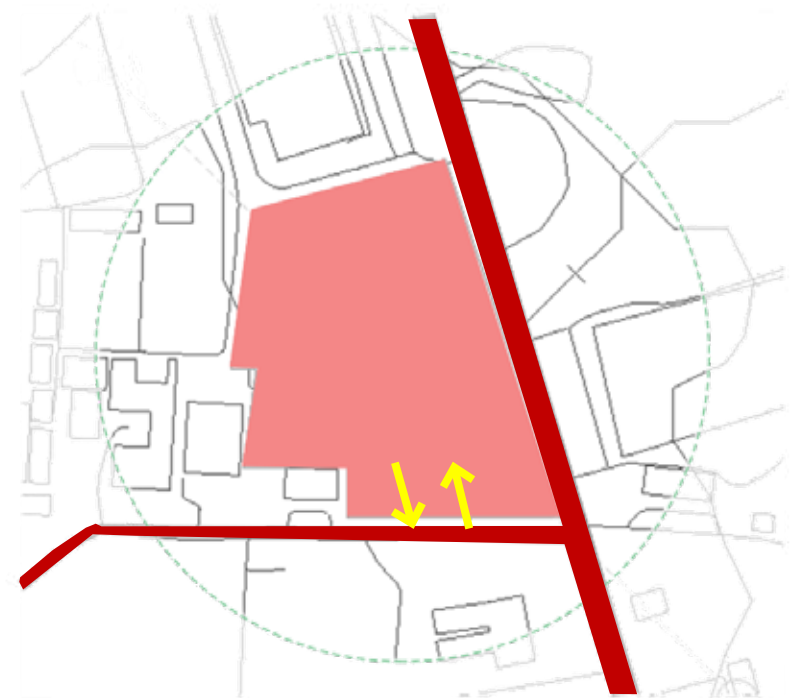
## Orientasi Bangunan

Orientasi bangunan berpengaruh terhadap analisa site untuk rekomendasi yang akan diberikan terhadap desain bangunan. Orientasi bangunan yang baik jika dilihat dari existing berada di arah selatan dan arah timur, sedangkan dari arah barat ada rumah sakit dan utara ada perbelanjaan swalayan. Sisi selatan dan sisi timur memiliki visual yang lebih baik daripada barat dan utara karena lebih terbatas. Orientasi bangunan akan memengaruhi bentuk fasad karena Kota Cirebon memiliki suhu yang cukup tinggi serta paparan sinar matahari yang berlebih akan mengganggu aktifitas bangunan. Isu Visibilitas juga diperhatikan karena aspek ini memengaruhi aspek desain.



## Jalan Utama

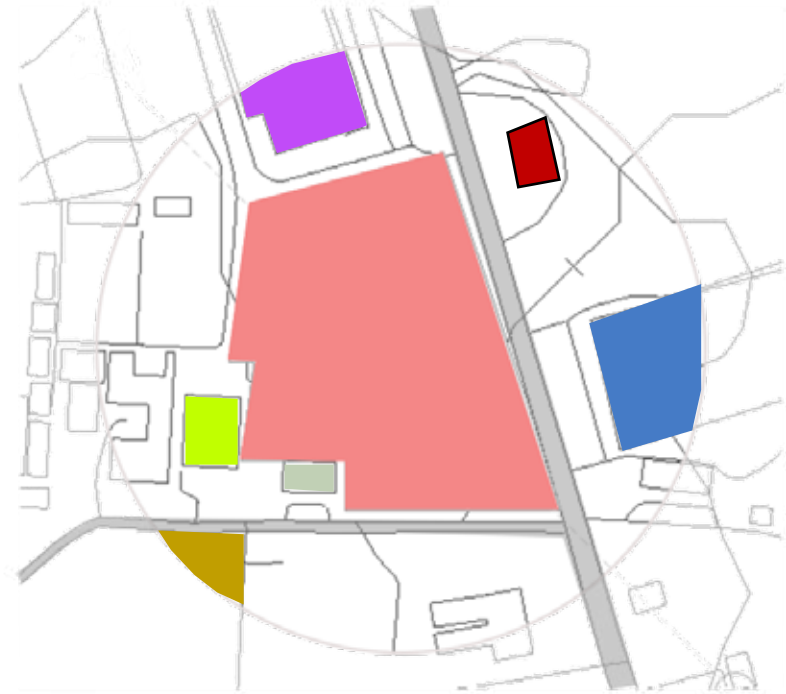
Terdapat 2 jalan yang dapat diakses kedalam site, yang pertama ada jalan utama yaitu Jalan Brigjen Darsono dan yang kedua ada jalan kolektor yaitu Jalan Perjuangan. Pada rencana rancangan yang akan dibangun, Entrance ke dalam site akan berada di area selatan yaitu pada jalan kolektor yaitu Jalan Perjuangan. Dipilihnya area selatan sebagai entrance dikarenakan Jalan Perjuangan merupakan area Pendidikan yang akan memudahkan para pengguna yaitu utamanya adalah pelajar mudah dalam mengakses kawasan. Akses dari jalan utama pun mudah karena tidak terlalu jauh dari jalan utama, hanya masuk sekitar 50 meter ke Jalan Perjuangan.





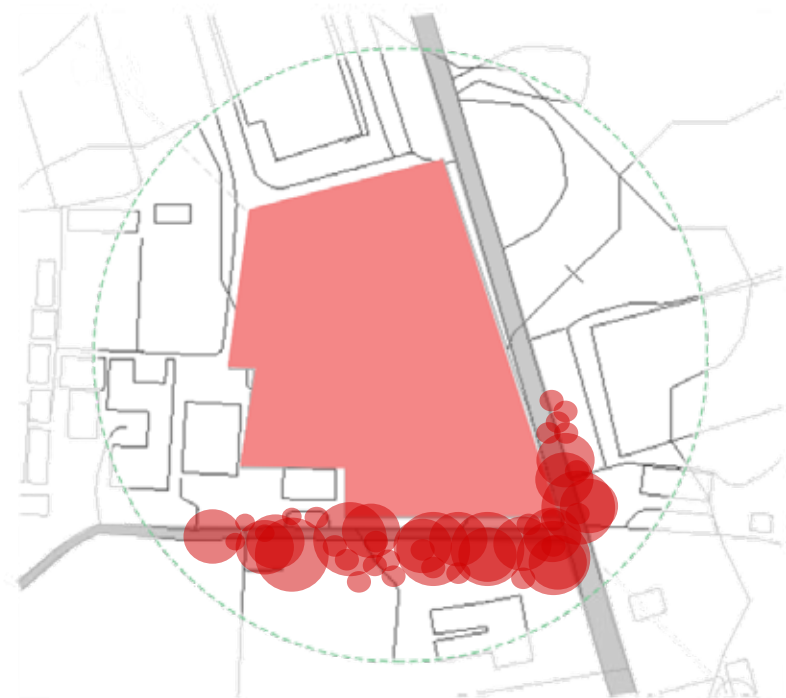
## Bangunan Sekitar

Analisa bangunan pada sekitar site berguna untuk mengetahui hal-hal yang dapat dibangun pada site dan juga melihat potensi dari bangunan sekitar terhadap rancangan yang akan dibangun. Pada area barat dari site ada bangunan rumah sakit yang ditunjukkan dengan gambar warna hijau, pertimbangan untuk penulis dalam merancang hal yang dapat dibangun tepat disebelah rumah sakit. Pada area Utara ada Pasar Swalayan yang ditunjukkan dengan warna ungu dan di arah barat ada Mall Swalayan yang ditunjukkan dengan warna biru serta ada pom bensin yang ditunjukkan dengan warna merah. Pada area selatan ada Sekolah SMAN 4 Cirebon, maka akan lebih baik di membuat area yang lebih terbuka pada area selatan karena lebih mudah untuk diakses. Kawasan sekitar menjadi area lalu lintas utama jalan dan juga untuk area selatan ada beberapa pedagang yang berjualan serta beberapa bangunan lain yang saling terhubung, maka akan lebih baik jika rancangan menciptakan bounding yang kuat dengan sekitar site agar dapat menciptakan lingkungan yang positif serta dapat saling mengawasi satu sama lain.

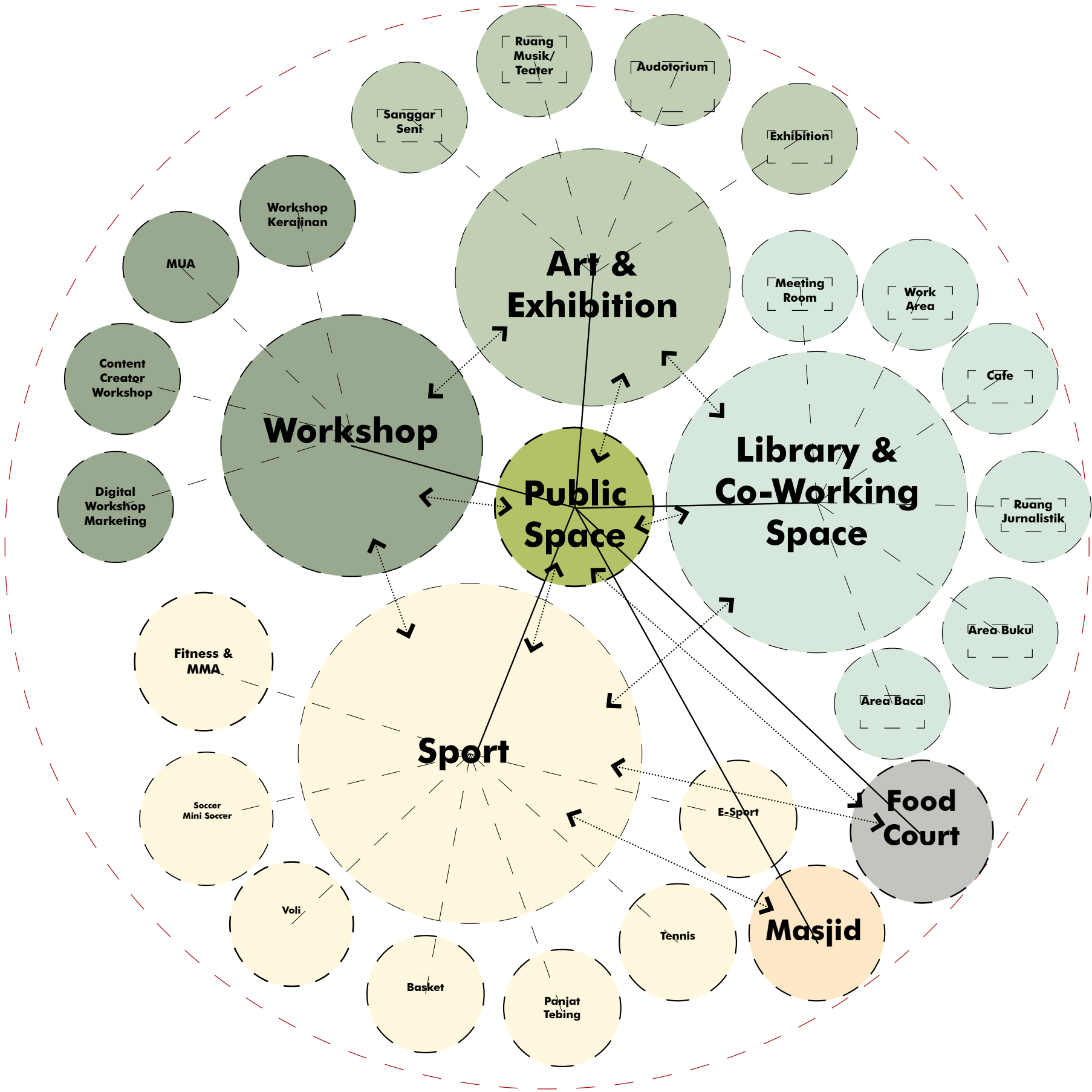


## Hotspot Tawuran

Masalah utama dalam perancangan ini adalah adanya tawuran yang selalu terjadi pada kawasan. Hotspot tawuran pada Jalan Perjuangan ditunjukkan dengan Bubble berwarna merah digambar samping kanan. Hotspot tawuran pada kawasan ada pada bagian selatan dan juga bagian timur, namun pada bagian selatan memang yang paling sering terjadi dan pada bagian timur hanya sedikit kerucuhan yang terjadi namun harus tetap diwaspadai. Makadari itu aspek visibilitas dalam kawasan terutama pada bagian selatan harus diperkuat karena jika tidak diperkuat mereka akan masuk dan membuat kerucuhan dikawasan. Jika pada area selatan ramai akan aktifitas serta pandangan pada site jelas maka kecenderungan orang untuk berbuat jahat akan berkurang. Batas teritorial akan ditandai dengan perbedaan elevasi karena jika batas teritorial menggunakan pagar yang tinggi akan membuat bangunan seperti bukan tempat yang umum dan bangunan akan terlihat lebih privat serta jika adanya tembok yang tinggi maka rencana penguatan bounding pada kawasan sekitar site tidak akan berjalan karena sama sama tidak dapat melihat apa yang terjadi pada kawasan luar maupun dalam.



# Program Ruang



## Program Ruang dan Aktifitas

Diagramm di sebelah kiri menunjukkan skema program ruang dan jenis aktifitas yang ada pada ruang tersebut, Program ruang menyediakan wadah untuk para pemuda untuk menyalurkan kreatifitas mereka dalam bidang mereka masing-masing. Terdapat 5 ruang utama yaitu Public Space, Art Center & Exhibition, Library, Sport Center dan Wokshop.

Public Space atau plaza yang berfungsi sebagai ruang komunal pada site untuk memberi tempat bagi para pemuda agar bisa meluangkan waktu mereka untuk bermain atau bersantai sembari mengenal orang baru agar mendapatkan relasi yang lebih banyak serta mereka dapat menciptakan atmosfir yang positif bagi kawasan tersebut.

Library atau perpustakaan berfungsi sebagai area baca atau peminjaman buku mengingat bahwa para remaja mereka adalah pelajar maka perpustakaan akan sangat bermanfaat untuk mereka dalam mencari ilmu apalagi sekarang minat membaca mulai menjadi tren di beberapa kalangan pemuda. Mereka dapat membawa pekerjaan mereka juga di dalam perpustakaan karena menyediakan work area bagi mereka yang ingin mengerjakan tugas.

Sport Center berfungsi sebagai area olahraga. Minat olahraga pada pemuda sangatlah tinggi maka diberikan fasilitas berupa sarana olahraga agar mereka dapat berolahraga sesuai dengan bakat dan keinginan mereka masing masing.

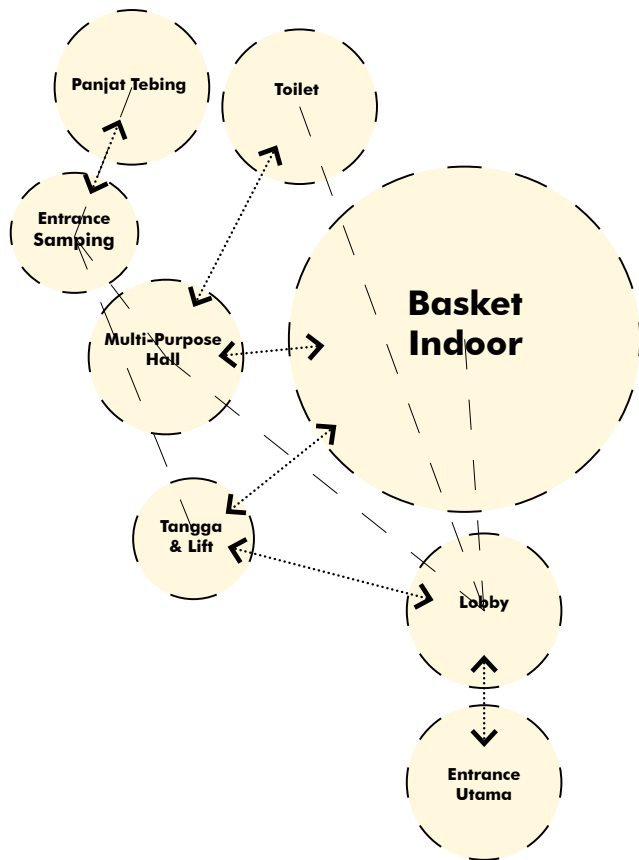
Art Center & Exhibition berfungsi sebagai sarana kesenian bagi mereka yang mencintai kesenian, dalam ruang tersebut mereka dapat melakukan kesenian sesuai bakat masing-masing. Gedung ini juga memberikan fasilitas untuk mereka mengadakan pentas agar dapat meningkatkan dan mengapresiasi bakat mereka.

Workshop, ruang ini berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan kreatifitas kerja bagi para pemuda untuk mengasah skill dalam membuat suatu produk baik produk nyata maupun digital.

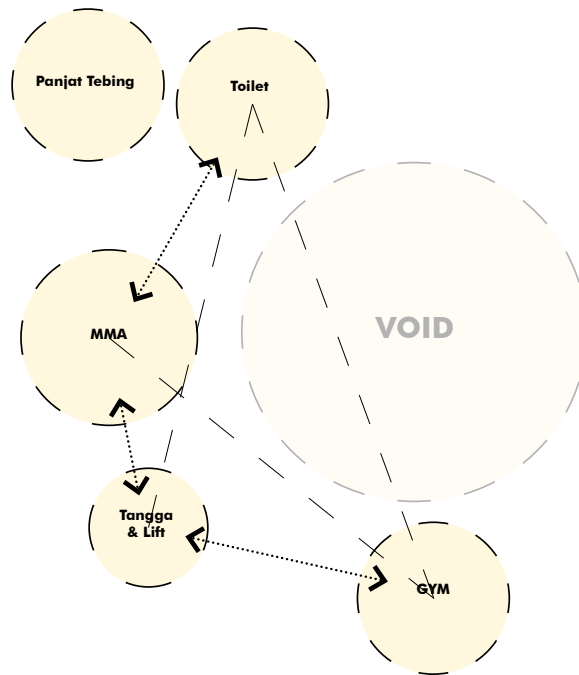
Extension area merupakan area tambahan untuk melengkapi fungsi pada site berupa food court sebagai sarana mereka untuk makan dan juga masjid untuk sarana pengguna dalam melakukan ibadah

# Sport Center

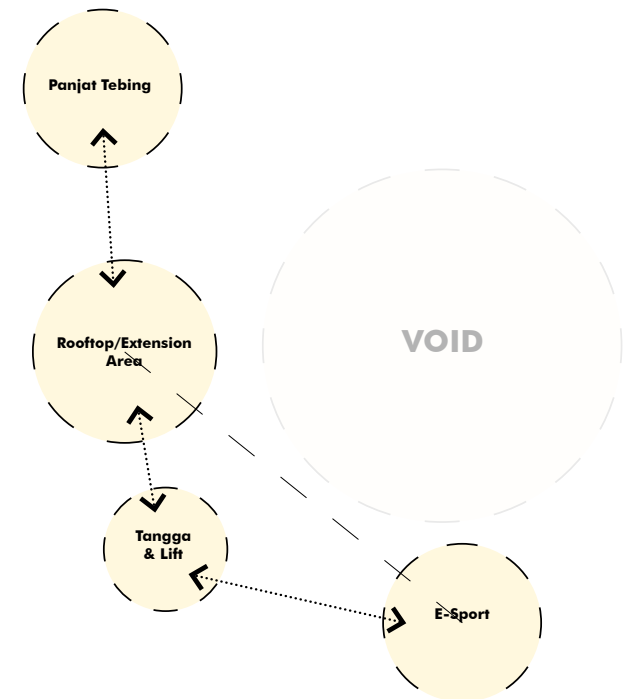
## Program ruang lantai 1



## Program ruang lantai 2



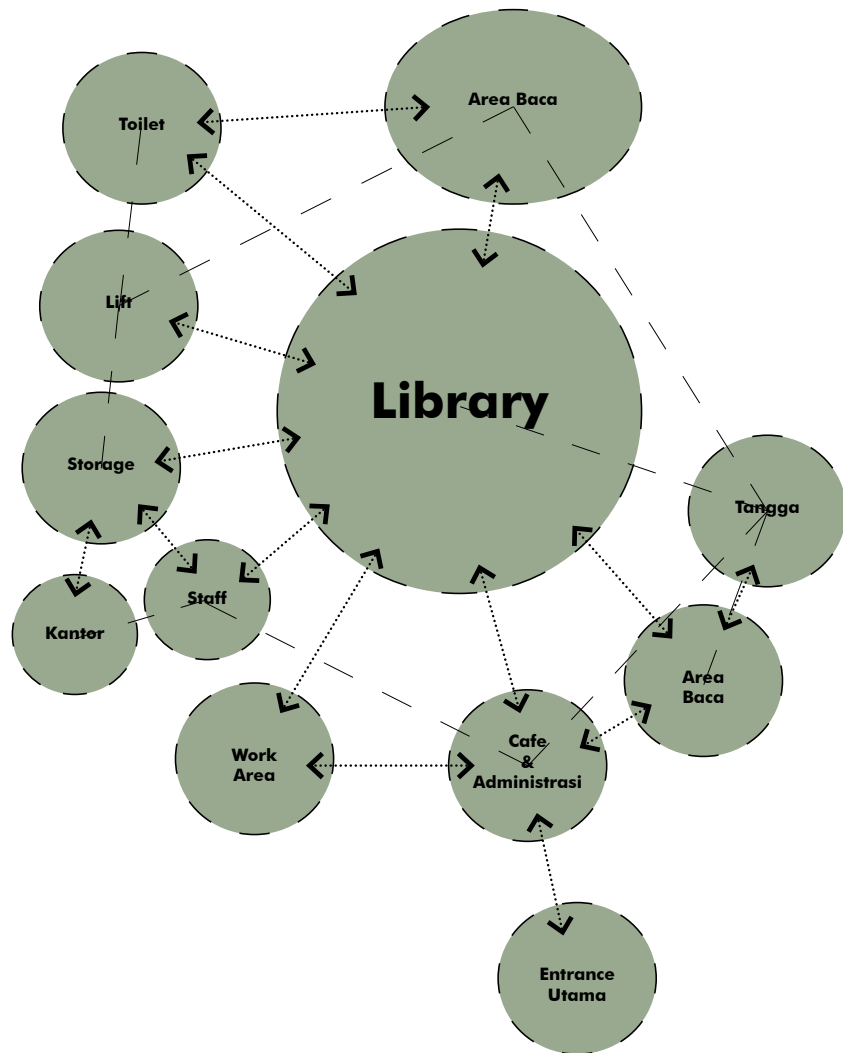
## Program ruang lantai 3



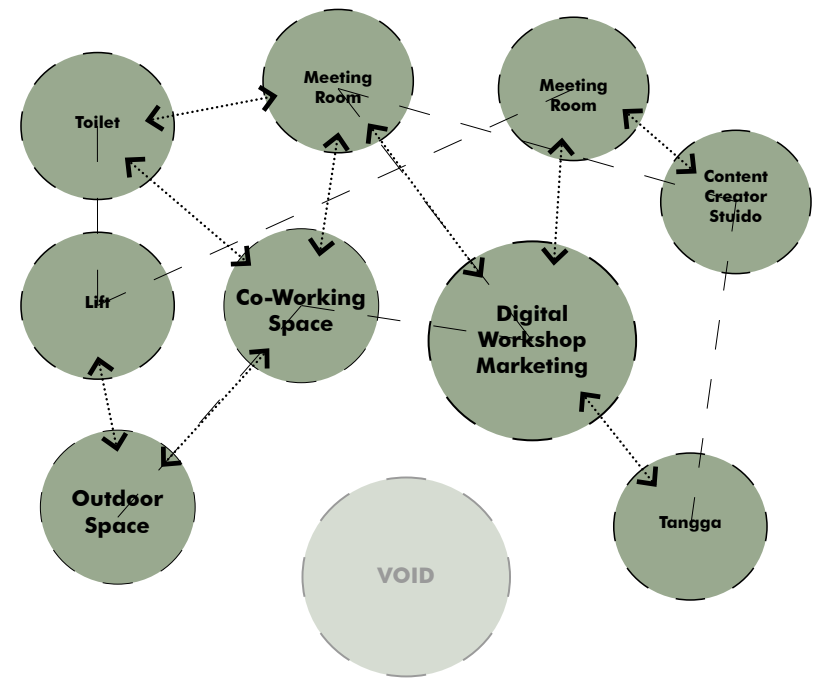
Pada Sport Center terdapat 7 aktifitas olahraga untuk melengkapi yaitu voli, basket, panjat tebing, mini soccer, tennis dan MMA. Pada area olahraga murni untuk melakukan olahraga bukan untuk kompetisi karena jika ada kompetisi dikhawatirkan akan adanya kesenjangan antara pemain dan supporter dari masing masing pihak yang akan menyebabkan keributan. Olahraga pada youth center diharapkan untuk membuat pecinta masing-masing olahraga dapat saling mengenal dan berlatih bersama sehingga menimbulkan relasi baru sesama pemuda.

# Education

## Program ruang lantai 1



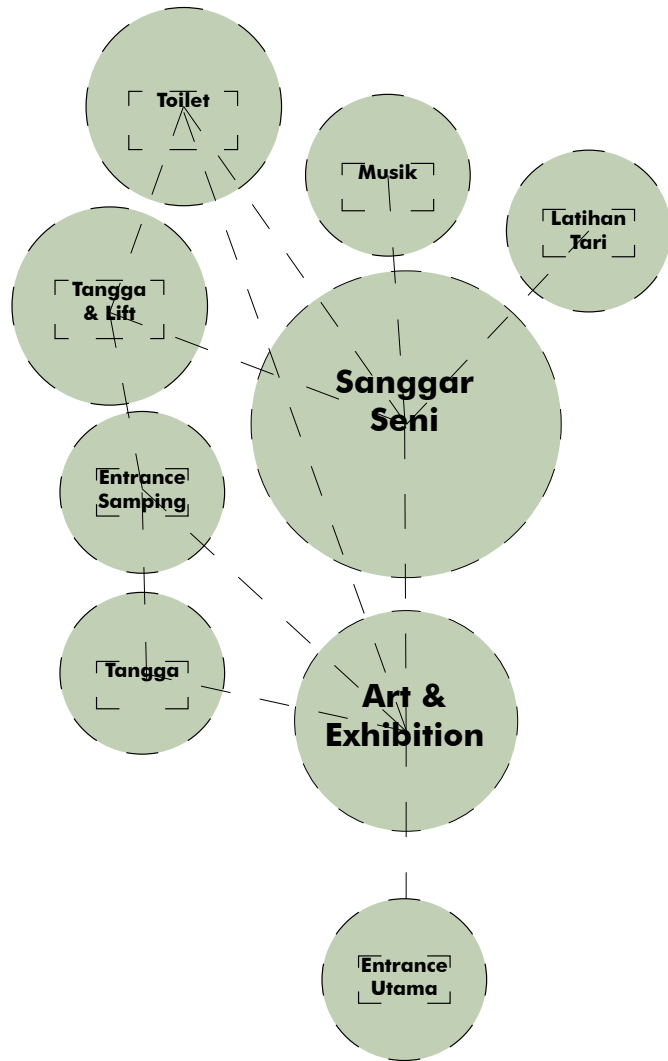
## Program ruang lantai 2



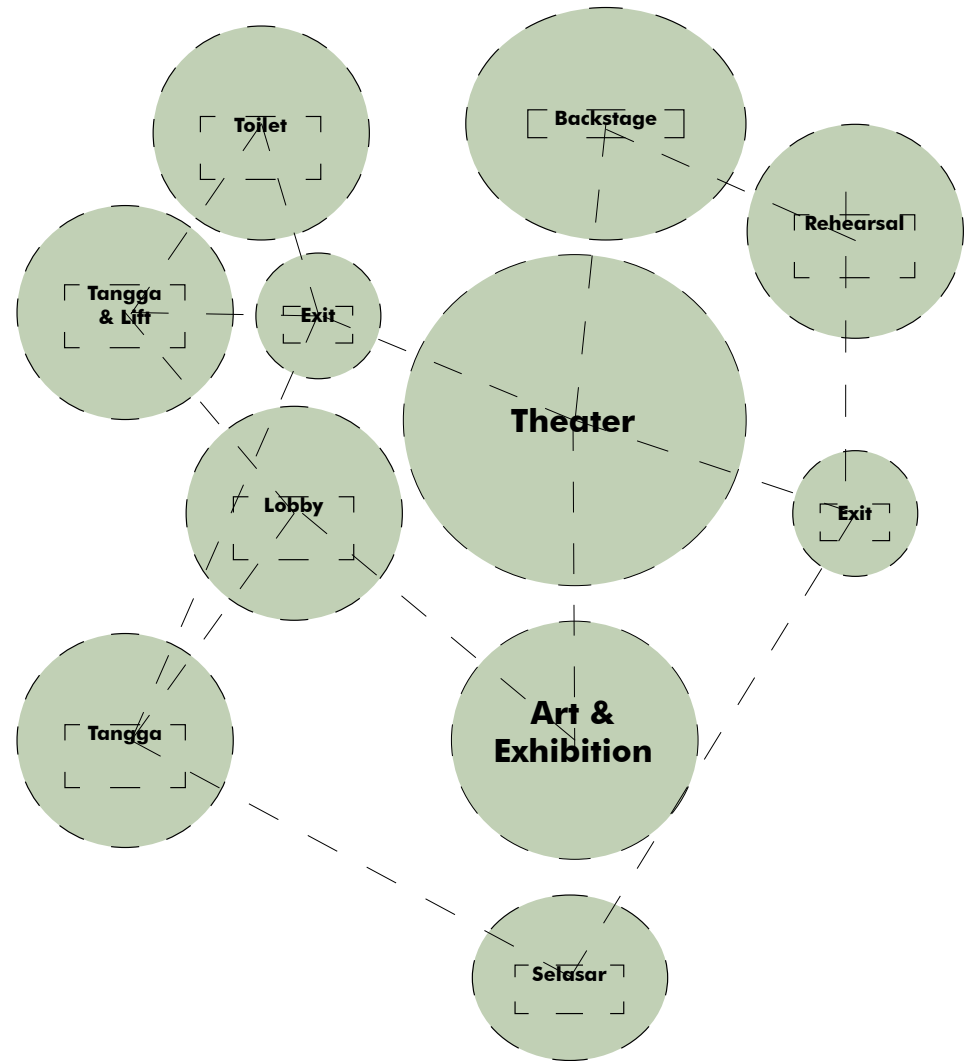
Pada bangunan edukasi menggabungkan 3 garis besar dalam program ruang menjadi 1 di satu bangunan. 3 ruang tersebut adalah Library, Co-Working Space dan Workshop. mereka dapat menggunakan bangunan sesuai dengan keperluan dan kebutuhan mereka dalam menimba ilmu dan bisa bersantai sembari belajar atau mengerjakan tugas karena adanya fasilitas work area serta cafe.

# Art & Exhibition

## Program ruang lantai 1

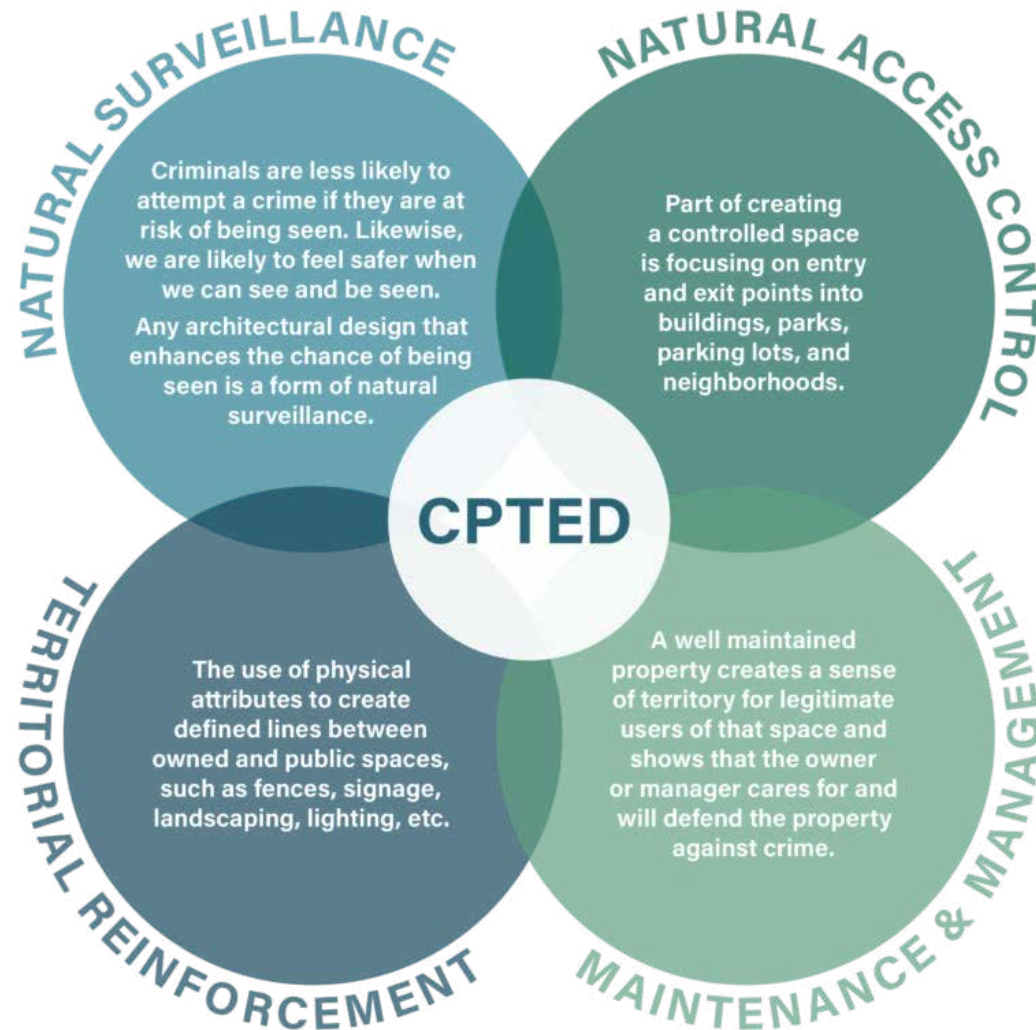


## Program ruang lantai 2



Pada art & Exhibition center terdapat fasilitas sanggar seni, ruang musik atau teater, auditorium dan sarana exhibition atau pameran. Bagi pecinta kesenian mereka dapat menggunakan ruang ruang yang ada untuk melakukan kesenian yang mereka senangi. Di Art Center mereka juga dapat melakukan pentas sebagai latihan untuk tampil di ajang yang lebih tinggi.

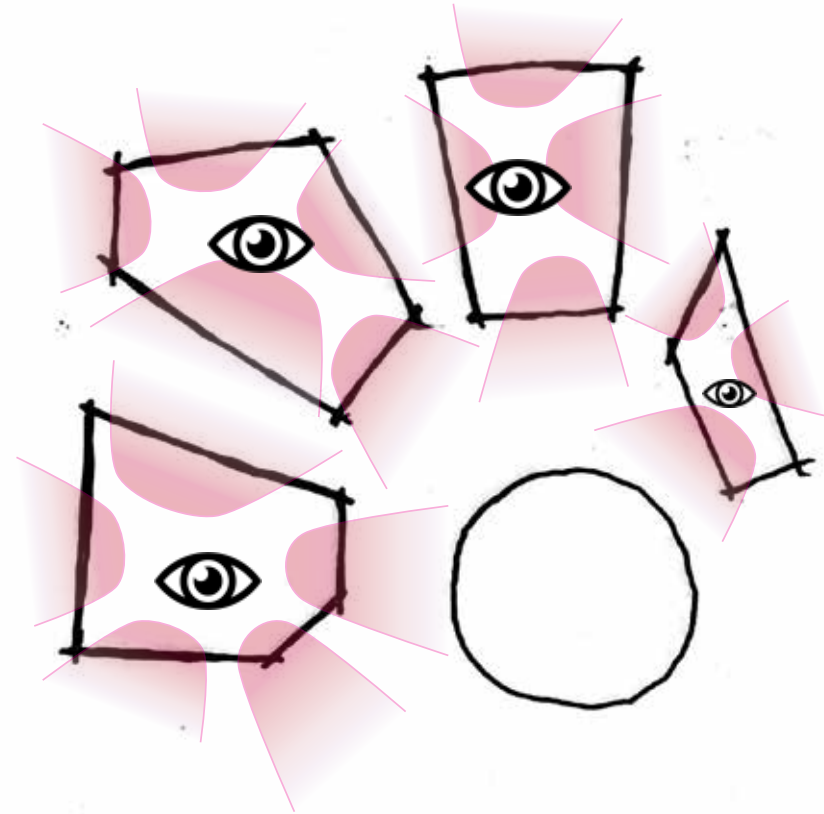
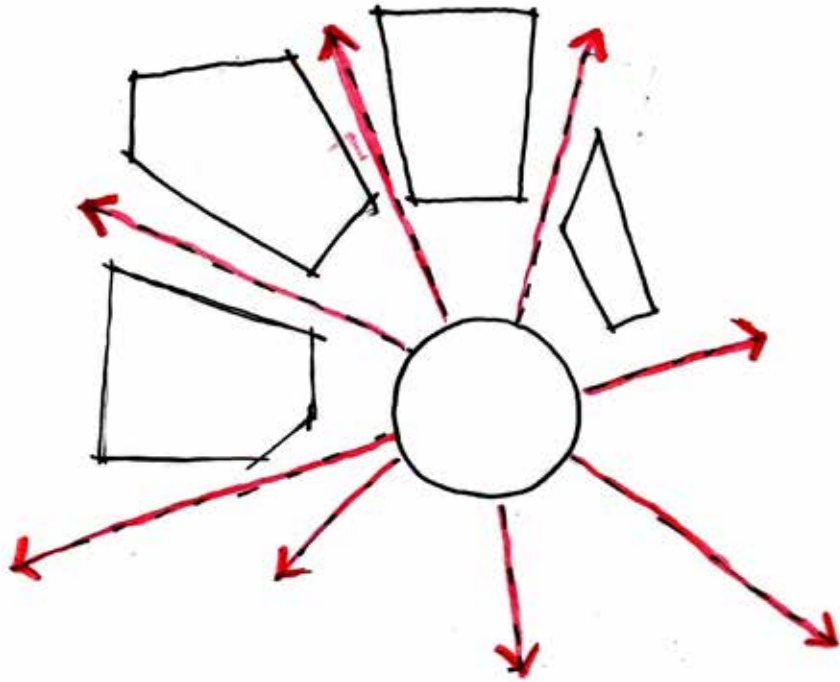
# Konsep CPTED



## Visibilitas

CPTED mencegah adanya intervensi kriminal yang kemungkinan terjadi pada area luar bangunan dan juga dalam bangunan. Adanya agresifitas dari para remaja memungkinkan terjadinya penyerangan, bukan hanya tawuran namun juga beberapa kenakalan remaja lainnya contohnya seperti kekerasan, pencurian, bullying, dan vandalisme. CPTED berfungsi untuk mencegah terjadinya kekhawatiran ini pada kawasan dengan menerapkannya sebagai landasan desain yang akan mempengaruhi hasil dari perancangan Youth Center di Cirebon ini. CPTED akan diterapkan pada aspek kawasan terutama pada area luar karena sangat penting area luar memiliki nilai-nilai yang positif dan memiliki identitas kawasan yang jelas karena dengan identitas pada kawasan akan memunculkan persepsi pandangan orang bahwa kawasan tersebut memiliki aktifitas yang positif dan juga batas teritorial yang jelas. Terdapat 5 point yang diambil dari ceklist yang sesuai dengan kasus yang diambil, diantaranya : **Natural Surveillance, Integrated Area, Sight Lines, Territoriality dan Activity Generator.**

# Konsep Visibilitas

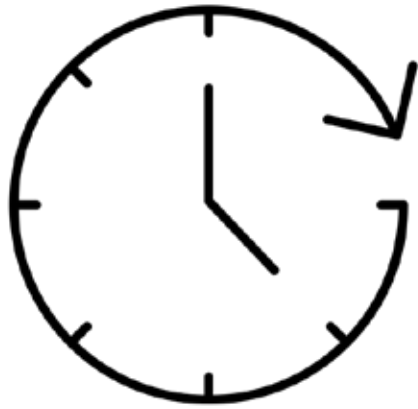


## Visibilitas

Visibilitas adalah kemampuan suatu objek untuk melihat. Pertimbangan saat meningkatkan visibilitas dan menentukan tema bangunan adalah tanda yang mengidentifikasi fasilitas, batas ruangan, dan bentuk bangunan. Dengan Visibilitas yang baik maka akan menghasilkan ruang yang terbuka dapat dilihat oleh masyarakat sekitar baik yang berada di dalam maupun di luar kawasan. Konsep visibilitas pada perancangan Youth Center berfungsi untuk meminimalisir area yang tertutup karena area yang tertutup memungkinkan orang untuk berbuat jahat karena adanya kesempatan. Orang akan cenderung enggan berbuat jahat jika berada di tempat yang ramai dan memiliki identitas tempat yang jelas karena adanya pengawasan dari lingkungan sekitarnya.

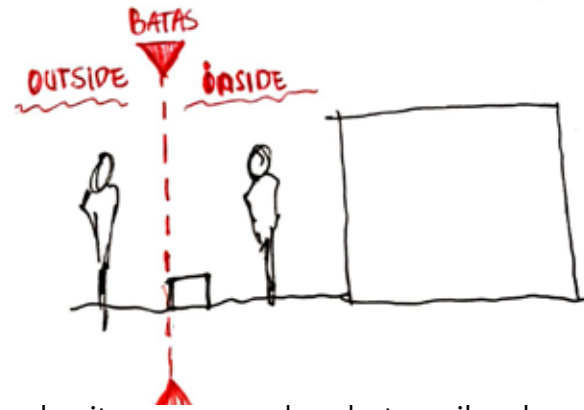


# Activity Generator



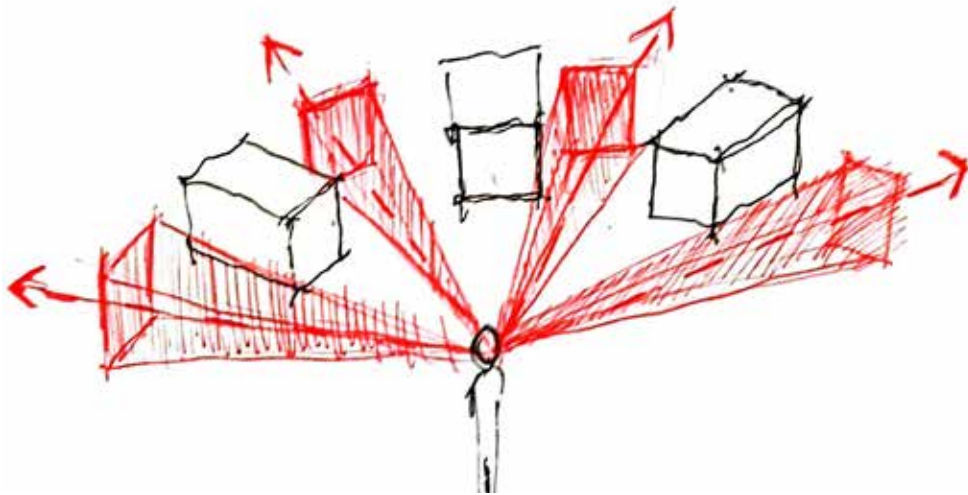
Activity Generator berfungsi untuk mengatur aktifitas yang ada pada kawasan karena semakin lama aktifitas yang ada akan semakin baik. Lalu penggunaan aktifitas apa saja yang cocok pada jam tertentu serta siapa pengguna harus disesuaikan.

# Teritoriality



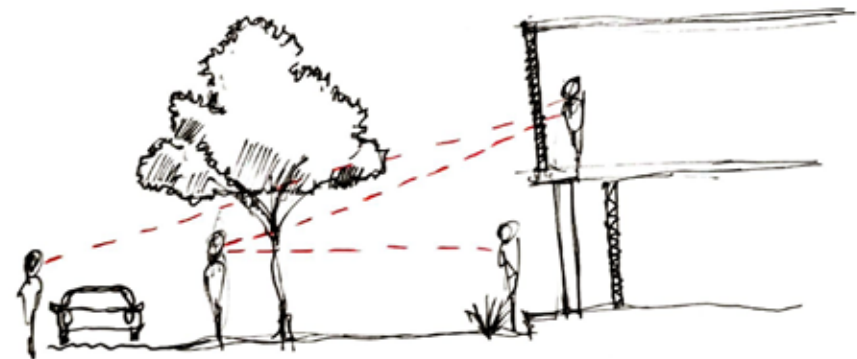
Teritorialiy pada site menggunakan batas wilayah yang jelas dengan memberikan pagar hidup dan perbedaan elevasi serta perkerasan agar dapat menjadi pembatas antara ruang luar dan dalam. Tidak digunakannya pagar tinggi karena tidak sesuai dengan konsep area bounding yang mengajak lingkungan sekitar untuk saling menjaga dan memberikan aktifitas yang positif

# Sight Lines



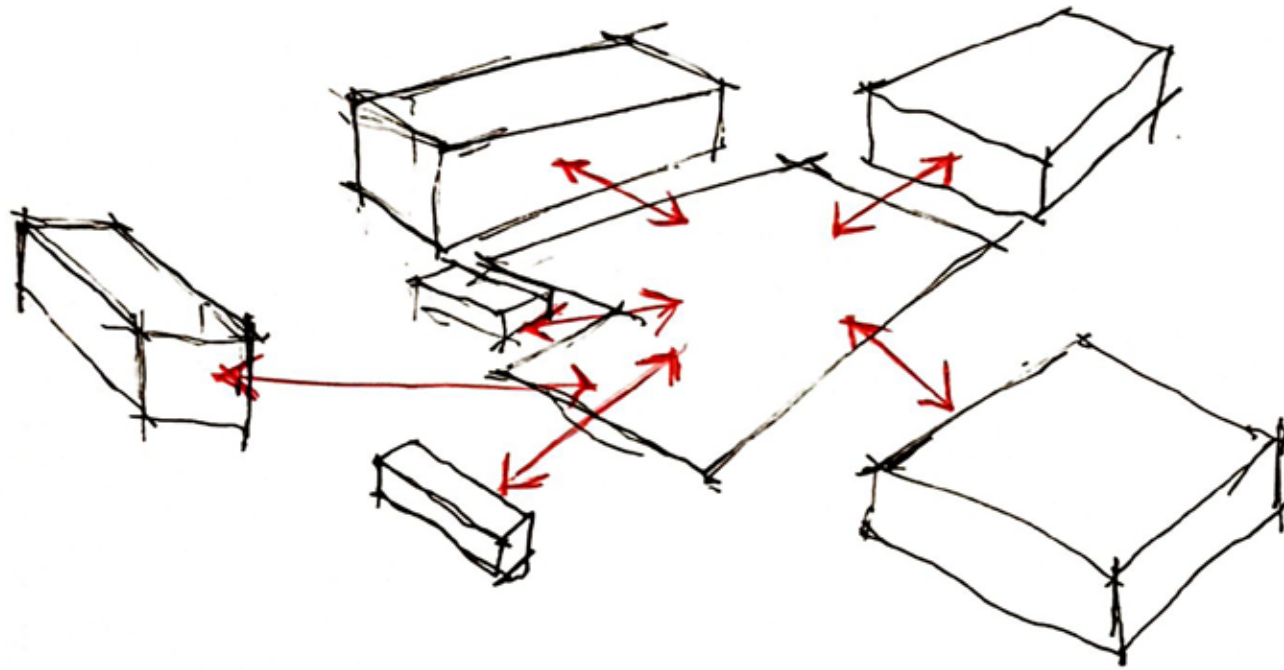
Sight Lines merupakan garis pandang yang dapat menjangkau pandangan manusia dalam batas wilayah didalam site. Sight line berpengaruh karena menyangkut visual dan visibilitas dari penglihatan manusia. Pada site rancangan harus dapat melihat secara luas karena berpengaruh dengan persepsi orang yang dapat melihat ke luar maupun ke dalam site dengan arah yang jelas serta dapat memudahkan pemantauan.

# Natural Surveillance



Natural Surveillance merupakan aspek yang penting karena penglihatan secara alami dapat memengaruhi pandangan seseorang terhadap suatu kawasan atau bangunan dan mengurangi risiko kejahatan terpancang, terlacak dan mudah dikenali oleh lingkungan sekitar.

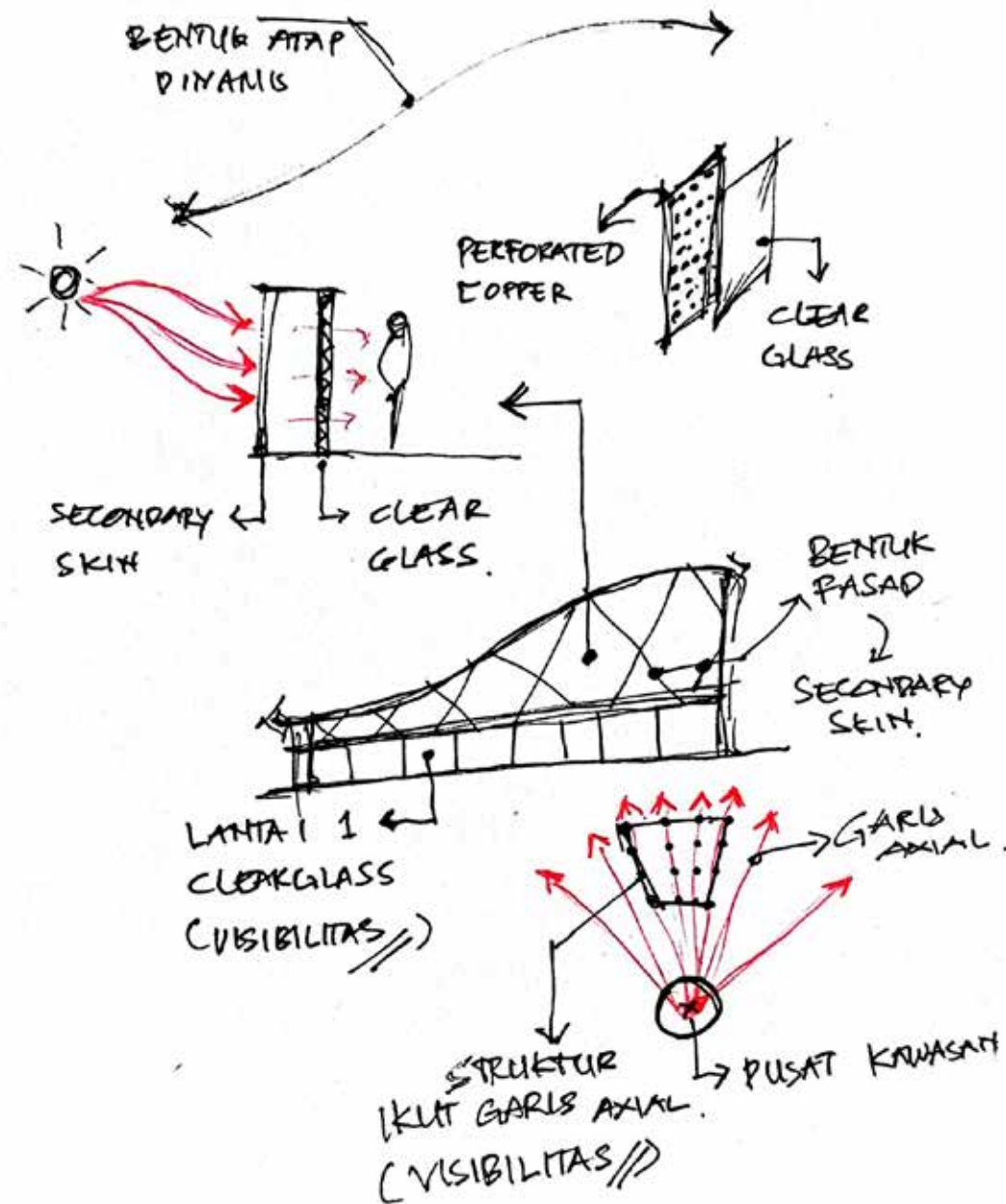
# Neighborhood Area Bounding



## Area Bounding

Lingkungan pada site terdapat banyak bangunan eksisting, site merupakan lingkungan padat dan terkenal dengan lingkungan pendidikan. Aspek ini mengajak bangunan serta masyarakat sekitar site saling bekerja sama dalam menjaga ketertiban dan kedamaian yang ada pada kawasan Jalan Perjuangan dengan meminimalisir terjadinya tawuran antar pelajar. Masyarakat pun diminta untuk ikut berpartisipasi terutama pelajar yang dapat memberikan kegiatan yang positif di kawasan. Selain lingkungan sekitar menjaga kawasan, kawasan pun dapat menjaga lingkungan sekitar dengan saling mngawasi, makadari itu pada kawasan tidak menggunakan tembok yang tinggi sebagai teritorialitynya karena akan memberikan kesenjangan dan mempersulit pandangan baik dari dalam maupun dari luar site. Tembok tinggi pun akan memberikan kesan privat pada kawasan, padahal kawasan merupakan area yang dibuat untul publik maka dari itu batas site menggunakan pagar hidup yang seukuran perdu atau perbedaan elevasi yang tdiak ekstrim.

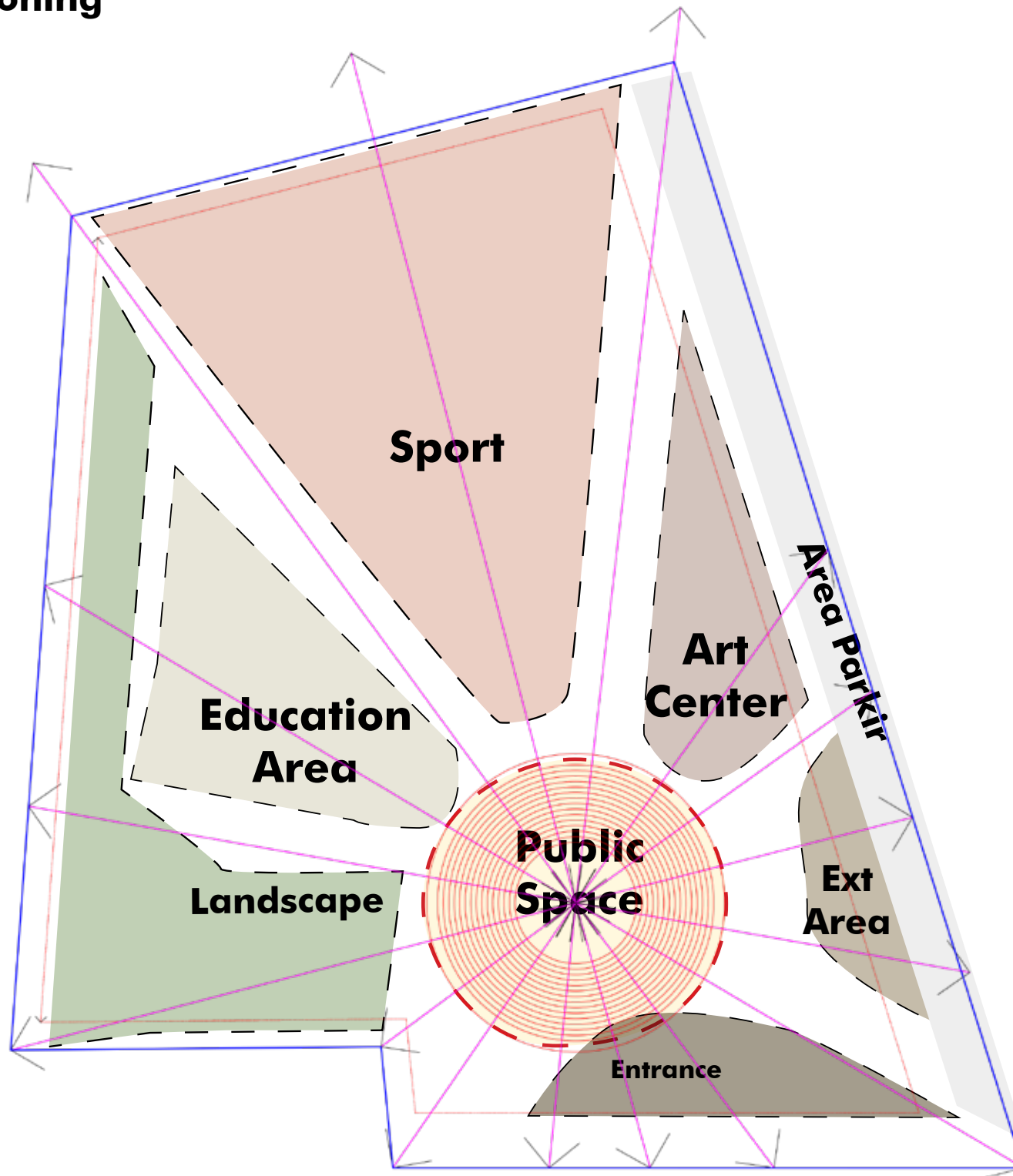
# Fasad bangunan



Fasad pada bangunan akan mengikuti sesuai dengan analisis yang telah dilakukan, terutama pada faktor orientasi bangunan serta penanganan terhadap fasadnya yang menentukan jumlah kulit bangunan dan bentuk dari kulit bangunan yang diperlukan. Struktur pada bangunan akan mengikuti sesuai dengan garis axial karena garis axial meminimalisir area yang tertutup.

# Zoning Respon Site

**Zoning**



## Respon Site

Respon terhadap site menghasilkan zoning dari ruang ruang yang akan ada di dalam site.

- **Entrance dan exit** akan berada di bagian selatan dari site karena pertimbangan sirkulasi yang mudah dijangkau oleh para pengguna serta jalan satu satunya masuk atau keluar hanya melalui area selatan karena menghindari orang yang berlalu lalang masuk ke dalam site tanpa terawasi.
- **Public Plaza** akan berada di tengah arah selatan karena hasil analisis sebelumnya yang menyimpulkan bahwa area selatan merupakan area rawan yang harus memiliki aktifitas positif yang tinggi serta visibilitas yang baik untuk mengurangi ancaman kenalakan remaja.
- **Landscape** berada di area barat karena area barat bersebelahan dengan rumah sakit jadi ruang diarea barat digunakan sebagai landscape karena minim menghasilkan suara yang ribut dan landscape memberikan kesan yang tenang dan dapat dinikmati oleh orang di dalam maupun dari sebelah site.
- **Education area** berada di area barat, pertimbangan peletakan education area di area barat dikarenakan area barat yang bersebelahan dengan rumah sakit jadi harus menempatkan bangunan yang minim aktifitas yang menghasilkan keributan.
- **Sport Center** berada di area utara, pertimbangan peletakan sport center yang berada di area utara adalah area tersebut cukup luas yang jauh dengan rumah sakit dan pada area utara cukup terbuka jadi cocok untuk dijadikan area olahraga seperti lapangan voli dan juga lapangan mini-soccer, Area utara memiliki visibilitas yang bagus karena terbuka untuk lapangan jadi pengguna dapat melakukan aktifitas mereka dengan bebas.
- **Art & Exhibition Center** berada di area timur laut dari site pertimbangan penempatan Art center di timur laut karena aksesnya yang mudah dan dapat menarik aktifitasnya terlihat dari luar site yang dapat menimbulkan persepsi kawasan yang aktif serta art center dapat dinikmati melalui public space juga dan aksesnya mudah.
- **Extension area** berupa foodcourt berada di area timur dari site pertimbangannya adalah mudah diakses dan dapat menghasilkan aktifitas yang cukup lama di kawasan untuk menghidupkan aktifitas pada site serta ada masjid yang berada di selatan namun berada di basement karena aspek visibilitas yang mengharuskan area selatan terbuka, peletakan masjid berada di selatan sesuai dengan existing namun hanya dipindah ke basement.
- **Area Parkir** berada di area timur karena sejalur dengan entrance dan area timur tidak dapat diakses dari luar.

# ANALISA VEGETASI

Analisa vegetasi berfungsi untuk memetakan peletakan vegetasi pada kawasan sesuai dengan fungsinya. Menurut Arnold (1993), vegetasi adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada tanaman atau tumbuhan yang diklasifikasikan berdasarkan morfologinya, yaitu: pohon, perdu, semak, ground cover (penutup tanah), dan rumput (elemen pengalas). Arnold (1993) juga menyatakan bahwa pohon peneduh lebih efektif ditanam di area pedestrian daripada pohon hias. Hal ini disebabkan karena tanaman hias memiliki ketinggian cabang dan ranting yang hanya sekitar 1,8 m, sehingga dapat menghalangi pandangan di ruang pedestrian. Sementara itu, pohon peneduh dapat mencapai ketinggian 4,5 m dan lebih cocok ditanam di area pedestrian.

Menurut Hakim (1993), tanaman memiliki nilai estetika dan berfungsi untuk meningkatkan kualitas lingkungan. Tanaman dapat digunakan sebagai kontrol pandangan, pembatas fisik, pengendali iklim, pencegah erosi, habitat binatang, dan nilai estetis. Nilai estetika diperoleh dari perpaduan antara warna, bentuk fisik tanaman, tekstur, dan komposisi tanaman. Karakteristik tanaman dapat dilihat dari bentuk batang dan percabangannya, bentuk tajuk, massa daun, massa bunga, warna, tekstur, aksentuasi, skala ketinggian, dan kesendiriannya. Penataan tanaman harus disesuaikan dengan tujuan perencanaannya tanpa melupakan fungsi dari tanaman yang dipilih. Pada penataan ini harus dipertimbangkan keseimbangan dalam desain. Oleh karena itu, dalam perencanaan tanaman lansekap, pemilihan jenis tanaman merupakan faktor penting.

Dari hasil kajian diatas maka klasifikasi divisi dari vegetasi pada kawasan ditentukan untuk ground cover, semak, perdu, dan peneduh dengan fungsi dari masing masing divisi ground cover untuk menutup tanah dan memberikan area hijau pada area dasar dari kawasan, semak sebagai tanaman Menurut Susanti (2014), semak adalah lapisan tumbuhan yang tumbuh berumpun dengan batang pendek dan tinggi di bawah 1,5 meter. Semak juga merupakan tumbuhan berkayu yang tingginya lebih dari satu meter, tetapi lebih rendah dari perdu dan hanya dahan-dahan utamanya saja yang berkayu. Semak memiliki fungsi ekologis yang penting dalam ekosistem hutan, antara lain sebagai tempat habitat burung, serangga, satwa liar, dan satwa lainnya. Selain itu, semak juga bermanfaat sebagai tanaman pagar dan bisa digunakan untuk obat-obat tradisional. Perdu hampir sama dengan semak namun dia lebih tinggi dari tanaman semak, perdu biasanya digunakan sebagai pagar pembatas atau vegetasi ornamental yang menambah kesan estetis. Peneduh merupakan vegetasi tertinggi yang memiliki fungsi sebagai perindang pada kawasan yang memiliki batang dan ranting besar yang mampu menanungi area sekitarnya, terdapat beberapa jenis tajuk pada tanaman peneduh yaitu bulat (rounded), oval, kubah (dome), menyerupai huruf V (V-shape), tidak beraturan (irregular), kerucut (conical), kolom (kolumnar), persegi empat (square), menyebar bebas (spreading) dan vertikal.



bulat (rounded)



oval



kubah (dome)



V-shape



kerucut (conical)



kolom (kolumnar)



persegi empat (square)



tidak beraturan (irregular)



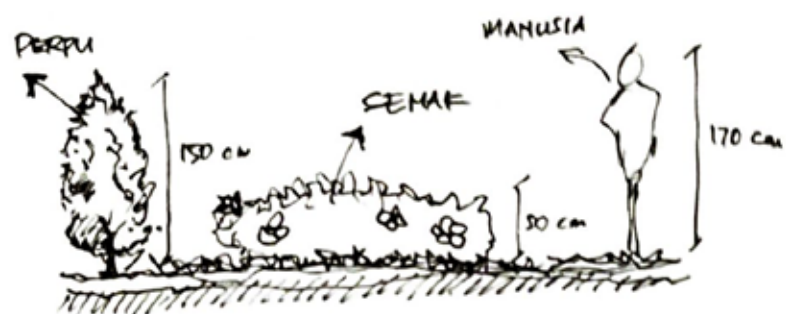
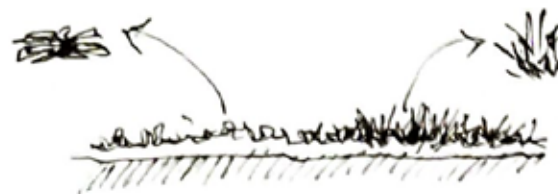
menyebar bebas (spreading)



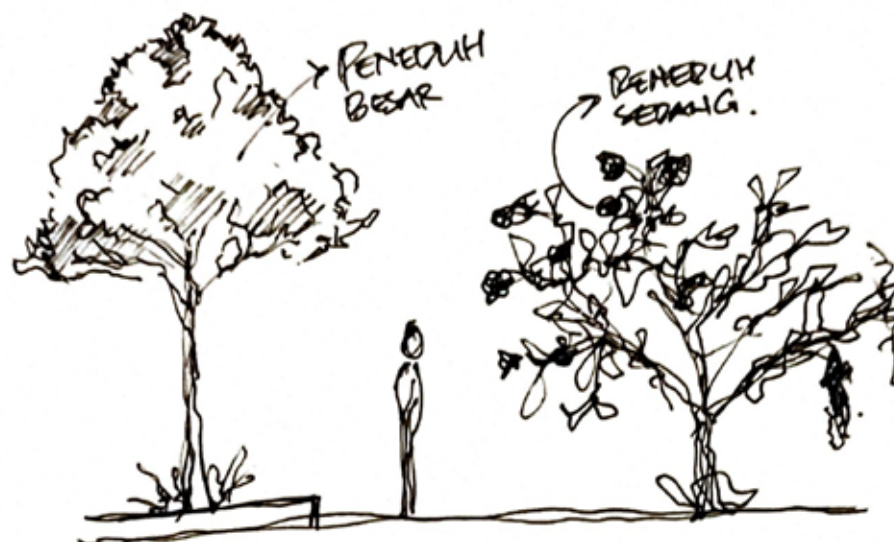
vertikal

Untuk ground cover akan diberikan jenis penutup tanah berupa rumput-rumputan yang akarnya kuat agar dapat diinjak, contoh pada kawasan terdapat lapangan bola maka rumput yang digunakan harus kuat akarnya agar tidak mudah rusak ketika diinjak. Pada area penutup landscape juga dapat menggunakan rumput dengan karakteristik yang vertikal ataupun horizontal(melebar) karena pada fungsi utamanya hanya untuk menutupi tanah.

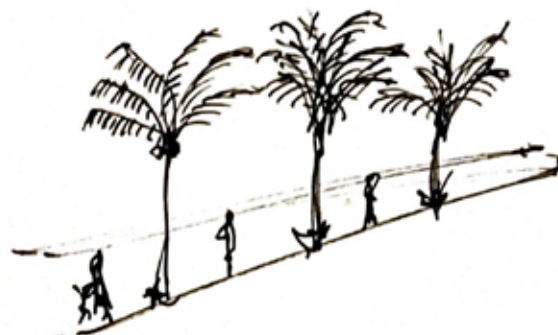
Semak dan perdu pada kawasan harus memiliki warna dan karakteristik yang cocok untuk kawasan dan yang terpenting perdu tidak boleh mengganggu sirkulasi pengguna. Pada kawasan akan disediakan tempat untuk perdu sebagai penghijau kawasan dan juga bisa menjadi ekosistem bagi satwa di area tersebut dan tidak lupa untuk memberi kesan estetis pada kawasan dengan warna dari tanaman untuk menggugah aspek visual pada kawasan.



Berdasarkan hasil respon pada kawasan, peletakan vegetasi peneduh akan banyak berada pada area landscape karena pada area tersebut akan menjadi area teduh sekaligus area yang akan mengurangi kebisingan dari kawasan youth center ke area sebelahnya yaitu rumah sakit terutama dari beberapa bangunan terdekat seperti library, sport center, jalan, atau lanskap tersebut. Penggunaan vegetasi peneduh sebagai pembatas antara area kawasan dan rumah sakit, maka akan diberikan vegetasi yang cukup rindang pada area landscape yang sekaligus dapat menjadi ekosistem pada kawasan tersebut. Peneduh juga akan diberikan pada kawasan pembatas dari bangunan seperti pada area selasar yang berbatasan antara bangunan Art Center dan Sport Center juga Sport Center dan Library. Pada area tersebut peneduh yang akan diberikan harus memiliki aspek estetis dan memiliki bunga yang memberi warna kehidupan pada selasar tersebut.



Pada kawasan area timur dari respon site kita akan menjadikan area tersebut sebagai parkir luar. Area parkir berada berbatasan dengan trotoar dan jalan raya, dengan konsep visibilitas yang diusung pada perancangan ini maka akan diberikan vegetasi yang tidak terlalu menutupi kawasan agar pejalan kaki atau pengendara dapat melihat aktifitas yang ada pada kawasan juga bisa menjadi vegetasi pengarah dan peneduh pada kawasan. Dari hasil analisa diatas vegetasi yang cocok untuk area tersebut adalah vegetasi dari jenis suku (famili) Areaceae.

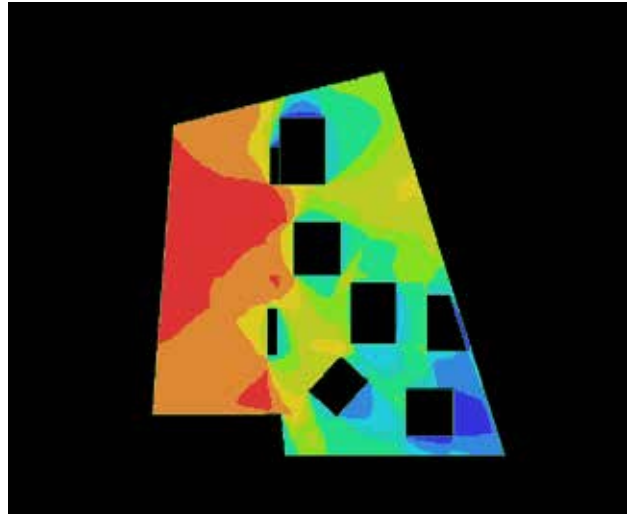


# ALTERNATIF 1



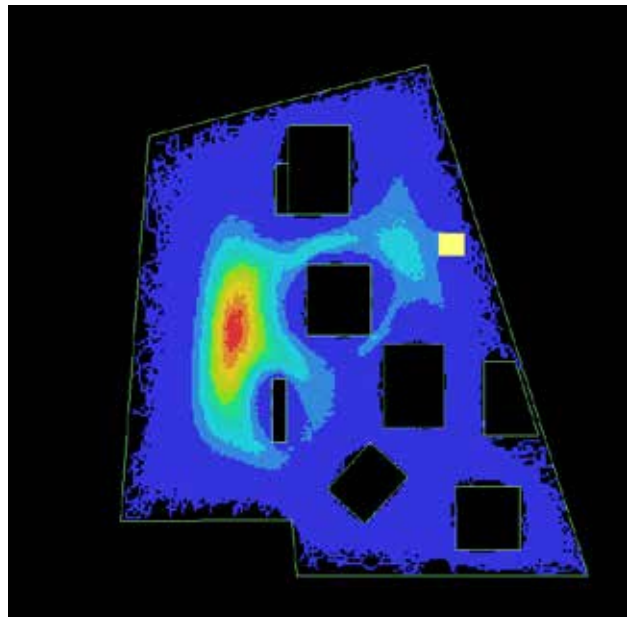


# HASIL UJI & ANALISA



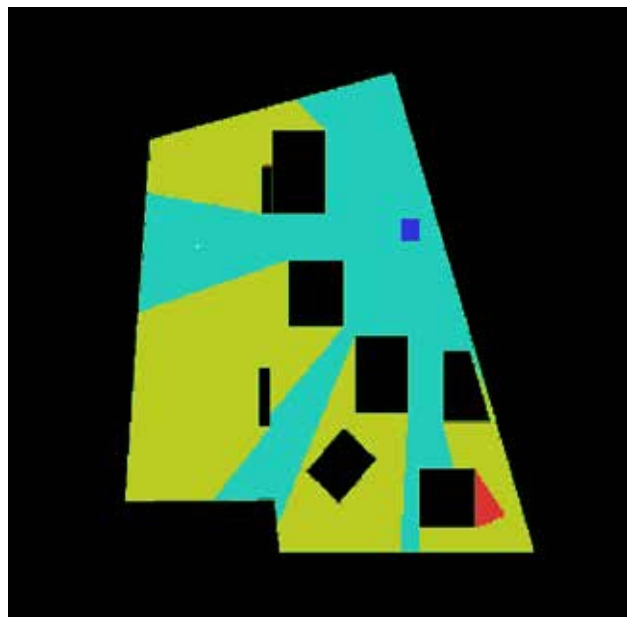
## Visibility Graph Analysis

Hasil dari simulasi visibility graph analysis dari alternatif satu menunjukkan area visual yang luas. Jika dilihat dari grafik yang berwarna merah yang menandakan area tersebut akan mudah untuk diamati. Namun, area yang memiliki warna merah merupakan area timur yang berada dekat dengan rumah sakit yang mana pandangan keluar akan terhalang oleh pembatas site.



## Movement Agent Analysis

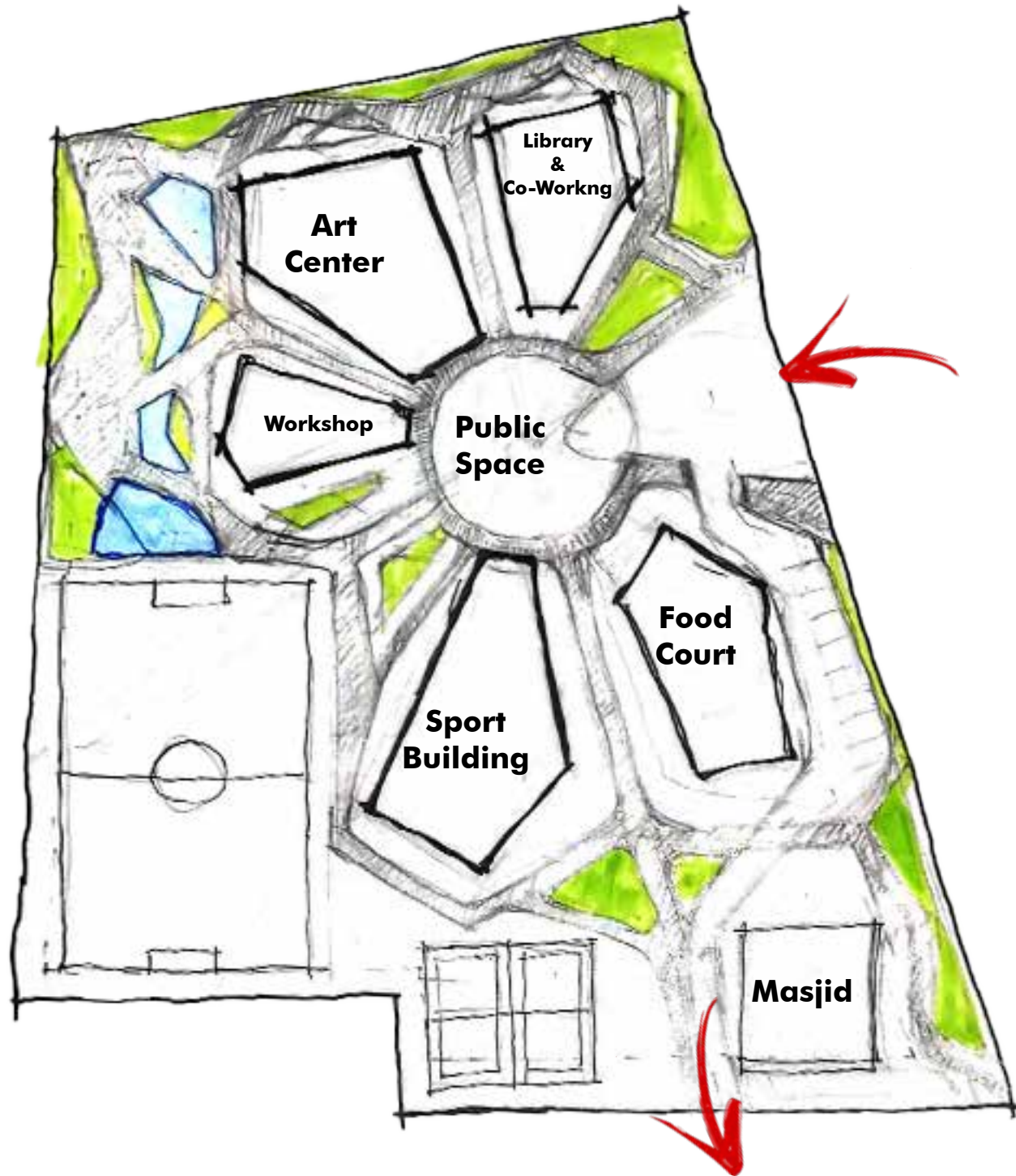
Pada hasil uji Movement Agent Analysis di dalam site, beberapa jalur sirkulasi yang di rencanakan telah terdefinisi sebagai jalur pergerakan. Namun pada area tambahan seperti masjid dan foodcourt tidak terdefinisi, serta area yang berwarna grafik disamping merupakan area olahraga yang hanya dapat digunakan sesuai aktifitas tertentu. Untuk area workshop hanya sedikit terdefinisi.



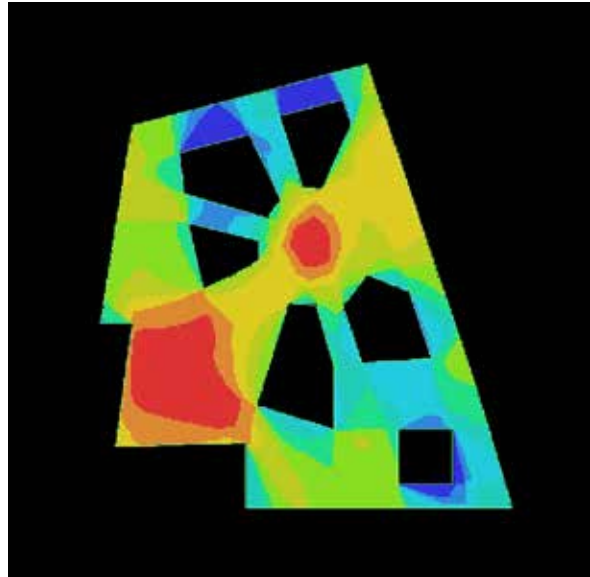
## Axial Isovist Analysis

Tingkat jangkauan visibilitas disimulasikan dengan axial isovist. Pada alternatif satu area pusat pada site berada di samping timur. Pada area pusat akan dijadikan area komunal atau plaza, Jangkauan visual cukup baik menuju arah timur karena massa yang cenderung renggang memberikan kemudahan jangkauan visual. Sedangkan pandangan kearah barat daya hanya sedikit karena bangunan library dan art center yang menghimpit pandangan. Pandangan arah selatan cukup baik namun terhalang oleh masjid. Jangkauan visibilitas pada alternatif satu kurang baik karena kurangnya aspek visibilitas pada arah selatan yang rawan akan tawuran dan kriminalitas.

# ALTERNATIF 2

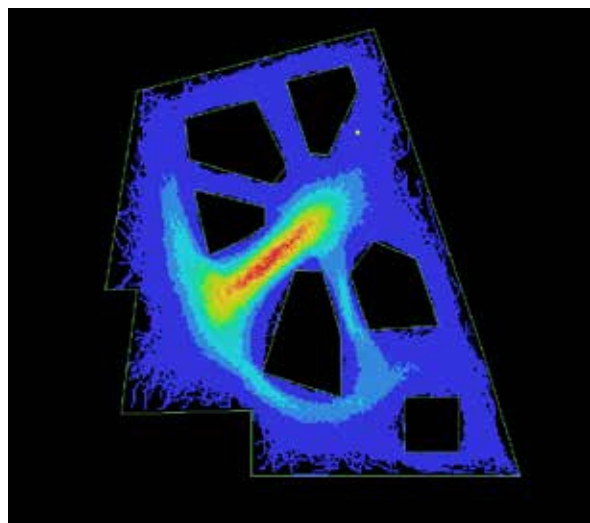


# HASIL UJI & ANALISA



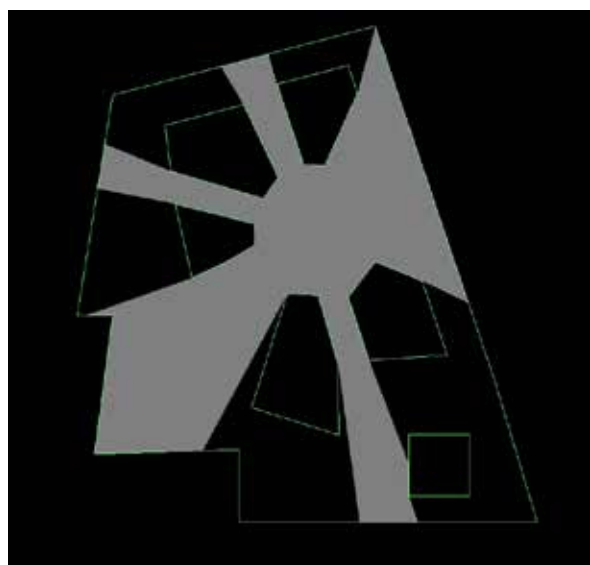
## Visibility Graph Analysis

Hasil dari simulasi visibility graph analysis dari alternatif dua menunjukkan area yang terjangkau secara visual telah berhasil memusat pada area yang direncanakan sebagai ruang komunal atau plaza. Dari grafik disamping area yang berwarna merah terdapat di ruang komunal dan juga ruang olahraga. Namun dengan besarnya visibilitas di area olahraga yang berada di area barat menutup visibilitas dari sight line keluar dari site karena di sebelah barat ada pembatas rumah sakit yang menutupi pandangan.



## Movement Agent Analysis

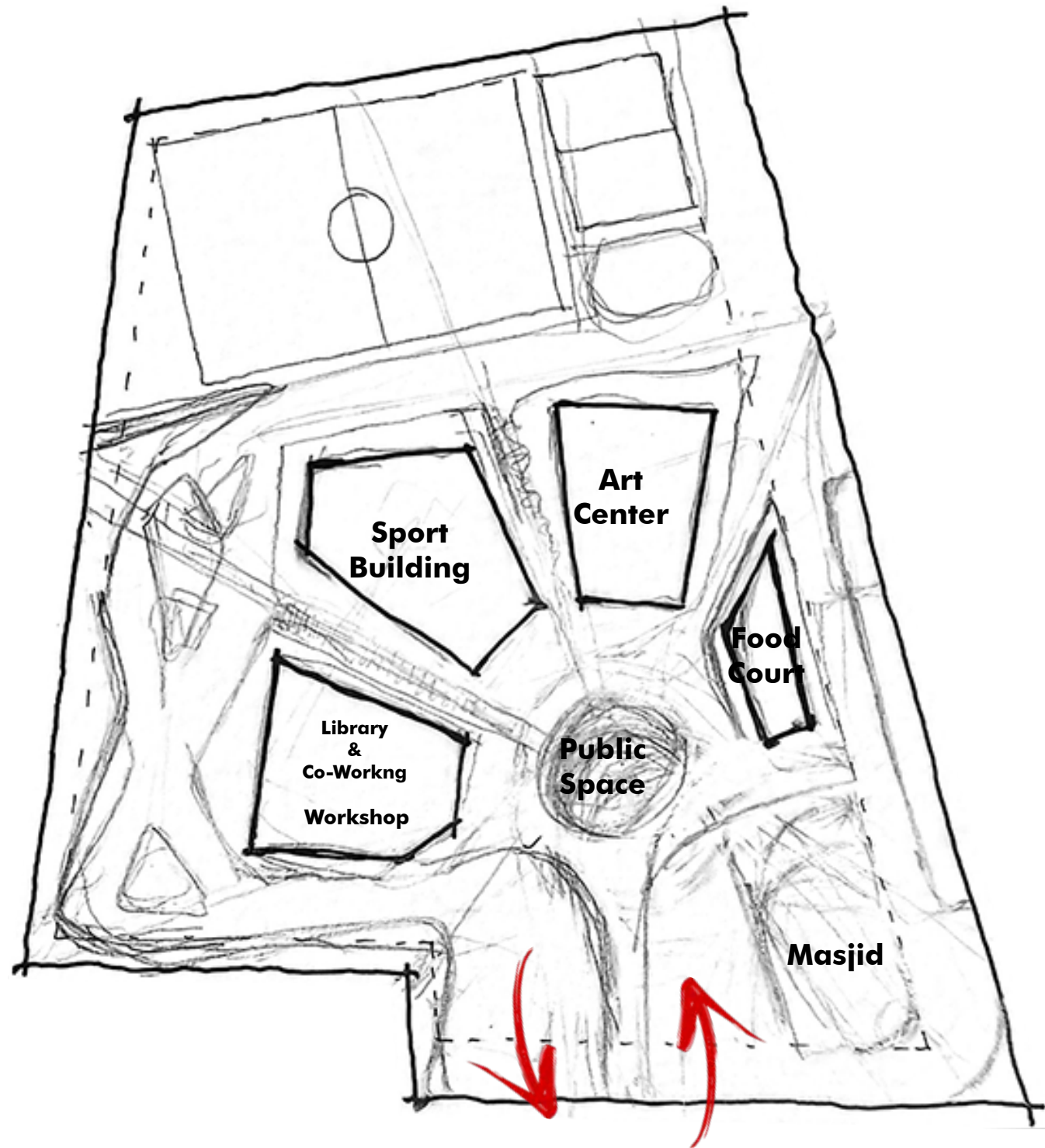
Pada hasil uji Movement Agent Analysis di dalam site alternatif dua, beberapa jalur sirkulasi yang di rencanakan telah terdefinisi sebagai jalur pergerakan dengan baik dan lebih luas. Pergerakan dari grafik disamping cukup baik dalam menjelajahi kawasan karena titik dari grafik menjangkau hampir seluruh rencana bangunan pada site.



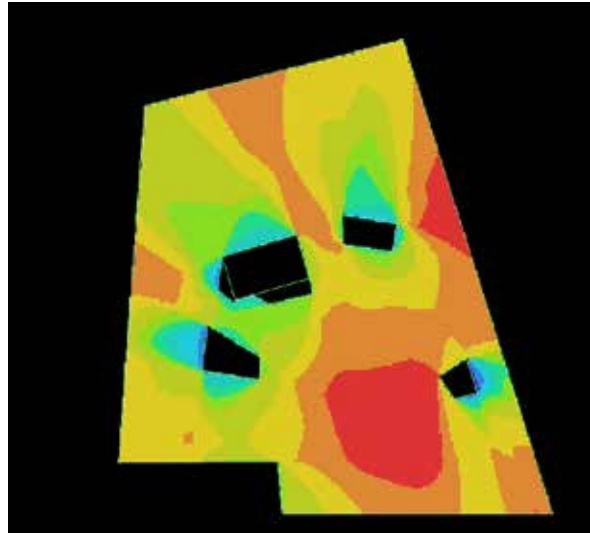
## Axial Isovist Analysis

Tingkat jangkauan visibilitas disimulasikan dengan axial isovist pada alternatif dua area pusat pada site berada ditengah dari site. Pada area pusat akan dijadikan area komunal atau plaza, Jangkauan visual cukup baik menuju timur dan barat laut karena massa yang cenderung renggang memberikan kemudahan jangkauan visual. Sedangkan pandangan kearah selatan cukup baik namun masih tertutup dengan 2 bangunan lain yaitu foodcourt dan sport center yang mengakibatkan kurangnya visibilitas kearah selatan.

# ALTERNATIF 3

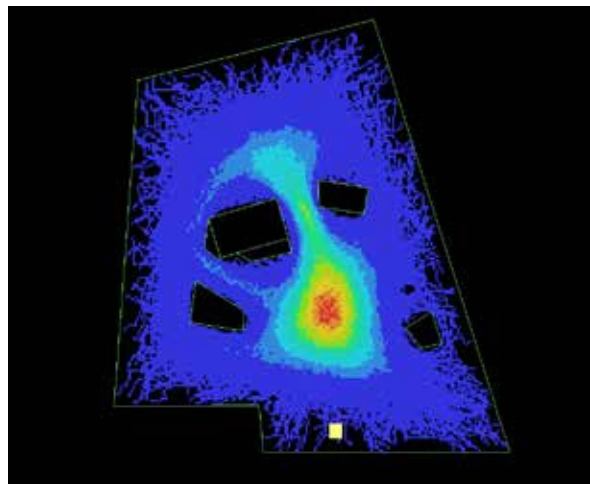


# HASIL UJI & ANALISA



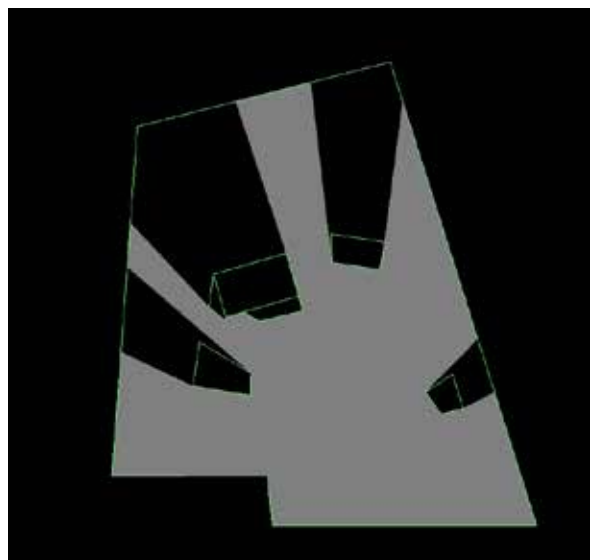
## Visibility Graph Analysis

Hasil dari simulasi visibility graph analysis dari alternatif tiga menunjukkan area yang terjangkau secara visual telah berhasil memusat pada area yang direncanakan sebagai ruang komunal atau plaza. Dari grafik disamping area yang berwarna merah terdapat di area selatan yaitu ruang komunal atau plaza. visibilitas sangat baik pada bagian selatan yang sesuai dengan hasil analisa sebelumnya yang akan memprioritaskan visibilitas pada area selatan karena adanya masalah kenakalan remaja. Visibilitas pada area lain juga baik terlihat dari warna hasil uji cenderung didominasi oleh warna merah, jingga, dan kuning.



## Movement Agent Analysis

Pada hasil uji Movement Agent Analysis di dalam site alternatif dua, beberapa jalur sirkulasi yang di rencanakan telah terdefinisi sebagai jalur pergerakan dengan baik dan lebih luas. Pergerakan dari grafik disamping cukup baik dalam menjelajahi kawasan karena titik dari grafik menjangkau hampir seluruh rencana bangunan pada site. Serta grafik pergerakan berhasil memusat di area yang direncanakan sebagai ruang komunal atau plaza yang artinya akan ada pergerakan orang yang aktif dan padat pada area inti.



## Axial Isovist Analysis

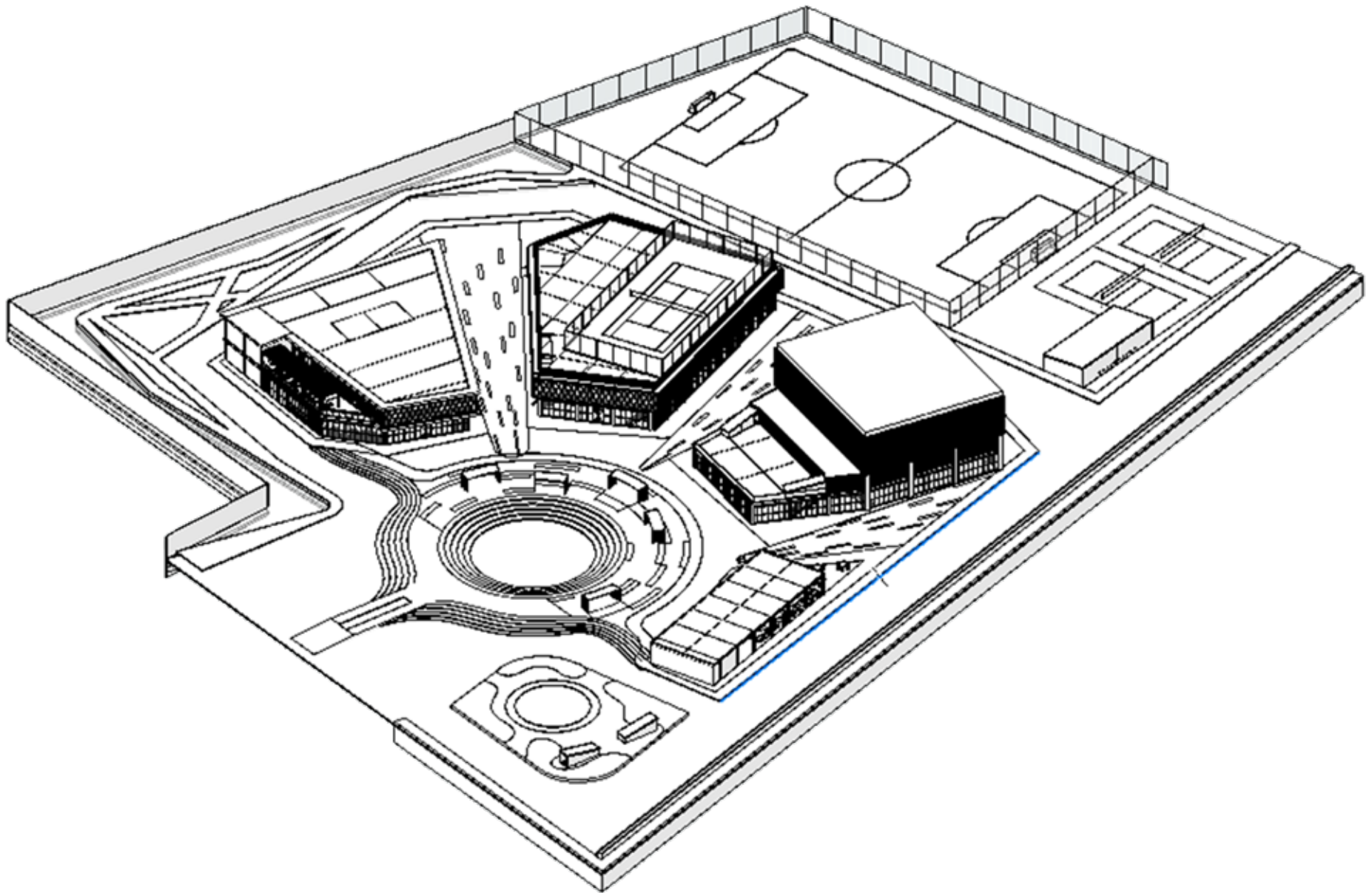
Tingkat jangkauan visibilitas disimulasikan dengan axial isovist pada alternatif tiga area pusat pada site berada diselatan tepatnya ditengah dari site. Pada area pusat akan dijadikan area komunal atau plaza, Jangkauan visual sangat baik menuju selatan karena tidak ada bangunan yang menghalangi sight line dari dalam site keluar site, begitu juga dari luar site kedalam site sangat mudah untuk pandangan melihat ke arah dalam site. untuk area timur juga baik namun ada kekurangan pada area barat laut karena tertutup area olahraga namun area tersebut bukanlah prioritas utama karena akan diisi sebagai area olahraga yaitu lapangan bola.

# KESIMPULAN HASIL UJI

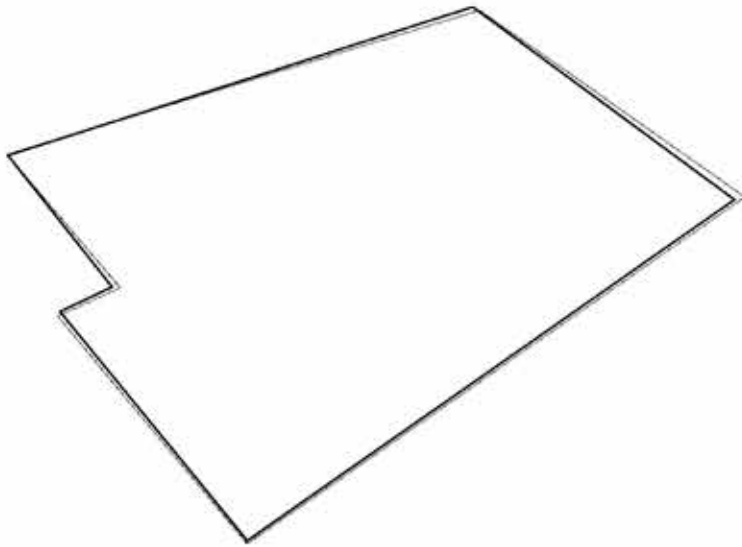
## Summary.

### Alternatif 3

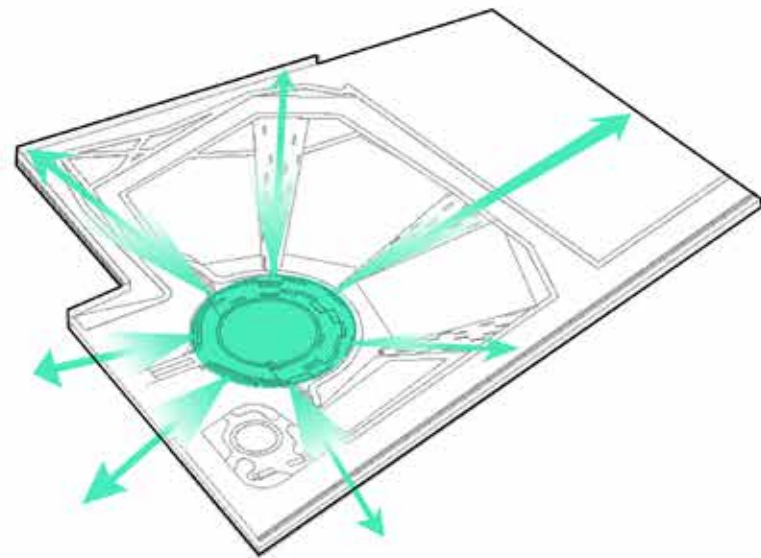
Alternatif 3 terpilih sebagai alternatif desain yang akan dikembangkan. Terpilihnya alternatif 3 karena secara uji sudah berhasil karena prioritas utama pada rencana perancangan adalah mengurangi potensi kenakalan remaja pada kawasan Jalan Perjuangan yang dari analisa sebelumnya hotspot tawuran berdatang di area selatan pada site dan timur namun pada bagian timur tidak terlalu luas. Dari hasil analisa itu maka area selatan pada site harus memiliki visibilitas yang baik karena akan memengaruhi jarak pandang (sightline) dari dalam site maupun dari dalam site yang mampu menghasilkan natural surveillance yang baik. Jika visibilitasnya baik maka perencanaan bounding dengan lingkungan sekitar pun akan terlaksanakan. Dari hasil uji Movement Agent Analysis alternatif 3 menunjukkan bahwa area pergerakan orang akan ramai pada bagian selatan yaitu plaza, di site pemuda akan diberikan ruang untuk beraktifitas dengan positif karena adanya fasilitas untuk mereka melakukan kegiatan sesuai dengan keinginan mereka, mereka juga dapat menjalin relasi baru dengan sesama pelajar dari sekolah lain. Pembuatan garis Axial padan konsep mempermudah perancang dalam mendapatkan sight line yang baik keseluruh site yang telah diuji dengan Axial Isovit, bangunan juga dapat saling mengawasi satu sama lain.



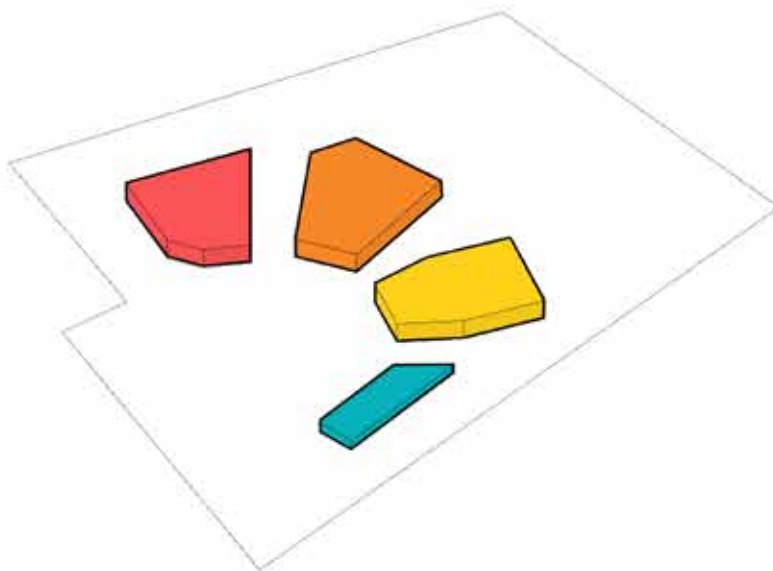
# Diagram Desain



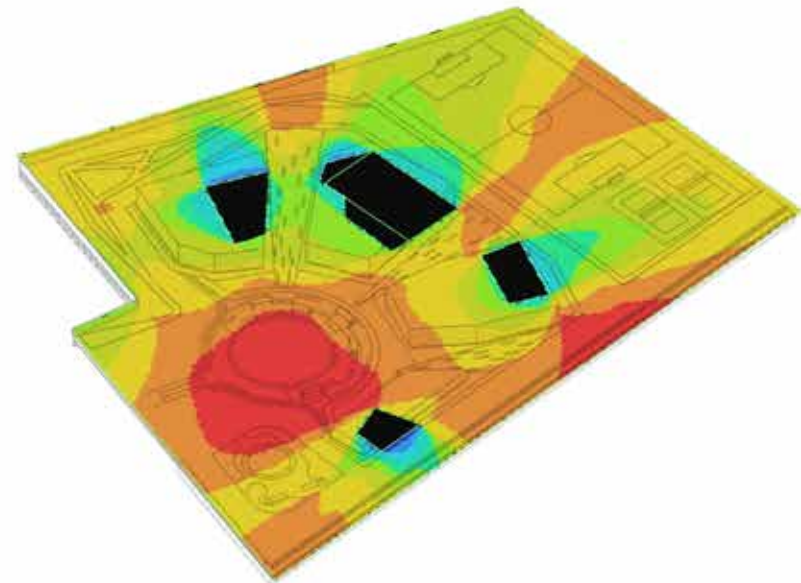
Site dipilih dan dihitung sesuai dengan regulasi setempat dalam membangun bangunan. Analisa existing sekitar site pun perlu diperhatikan karena menyangkut hasil desain.



Memberi garis Axial dalam site untuk menentukan titik pusat dan area untuk bangunan. Garis Axial juga berperan dalam pembentukan sight line dan juga visibilitas pada site karena dari garis axial akan membentuk aspek tersebut.

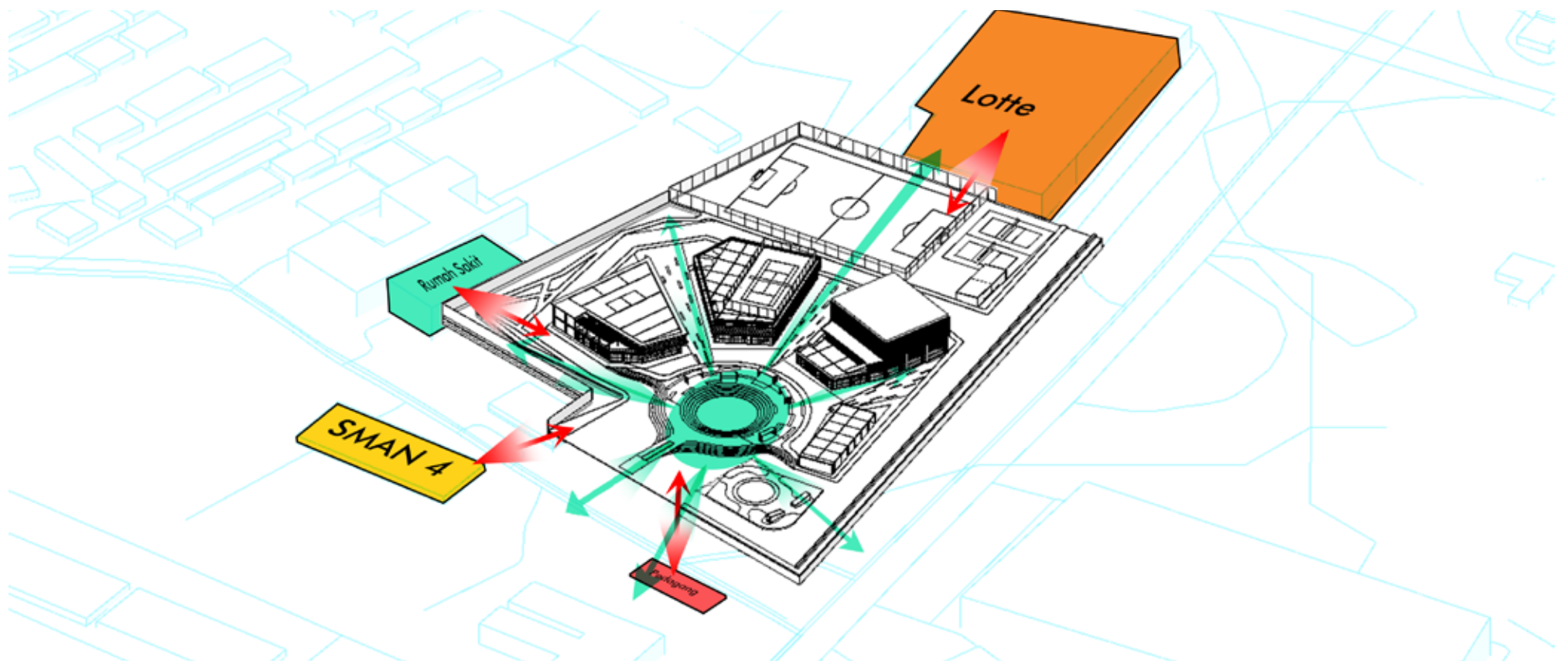


Penempatan bangunan sesuai dengan analisa dari garis axial dan juga bangunan sekitar. Bangunan **perpustakaan berwarna merah**, Bangunan **Sport Center berwarna jingga**, Bangunan **Art Center & Exhibition berwarna kuning**, Bangunan **Food Court berwarna toska** Bangunan masjid berada di basement.



Setelah analisa selesai dan bangunan sudah diplot dalam site selanjutnya dilakukan uji simulasi menggunakan DepthMapX untuk menguji visibilitas. Hasil dari uji mendapatkan bahwa grafiknya berhasil untuk memberi visibilitas yang baik pada area selatan karena rawan akan tawuran.





## Area Bounding

Lingkungan pada site terdapat banyak bangunan eksisting, site merupakan lingkungan padat dan terkenal dengan lingkungan pendidikan. Aspek ini mengajak bangunan serta masyarakat sekitar site saling bekerja sama dalam menjaga ketertiban dan kedamaian yang ada pada kawasan Jalan Perjuangan dengan meminimalisir terjadinya tawuran antar pelajar.

# EVALUASI KOMPREHENSIF

## 1. Diagram ruang

kurang adanya diagram ruang pada desain komprehensif. Ketidak adanya diagram ruang membuat desain menjadi lebih rumit untuk dipahami dan susunan perancangan ruangannya kurang efektif ketika di plot didalam denah.

## 2. Penataan Ruang

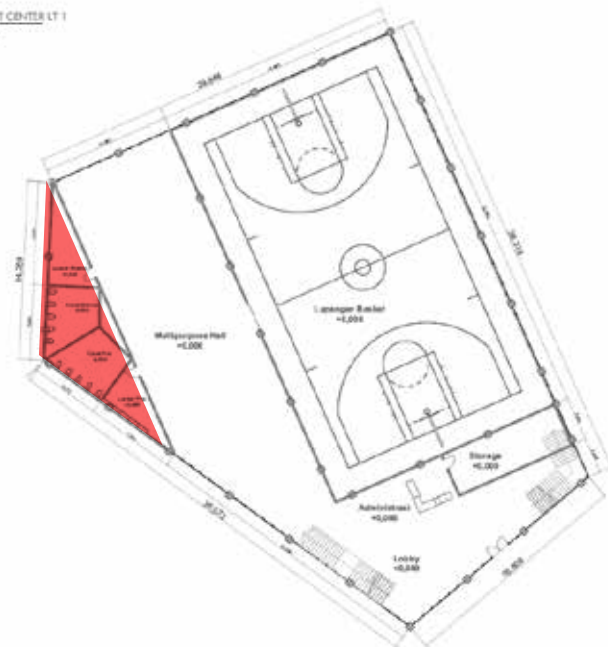
Karena kurang baiknya diagram ruang jadi penempatan ruang kurang efektif. Ada beberapa denah yang dikritik desainya pada evaluasi komprehensif karena penataannya membuat kurang nyaman dari pengguna bangunan dari ukuran hingga posisi dari ruangan tersebut.

DENAH LIBRARY LT 1  
SKALA 1:200



Penataan area ruang library kurang baik karena rak buku yang dapat menutupi pandangan visual, wc yang terlalu besar dan strukturnya juga bisa menutupi visual.

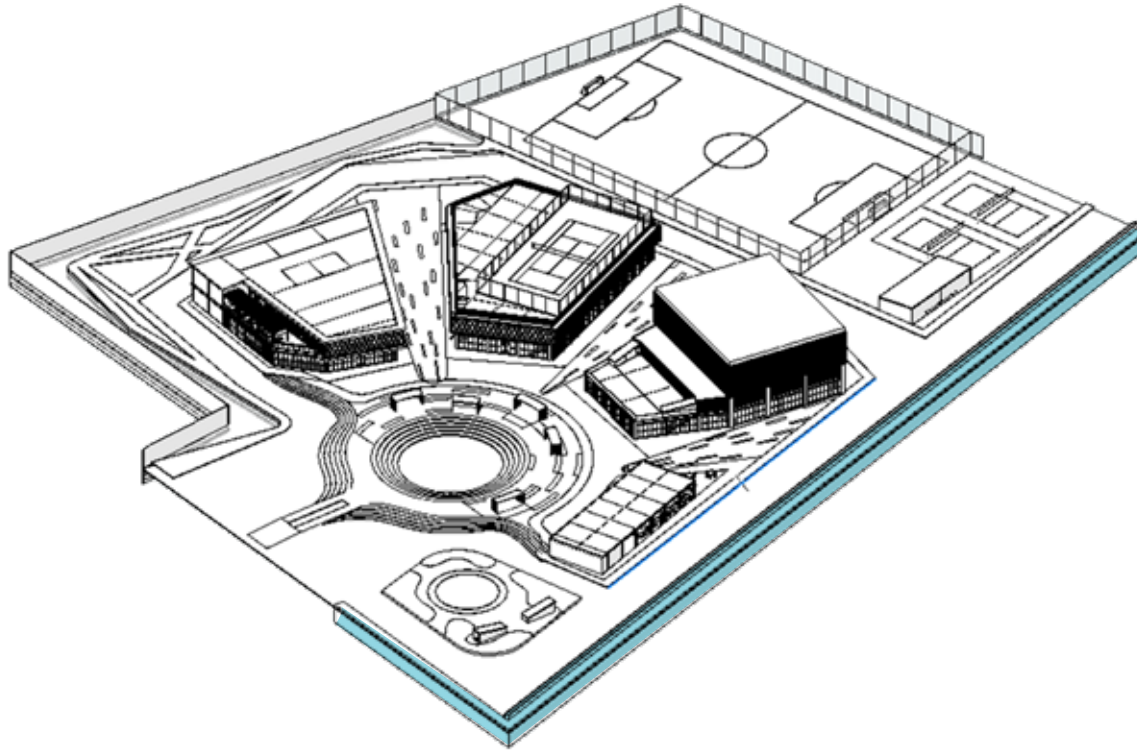
DENAH SPORT CENTES LT 1  
SKALA 1:200



Penataan area ruang library kurang baik karena rak buku yang dapat menutupi pandangan visual, wc yang terlalu besar dan strukturnya juga bisa menutupi visual.

### 3. Teritoriality dan Area Bounding

Pada desain tahap komprehensif pembahasan tentang teritoriality mendapatkan saran dari para penguji untuk tidak menggunakan tembok yang tinggi, pada desain tahap komprehensif desainya menggunakan tembok setinggi 1-2 meter, dari penguji mengkritik bahwa tembok setinggi itu dapat menghilangkan kesan area bounding dan teritorialitynya cenderung mendefinisikan bahwa bangunan tersebut bangunan privat bukan bangunan publik, maka penguji memberi saran untuk memberikan pembatas teritorial yang lebih rendah dan dapat membuat para neighborhood dapat saling memantau satu sama lain.



### 3. Teritoriality dan Area Bounding

Pada desain tahap komprehensif pembahasan tentang emergency exit yang kurang membuat kekhawatiran pada aspek keamanan ketika terjadi kericuhan ataupun bencana karena pada desain tahan komprehensif akses masuk ke kawasan dan bangunan hanya 1.

#### Summary.

Pada desain tahap komprehensif ada banyak kekurangan yang telah diberikan saran dari dosen pembimbing maupun dosen penguji. Penulis akan merangkum hasil dari tahap komprehensif dan akan memperbaiki kesalahan yang ada pada tahap design development.



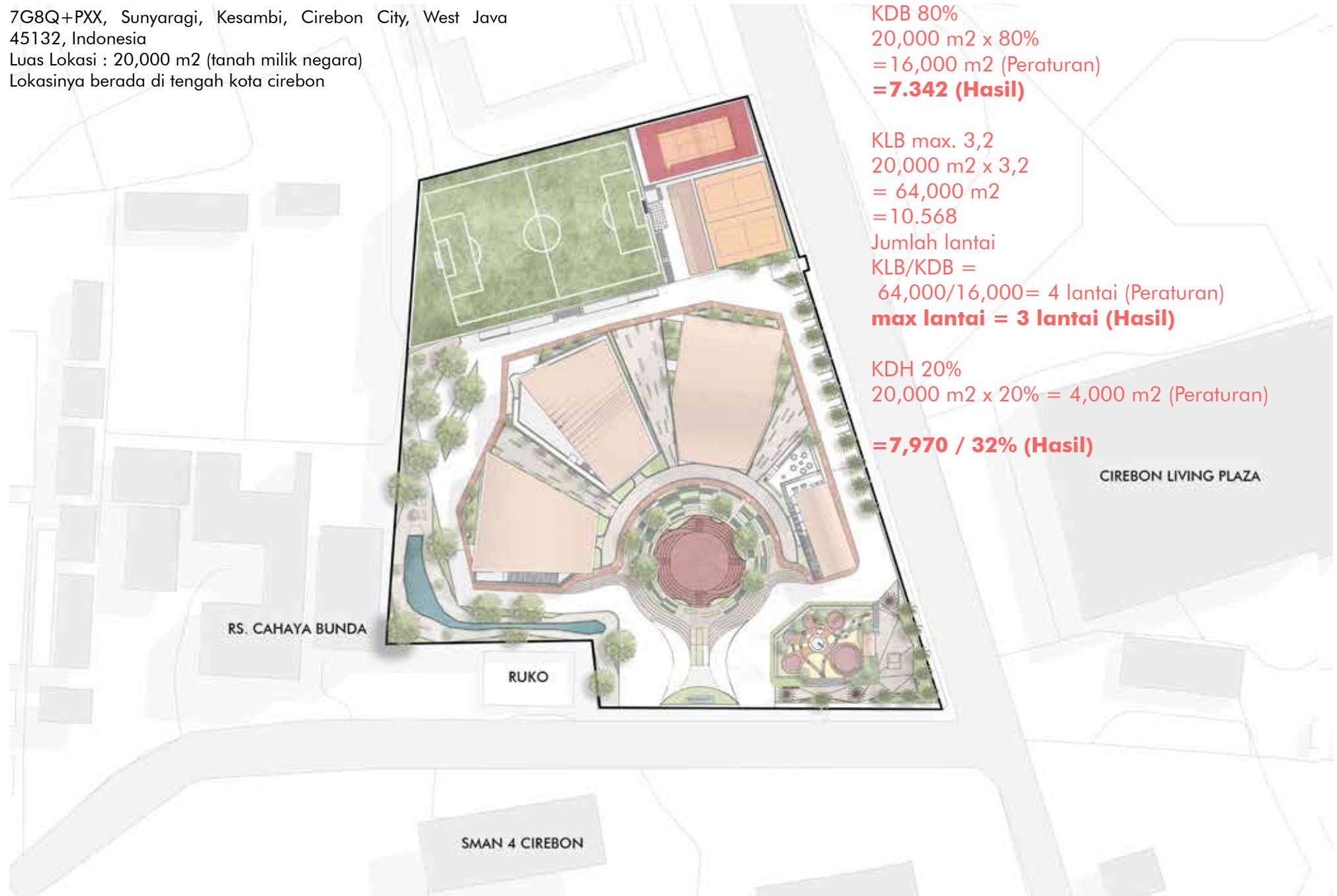
04

Design Development

# SITUASI



7G8Q+PXX, Sunyaragi, Kesambi, Cirebon City, West Java  
45132, Indonesia  
Luas Lokasi : 20,000 m<sup>2</sup> (tanah milik negara)  
Lokasinya berada di tengah kota Cirebon



KDB 80%  
 $20,000 \text{ m}^2 \times 80\%$   
 $= 16,000 \text{ m}^2$  (Peraturan)  
**= 7.342 (Hasil)**

KLB max. 3,2  
 $20,000 \text{ m}^2 \times 3,2$   
 $= 64,000 \text{ m}^2$   
 $= 10.568$   
Jumlah lantai  
KLB/KDB =  
 $64,000 / 16,000 = 4$  lantai (Peraturan)  
**max lantai = 3 lantai (Hasil)**

KDH 20%  
 $20,000 \text{ m}^2 \times 20\% = 4,000 \text{ m}^2$  (Peraturan)  
**= 7,970 / 32% (Hasil)**

Peletakan massa pada kawasan telah sesuai dengan hasil analisis sebelumnya. Area dapat diakses melalui selatan dan keluar melalui selatan karena pertimbangan jalan pada area selatan merupakan Jalan Perjuangan yaitu jalan kolektor yang dapat diakses kendaraan roda 2-3 dengan kecepatan maximal 40 km/jam. Pada kawasan juga telah diberikan kebutuhan massa sesuai dengan aktifitas yang telah dikaji sebelumnya, jadi area tersebut telah terintegrasi.

# AXONOMETRI SITUASI

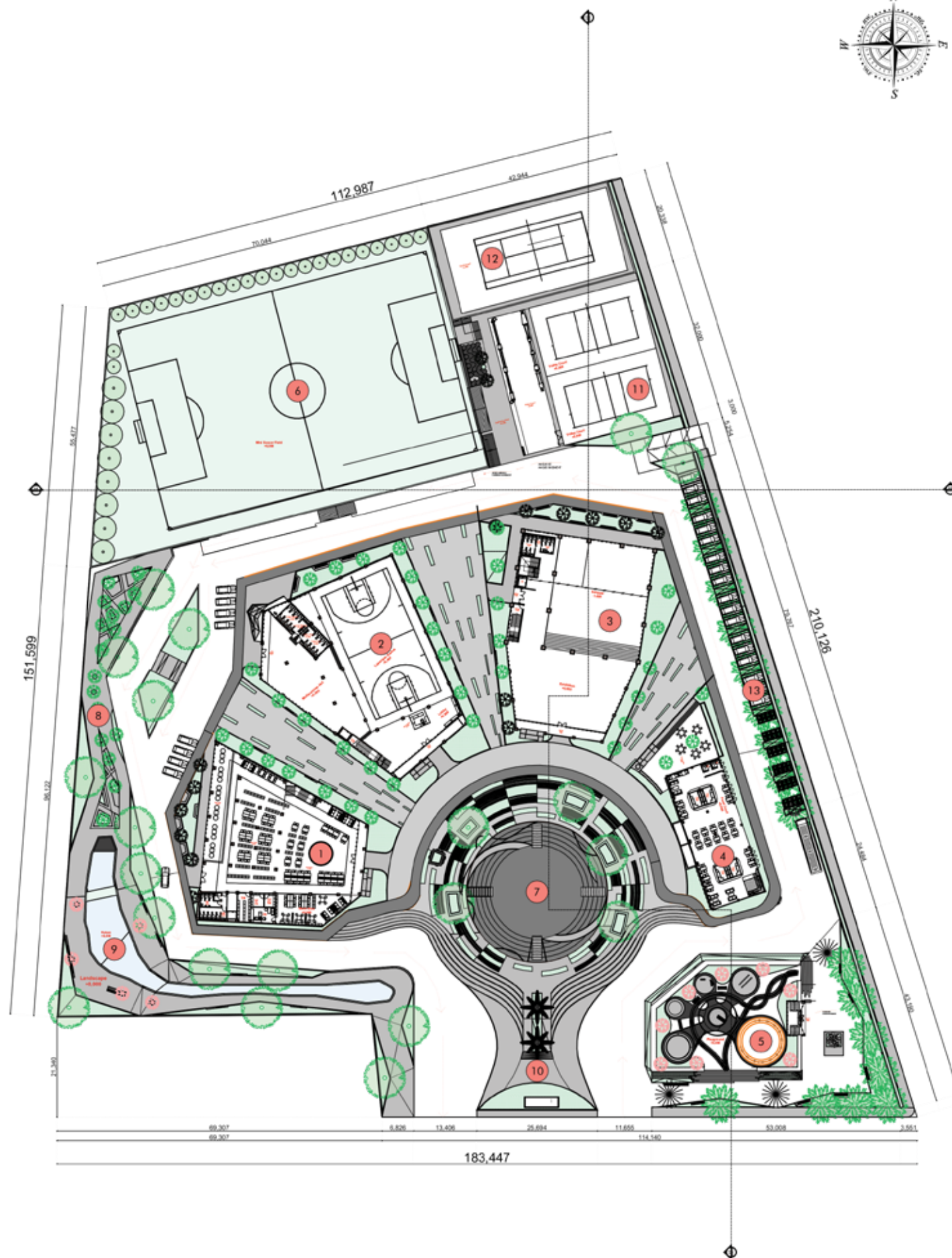


# SITEPLAN

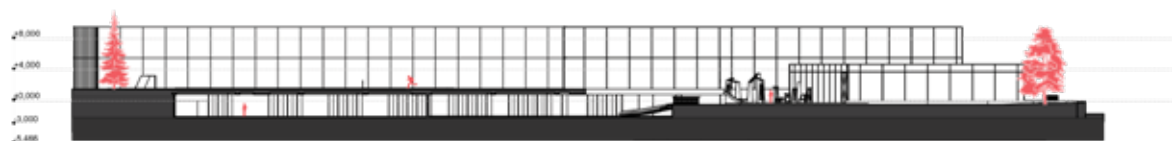
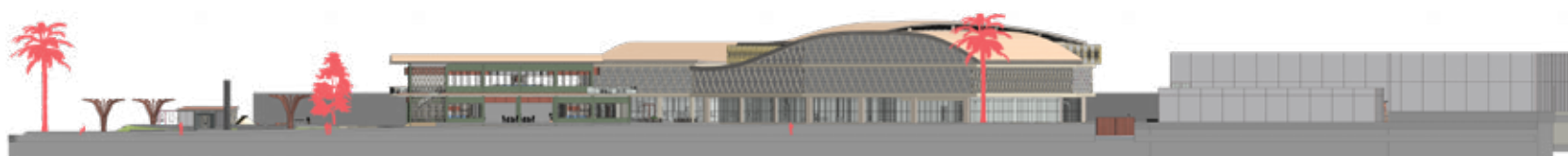


## LEGENDA

1. LIBRARY
2. SPORT CENTER
3. ART CENTER
4. FOODCOURT
5. PLAYGROUND MASJID BASMENT
6. LAPANGAN BOLA & PARKIRAN BASEMENT
7. PLAZA
8. LANDSCAPE
9. KOLAM
10. DROP OFF
11. LAPANGAN TENIS
12. LAPANGAN VOLI
13. PARKIRAN LUAR

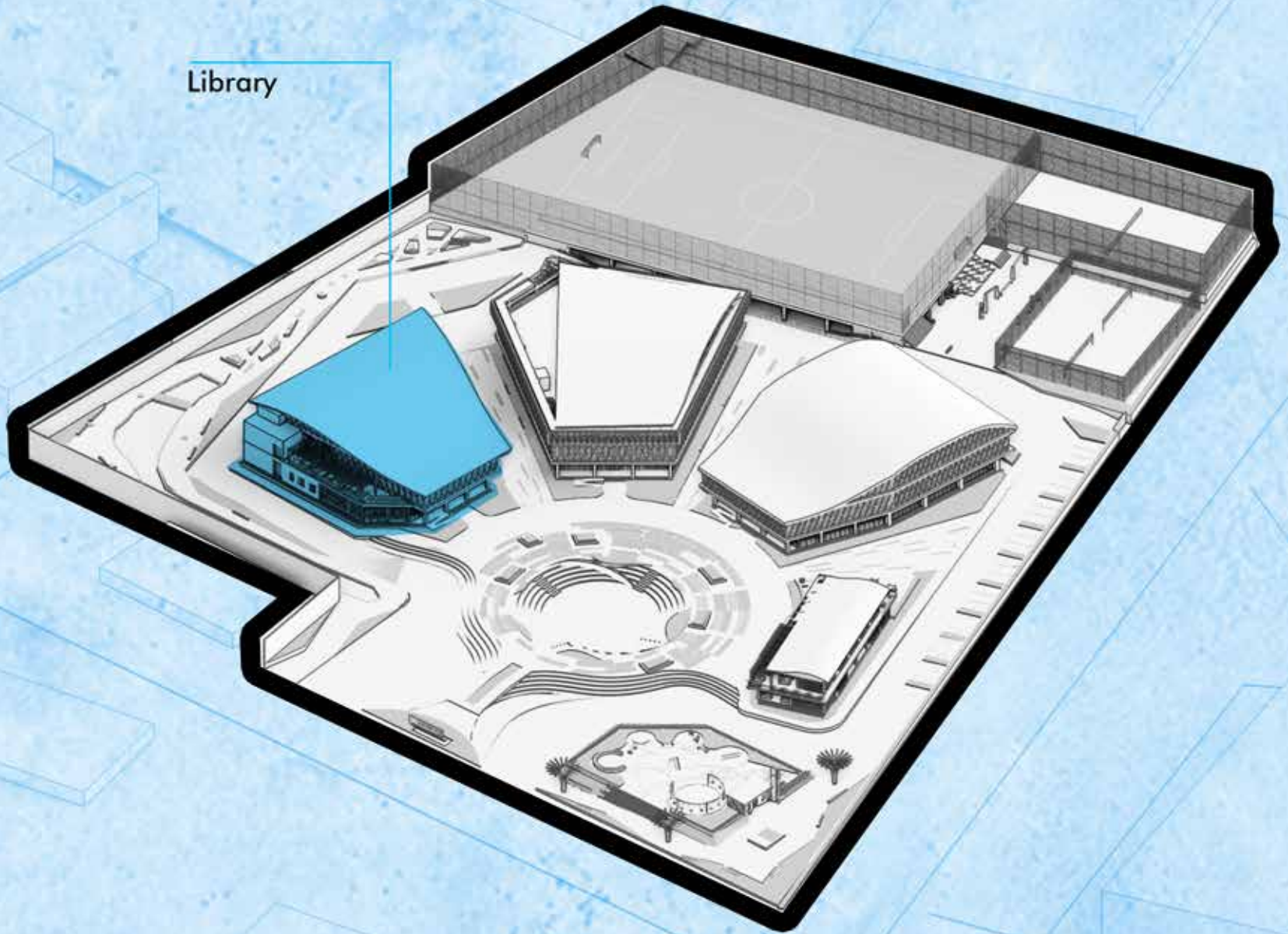






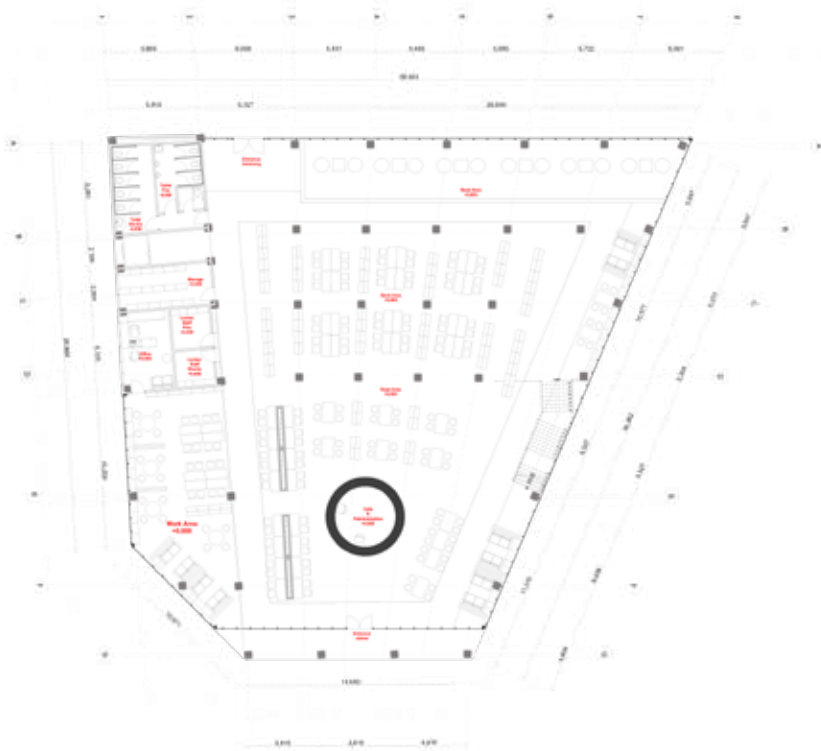
Elevasi pada tapak di bagian depan sejajar dengan jalan trotoar namun pada pertengahan tapak naik 1 meter untuk memperlihatkan aktifitas yang berada di area belakang kawasan. Jadi orang didepan dapat melihat sampai belakang dan yang di belakang dapat melihat sampai ke depan.

# PARSIAL LIBRARY

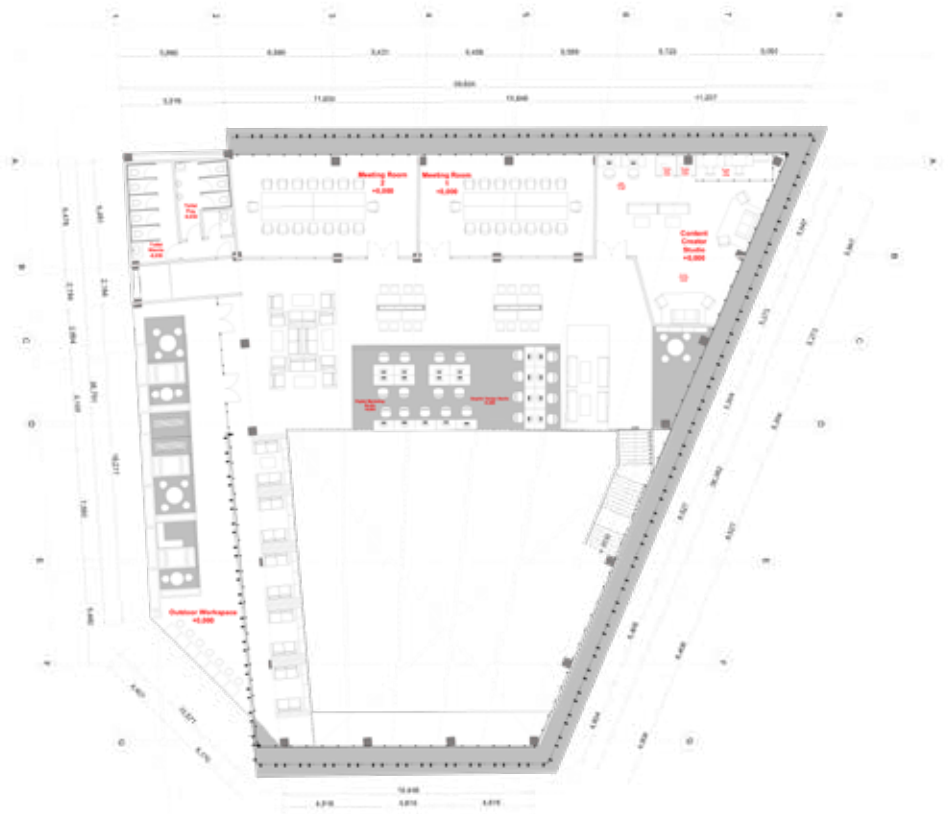


# PARSIAL - LIBRARY

Lt.1



Lt.2



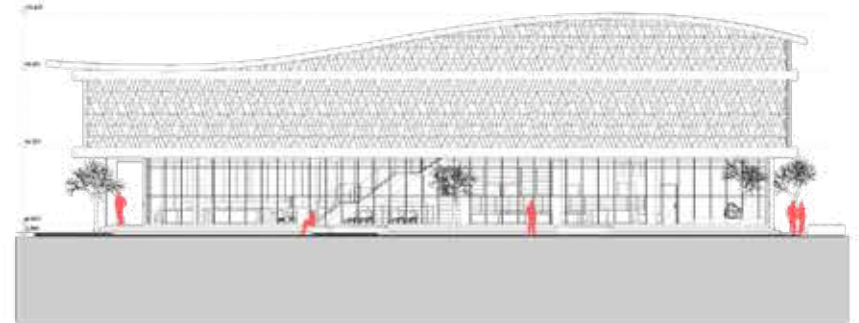
Perancangan Library mempertimbangkan aspek visibilitas yang diaplikasikan pada struktur dengan susunan struktur semi-radial untuk memberikan efek jarak pandang yang lebih baik dari pusat kawasan. Penempatan fasilitas berdasarkan aktifitas yang ada juga dipertimbangkan, untuk lantai pertama akan difokuskan kepada penempatan buku dan area baca. Area kanan pada bangunan merupakan area servis dari library. Ada juga workspace bagi mereka yang ingin bertugas di library pada bagian kanan depan dan pada area belakang dari bangunan terdapat area baca berupa lesehan yang elevasinya lebih tinggi agar aktifitasnya terlihat.

Untuk lantai 2 berfokus pada workshop untuk digital marketing, desain grafis, dan juga studio content creator serta konsep dari penataan ruangnya adalah open plan office karena memungkinkan mereka untuk berkolaborasi bersama. Adapun ruang meeting yang dapat mereka gunakan jika mereka mendapatkan proyek atau hanya sekedar rapat tentang pekerjaan mereka. pada lantai juga dapat digunakan untuk sarana membaca khususnya bagian outdoor dan juga area kanan samping dalam.

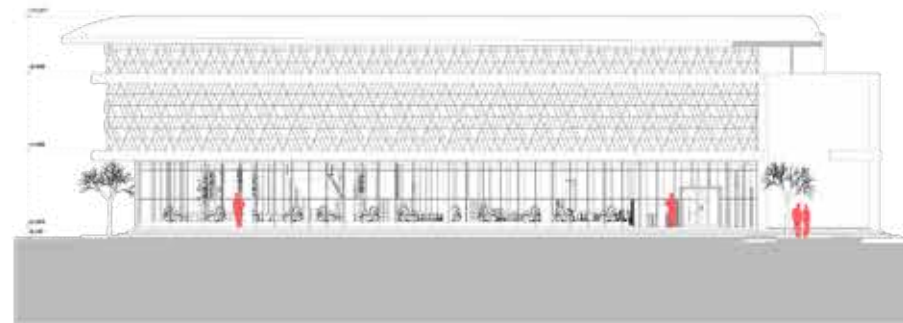
TAMPAK DEPAN  
SKALA 1:200



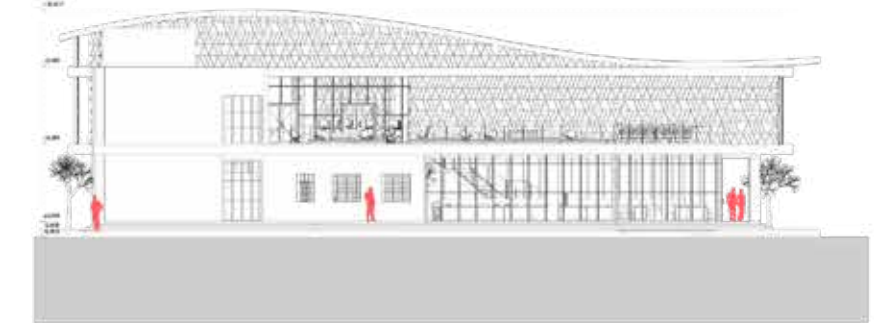
TAMPAK SAMPING KIRI  
SKALA 1:200



TAMPAK BELAKANG  
SKALA 1:200

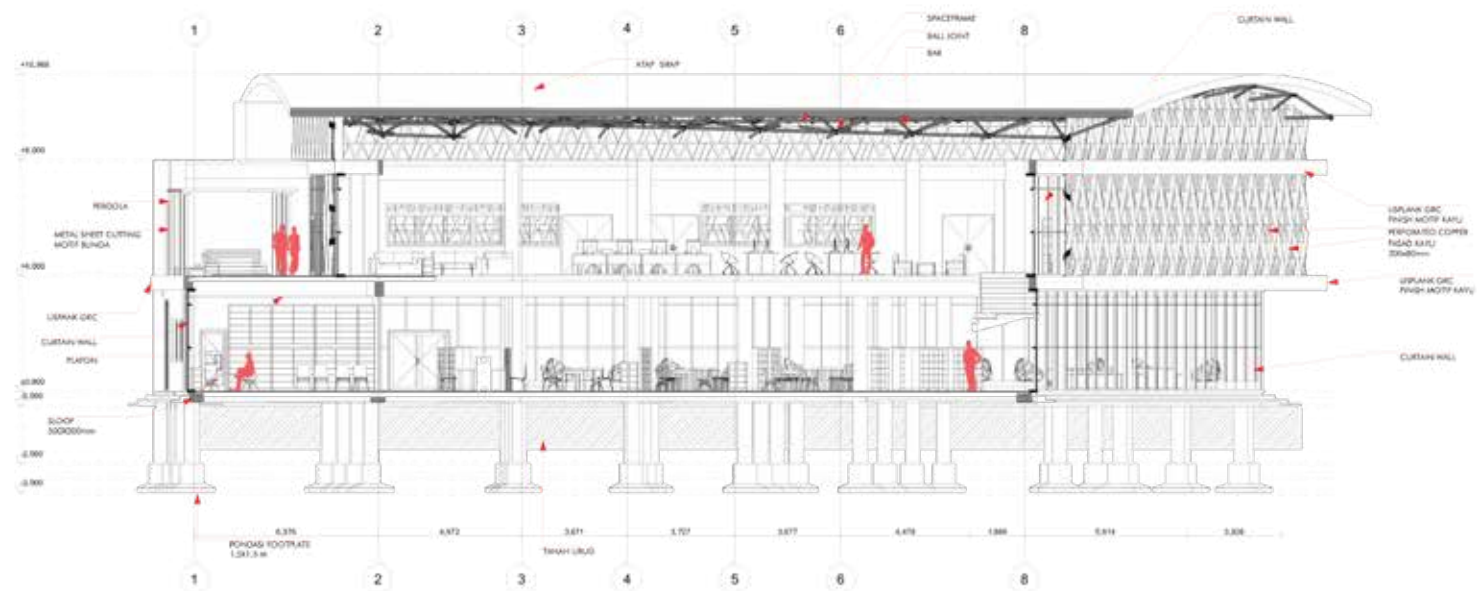


TAMPAK SAMPING KANAN  
SKALA 1:200

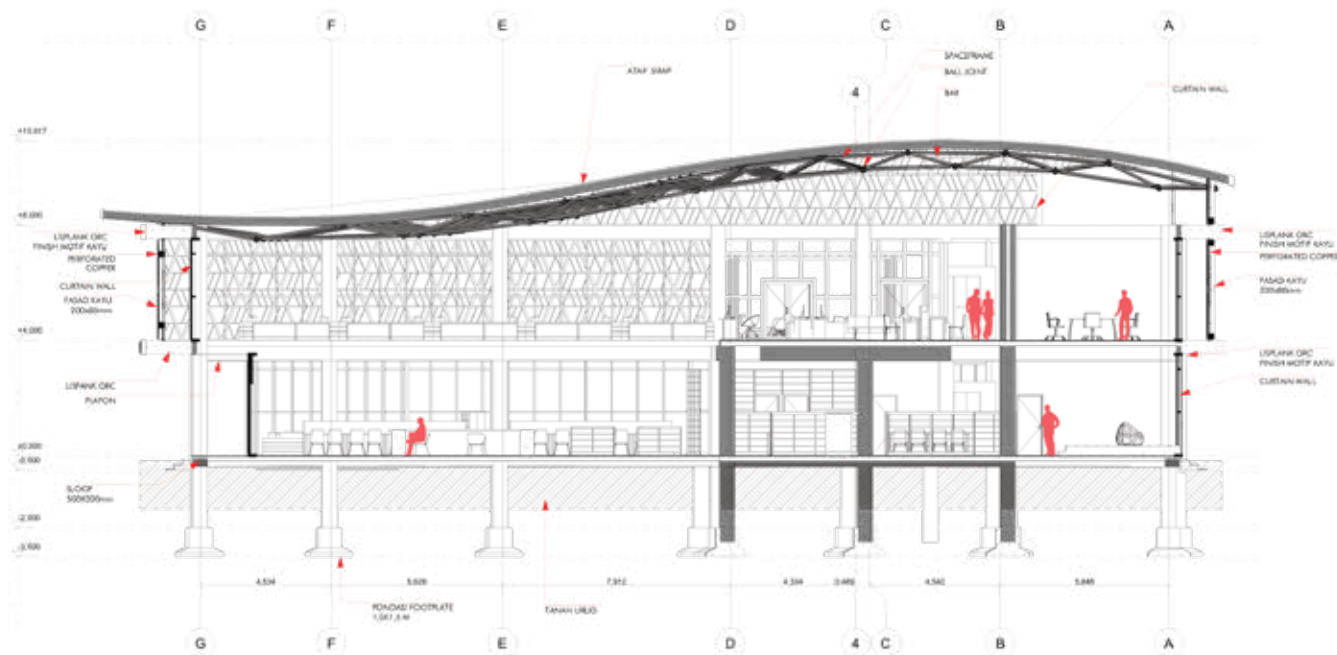


Tampak dari library mementingkan aspek visibilitas dari kulit bangunan dan strukturnya. Pada kulit bangunan lantai 1 menggunakan curtain wall dengan panel kaca finish clear glass. Pada bagian kanan bangunan menggunakan tembok bata dengan finishing coating dengan sedikit bukaan karena bagian kanan bangunan termasuk pada area privat bangunan.

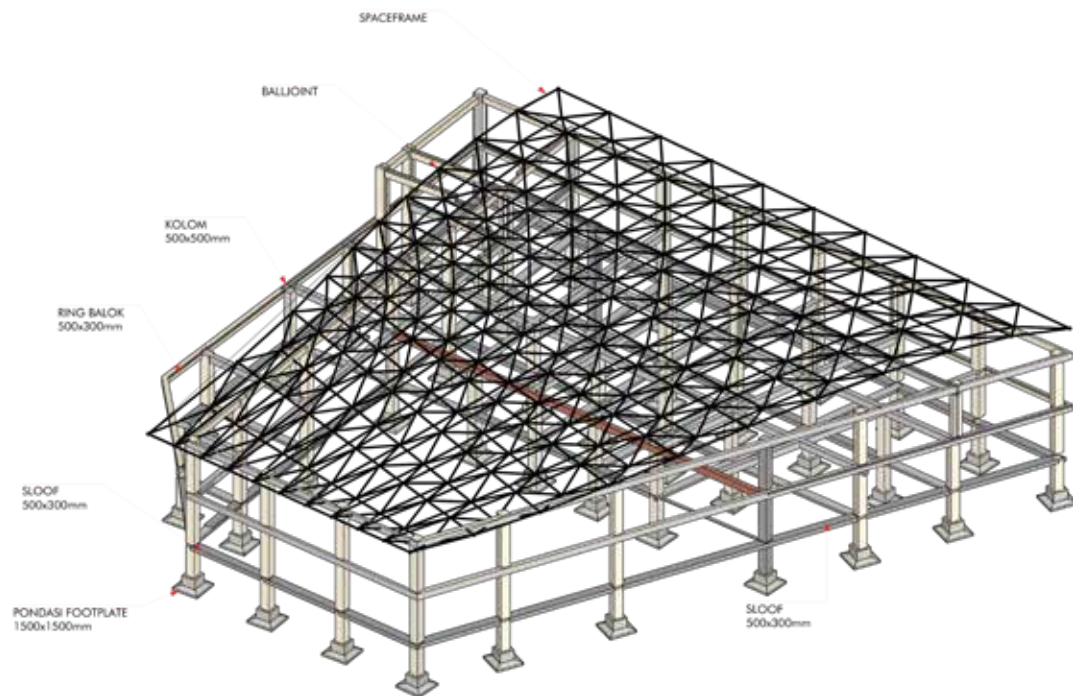
## Potongan - A



## Potongan - B

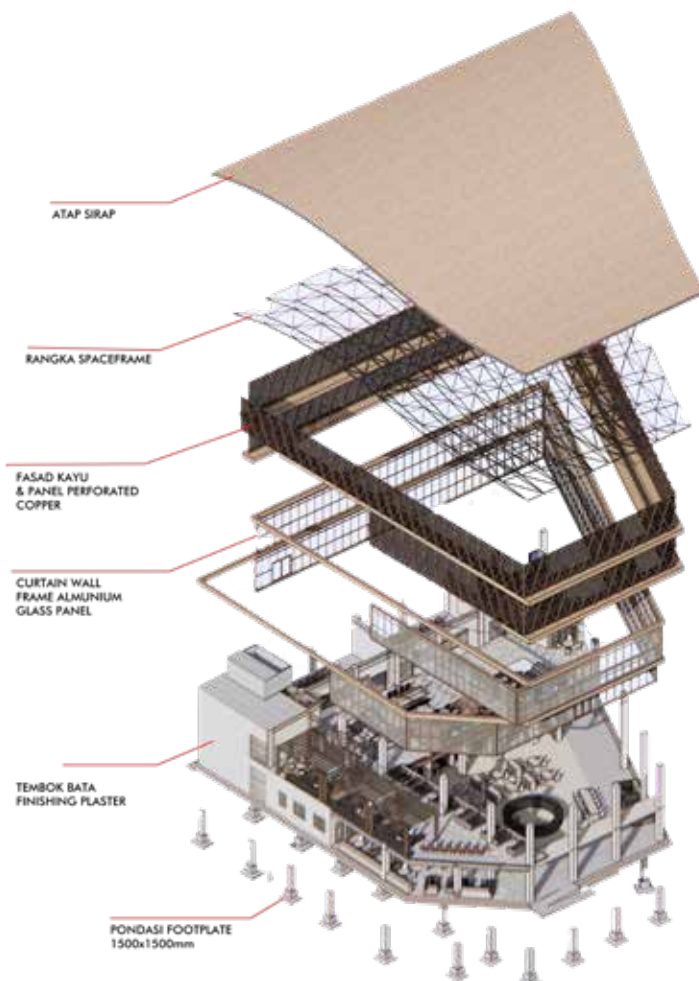


Pada gambar potongan diatas diperlihatkan jika elevasi dari sanggar tari lebih rendah daripada exhibition, pertimbangannya dalam perancangan untuk memberikan visual yang dalam serta memberikan batas perbedaan ruang antara ruang exhibition dan juga ruang sanggar seni. Pada tangga batas elevasinya bisa digunakan oleh pengunjung untuk duduk menonton latihan yang ada di art center ini. Untuk plafonnya berhubung pada bagian atas dari sanggar tari adalah auditorium maka olafonnya dimiringkan mengikuti sudut miring dari balok dan kursi, bentuk seperti ini juga memberikan pandangan visual yang lebih luas dan mengarah pada sanggar tari.



## Aksonometri Struktur

Struktur yang digunakan pada bagian bawah adalah struktur pondasi footplate dengan ukuran 1500x1500mm dan sloof sebagai penampang lantai dasar. Struktur tengah menggunakan balok beton bertulang dengan ukuran kolom 500x500mm dan struktur dikunci dengan Ringbalok ukuran 500x300mm. Untuk struktur atap menggunakan rangka spaceframe dan atapnya menggunakan atap sirap.



## Selubung Bangunan

Selubung dari bangunan Art Center memiliki beberapa elemen kulit bangunan, untuk bagian lantai pertama menggunakan curtain wall dengan finishing clear glass untuk memberikan visibilitas agar orang yang berada diluar maupun didalam bangunan dapat melihat satu sama lain. Untuk lantai 2 menggunakan kulit bangunan kayu dengan bentuk motif wajik yang memberikan kesan solid dengan panelnya perforated copper agar warna dari bangunan serasi dan pengguna tetap mendapatkan transparansi, motif aksen pada fasad berbentuk tumpukan buku kayu dari yang merepresentasikan buku.

# Axonometric Explode Library



Digital Marketing  
07.00-21.00



Graphic Design  
Studio  
07.00-21.00



Co-Working  
Space  
07.00-21.00



Meeting Room  
07.00-21.00



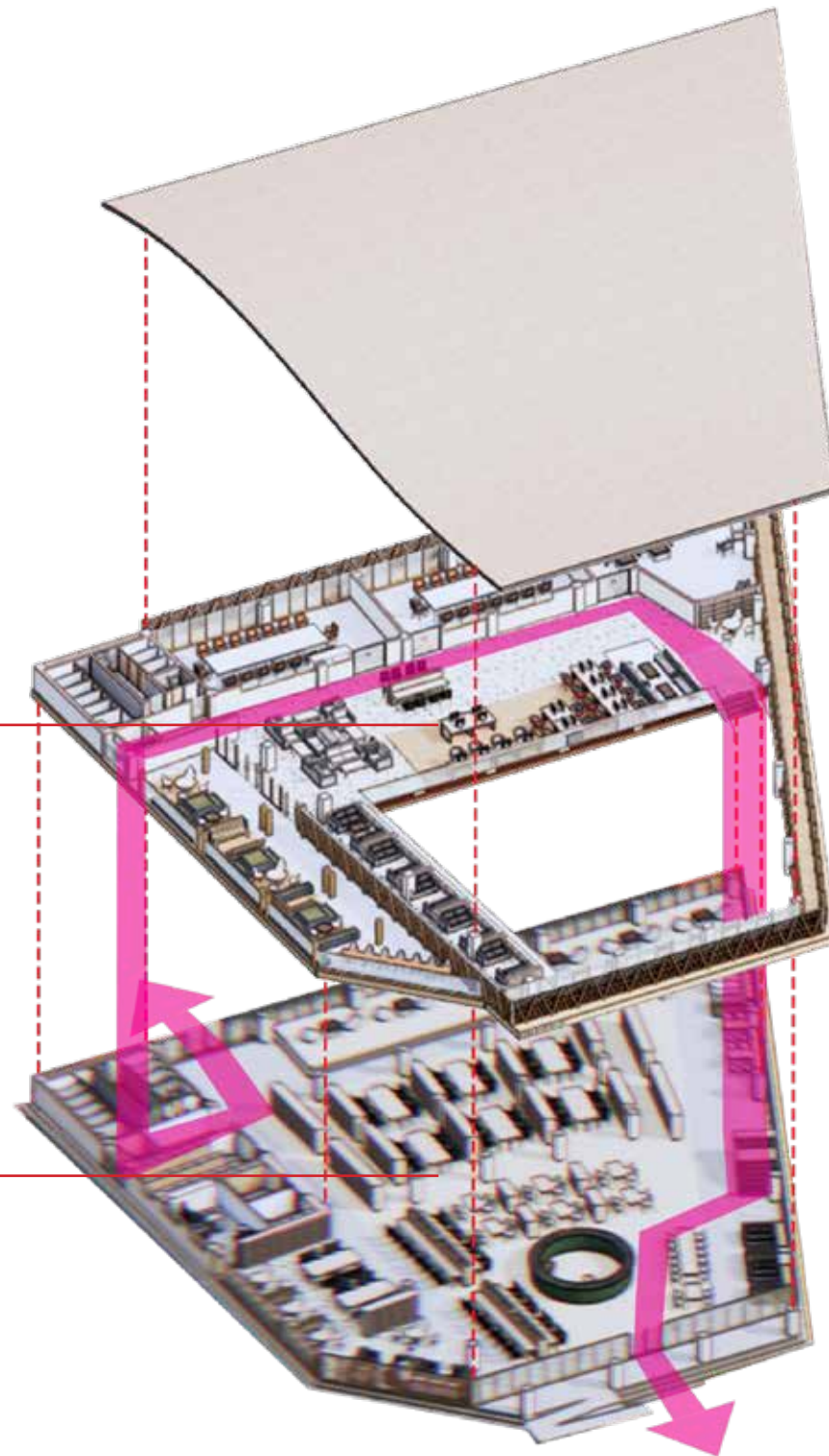
Content Creator  
07.00-21.00



Co-Working  
Space  
07.00-21.00



Perpustakaan  
07.00-21.00



## Integrasi Ruang Library

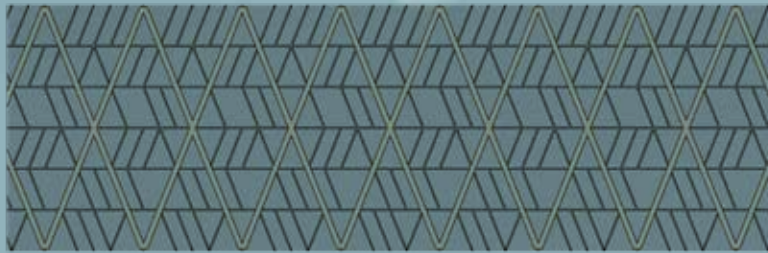
Integrasi ruang pada lantai 1 difokuskan untuk perpustakaan, area membaca dan working space, serta ada juga ruang servis, terdapat 2 akses menuju lantai kedua yaitu bisa dengan tangga yang berada di bagian kiri dari bangunan dan juga lift pada bagian kanan dari bangunan di dekat ruang servis.

Untuk lantai 2 berfungsi sebagai area ekstrakurikuler untuk design graphic, content creator, dan digital marketing. Ada juga ruang meeting yang dapat digunakan oleh peserta ekstrakurikuler untuk berkolaborasi antara kegiatan untuk menambah skill berkelompok.

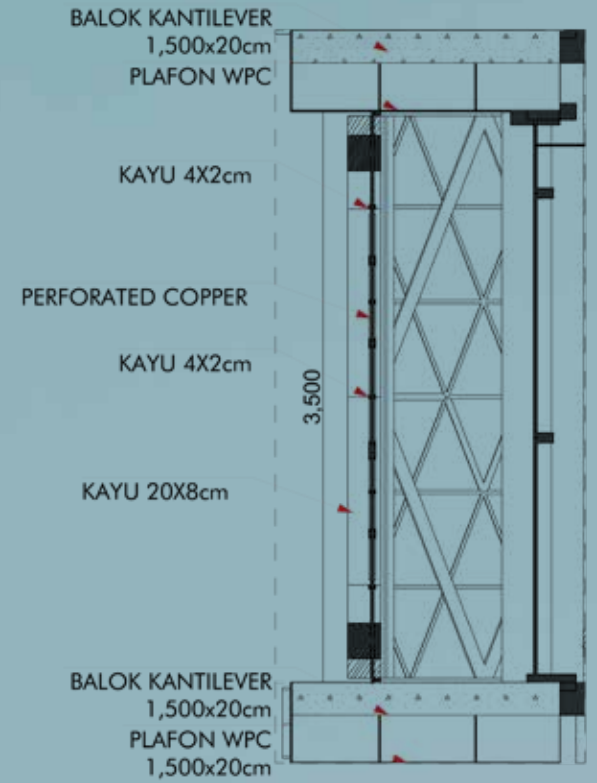
## Exterior

Tampak luar dari bangunan Library memiliki beberapa elemen kulit bangunan, untuk bagian lantai pertama menggunakan curtain wall dengan finishing clear glass untuk memberikan visibilitas agar orang yang berada diluar maupun didalam bangunan dapat melihat satu sama lain. Untuk lantai 2 menggunakan kulit bangunan kayu dengan bentuk motif wajik yang memberikan kesan solid dengan panelnya perforated copper agar warna dari bangunan serasi dan pengguna tetap mendapatkan transparansi, motif aksen pada fasad berbentuk tumpukan buku kayu dari yang merepresentasikan buku

DETIL MOTIF FASAD LB  
SKALA 1:50



## Detail fasad







## Library

Library merupakan sarana edukasi bagi para pemuda atau siswa yang berperan sebagai tempat untuk mereka yang memiliki minat dalam hal membaca buku. Dengan adanya pengunjung dapat membuat para pemuda memiliki minat lebih dan menarik perhatian pemuda lain untuk lebih mengenal literasi. Kapasitas dari library adalah 160-236 orang.

## Working Space

Fasilitas ini diberikan untuk para pemuda untuk bekerja pada satu ruangan. Pada Youth Center workspace dapat digunakan oleh pelajar umum atau untuk lantai 2 diutamakan pelajar yang mendalami kegiatan digital marketing, designer graphic dan juga content creator karena kegiatan ini butuh space untuk gawai digital mereka dan telah disediakan dengan concept open plan office area. Kapasitas dari working space adalah 40 orang (bisa menyesuaikan dengan area library jika ada lebih banyak pengguna).



## Content Creator Studio

Fasilitas ini diberikan untuk para pemuda yang ingin menjadi konten kreator, mereka dapat menggunakan ruangan ini sebagai studio untuk sarana pembuatan konten seperti podcast, photoshoot, dll. Kapasitas dari content creator studio adalah 15-18 orang.

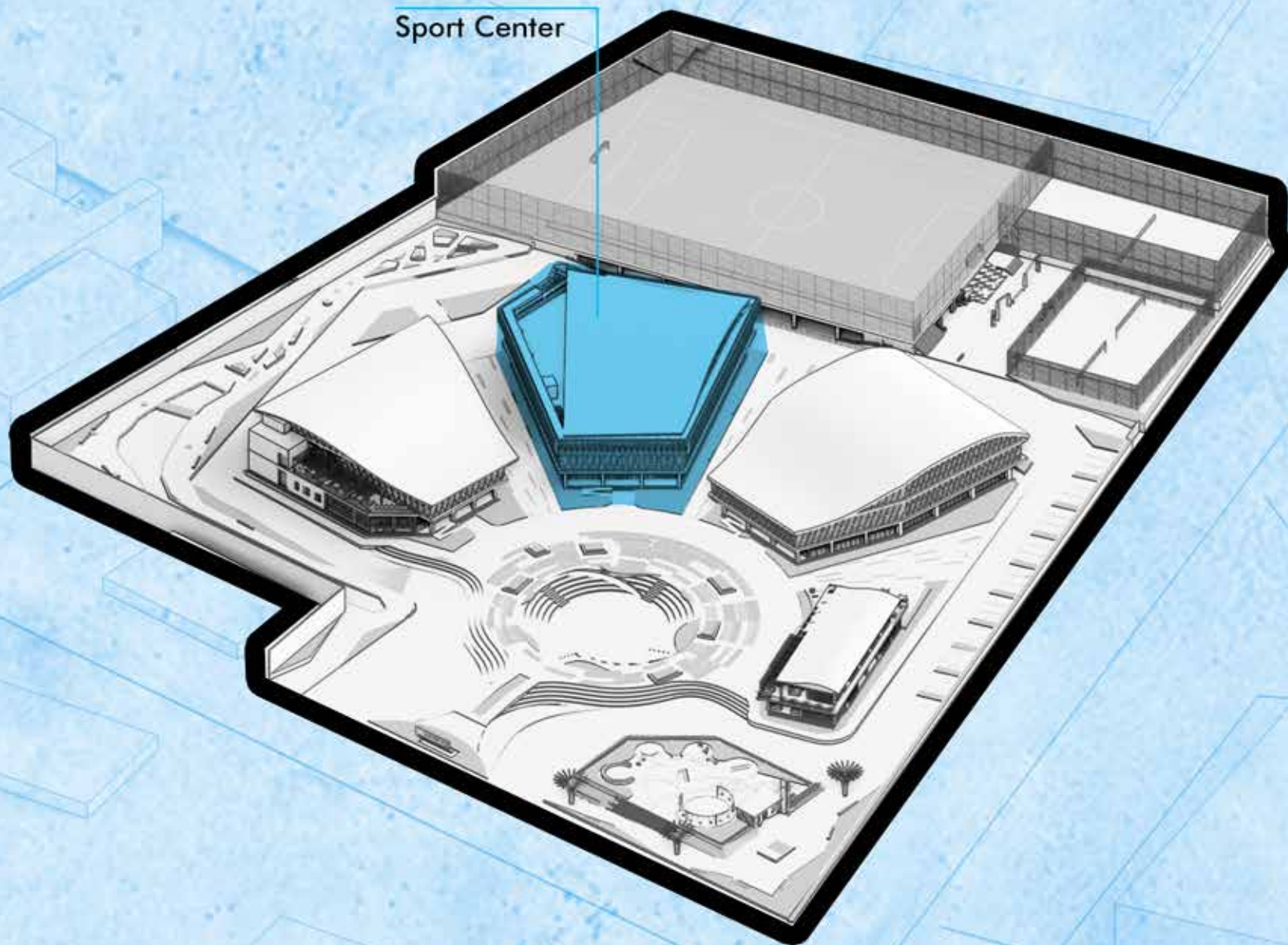


## Meeting Room

Fasilitas ini diberikan untuk para pengguna seperti divisi content creator, digital marketing, atau juga design graphic untuk melakukan rapat divisi ataupun kolaborasi antara divisi. Dengan adanya ruang ini mereka dapat berkolaborasi serta saling mengenal satu sama lain untuk memperluas relasi. Kapasitas dari ruang meeting adalah 16 orang per ruang.



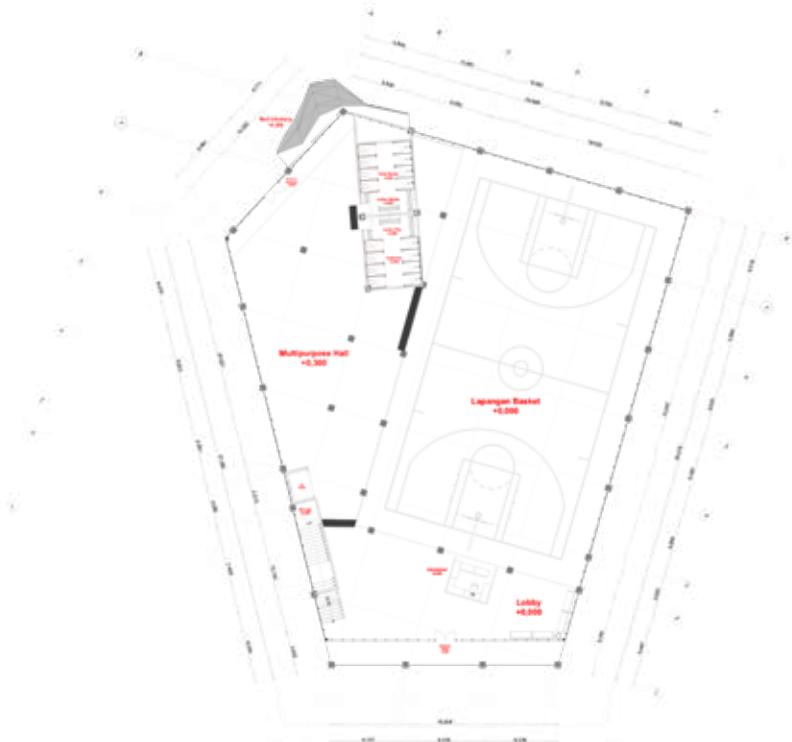
# PARSIAL SPORT CENTER



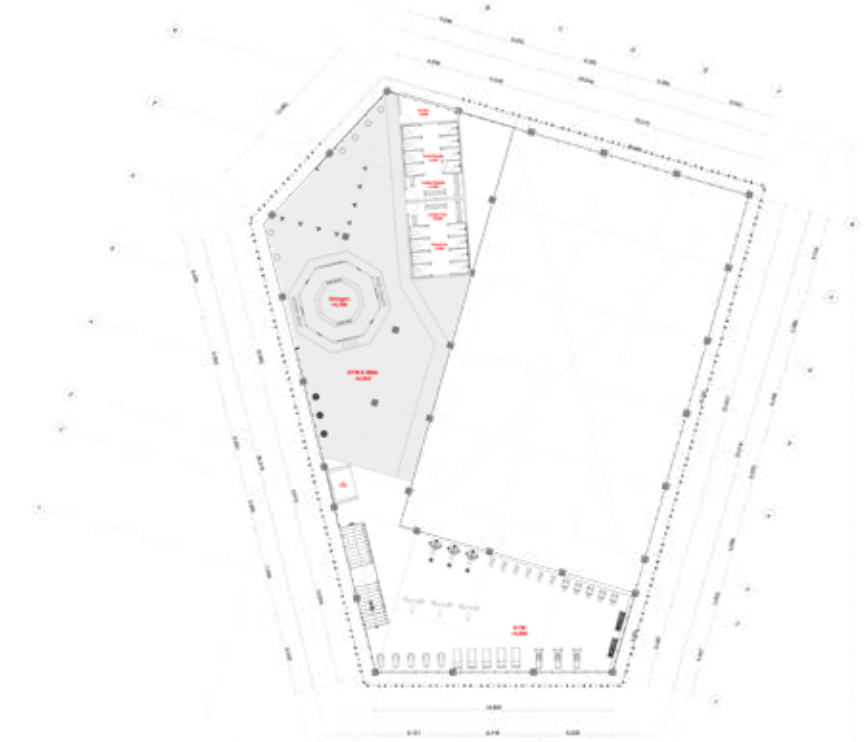
# PARSIAL - SPORT CENTER

## Denah

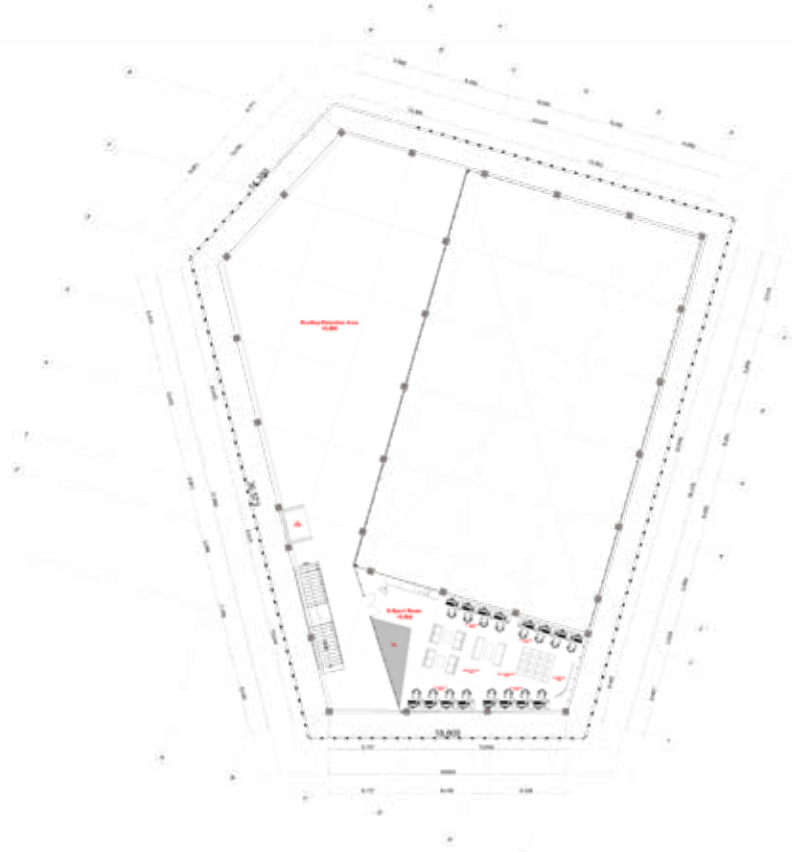
Lt.1



Lt.2



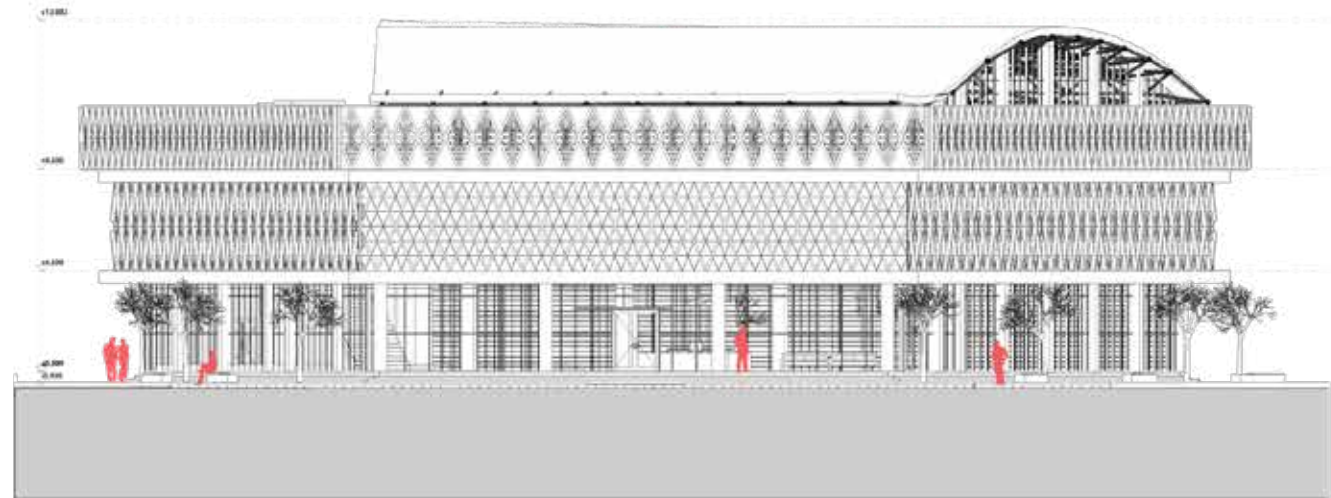
Lt.3



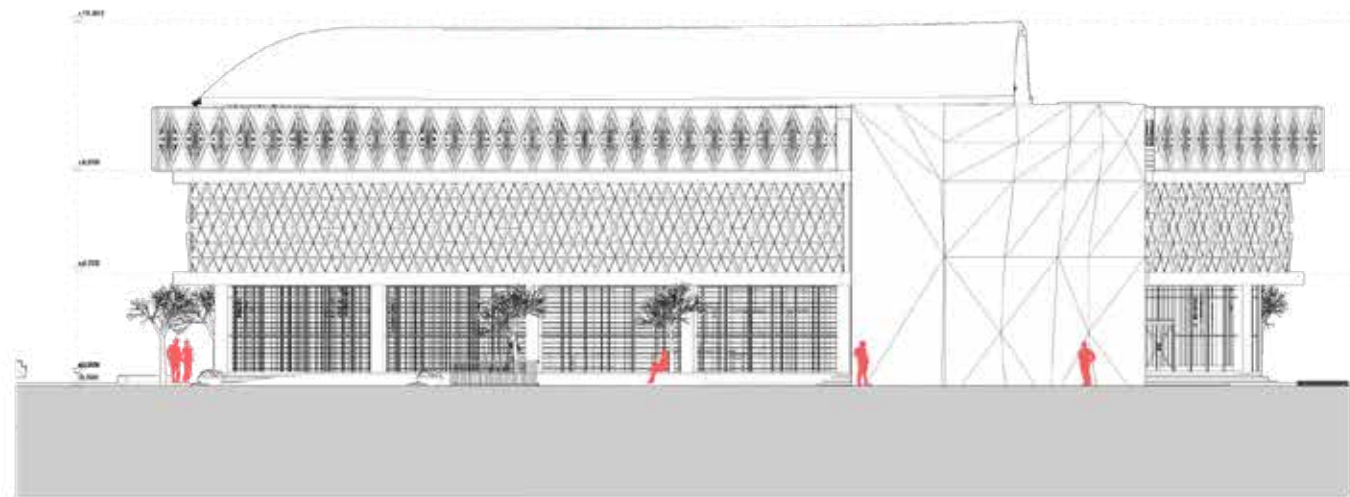
Perancangan Sport Center mempertimbangkan aspek visibilitas dengan meletakkan ruang-ruang mengikuti garis axial yang ditarik dari pusat site serta memberikan transparansi untuk orang bisa melihat kearah belakang dari bangunan. Perancangan ruang yang mewadahi aktifitas pada sport center juga dipertimbangkan, pada lapangan basket indoor di plot menyerong karena mengikuti bentuk dari massa hasil dari uji visibilitas. Kamar mandi dan locker ditempatkan pada bagian belakang dan posisinya lurus sedikit serong ke kiri jika dilihat dari pintu masuk karena garis aksial, jika kamar mandi diposisikan membentang akan berdampak mengurangi jarak pandang.

# Tampak Sport Center

TAMPAK DEPAN  
SKALA 1:300



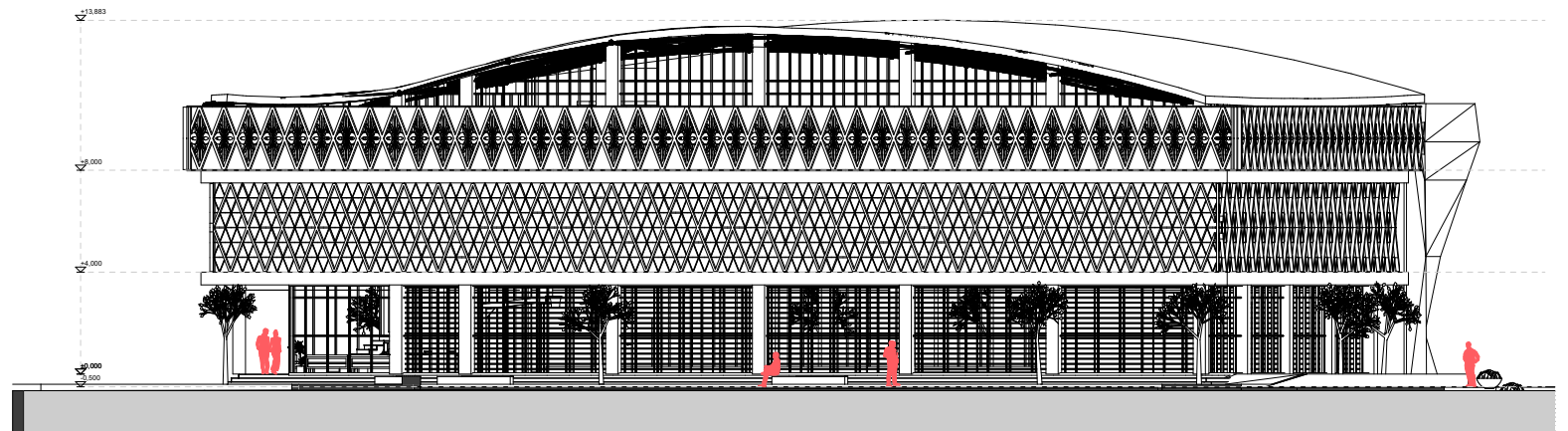
TAMPAK BELAKANG  
SKALA 1:300



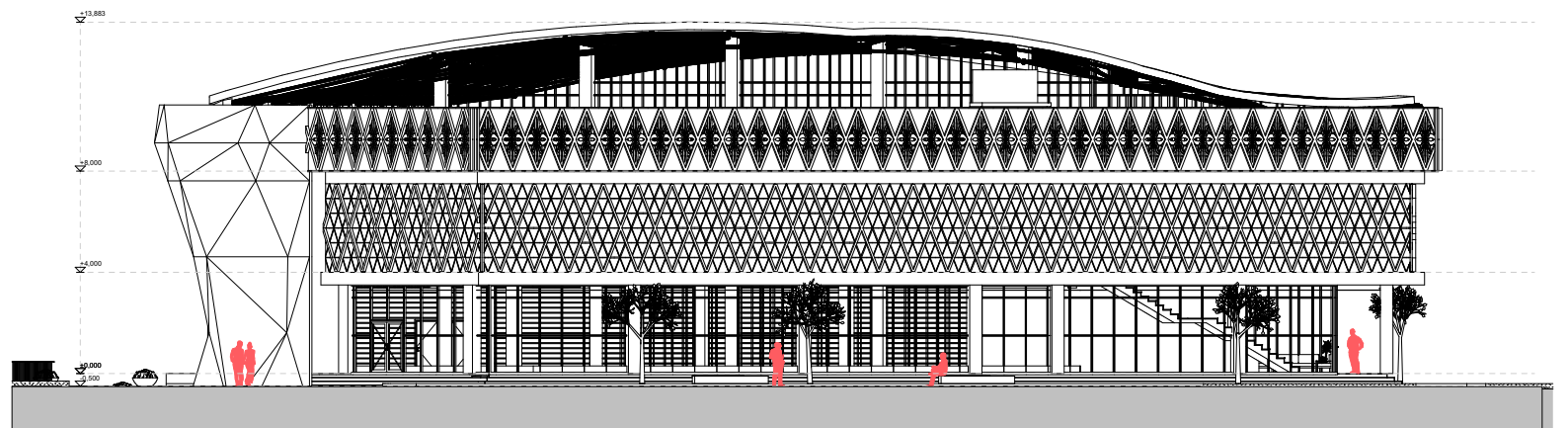
Sport Center adalah bangunan tertinggi dan juga memiliki lantai paling banyak diantara bangunan lain pada kawasan, Pertimbangannya adalah banyaknya program aktifitas yang ada di sport center dan juga tampak dari luar terlihat sport center yang memiliki posisi yang tengah diantara bangunan lain.

# Tampak Sport Center

TAMPAK SAMPING KIRI  
SKALA 1:200



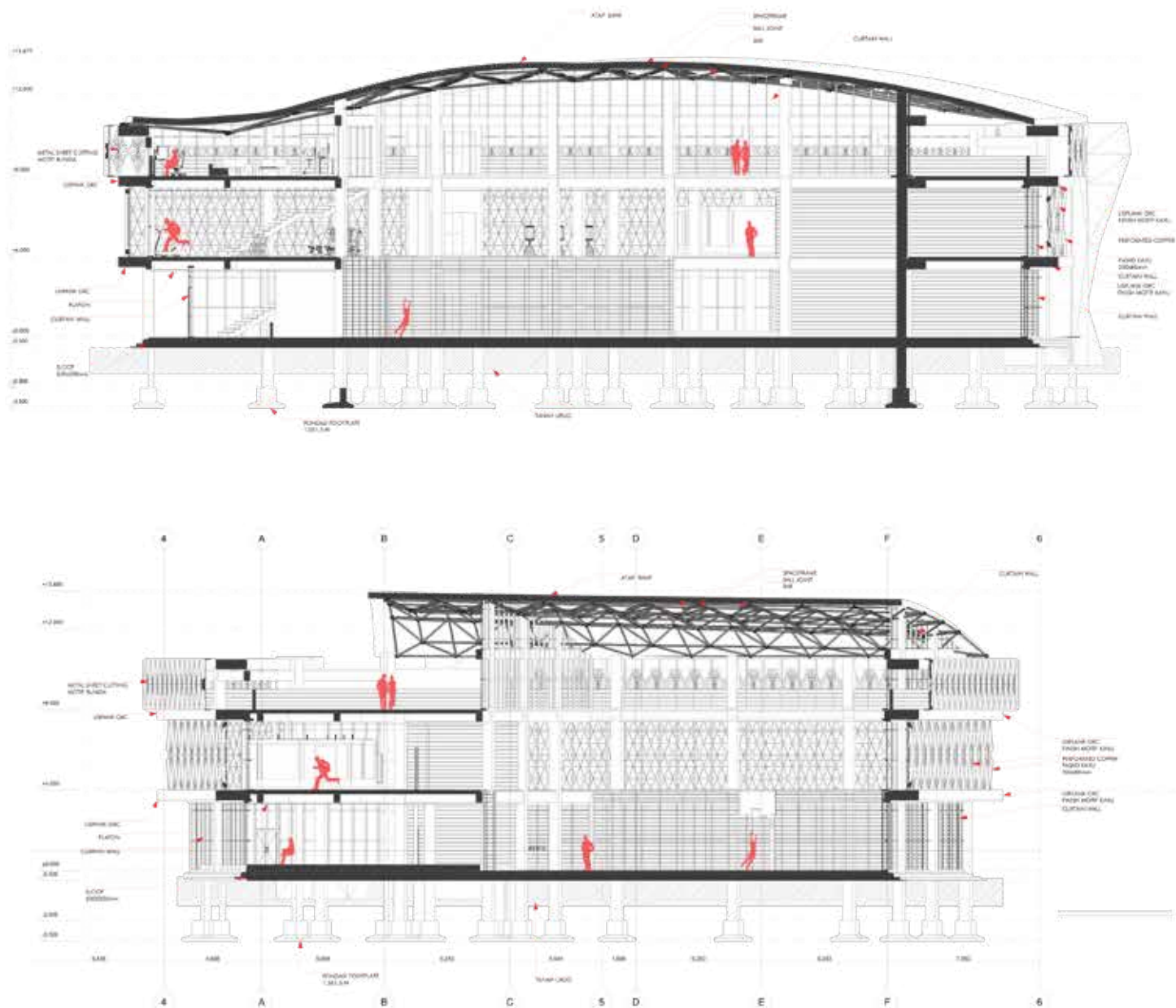
TAMPAK SAMPING KANAN  
SKALA 1:200



Fasad pada sport center menggunakan fasad kayu motif geometris dengan aksesoris yang berwarna merah merepresentasikan detak jantung. Ada pun fasad dengan fungsi sebagai wall climbing di bagian belakang bangunan sebagai sarana untuk para pengguna yang memiliki minat dalam olahraga panjat tebing

# Potongan Sport Center

SECTION - A  
SKALA 1:200

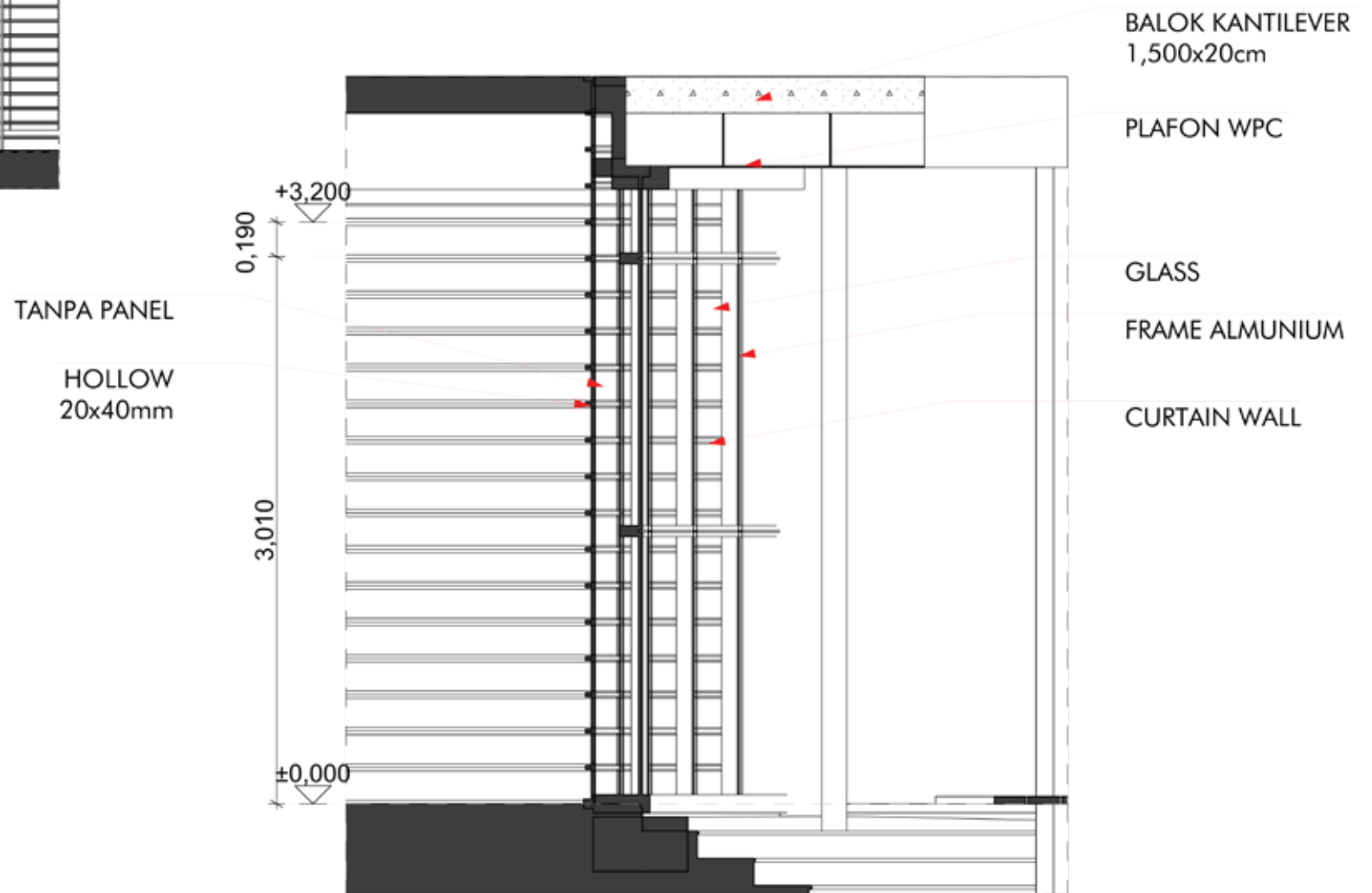


Pada area basket indoor diberikan void agar bola dapat ke atas tidak membentur plafon atau struktur atasnya. Dan pada lapisan kulit bangunan dalam diberikan safe frame untuk menghalangi bola ataupun manusia menabrak kaca curtain wall.

DETIL SAFE FRAME BASKET  
SKALA 1:50

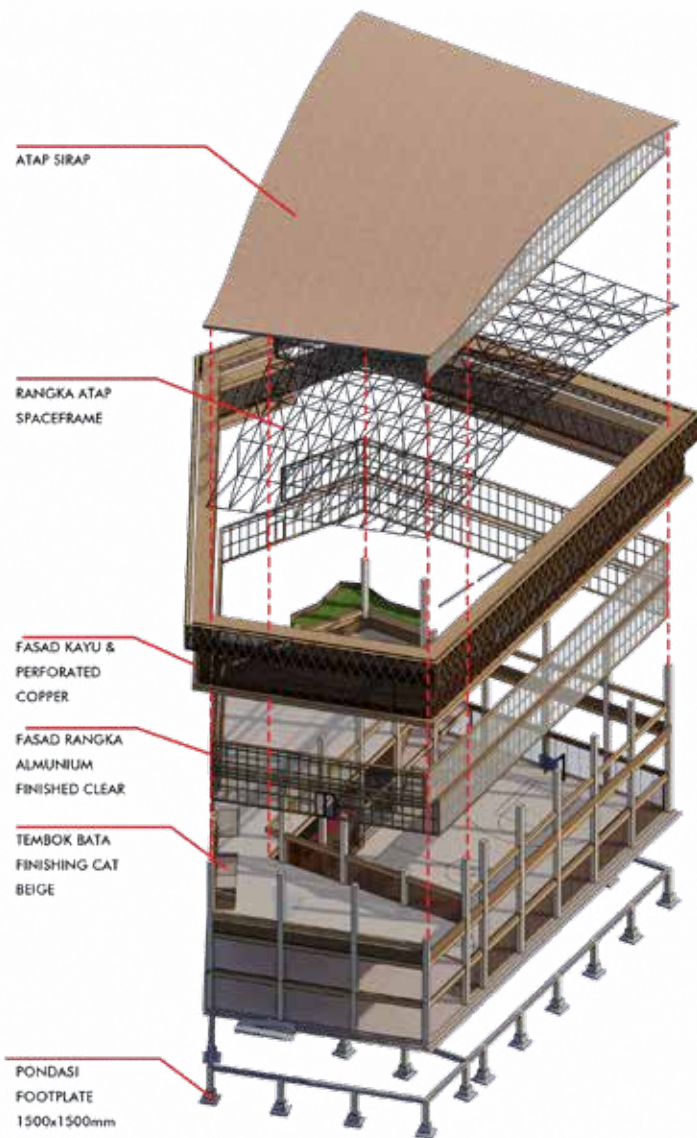


DETIL SAFE FRAME BASKET  
SKALA 1:20



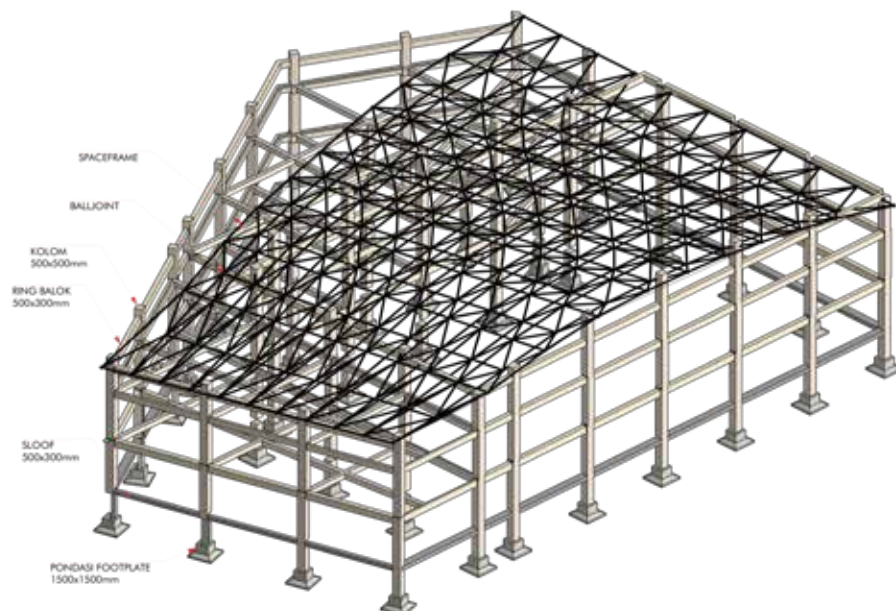






## Selubung Bangunan

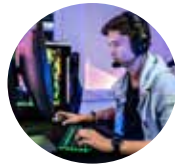
Selubung dari bangunan Art Center memiliki beberapa elemen kulit bangunan, untuk bagian lantai pertama menggunakan curtain wall dengan finishing clear glass untuk memberikan visibilitas agar orang yang berada diluar maupun didalam bangunan dapat melihat satu sama lain. Untuk lantai 2 menggunakan kulit bangunan kayu dengan bentuk motif wajik yang memberikan kesan solid dengan panelnya perforated copper agar warna dari bangunan serasi dan pengguna tetap mendapatkan transparansi, motif aksen pada fasad berbentuk tumpukan buku kayu dari yang merepresentasikan buku.



## Struktur Sport Center

Peletakan Struktur pada sport center mengikuti garis axial dan juga mempertimbangkan jarak pandang dari bagian tengah dan depan site. Struktur yang digunakan pada bagian bawah adalah struktur pondasi footplate dengan ukuran 1500x1500mm dan sloof sebagai penampang lantai dasar. Struktur tengah menggunakan balok beton bertulang dengan ukuran kolom 500x500mm dan struktur dikunci dengan Ringbalok ukuran 500x300mm. Untuk struktur atap menggunakan rangka spaceframe dan atapnya menggunakan atap sirap.

# Axonometric Explode Sport Center



**E-Sport**  
07.00-21.00



**Panjat Tebing**  
07.00-21.00



**GYM**  
07.00-22.00



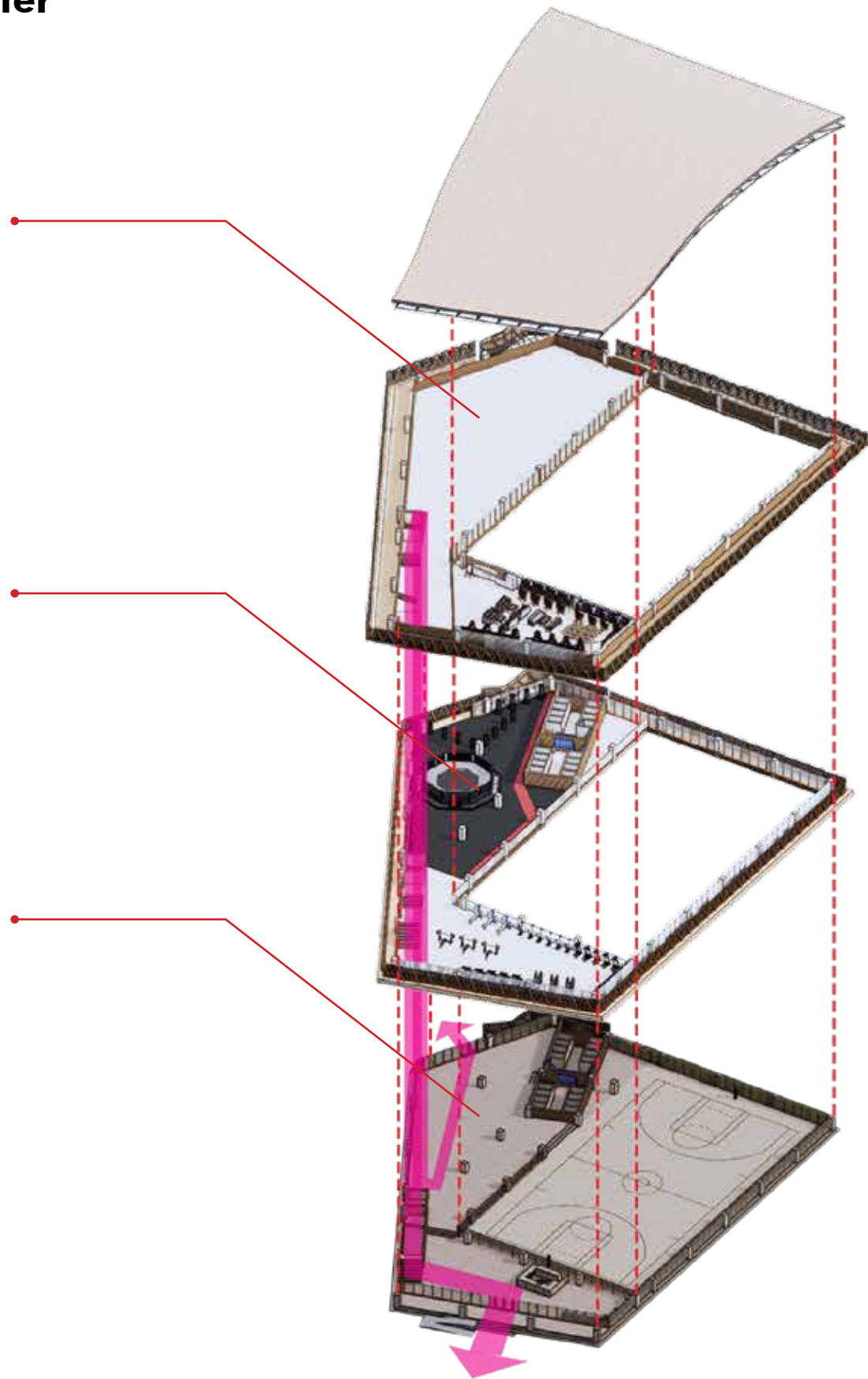
**MMA**  
07.00-22.00



**Bola Basket**  
07.00-21.00



**Multi-purpose  
hall**  
07.00-21.00



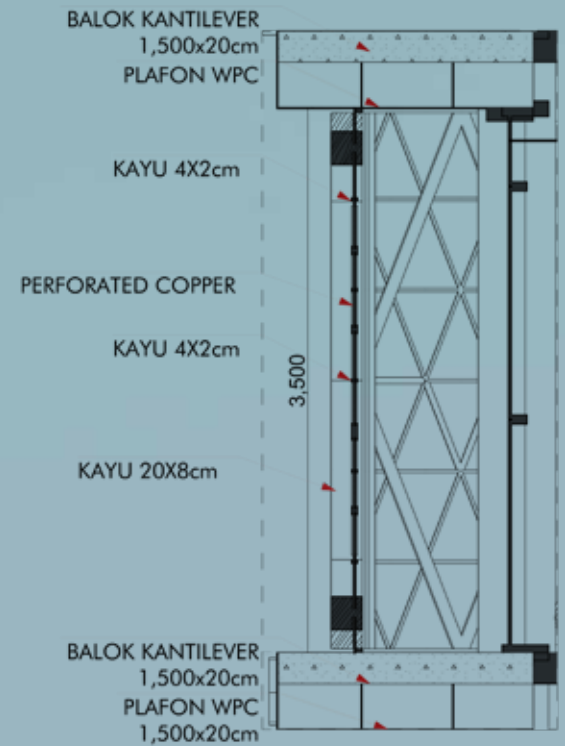
## Integrasi Ruang Sport Center

Integrasi ruang pada lantai 1 difokuskan untuk basket dan multi-purpose hall, terdapat 2 akses menuju lantai kedua yaitu bisa dengan tangga yang berada di bagian kanan dari bangunan dan juga lift pada bagian kanan dari bangunan di dekat tangga. Untuk lantai 2 berfungsi sebagai area Gym dan juga MMA karena kedua olahraga ini dapat dipadukan. Untuk lantai 3 berfungsi sebagai extension area dan ada E-sport arena bagi mereka yang senang dalam hal gaming.

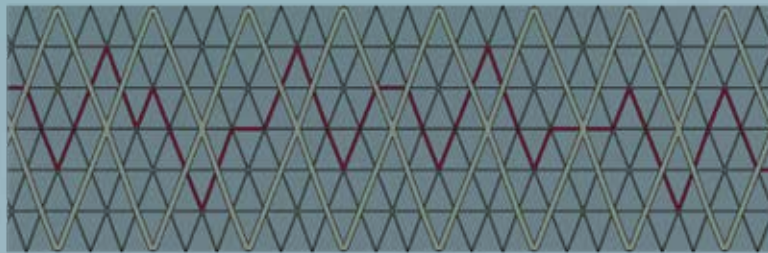
# Exterior

Tampak luar dari bangunan Sport Center memiliki beberapa elemen kulit bangunan, untuk bagian lantai pertama menggunakan curtain wall dengan finishing clear glass untuk memberikan visibilitas agar orang yang berada diluar maupun didalam bangunan dapat melihat satu sama lain. Untuk lantai 2 dan 3 menggunakan kulit bangunan kayu dengan bentuk motif wajik yang memberikan kesan solid dengan panelnya perforated copper agar warna dari bangunan serasi dan pengguna tetap mendapatkan transparansi, motif ornamen pada fasad berbentuk detak jantung yang merepresentasikan raga yang hidup dan bersemangat. Lantai 3 diberikan fasad dengan offset dari posisi fasad lantai 2 untuk memberikan kesan megah pada bangunan dengan motif batik bunga sebagai aksen lokalitas.

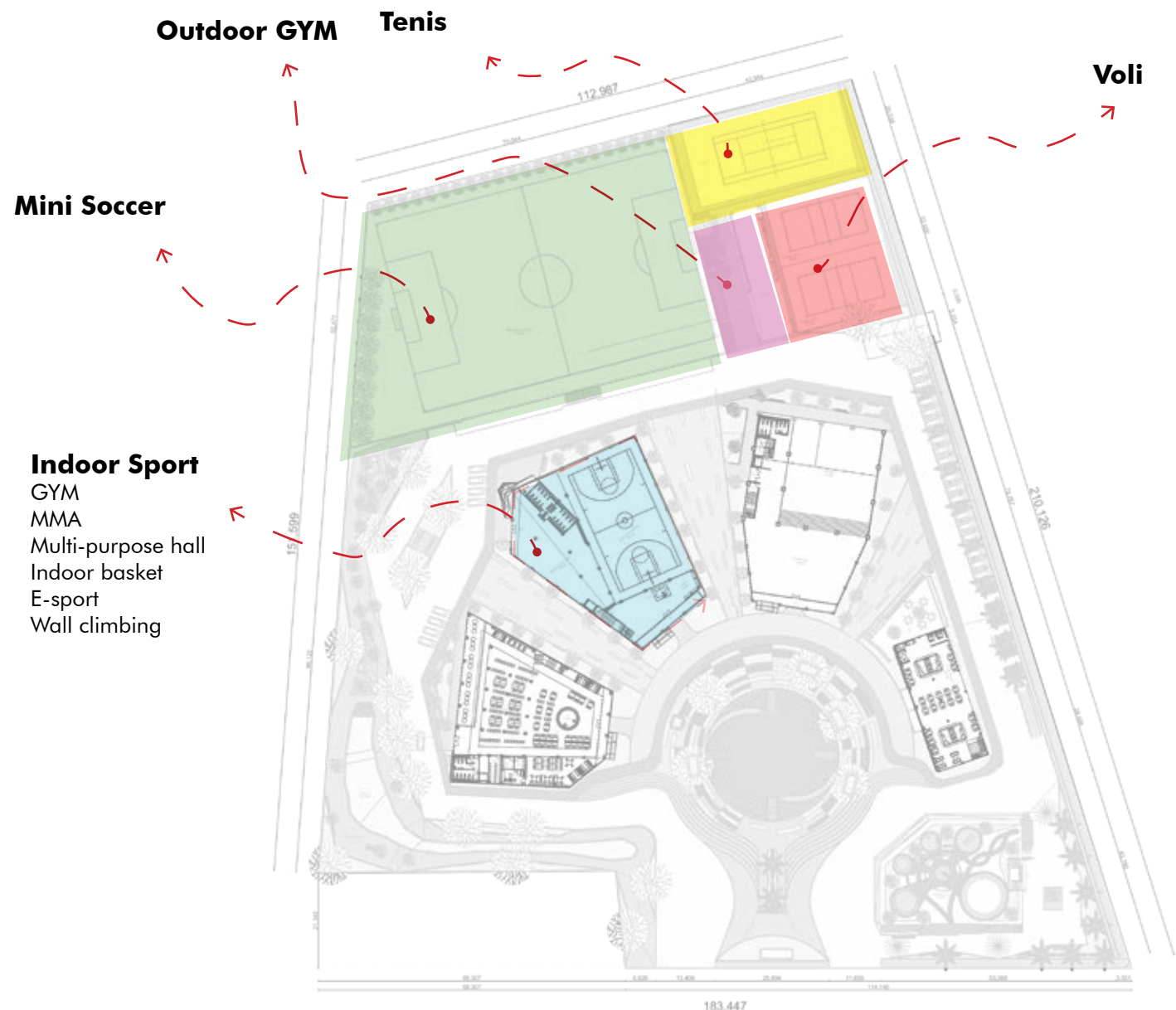
DETIL FASAD  
SKALA 1:50



DETIL MOTIF FASAD SC  
SKALA 1:50



## Key-plan Sport Area



Pada area olahraga terdapat 2 bagian karena aktifitasnya yang cukup banyak dan membutuhkan ruang yang cukup luas. Indoor sport adalah olahraga yang dapat di tampung dalam bangunan dan outdoor sport untuk olahraga yang tidak dapat ditampung oleh bangunan.

## MMA

Fasilitas ini diberikan untuk para pemuda yang memiliki minat dan bakat dalam hal fisik terutama bergulat atau bela diri. Di sasana latihan ini para pemuda dapat melakukan atau melampiaskan emosi yang ada di dalam diri mereka agar tersalurkan dengan benar. Jika memiliki bakat bisa berlanjut ke jenjang yang lebih baik dan meraih prestasi di bidang olahraga fisik yaitu bela diri. Kapasitas dari MMA adalah 30 orang.



## GYM

Fasilitas ini diberikan untuk para pemuda yang memiliki minat dan bakat dalam hal fisik terutama gymnastik yang berfokus pada bidang kebugaran dan memperindah tubuh. Para pemuda atau pelajar dapat menggunakan fasilitas ini karena sangat jarang ada di sekolah pada umumnya. Dengan adanya fasilitas ini mereka dapat menumbuhkan semangat dalam melatih jasmani. Kapasitas dari GYM adalah 30 orang.



## Indoor Basket

Fasilitas ini diberikan untuk para pemuda yang memiliki minat dan bakat dalam olahraga basket. Pada Youth Center lapangan basket hanya digunakan untuk berlatih tidak untuk bertanding. Lapangan bisa digunakan untuk kolaborasi latihan antar sekolah jika ada ajang tertentu. Kapasitas dari Indoor basket adalah 20-30 orang.





## E-Sport

Fasilitas ini diberikan untuk para pemuda yang memiliki minat dan bakat dalam e-sport yang berfokus dalam dunia game. Para pemuda yang memiliki minat dan bakat dapat berlatih disini bersama dengan pemuda dari kelompok atau sekolah lain untuk berkolaborasi. Kapasitas ruang dari E-sport sendiri sebanyak 48 orang.



## Multi-Purpose Hall

Fasilitas ini diberikan untuk para pemuda yang memiliki minat dan bakat dalam olahraga Senam. Pada Youth Center multi-purpose hall juga dapat digunakan untuk kegiatan jasmani rutin seperti senam rutin. Kapasitas dari multi-purpose hall adalah 30 orang.



## Lapangan Voli

Fasilitas ini diberikan untuk para pemuda yang memiliki minat dan bakat dalam olahraga bola voli. Pada Youth Center lapangan voli hanya digunakan untuk berlatih tidak untuk bertanding. Lapangan bisa digunakan untuk kolaborasi latihan antar sekolah jika ada ajang tertentu karena event dari olahraga ini cukup banyak. Kapasitas dari Voli adalah 30 orang.



## Tenis

Fasilitas ini diberikan untuk para pemuda yang memiliki minat dan bakat dalam olahraga tenis lapang. Pada Youth Center lapangan tenis hanya digunakan untuk berlatih tidak untuk bertanding. Lapangan bisa digunakan untuk kolaborasi latihan antar sekolah jika ada ajang tertentu karena event dari olahraga ini cukup banyak. Kapasitas dari tenis lapangan adalah 6-10 orang.



## Outdoor gym

Fasilitas ini diberikan untuk para pemuda yang memiliki minat dan bakat dalam olahraga gym outdoor atau calistenic. Para pemuda dapat menggunakan fasilitas yang ada di gym outdoor untuk melatih otot mereka. Kapasitas dari outdoor gym adalah 20 orang.



## Lapangan Mini Soccer

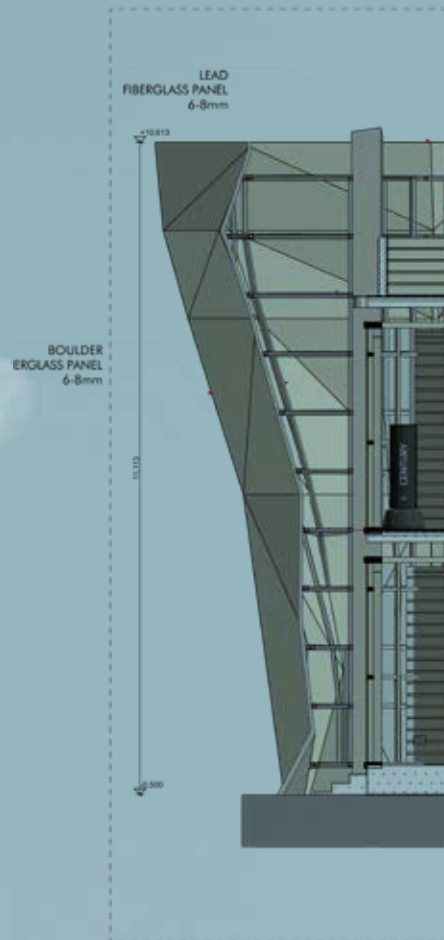
Fasilitas ini diberikan untuk para pemuda yang memiliki minat dan bakat dalam olahraga bola. Pada Youth Center lapangan mini soccer hanya digunakan untuk berlatih tidak untuk bertanding. Lapangan bisa digunakan untuk kolaborasi latihan antar sekolah jika ada ajang tertentu. Lapangan ini menggunakan rumput asli dan ukuran lapangannya setengah dari ukuran lapangan bola. Kapasitas dari outdoor gym adalah 40 orang.



## Wall Climbing

Fasilitas ini diberikan untuk para pemuda atau pelajar yang memiliki minat dan bakat dalam panjat tebing. Pada Youth Center wall climbing soccer hanya digunakan untuk berlatih tidak untuk bertanding. wall climbing bisa digunakan untuk kolaborasi latihan antar sekolah jika ada ajang tertentu. Pada wall climbing terdapat 2 jalur yaitu jalur Lead dan Boulder. Jalur lead digunakan untuk mereka yang memanjat vertikal dengan rintangan yang rata, lalu jalur boulder digunakan untuk menanjak tidak rata seperti bebatuan tebing. Kapasitas dari wall climbing adalah 3-4 orang.

POTONGAN WALL CLIMBING  
SKALA 1:50

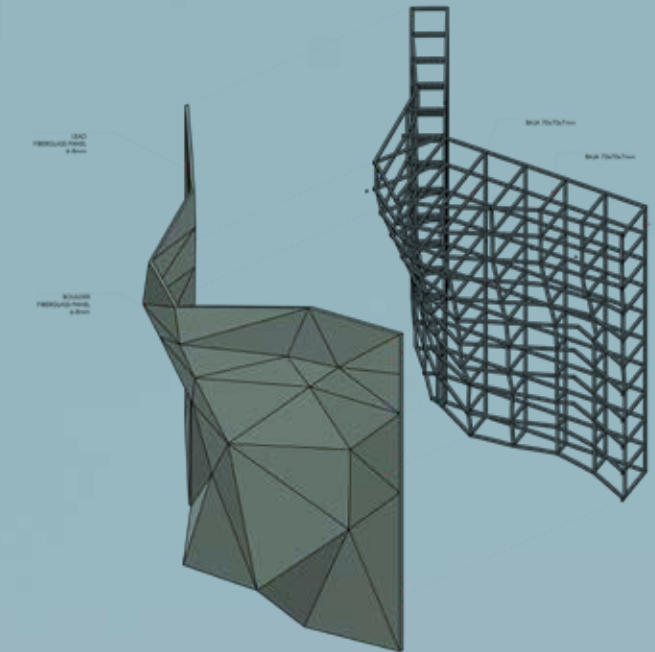


AKSONOMETRI WALL CLIMBING  
SKALA 1:100

BAJA 70x70x7mm

BAJA 70x70x7mm

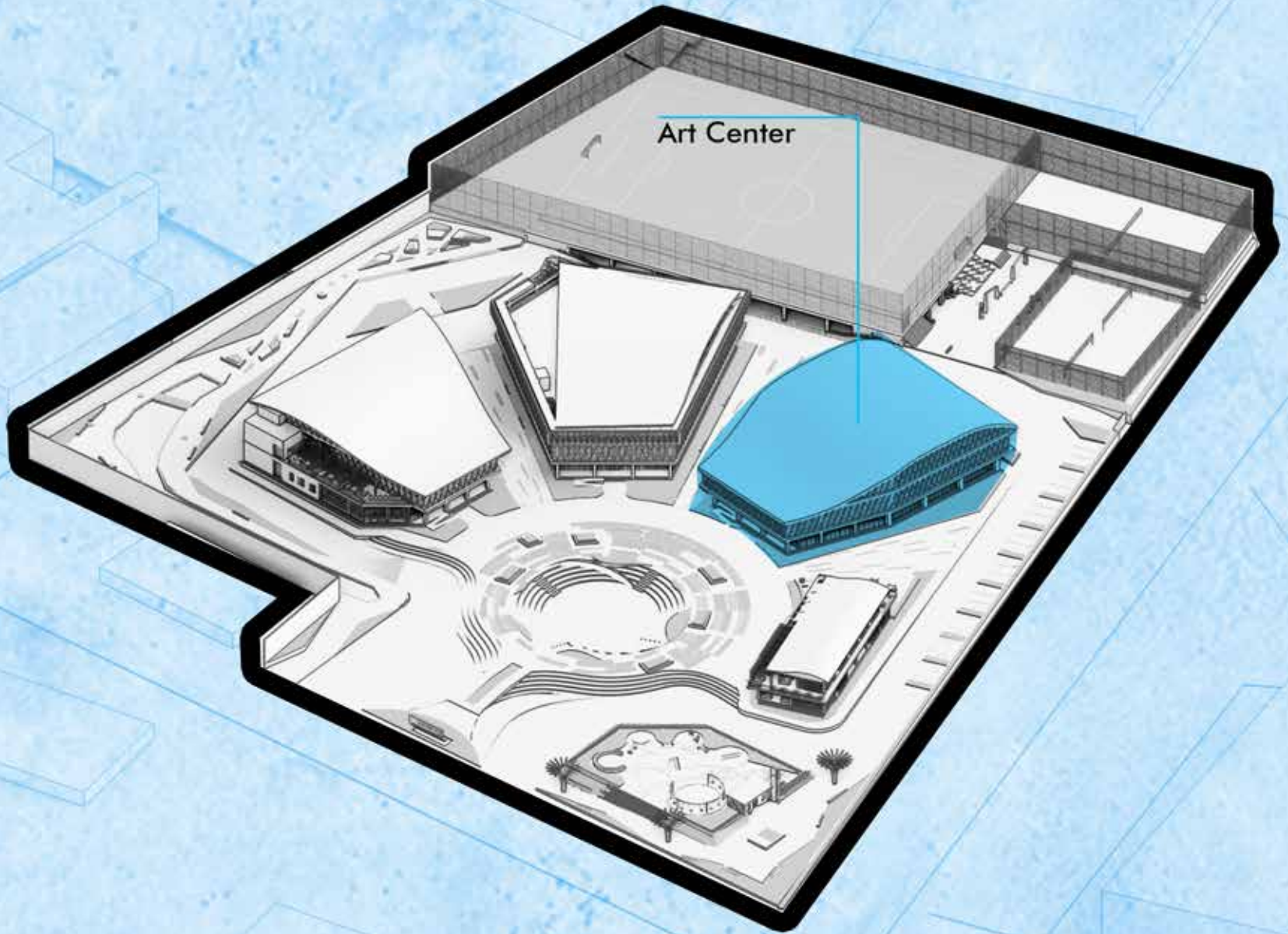
KOLOM UTAMA  
BAJA 70x70x7mm



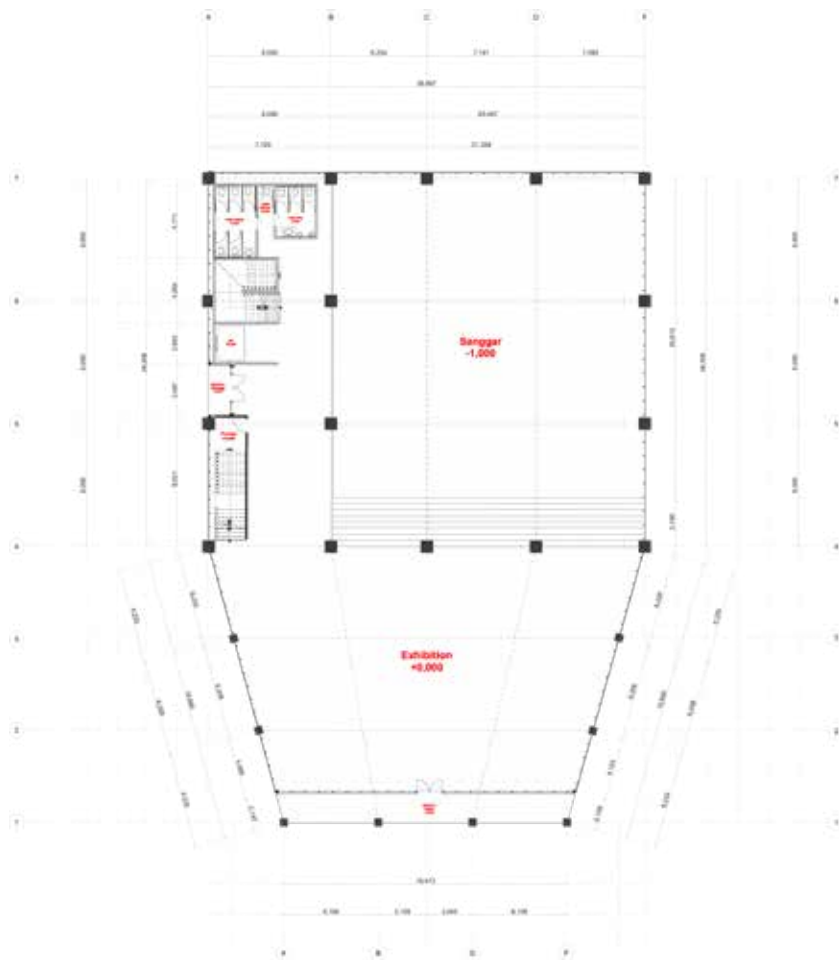
Multi-Purpose Hall



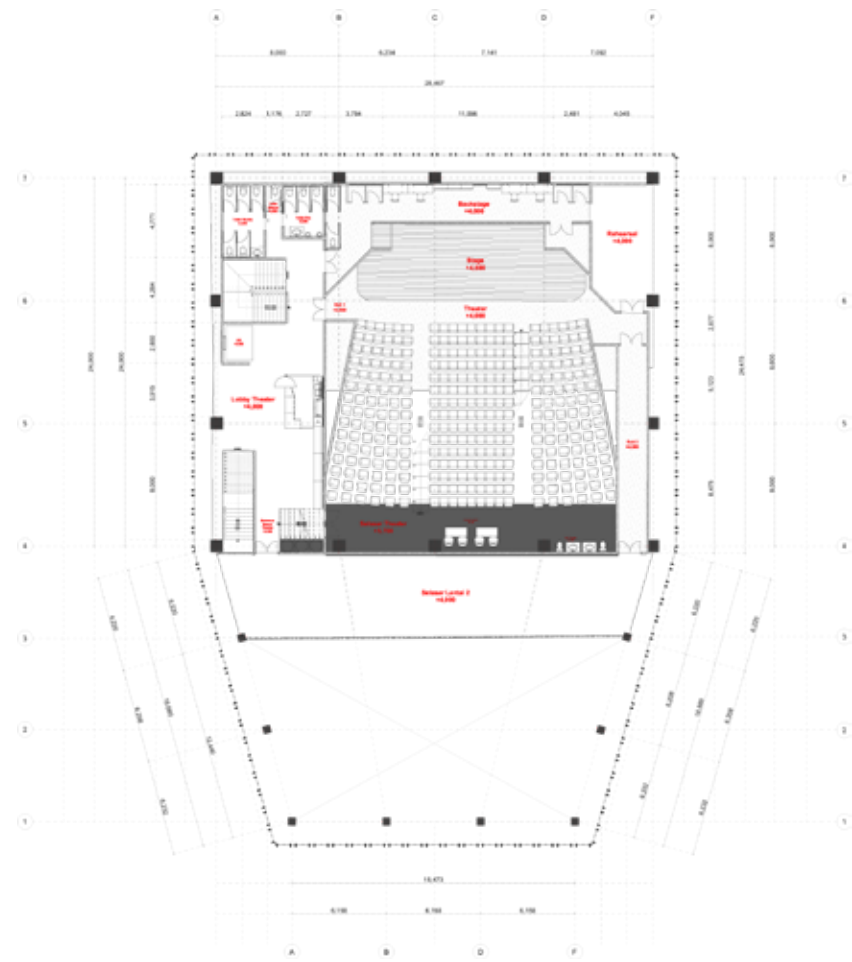
# PARSIAL ART CENTER



## Denah Lt.1



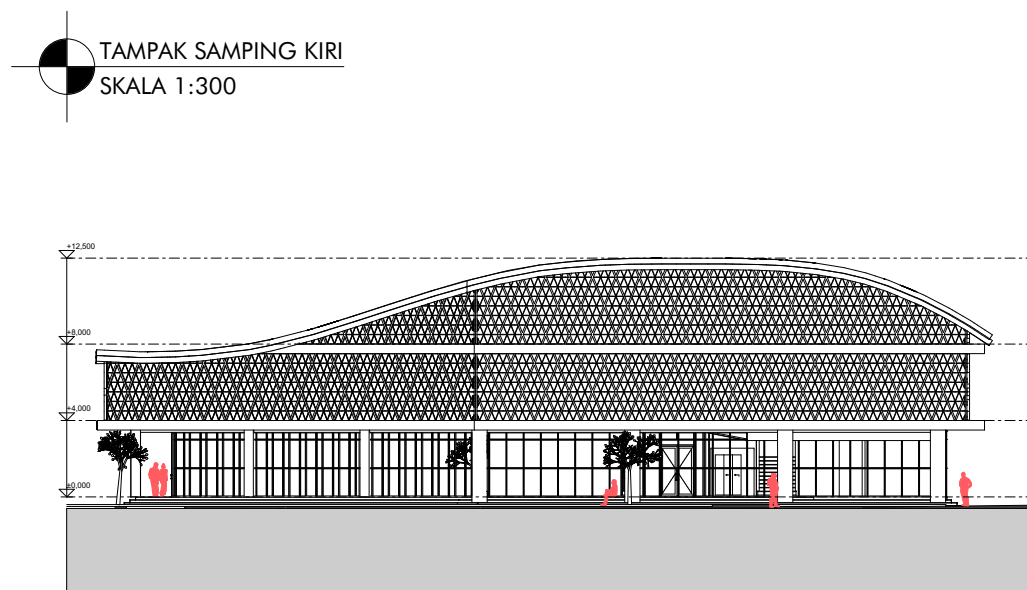
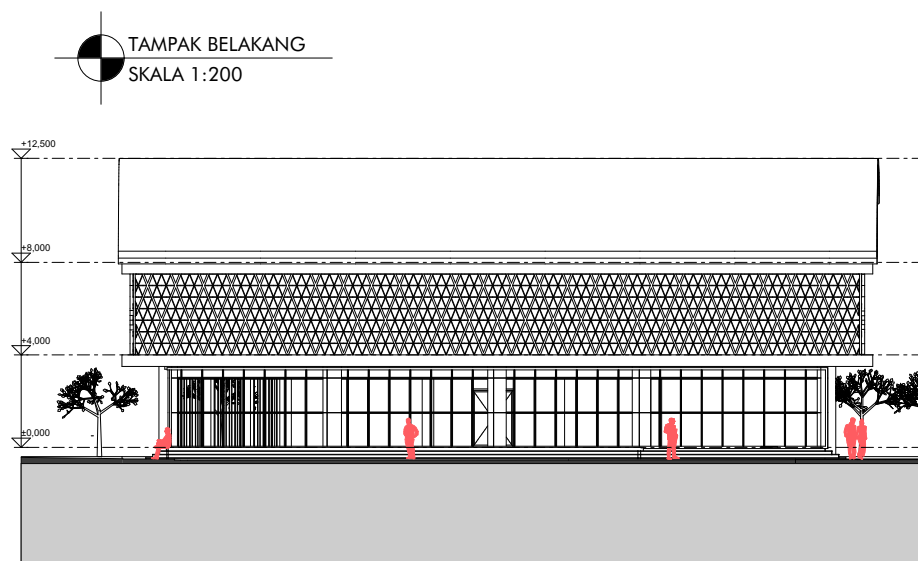
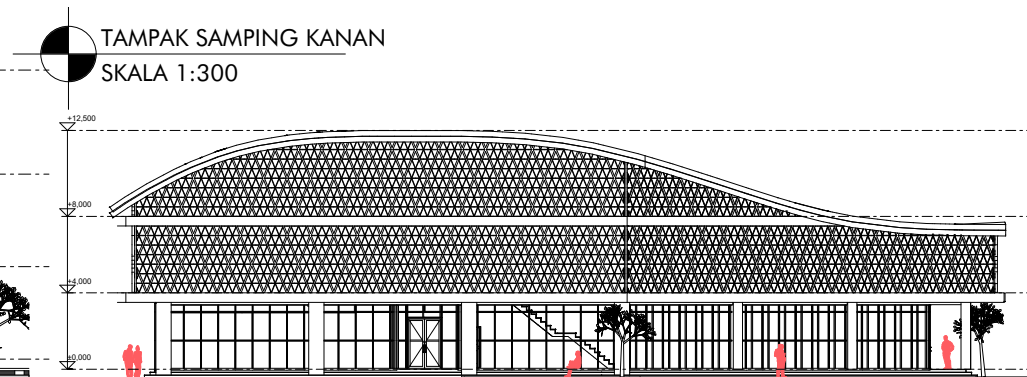
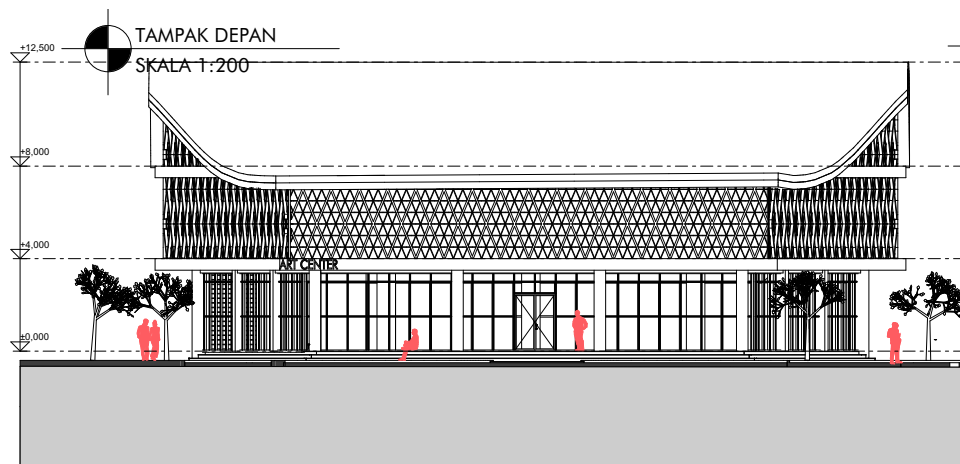
## Denah Lt.2



Perancangan Art Center mempertimbangkan aspek visibilitas dengan mengatur bentuk ruang dan juga penempatan struktur. Penempatan ruang pada lantai 1 berfokus kepada ruangan yang terbuka, ketika kita masuk dari entrance utama kita akan disuguhkan ruangan exhibition yang dapat digunakan sebagai art exhibition dengan mempertunjukan hasil karya dari para siswa atau juga dari seniman yang bisa mereka kolaborasikan. Dan lebih dalam kita akan melihat kawasan luas dengan evelasi lebih rendah sebagai sanggar tari. Sanggar tari cukup luas untuk para penari dapat menari secara leluasa dan juga untuk kulit bangunan di lantai 1 menggunakan curtain wall dengan finishing clear glass untuk membuat para pengunjung yang diluar dapat melihat aktifitas yang ada di dalam Art Center.

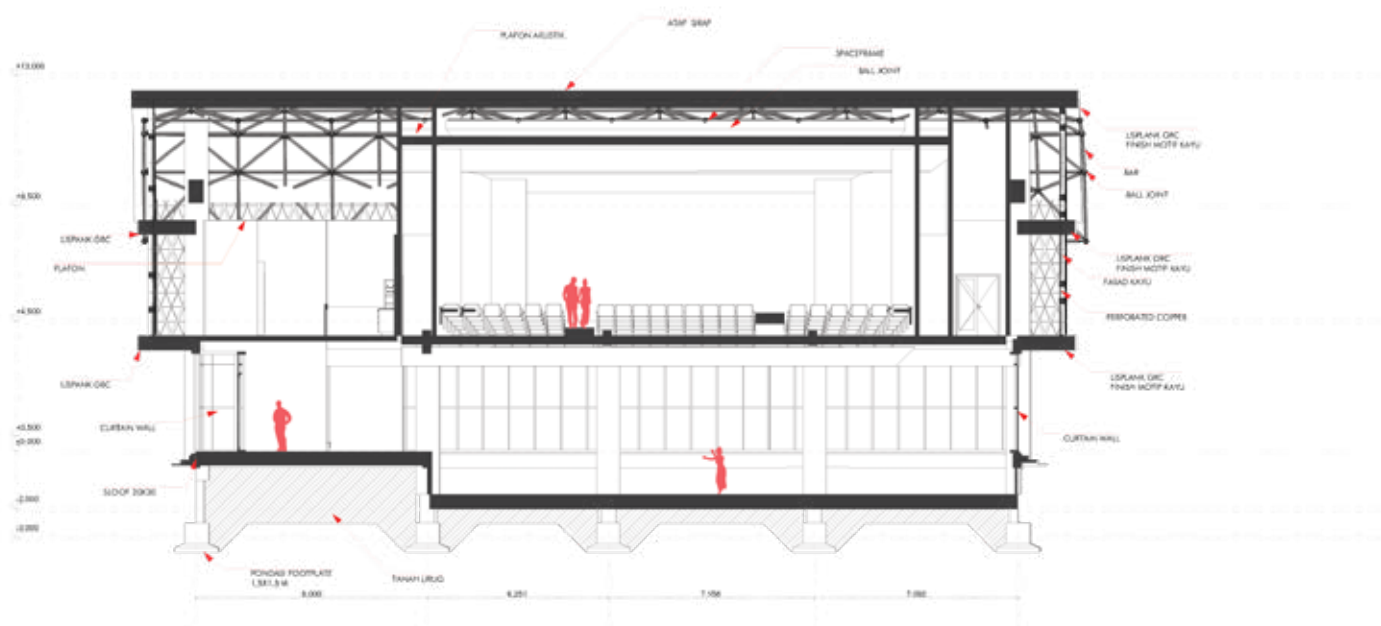
Pada lantai 2 perancangan berfokus pada teater atau auditorium yang berfungsi untuk acara yang lebih privat ataupun formal, bisa digunakan sebagai sarana pertunjukan musikal, kesenian daerah, dan juga untuk latihan di panggung untuk membiasakan diri ketika tampil.

# Tampak

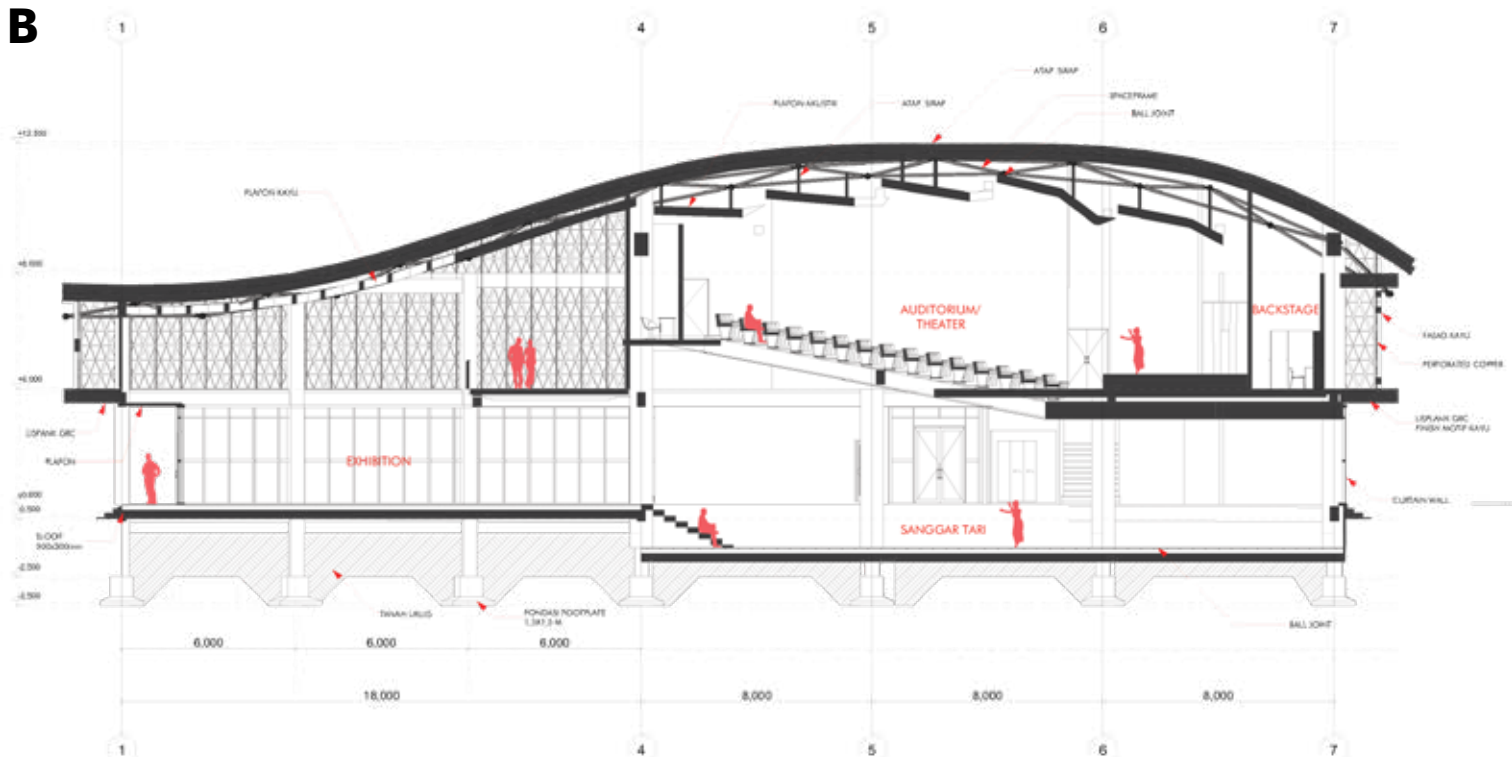


Tampak dari Art Center terlihat lebih simetris dan dinamis dikarenakan hasil dari uji yang telah dilakukan terbentuklah massa yang dikembangkan menjadi bangunan. Simetris pada bangunan memberikan arti keseimbangan dalam kesenian.

## Potongan - A



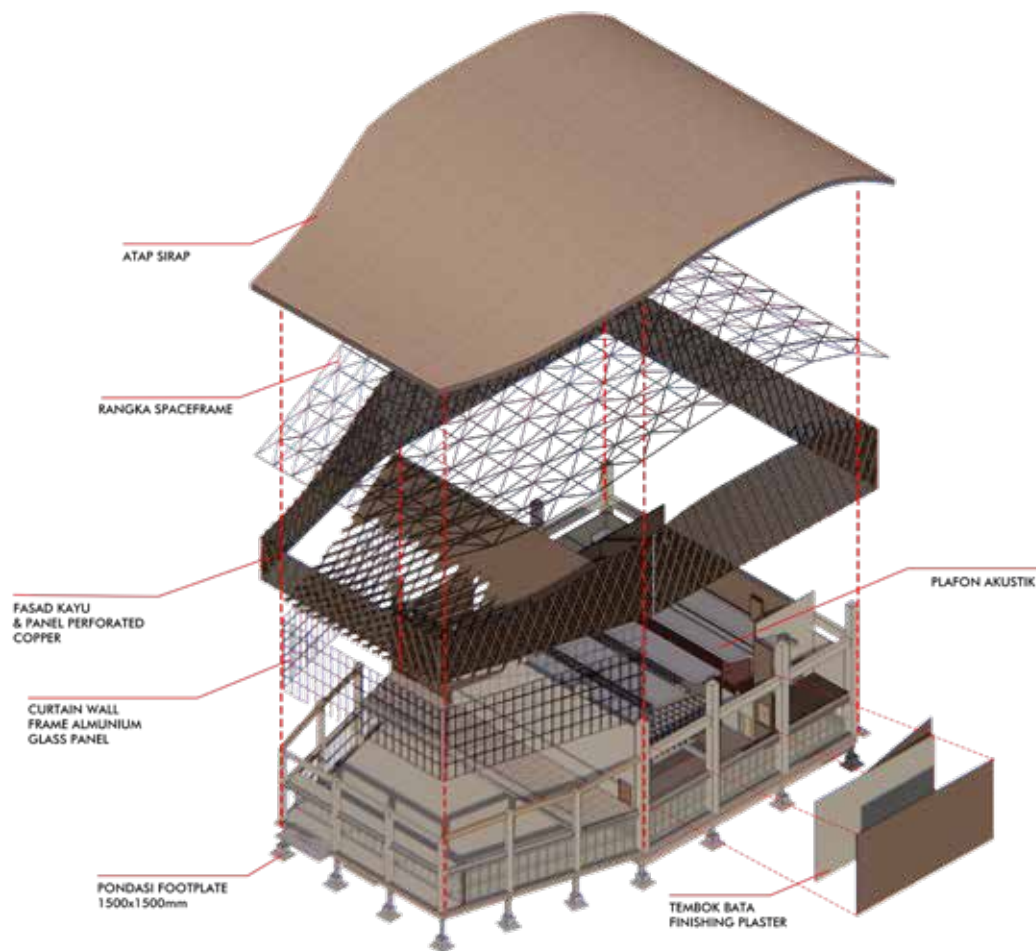
## Potongan - B



Pada gambar potongan diatas diperlihatkan jika elevasi dari sanggar tari lebih rendah daripada exhibition, pertimbangannya dalam perancangan untuk memberikan visual yang dalam serta memberikan batas perbedaan ruang antara ruang exhibition dan juga ruang sanggar seni. Pada tangga batas elevasinya bisa digunakan oleh pengunjung untuk duduk menonton latihan yang ada di art center ini. Untuk plafonnya berhubung pada bagian atas dari sanggar tari adalah auditorium maka olafonnya dimiringkan mengikuti sudut miring dari balok dan kursi, bentuk seperti ini juga memberikan pandangan visual yang lebih luas dan mengarah pada sanggar tari.

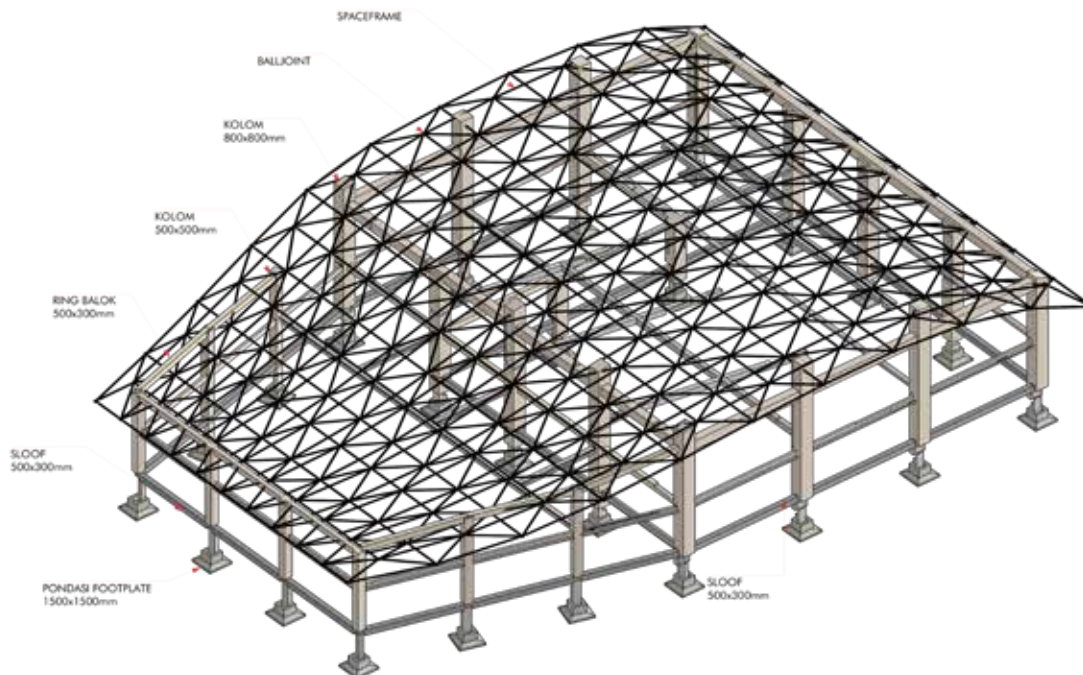
## Selubung Bangunan

Selubung dari bangunan Art Center memiliki beberapa elemen kulit bangunan, untuk bagian lantai pertama menggunakan curtain wall dengan finishing clear glass untuk memberikan visibilitas agar orang yang berada diluar maupun didalam bangunan dapat melihat satu sama lain. Untuk lantai 2 menggunakan kulit bangunan kayu dengan bentuk motif wajik yang memberikan kesan solid dengan panelnya perforated copper agar warna dari bangunan serasi dan pengguna tetap mendapatkan transparansi, motif aksen pada fasad berbentuk bunga yang merepresentasikan keindahan dari seni.

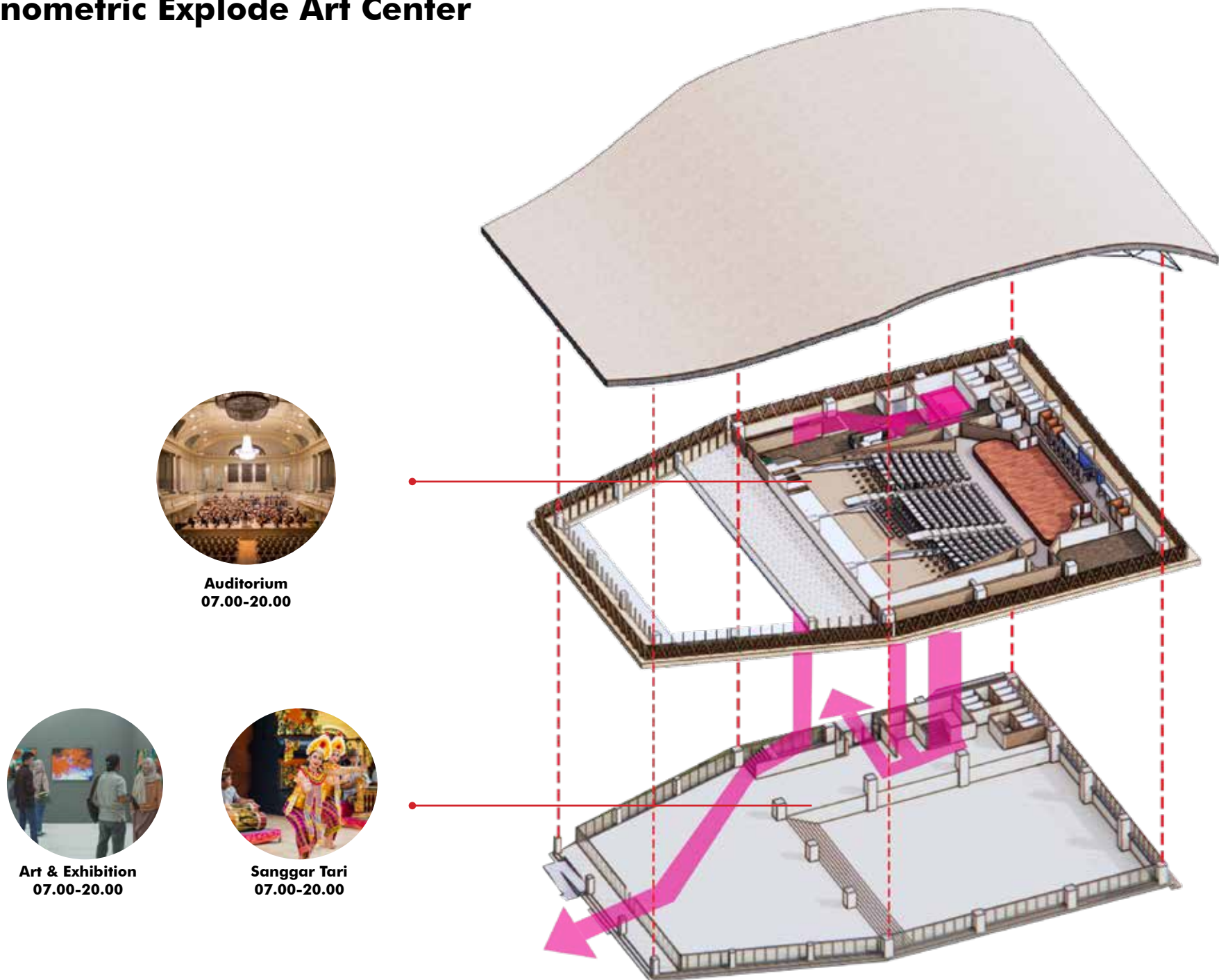


## Aksonometri Struktur

Struktur yang digunakan pada bagian bawah adalah struktur pondasi footplate dengan ukuran 1500x1500mm dan sloof sebagai penampang lantai dasar. Struktur tengah menggunakan balok beton bertulang dengan ukuran 800x800mm pada bagian Auditorium dan 500x500mm pada bagian bangunan. Struktur atap menggunakan struktur spaceframe dan atapnya menggunakan atap sirap



## Axonometric Explode Art Center



## Integrasi Ruang Art Center

Integrasi ruang pada lantai 1 difokuskan untuk Art Exhibition, sanggar tari dan area ekstrakurikuler. Terdapat 2 akses masuk kedalam bangunan, untuk pintu utama berada di bagian depan bangunan dan untuk akses lain berada pada bagian samping kanan pada bangunan. Untuk menuju lantai kedua ada 3 akses yaitu bisa dengan tangga yang berada di bagian kanan dari bangunan dan juga lift

pada bagian kanan dari bangunan di dekat toilet dan tangga tambahan untuk talent dekat toilet.

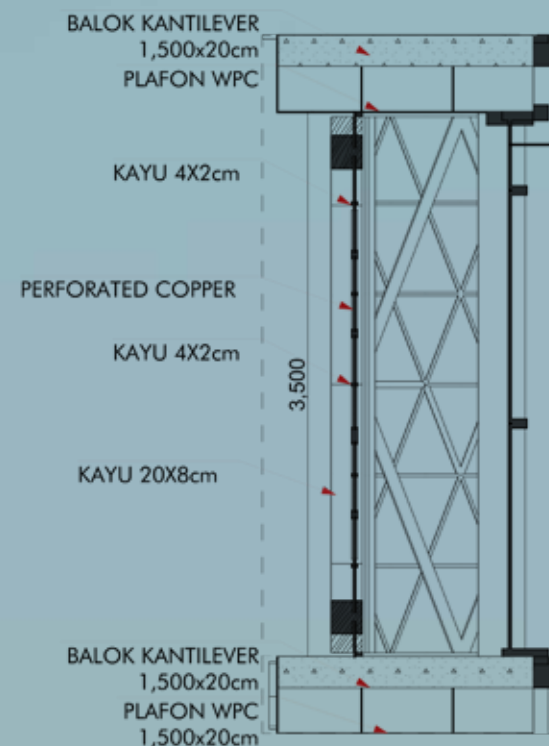
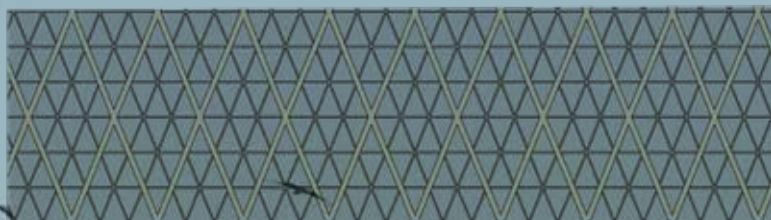
Untuk lantai 2 berfungsi sebagai auditorium seni yang aktifitasnya berupa latihan panggung atau acara pentas daerah. Latihan panggung berfungsi untuk membiasakan talent agar tidak demam panggung.

# Exterior

Tampak luar dari bangunan Art Center memiliki beberapa elemen kulit bangunan, untuk bagian lantai pertama menggunakan curtain wall dengan finishing clear glass untuk memberikan visibilitas agar orang yang berada diluar maupun didalam bangunan dapat melihat satu sama lain. Untuk lantai 2 menggunakan kulit bangunan kayu dengan bentuk motif wajik yang memberikan kesan solid dengan panelnya perforated copper agar warna dari bangunan serasi dan pengguna tetap mendapatkan transparansi, motif ornamen pada fasad dengan bentuk wajik yang menandakan kesolidan, ornamen pada fasad Art Center dibuat lebih minimalis daripada bangunan lain dikarenakan ornamen akan lebih banyak berada di dalam bangunan

DETIL FASAD  
SKALA 1:50

DETIL MOTIF FASAD AC  
SKALA 1:50







## Sanggar Tari

Fasilitas ini diberikan untuk para pemuda yang memiliki minat di bidang seni tari atau kesenian tradisional. Didalam sanggar tari pengguna diberikan tempat yang terbuka dan cukup luas untuk memperagakan kesenian yang mereka lakukan. Elevasi pada sanggar tari lebih rendah daripada elevasi Exhibition agar pengguna dapat menikmati kesenian lebih dalam. Di batas elevasi pengguna lain yang datang ke Art Center dapat menikmati pertunjukan atau latihan para talent, mereka dapat duduk di batas elevasi untuk menikmati pertunjukan atau latihan. Kapasitas dari sanggar tari adalah 40-60 orang.

## Auditorium

Fasilitas ini diberikan untuk para talent untuk berlatih di panggung atau juga bisa untuk pentas daerah, karena pada pentas daerah minim terjadi adanya keributan yang dapat menghasilkan korban. Disini talent dapat berlatih untuk tampil diatas panggung agar tidak gugup jika ada acara resmi. Kapasitas dari auditorium adalah 315 orang.



## Exhibition

Fasilitas ini diberikan untuk para penggemar seni dan seniman untuk berkreasi se kreatif mungkin untuk menghasilkan atau memamerkan karya seni mereka. Dalam fasilitas ini para seniman muda atau seniman senior dapat saling berkolaborasi untuk mendapatkan edukasi lebih tentang kesenian yang dapat memberikan ilmu pada mereka. Kapasitas dari exhibition adalah 30 orang.



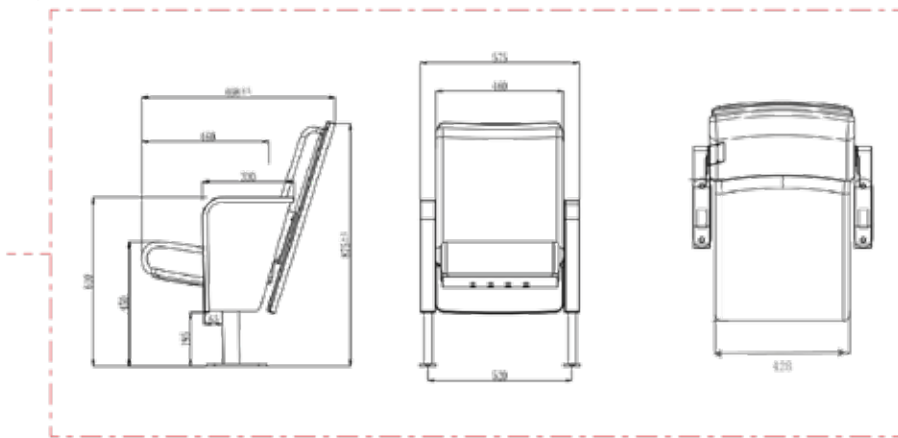
## View dari Entrance

View dari entrance Art Center pengguna disuguhkan pameran karya seni karya dari para seniman. Melihat lebih dalam kita akan diarahkan secara visual oleh plafon ke sanggar tari. Diatas pengguna dapat menggunakan selasar sebagai jalur keluar dari auditorium ataupun menikmati karya seni yang berada di atas dan menikmati karya seni yang ada di exhibition dari selasar.

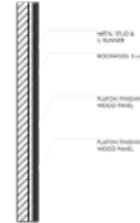


# POTONGAN - INTERIOR

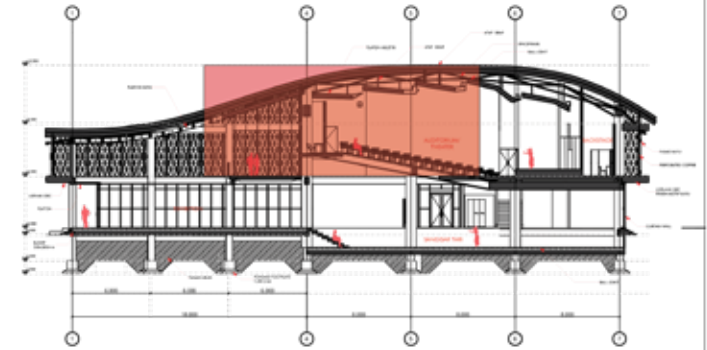
DETIL - KURSI  
SKALA 1:10



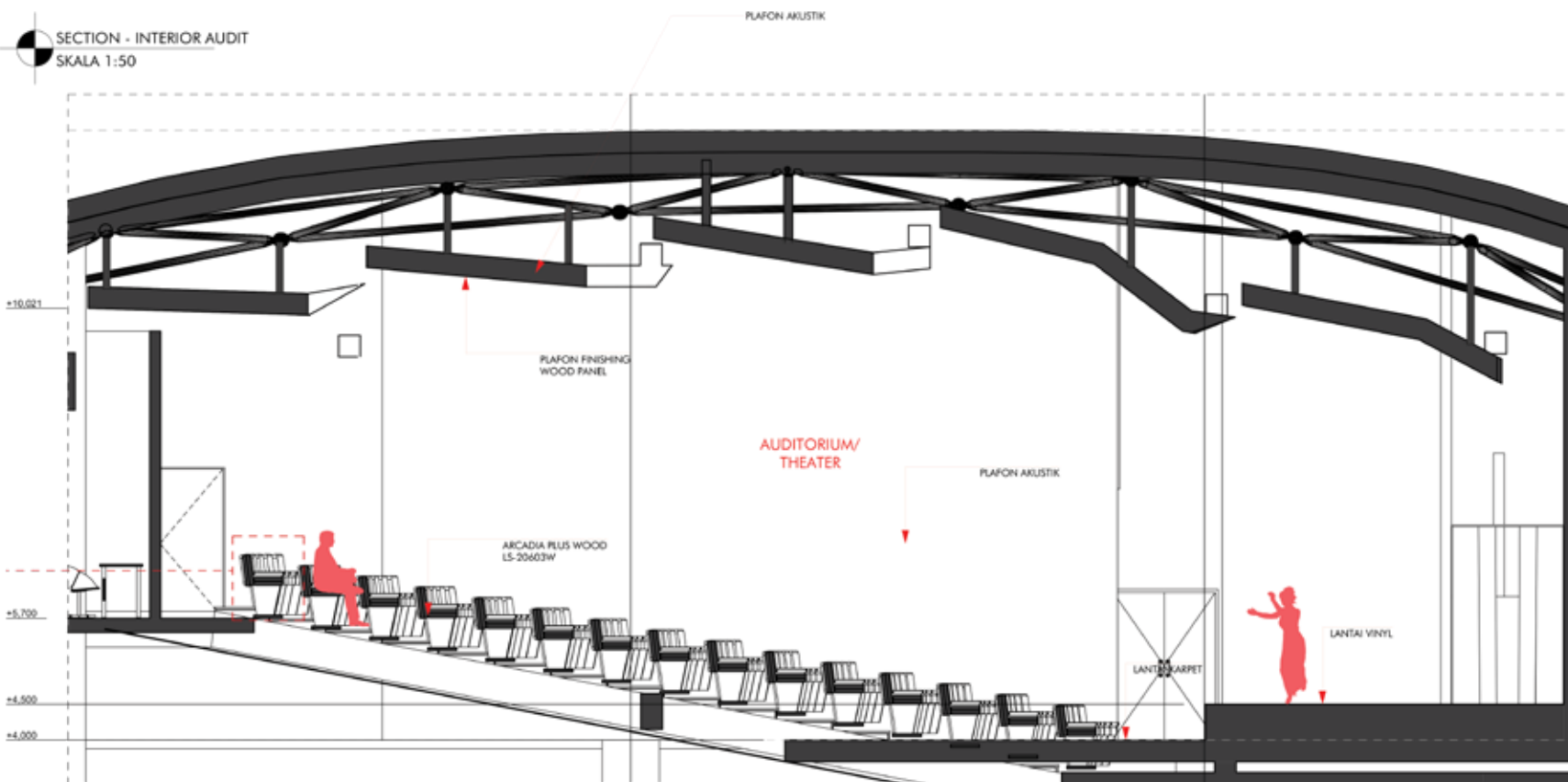
DETAIL - WOOD PANEL  
SKALA 1:50



KEYPLAN - AUDIT SEC - B  
SKALA 1:300

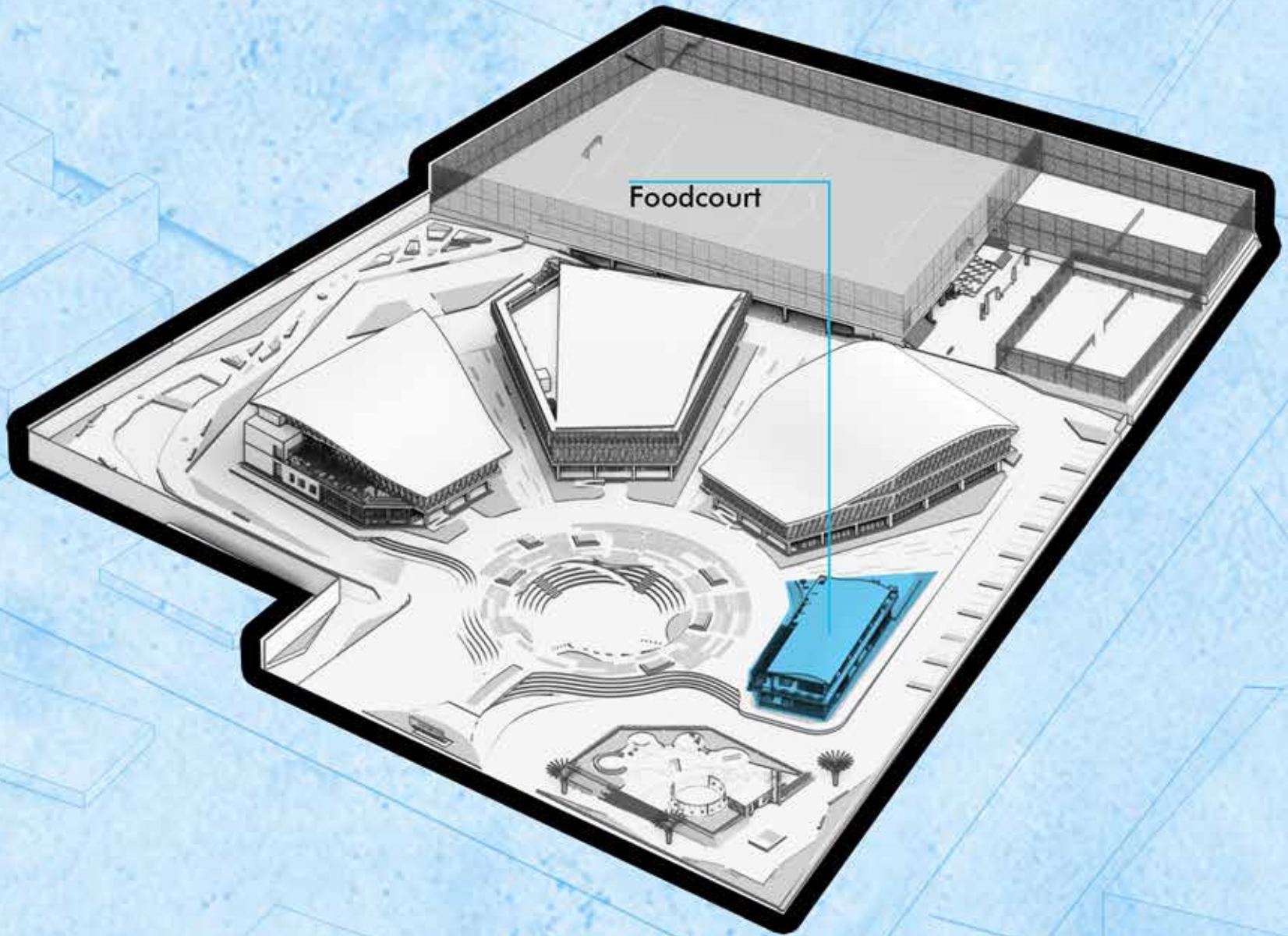


SECTION - INTERIOR AUDIT  
SKALA 1:50



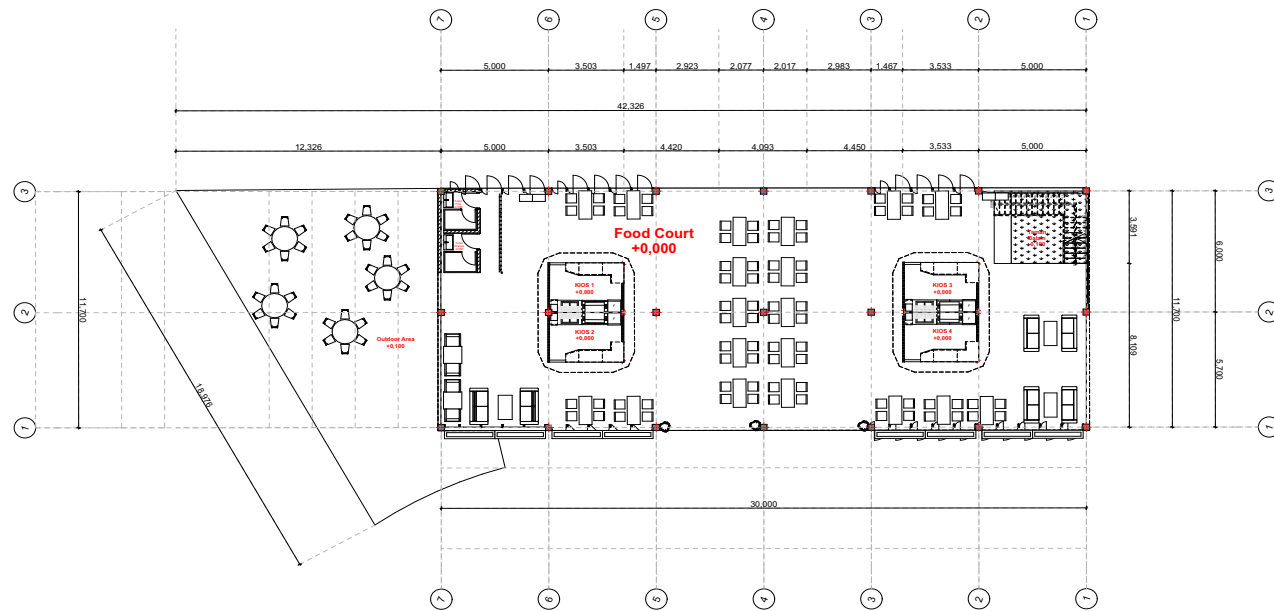
Material yang digunakan untuk melengkapi interior di dalam art center menggunakan material yang kedap suara dan dapat memantulkan suara di dalam ruangan. Kulit bangunan atau tembok pada auditorium menggunakan wood panel dengan lapisan rockwool untuk menyerap suara. Lapisan material yang sama juga digunakan pada plafon dari auditorium.

# PARSIAL FOODCOURT

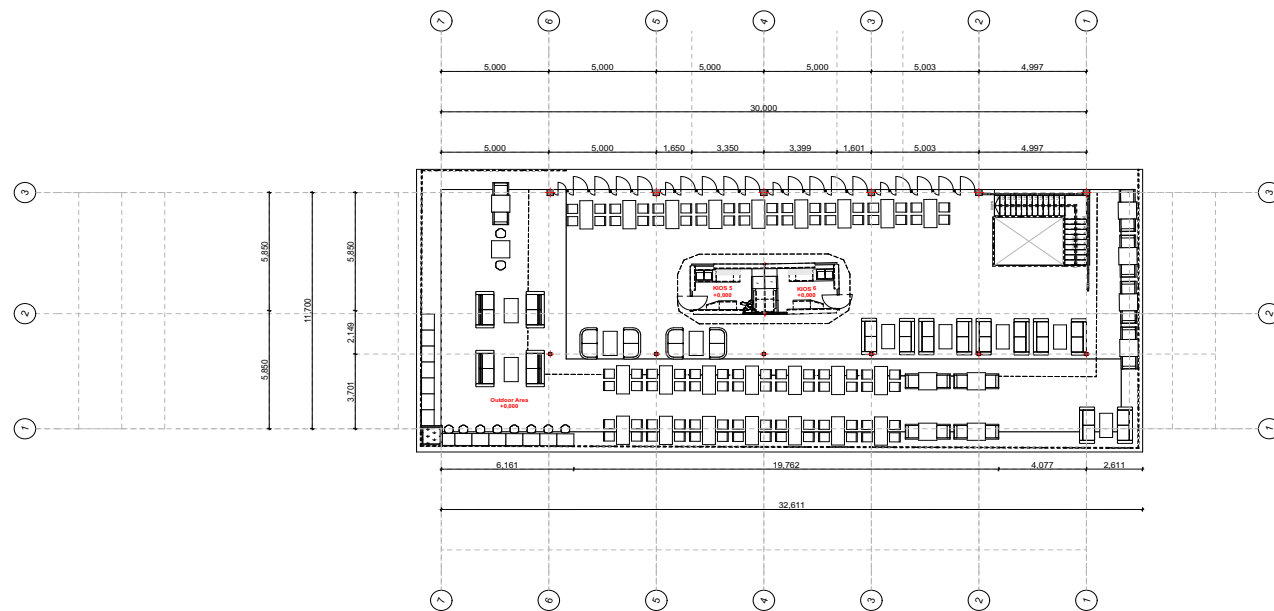


# Denah Foodcourt

DENAH FOOD COURT LT.1  
SKALA 1:200



DENAH FOOD COURT LT.2  
SKALA 1:200



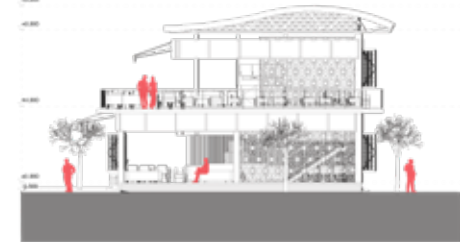
Perancangan denah Foodcourt mempertingbangkan aspek visibilitas yang memperlihatkan suasana pada kawasan, makadari itu di beberapa bagian khususnya pada lantai pertama dari bangunan tersebut memiliki bukaan yang cukup untuk memperlihatkan bagian dalam kawasan seperti plaza atau bangunan lainnya. Kapasitas dari foodcourt adalah 280 kursi dengan 6 kios dagang.

# Tampak Foodcourt

TAMPAK DEPAN  
SKALA 1:200



TAMPAK SAMPING KIRI  
SKALA 1:200



TAMPAK BELAKANG  
SKALA 1:200

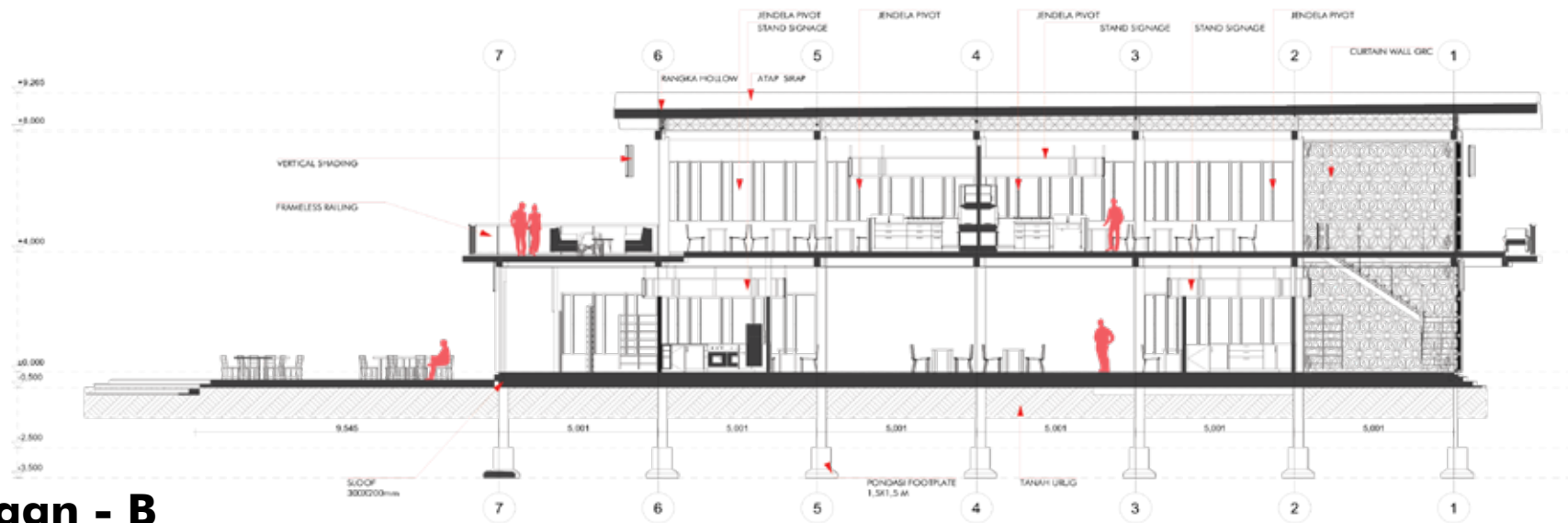


TAMPAK SAMPING KANAN  
SKALA 1:200

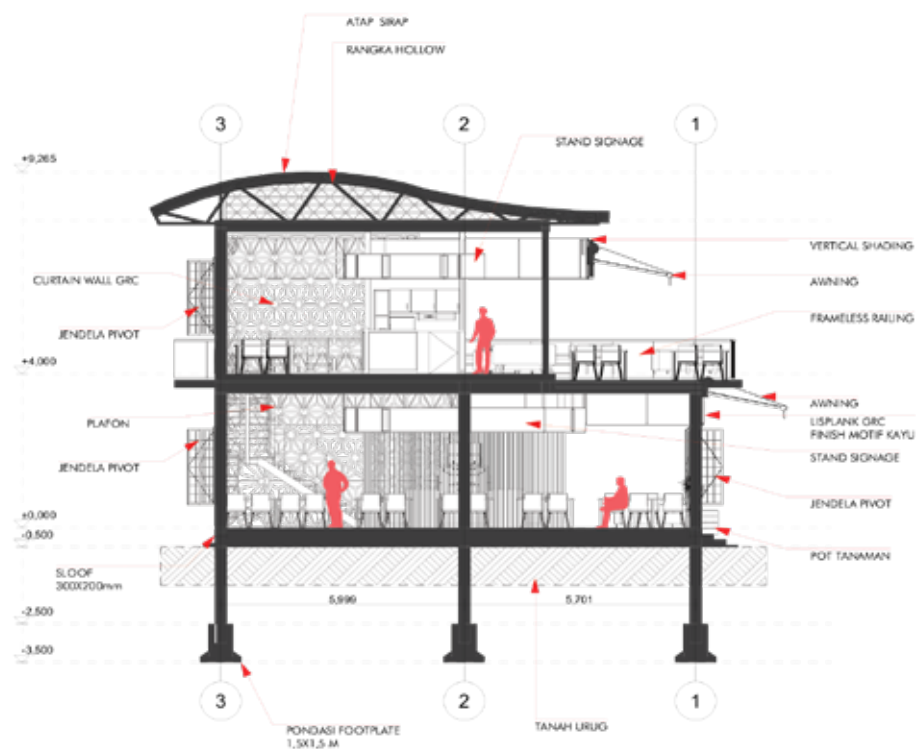


Tampak pada foodcourt dibuat terbuka dengan banyak bukaan seperti jendela dan juga pada entrancenya tidak menggunakan pintu agar lebih terbuka dan orang bebas leluasa keluar masuk ke dalam bangunan. Fasad foodcourt pada sisi kiri bangunan menggunakan hollow dengan dibentuk motif bunga yang memberikan estetika dan efek bayangan yang berpola. Pada foodcourt juga terdapat shading berupa awning untuk memenuhi kebutuhan shading.

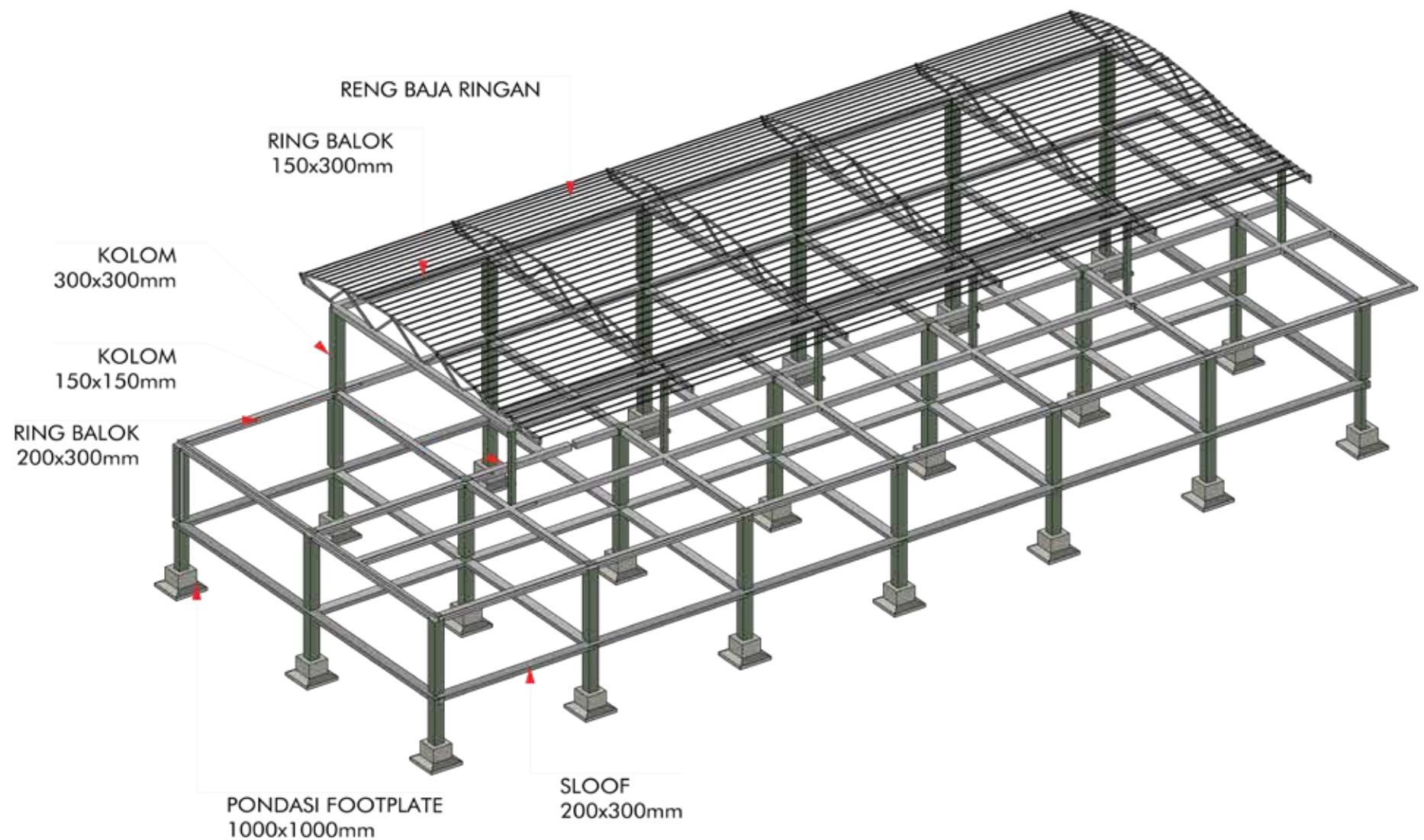
## Potongan - A



## Potongan - B



Pada foodcourt diberikan ruang dalam dan juga ruang luar, fungsinya sama untuk para pengguna untuk menikmati hidangan mereka sesuai dengan keinginan mereka, jika suasana yang lebih tenang pengguna dapat menggunakan ruang didalam, jika ingin suasana yang lebih segar dan dapat melihat area sekitar pengguna dapat menggunakan area luar. Untuk atap dari foodcourt bentuknya sama seperti atap-atap bangunan lain untuk menjaga keserasian antar bangunan pada kawasan.



## Aksonometri Struktur

Struktur yang digunakan pada bagian bawah adalah struktur pondasi footplate dengan ukuran 1000x1000mm dan sloof sebagai penampang lantai dasar. Struktur tengah menggunakan balok beton bertulang dengan ukuran kolom 300x300mm dan struktur dikunci dengan Ringbalok ukuran 300x150mm. Untuk struktur atap menggunakan rangka hollow dan atapnya menggunakan atap sirap.



## Exterior

Tampak luar dari bangunan Foodcourt memiliki satu kulit bangunan yaitu tembok bata dengan finishing cat berwarna hijau untuk kenyamanan visual karena warna hijau dapat memanjakan mata dan menentukannya dalam elemen sekitar, dapat juga dilihat terkesan lebih sejuk dari warnanya yang dikombinasikan dengan elemen lain yang ada seperti elemen kayu. Banyaknya bukaan pada foodcort dimaksudkan agar pengguna ataupun pengendara dari luar dapat melihat suasana yang ada didalam kawasan.

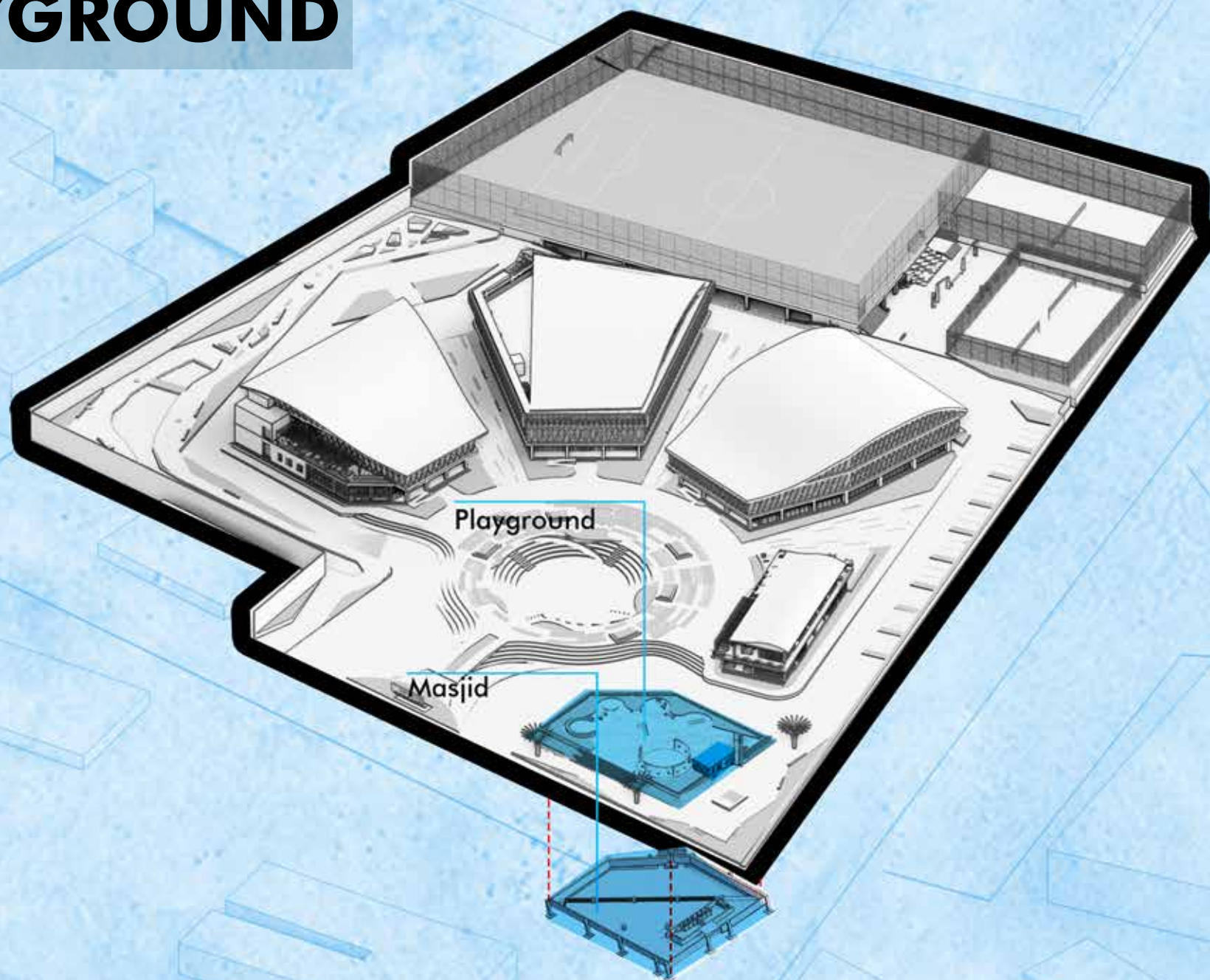




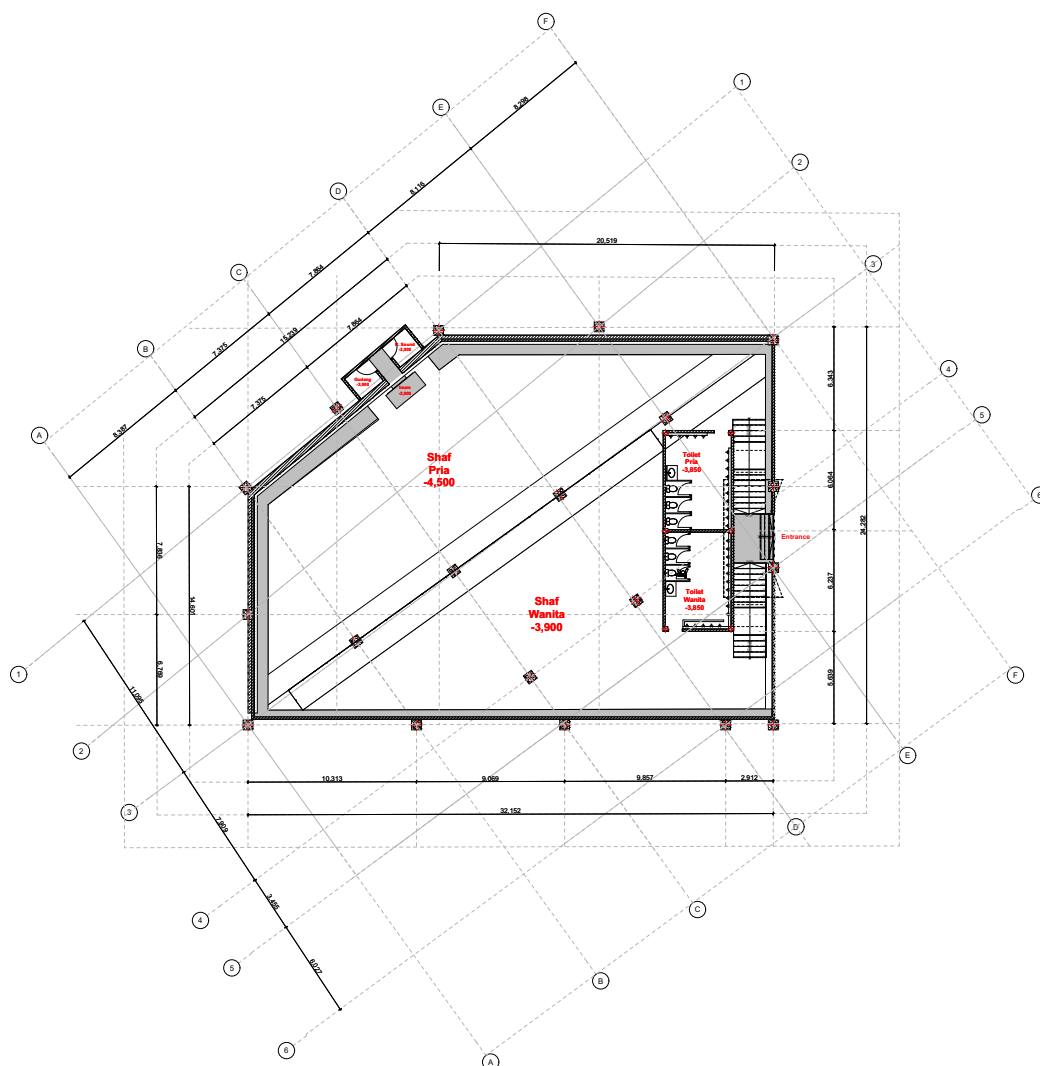
## Suasana Lantai 2 Foodcourt

Pada lantai 2 ada bagian semi outdoor dan juga outdoor. Suasana yang disuguhkan pada lantai 2 Foodcourt adalah dapat melihat view dari bagian tengah kawasan dan juga dapat melihat seluruh bangunan yang ada. Mereka dapat merasakan keluasan dalam jarak pandang dan memberi perasaan yang nyaman serta dapat menikmati hidangan mereka. Furniture yang diberikan pada lantai 2 tidak berbeda jauh dengan yang ada pada lantai 1 hanya saja di area samping kanan dari bangunan memiliki meja wall-mount dengan kursi single yang menghadap ke area plaza, selain dari sisi kanan semua meja dan kursi saling berhadapan yang dapat digunakan untuk menikmati hidangan sembari beraktifitas baik sendiri ataupun berkelompok.

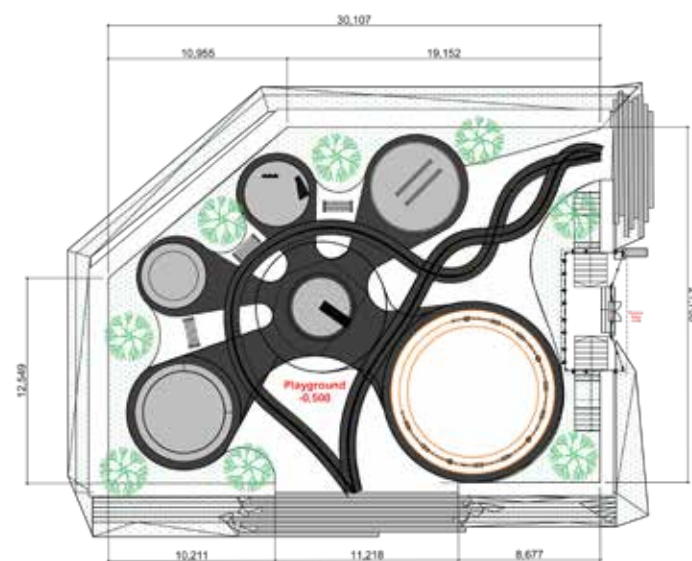
**PARSIAL  
MASJID  
&  
PLAYGROUND**



## Denah masjid



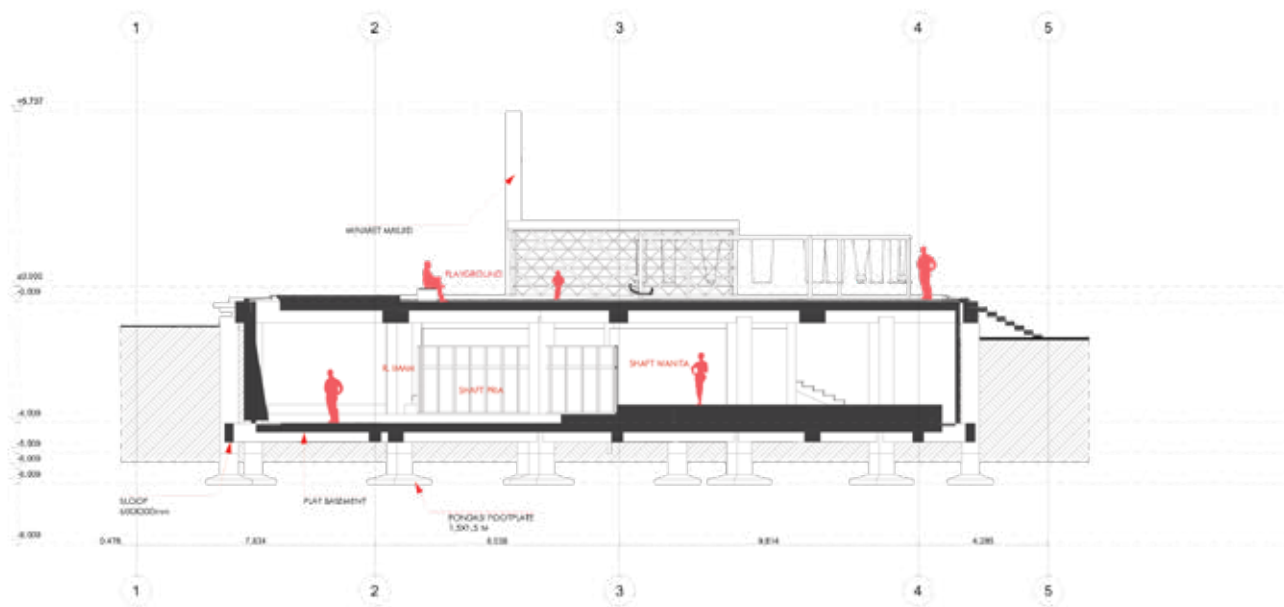
## Denah Playground



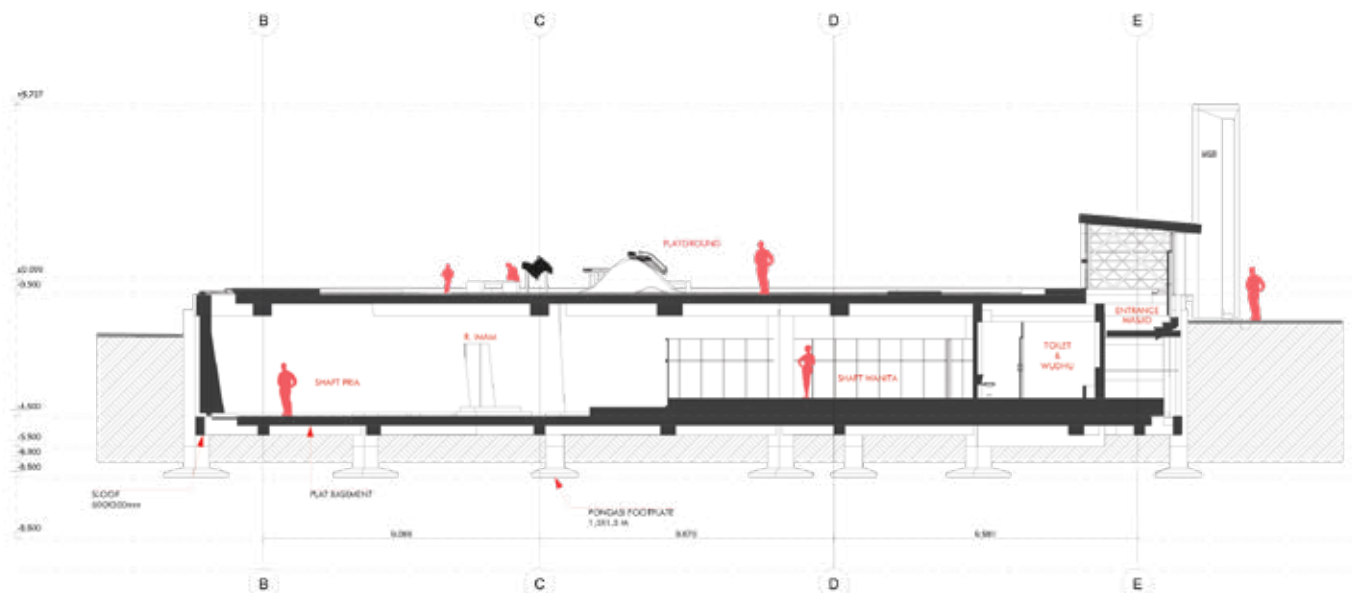
Perancangan Masjid merupakan hasil pemindahan dari existing yang sebelumnya masjid berada di atas sekarang berada di bawah menjadi masjid basement. Pertimbangan pemindahan masjid ke basement dikarenakan jika masjid berada di atas sesuai dengan existing maka akan mengganggu aspek visual, jadi agar masjid tetap ada dan tidak mengganggu visual maka masjid akan dipindah ke bagian bawah atau menjadi basement. Kapasitas masjid bisa mencapai 150 orang.

Perancangan playground merupakan respon dari analisa pengguna dan unsur warna yang akan memberikan efek ceria pada kawasan. Denahnya berada diatas masjid untuk mengisi area kosong diatas masjid. Bentuk dari playground sendiri mengadaptasi bentuk dari garis axial dan pusat dari kawasan meski warnanya cenderung lebih atraktif namun memiliki kesamaan dalam hierarki desain.

## Potongan - A



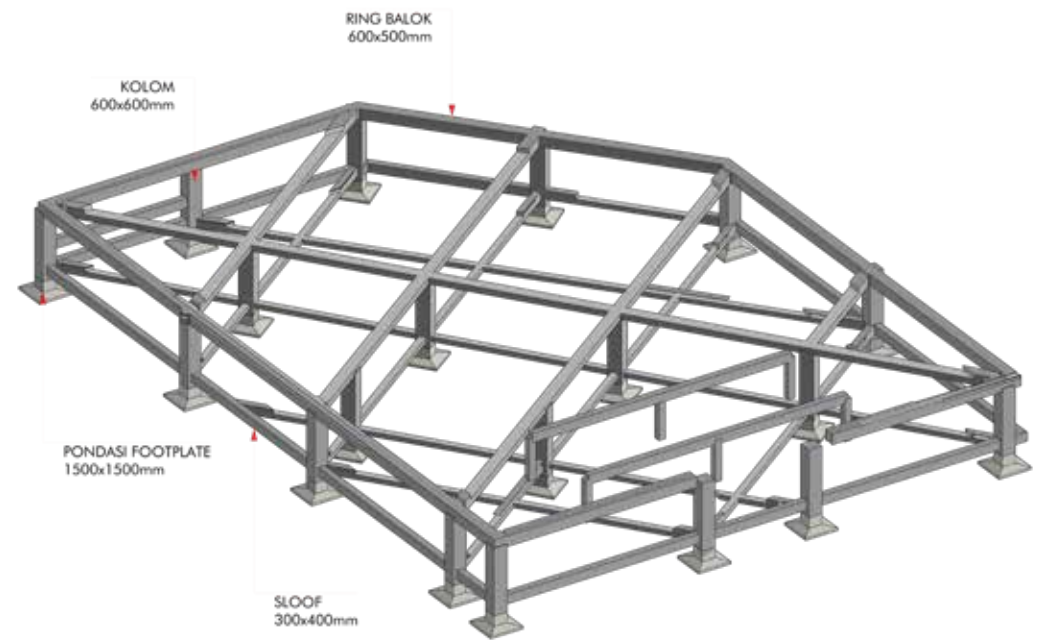
## Potongan - B



Masjid memiliki elevasi pada lantainya untuk membedakan ruang yang ada didalam masjid. Area tertinggi ada di area shaft wanita dikarenakan shaft wanita berada di belakang jika shaftnya rendah maka pandangan akan terganggu karena adanya shaft laki-laki. Shaft pria berada di depan lebih rendah daripada shaft wanita dikarenakan shaft pria cukup luas dan dekat dengan ruang imam. Ruang imam berada di depan shaft pria lebih tinggi elevasinya agar dapat dilihat dari shaft pria maupun wanita.

## Aksonometri Struktur

Struktur yang digunakan pada bagian bawah adalah struktur pondasi footplate dengan ukuran 1500x1500mm dan sloof sebagai penampang lantai dasar. Struktur tengah menggunakan balok beton bertulang dengan ukuran kolom 600x600mm dan struktur dikunci dengan Ringbalok ukuran 600x400mm. Untuk struktur atap dak dikarenakan adanya playgrounds di atas masjid.

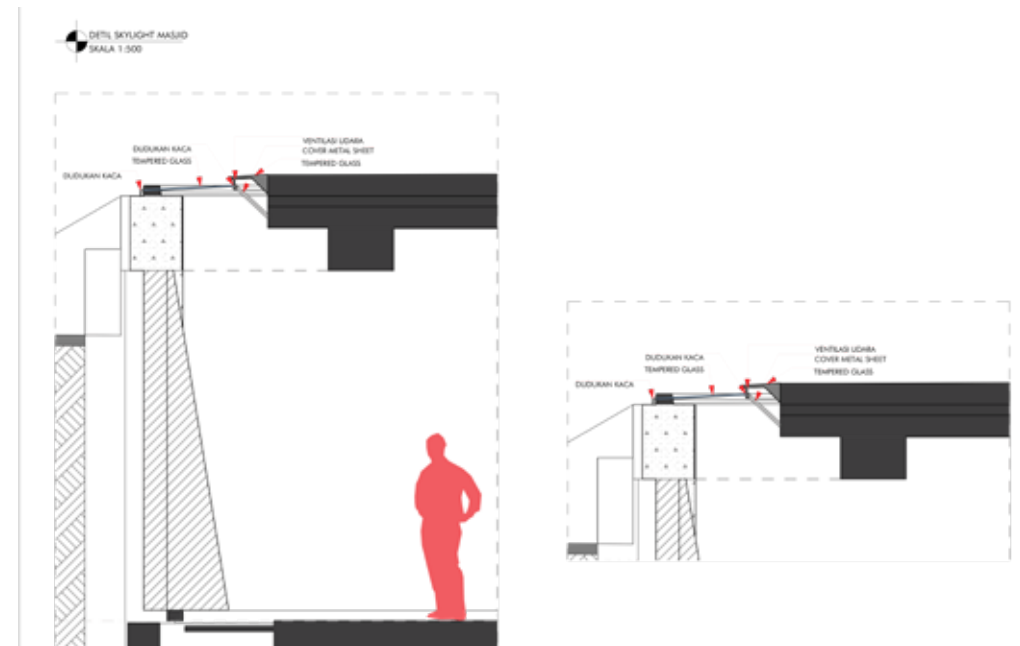


## Eksterior

Eksterior dari masjid pada kawasan hanya berbentuk bangunan kecil sebagai penutup dan minaret sebagai penanda masjid .

## Interior Masjid

Bagian dalam masjid memiliki warna expose dari concrete blok dan batu untuk kesan lebih natural dengan ditambah cahaya dari skyligh yang berada di sekeliling atas masjid memberikan efek ambience yang menerangi ruangan memberikan efek ketenangan. Para pengunjung dapat menjalankan ibadah dengan khusyuk karena tidak adanya gangguan visual dari elemen-elemen lain. Ada juga tempat imam yang berada di arah barat laut sebagai kiblatnya, tempat imam memiliki elevasi yang lebih tinggi agar bisa dilihat oleh orang di belakang dan memberi kesan kepemimpinan.



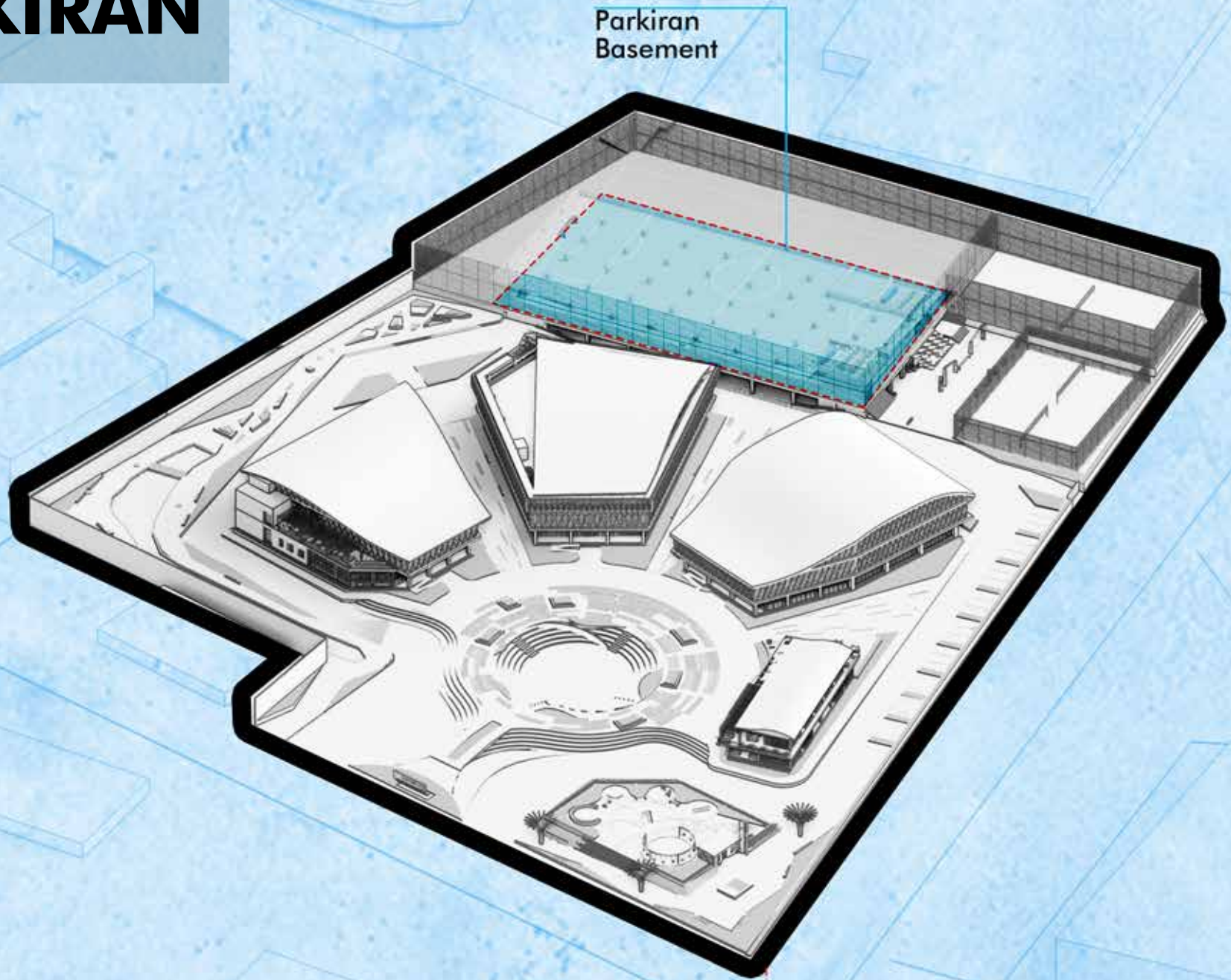
## Playground

Playground merupakan salahsatu fasilitas umum yang ada di youth center, fungsi dari playground disini untuk memberikan ruang kepada pengguna khususnya anak-anak untuk bermain di playground. Playground juga berperan menambah warna pada kawasan serta memberikan kesan bahwa youth center merupakan area untuk para anak muda berkreasi dengan kreatif dan positif yang membuat kawasan memiliki perilaku positif yang dapat disebarakan kepada kawasan sekitar.

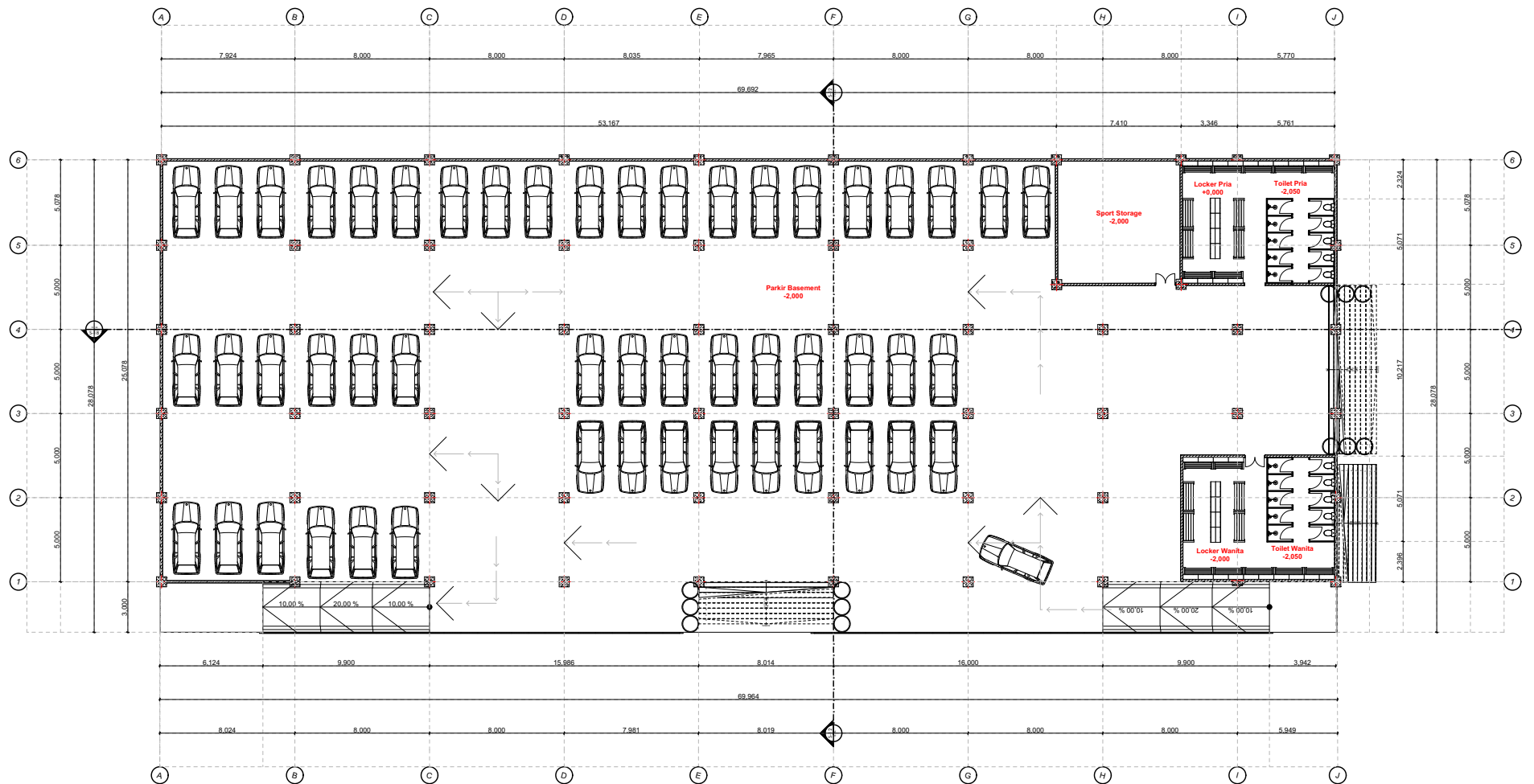




# PARSIAL BASEMENT PARKIRAN

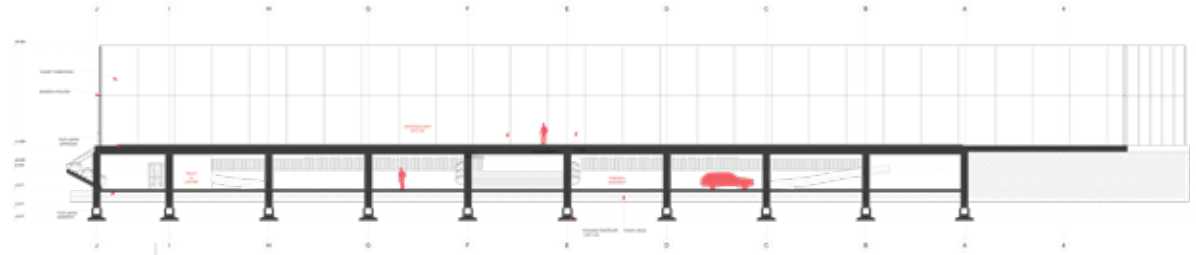


# PARSIAL - PARKIRAN BASEMENT

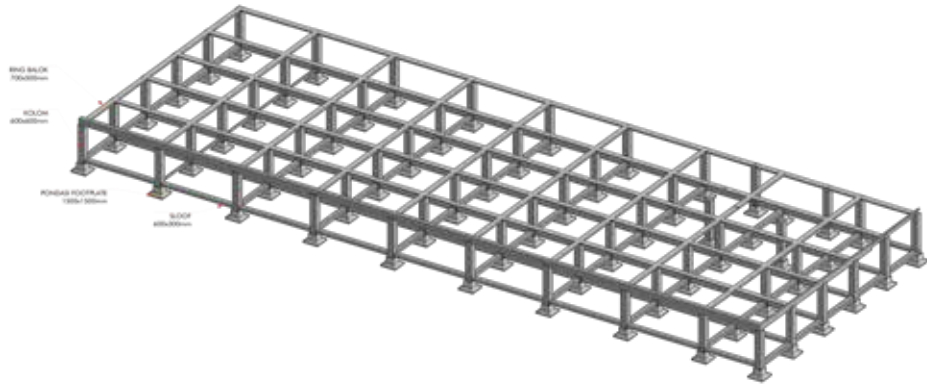
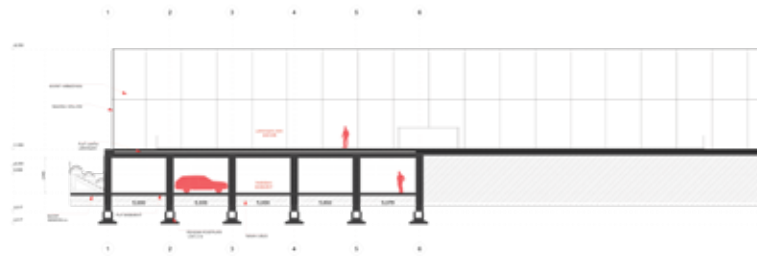


Perancangan parkir basement merupakan hasil respon dari banyaknya pengguna pada kawasan maka diberikan parkir basement untuk menampung lonjakan kendaraan pada parkir luar yang berada di area timur. Didalam basement juga terdapat gudang untuk penyimpanan generator dan juga ada locker pria dan wanita yang menampung pengguna dari kegiatan olahraga outdoor seperti tenis, voli, dan mini soccer. basement dapat menampung 47 mobil.

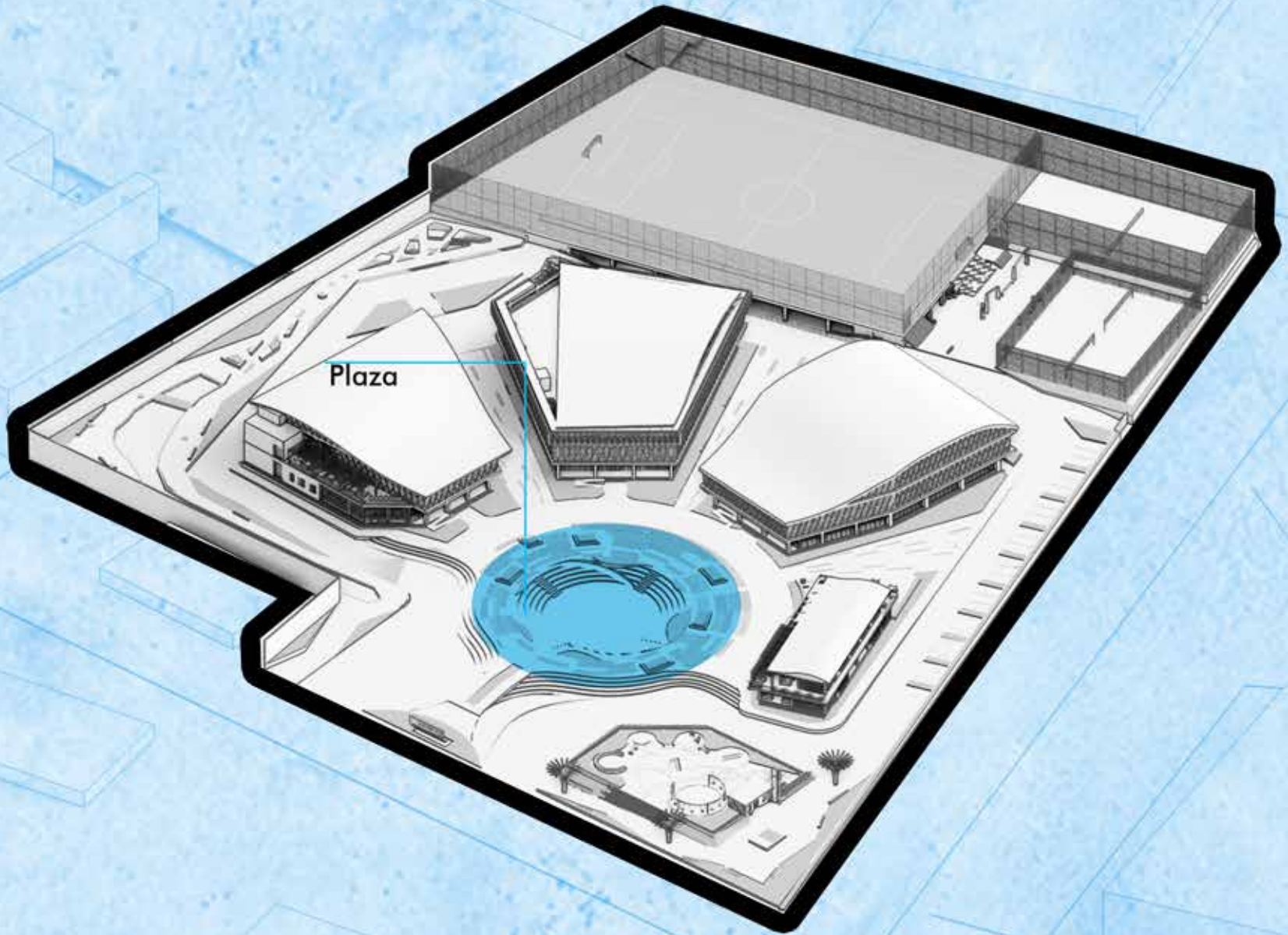
Basement juga disini sebagai area penghubung antara ruang parkir, ruang ganti, dan juga ruang outdoor gym. Pada area basement bagian timur terdapat area ganti untuk pengguna yang ada di outdoor sport seperti mini soccer, voli, tenis, dan juga outdoor gym.



SECTION - 8  
SKALA 1:200



# PARSIAL PLAZA



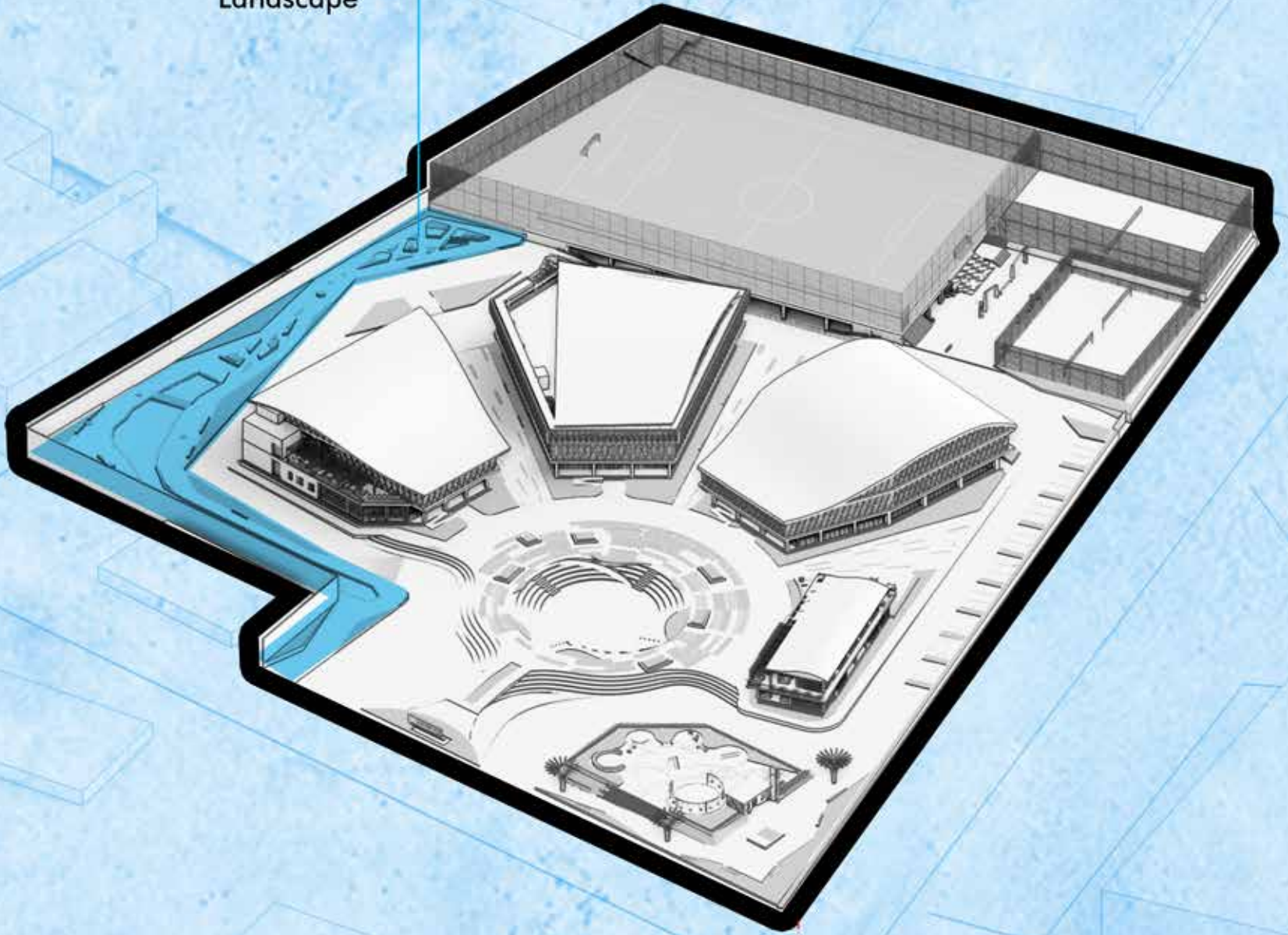
## Plaza

Plaza adalah adalah suatu tempat terbuka yang ada di kawasan youth center yang memberikan ruang bagi para pengunjung di kawasan youth center untuk bisa bermain atau berkumpul. Letak plaza pada kawasan berada di tengah sebagai pusat dari kawasan. Penetapan plaza di tengah dikarenakan plaza akan menjadi titik berkumpul yang dapat digunakan untuk sekedar bersantai dan bisa juga digunakan untuk acara atau latihan kesenian dengan tema outdoor, pengunjung bebas mengakses plaza. Dengan adanya plaza ditengah dan adanya aktifitas di plaza maka akan terlihat aktifitas positif pada kawasan dan membuat orang akan tertarik masuk untuk ikut bercengkrama dengan suasana yang membuat pikiran atau perilaku negatif akan berkurang.

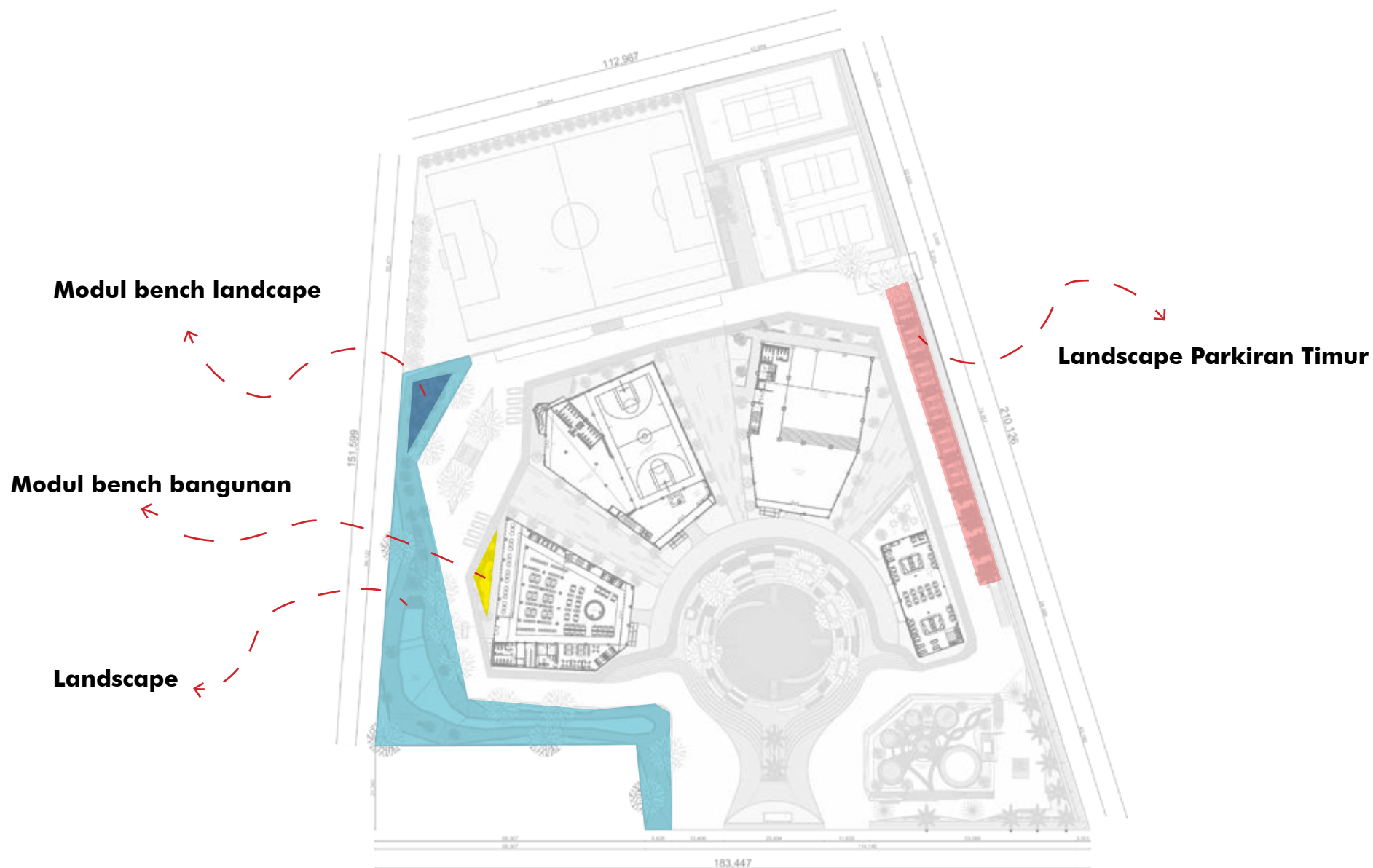


# PARSIAL LANDSCAPE

Landscape



# Key-Plan.



Perencanaan landscape mempertimbangkan aspek lingkungan sekitar terutama dari existing yaitu pada area barat dari kawasan merupakan rumah sakit, maka pemberian vegetasi dan meminimalisir kebisingan yang ada di kawasan landscape ke rumah sakit. Selain itu, vegetasi memberikan suasana yang hijau membuat kawasan lebih hidup dengan berbagai macam flora yang ditanam pada landscape. Landscape juga merupakan ekosistem kawasan yang mewadahi flora dan fauna yang ada di kawasan.



## Suasana Landscape

Landscape memiliki jogging track yang memberikan fasilitas kepada pengguna jika ingin berolahraga sembari menikmati udara yang sejuk di area landscape karena pada area tersebut memiliki banyak vegetasi yang dapat menghasilkan oksigen lebih banyak. Pada area landscape terdapat juga kolam untuk fungsi estetika juga para pengguna dapat menikmati pemandangan vegetasi dipadukan dengan elemen air. Pada kolam juga terdapat fauna yaitu ikan, pengguna dapat merasakan hidup berdampingan dengan hewan lain seperti burung, pemberian vegetasi peneduh atau perdu yang memiliki banyak ranting dapat membuat sebuah habitat untuk para burung. Landscape disini bukan hanya sebagai sarana untuk pengguna, melainkan sebagai ekosistem yang tumbuh pada kawasan agar keseimbangan pada kawasan tetap terjaga





## **Modul landscape bench sekitar bangunan**

Pada landscape diberikan tempat untuk ber duduk untuk bersantai atau istirahat ketika sesudah berlari atau berjalan. Pemberian tempat duduk dilandscape berada di beberapa bagian terutama pada landscape sekitar bangunan diberikan tempat duduk selain untuk tempat istirahat, tempat ini juga dapat menjadi sarana interaksi dengan orang-orang yang berada di sekitar landscape. Adanya vegetasi untuk membuat suasana menjadi rindang dan sejuk menjadikan landscape adalah tempat yang cocok untuk beristirahat ketika sedang berada diluar bangunan.



## **Modul landscape bench**

Pada landscape diberi tempat duduk untuk bisa menikmati dan beristirahat di landscape, tempat ini berada di area landscape untuk menghidupkan area tersebut dengan aktifitas yang dapat di lakukan di area tersebut. Pengguna dapat melihat vegetasi yang diberikan dan berinteraksi dengan flora dan fauna yang ada di sekitar seperti melihat keindahan bunga dan mendengar suara burung dan gemericik air yang dihasilkan pada kolam dapat menyenangkan pengguna.



## **Landscape Parkiran Timur**

Pada landscape di area parkiran timur diberikan peneduh dengan karakter pohon bisa menjadi pengarah serta tidak membuat kawasan menjadi tertutup. Tajuk dari pohonnya juga tinggi (vertikal).

# VEGETASI

## PENEDUH

Pohon atau peneduh berfungsi sebagai elemen peneduh dan perindang suasana pada youth center, pertimbangan dalam pemilihan peneduh pun jadi alasan yang penting karena jika tidak dengan pertimbangan penedu justru akan membuat suasana menjadi kumuh. Untuk **area samping** sebagai pembatas dan pengarah pada kawasan digunakan **Roystonea regia** palm raja. Di **area dalam kawasan** sekitar bangunan menggunakan pohon yang memiliki tinggi tidak lebih dari 5 meter seperti **Tamarindus indica**, **Plumeria** dan **Handroanthus chrysotrichus** pohon tersebut juga dapat menjadi elemen pemerindah kawasan yang membuat kawasan lebih berwarna. Untuk **area landscape** pada area yang berbatasan dengan jalan menggunakan pohon **Terminalia mantaly** atau biasa disebut ketapang kencana karena dapat meneduhkan serta tidak membuat landscape tertutup karena karakteristik dari tajuknya adalah spreads. Untuk area landscape yang **berbatasan dengan tembok pembatas** rumah sakit menggunakan pohon **Lagerstroemia speciosa** karena tajuknya yang tidak melebar, dan bunganya dapat dinikmati secara visual baik dari pengguna kawasan maupaun oleh orang yang berada di rumahsakit, serta daun dan rantingnya cukup lebat membuat suara yang dihasilkan dari kawasan youth center dapat diminimalisir. Untuk bagian **pojok dari sudut landscape** dan **transisi dari kawasan ke landscape** menggunakan pohon flamboyan atau **Delonix regia** karena dapat menghasilkan warna yang menarik. Lalu untuk **pohon di lapangan bola** menggunakan pohon pinus norfolk atau **Casuarina Excelsa** karena dapat mengurasi paparan sinar matahari dan daunnya tidak sulit untuk dibersihkan.

## PERDU

Perdu merupakan salah satu element pengindah landscape membuat landscape lebih berwarna sekaligus bisa menjadi pembatas dan pengarah. Karakteristik perdu pada kawasan berbeda beda, pada area landscape menggunakan perdu yang berwarna cerah dan berbunga serta rindang seperti bougenville(**Bougainvillea**) pucuk merah(**Syzygium myrtifolium**), soka(**Saraca asoca**) dan bird of paradise(**Strelitzia reginae**). Untuk area depan dari bangunan digunakan bonsai cemara udang(**Casuarina equisetifolia L.**) untuk ornamental dan pada area pembatas menggunakan pucuk merah untuk pengarah sekaligus pembatas. Perdu tidak ditempatkan pada sirkualsi dikarenakan akan mengganggu sirkulasi.

## SEMAK

Semak merupakan salah satu element penutup sekaligus pengindah pada kawasan landscape agar lebih indah, semak merupakan perdu namun tingginya tidak lebih dari 50 cm dan batangnya cenderung lebih kecil daripada perdu. Semak yang digunakan pada kawasan diplot pada area hijau yang disediakan pada kawasan. Karakteristik yang dipertimbangkan pada semak di kawasan adalah semak yang memiliki warna baik dan bisa menjadi ornamental landscape pada kawasan yang memberikan kesan asri pada area bawah di landscape.

## GROUND COVER

Pada landscape khususnya area ground menggunakan 2 jenis rumput pada site, yang pertama menggunakan **pennisetum purpureum schamach** untuk media penutup tanah pada kawasan, rumput ini dipilih karena karakteristiknya yang mudah ditanam dan tidak mudah rusak ketika diinjak, serta perawatannya yang mudah. Untuk media penutup tanah pada area lapangan bola digunakan **Zoysia matrella** karena karakteristik dari akarnya yang kuat dan meminimalisir terjadinya cedera ketika ada gesekan atau benturan pada pemain saat bermain bola.

## Pohon (peneduh)



**Handroanthus  
chrysotrichus**



**Tamarindus  
indica**



**Plumeria**



**Terminalia  
mantaly**



**Casuarina  
Excelsa**



**Lagerstroemia  
speciosa**

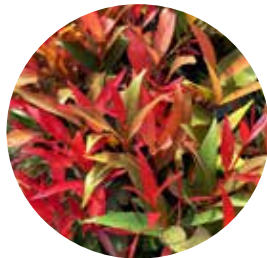


**Delonix regia**



**Roystonea regia**

## Perdu



**Syzygium  
myrtifolium**



**Bougainvillea**



**Casuarina  
equisetifolia L.**



**Saraca asoca**



**Strelitzia  
reginae**

## Semak



**Alternanthera  
ficoidea**



**Ruellia  
angustifolia**



**Purslanes**



**Cortaderia  
selloana**



**Perennial  
Fountain Grass**

## Ground Cover



**pennisetum  
purpureum  
schamach**



**Zoysia matrella**

# DENAH VEGETASI

## GOUND COVER

**pennisetum  
purpureum  
schamach**



**Zoysia matrella**



## SEMAK

**Perennial  
Fountain Grass**



**Ruellia  
angustifolia**



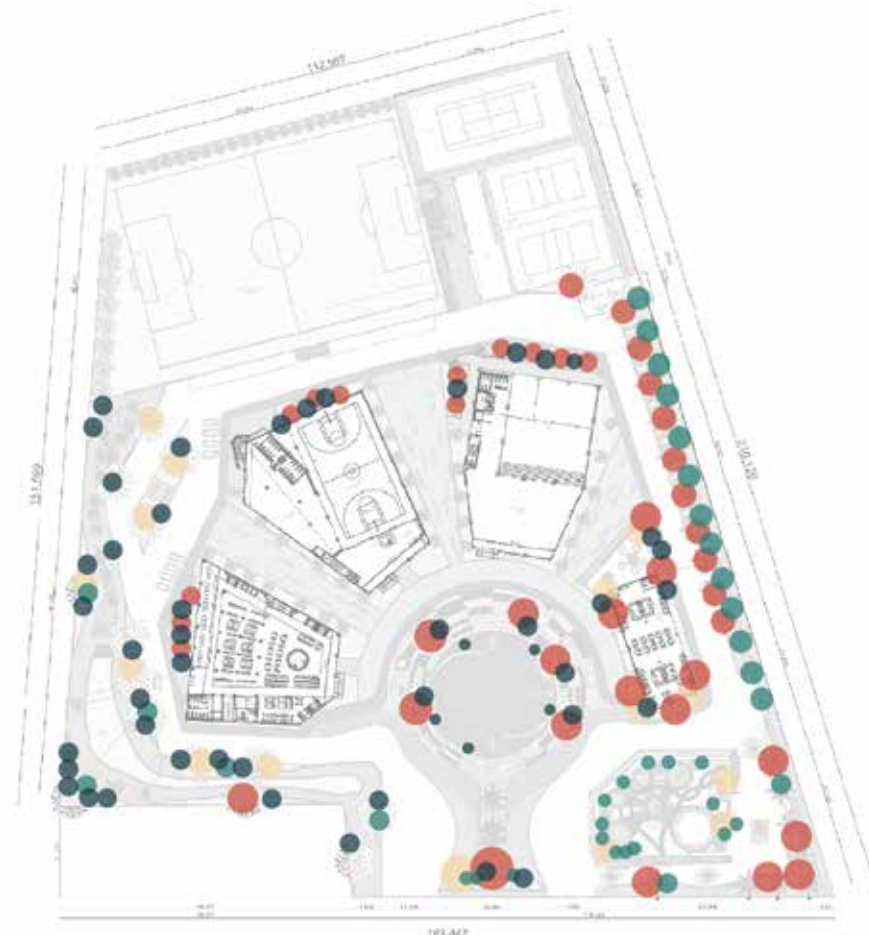
**Alternanthera  
ficoidea**



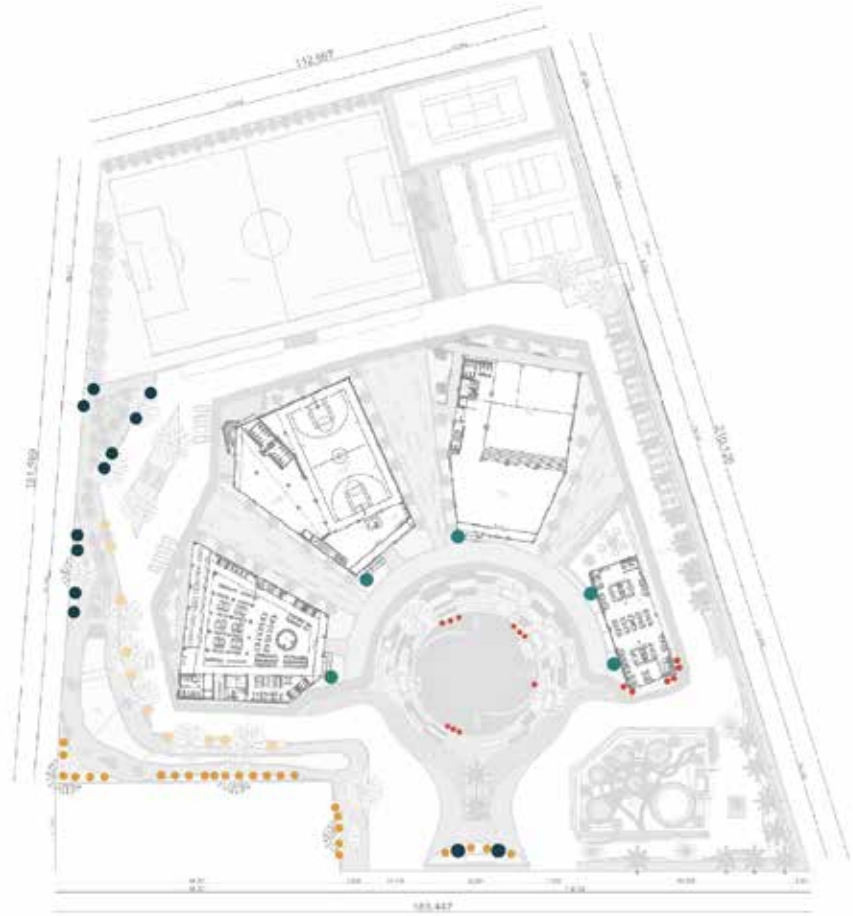
**Cortaderia  
selloana**



**Purslanes**

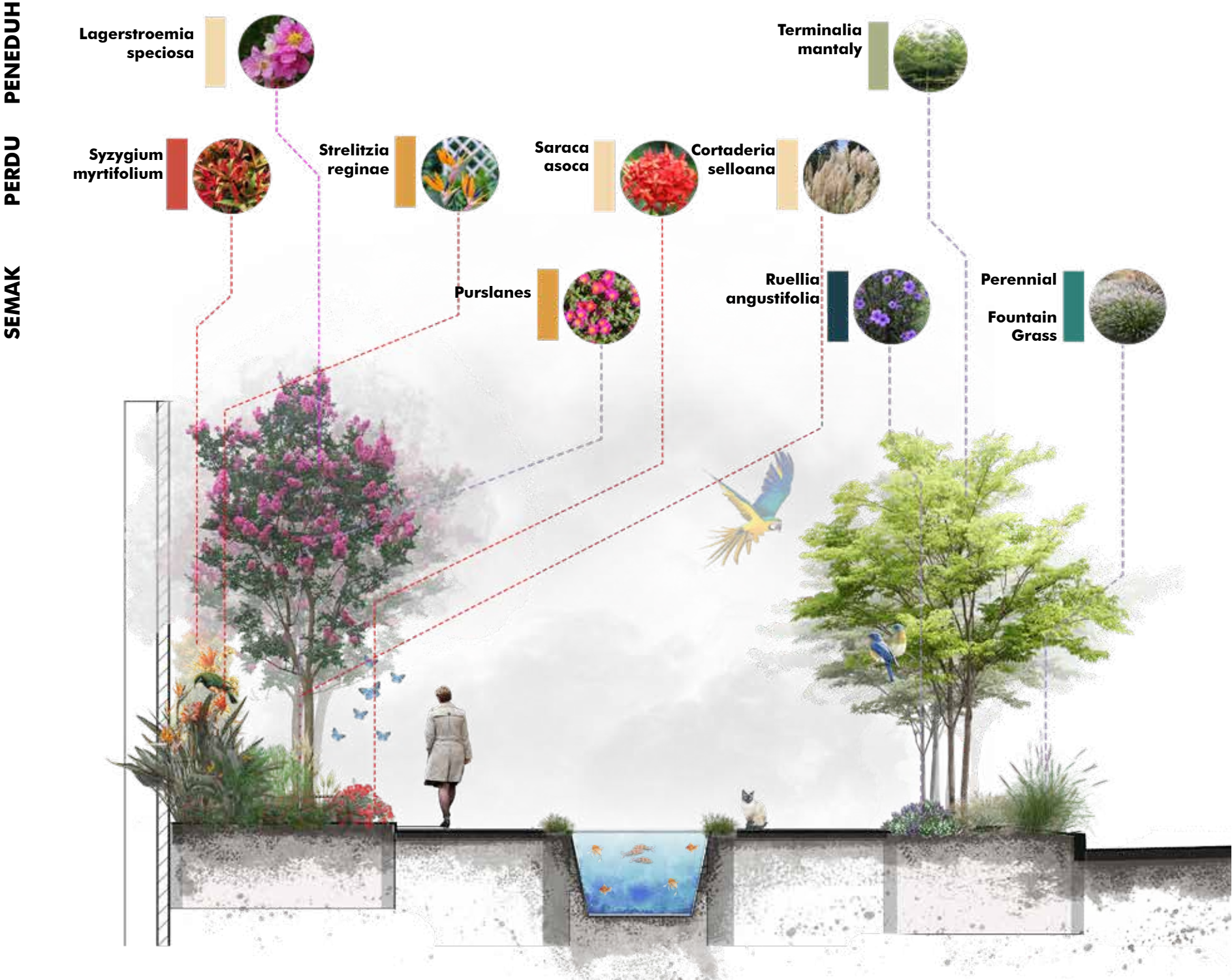


**PERDU**



**PENEDUH**

# POTONGAN LANDSCAPE

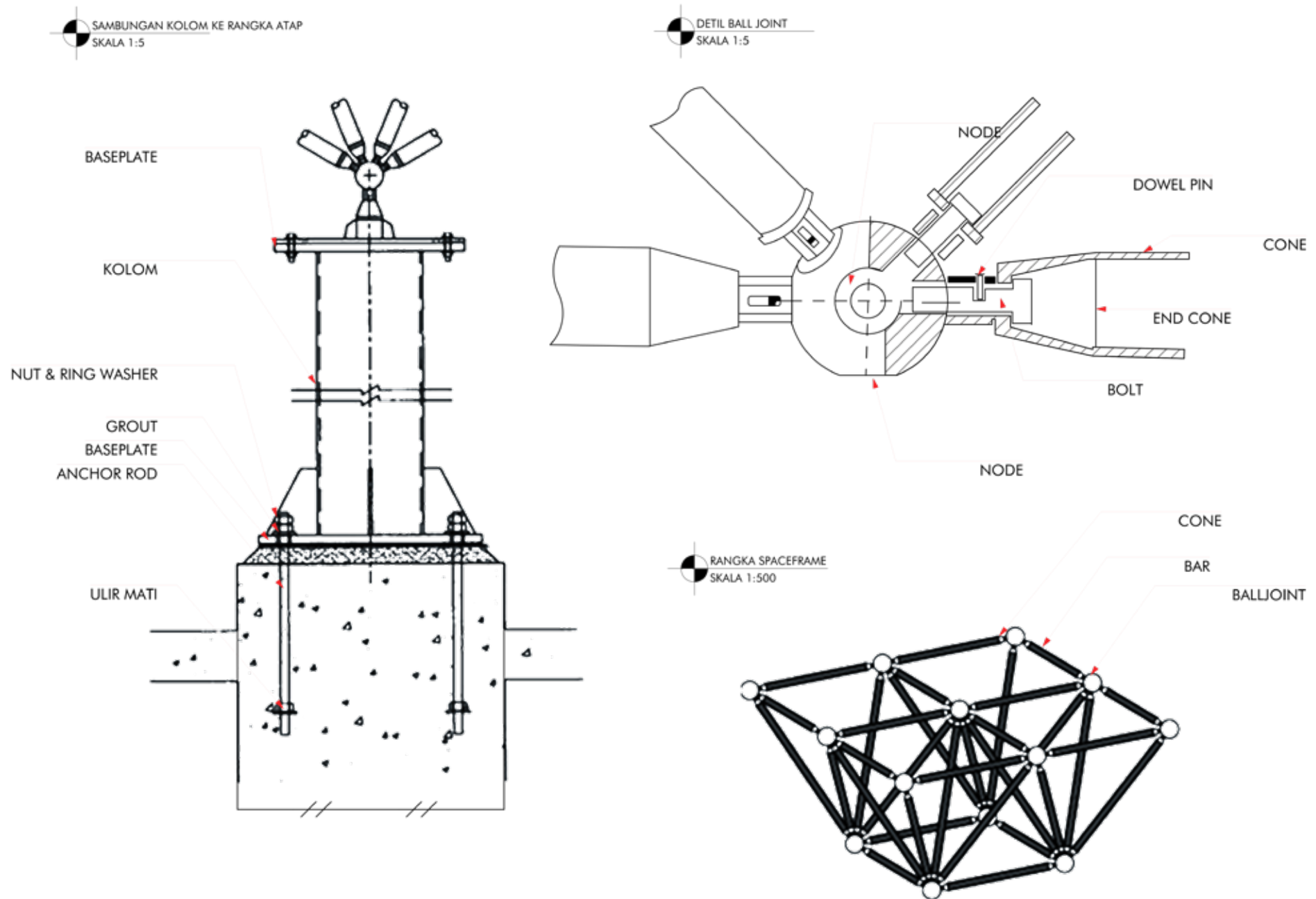




# AXONO LANDSCAPE - PENEDUH

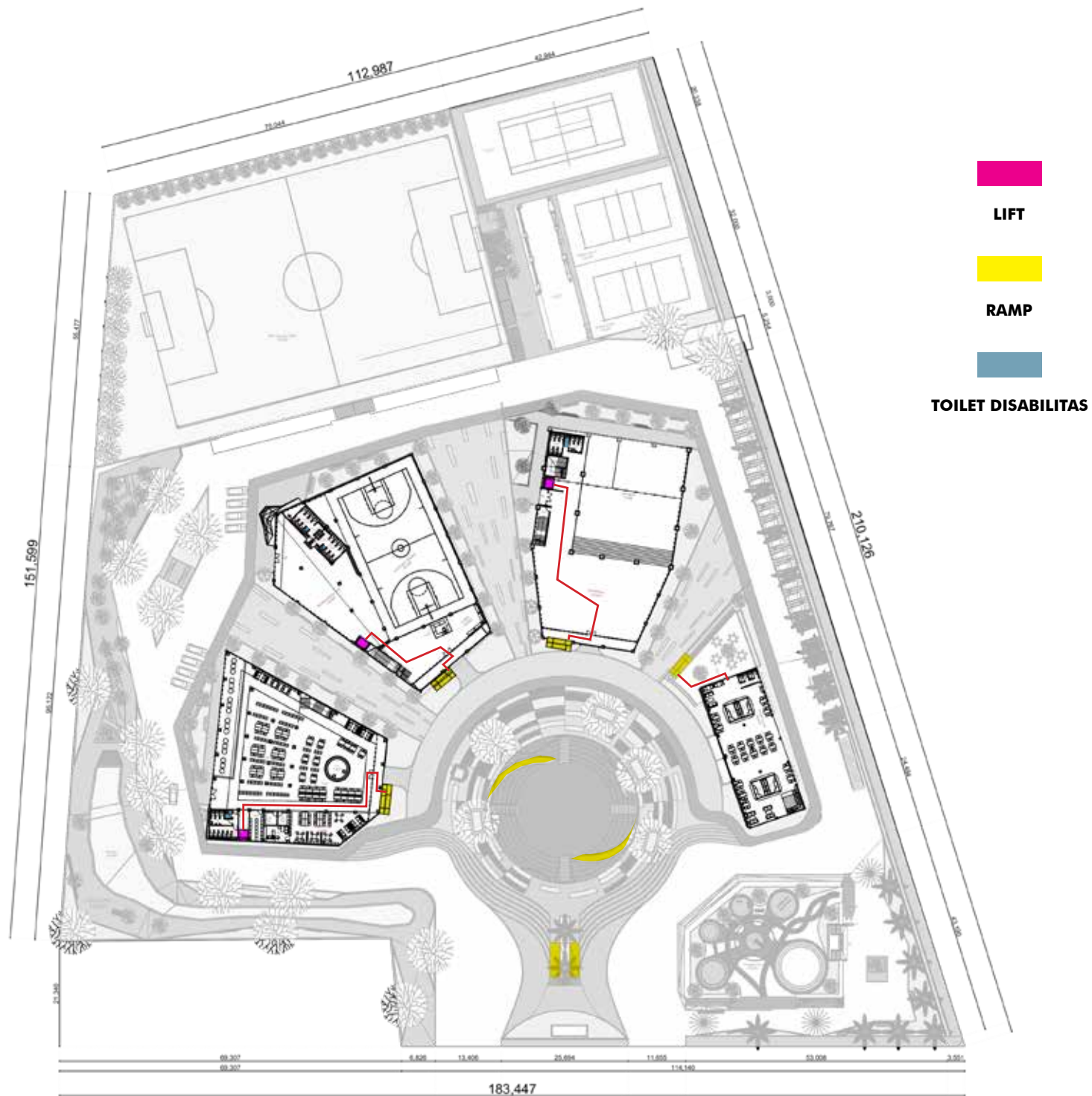


# DETIL - SPACEFRAME



Penggunaan struktur atap spaceframe pada bangunan berfungsi untuk menutupi atap pada ruang yang memiliki void dan tidak ada kolom dalam voidnya. Penggunaan widespan juga mempertimbangkan unsur visibilitas dalam bangunan karena jika terlalu banyak kolom maka akan mengurangi visibilitas.

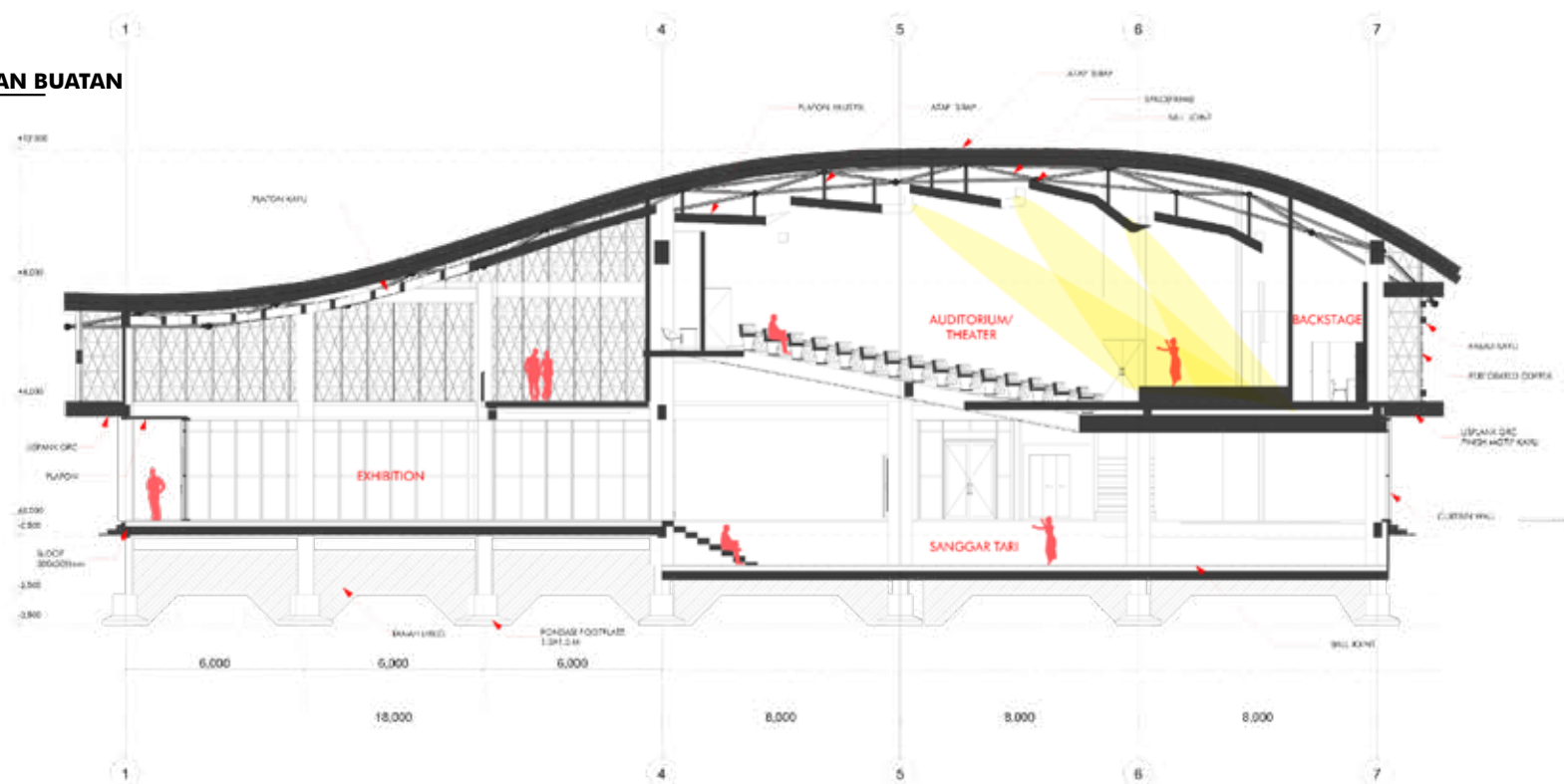
# SKEMA - BARRIER FREE



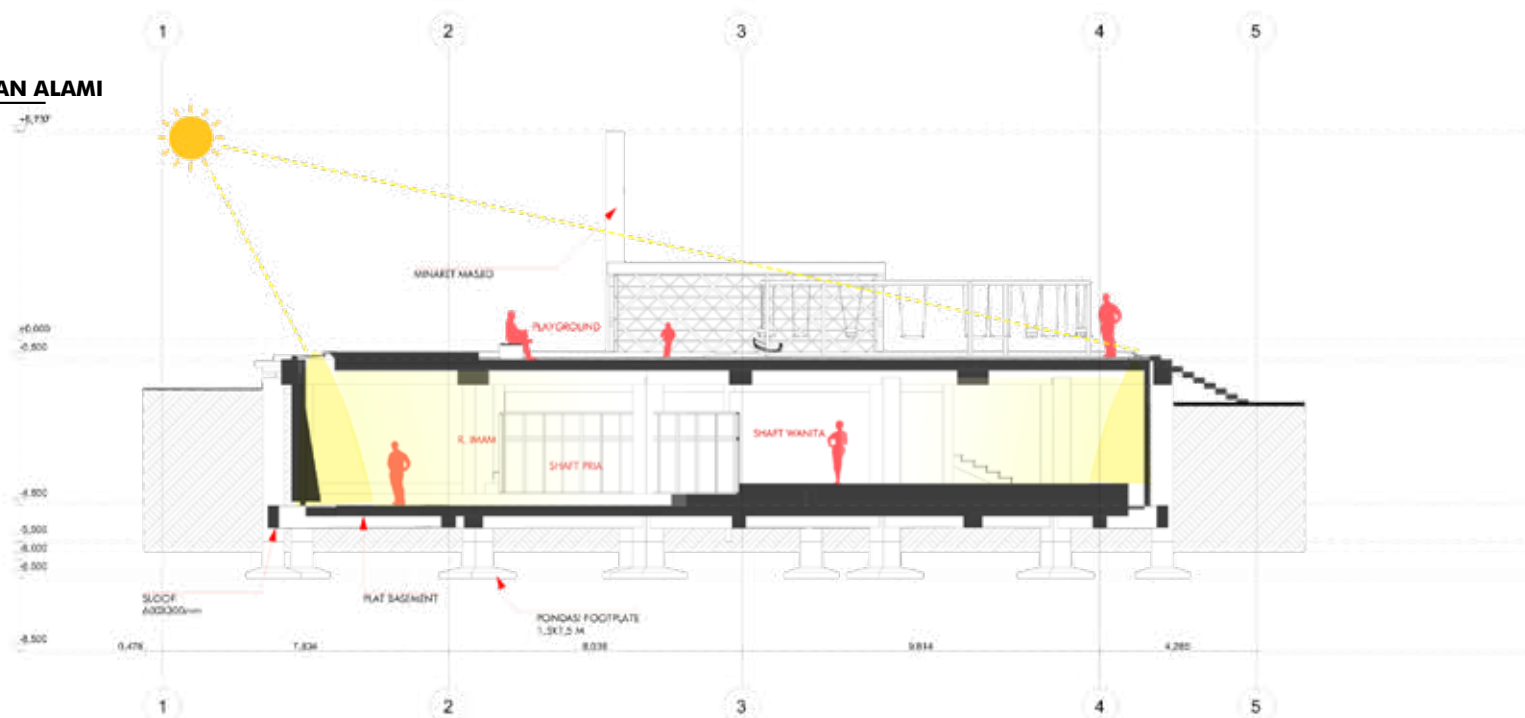
Skema Barief free membuat pengguna yang memiliki keterbatasan akses atau disabilitas lebih terbantu dalam mengakses kawasan atau bangunan. Pada bangunan sport center, art center, dan libarry memiliki lift sebagai sarana disabilitas untuk bisa mencapai lantai atas dari bangunan. Ramp ada pada bangunan untuk naik menuju lantai ke 1 dari bangunan.

# SKEMA - PENCAHAYAAN

## SKEMA - PENCAHAYAAN BUATAN



## SKEMA - PENCAHAYAAN ALAMI



Skema pencahayaan buatan (contoh bangunan art center) berfungsi untuk menentukan lokasi dari lampu dan jatuhnya cahaya lampu pada bangunan khususnya ruang auditorium karena berfungsi sebagai penerangan acara kesenian.

Skema pencahayaan alami (contoh bangunan masjid) berfungsi menerangi ruang dengan paparan atau pantulan cahaya matahari. Diberikannya skylight pada masjid untuk menerangi ruang masjid basement dan memberikan kesan intim dalam menjalankan ibadah.

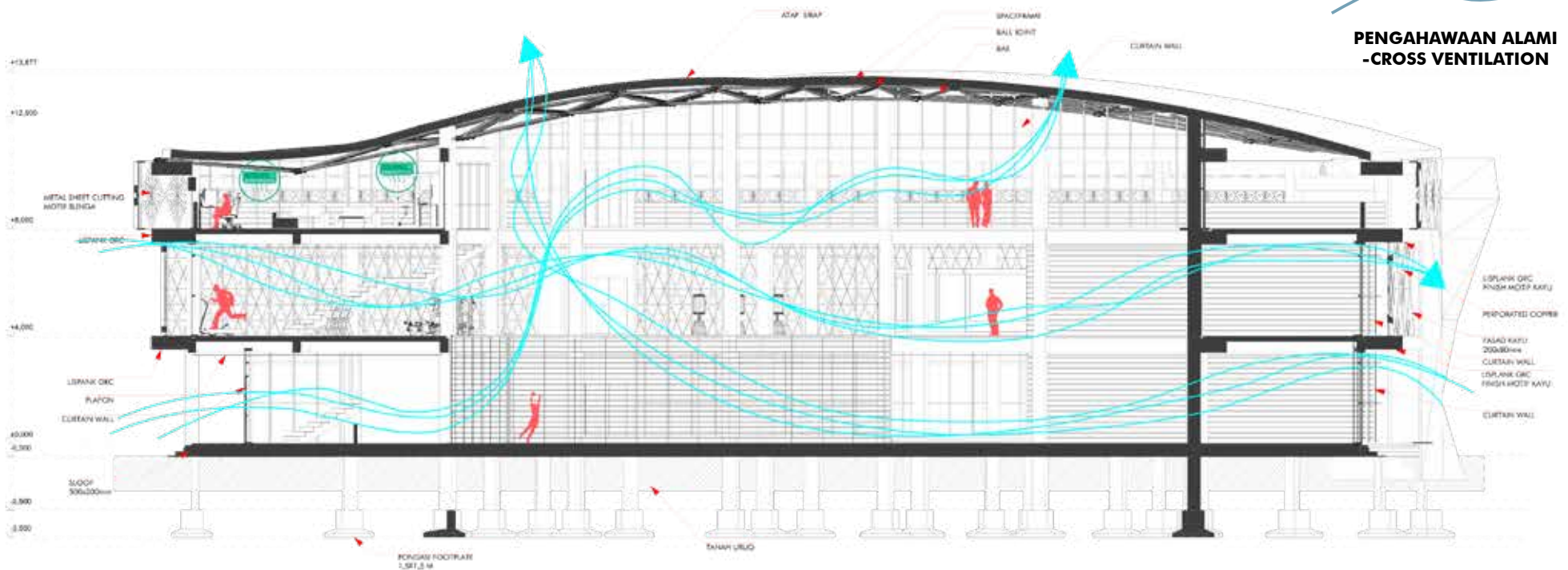
# SKEMA - PENGHAWAAN



PENGHAWAAN BUATAN - AC



PENGHAWAAN ALAMI  
- CROSS VENTILATION

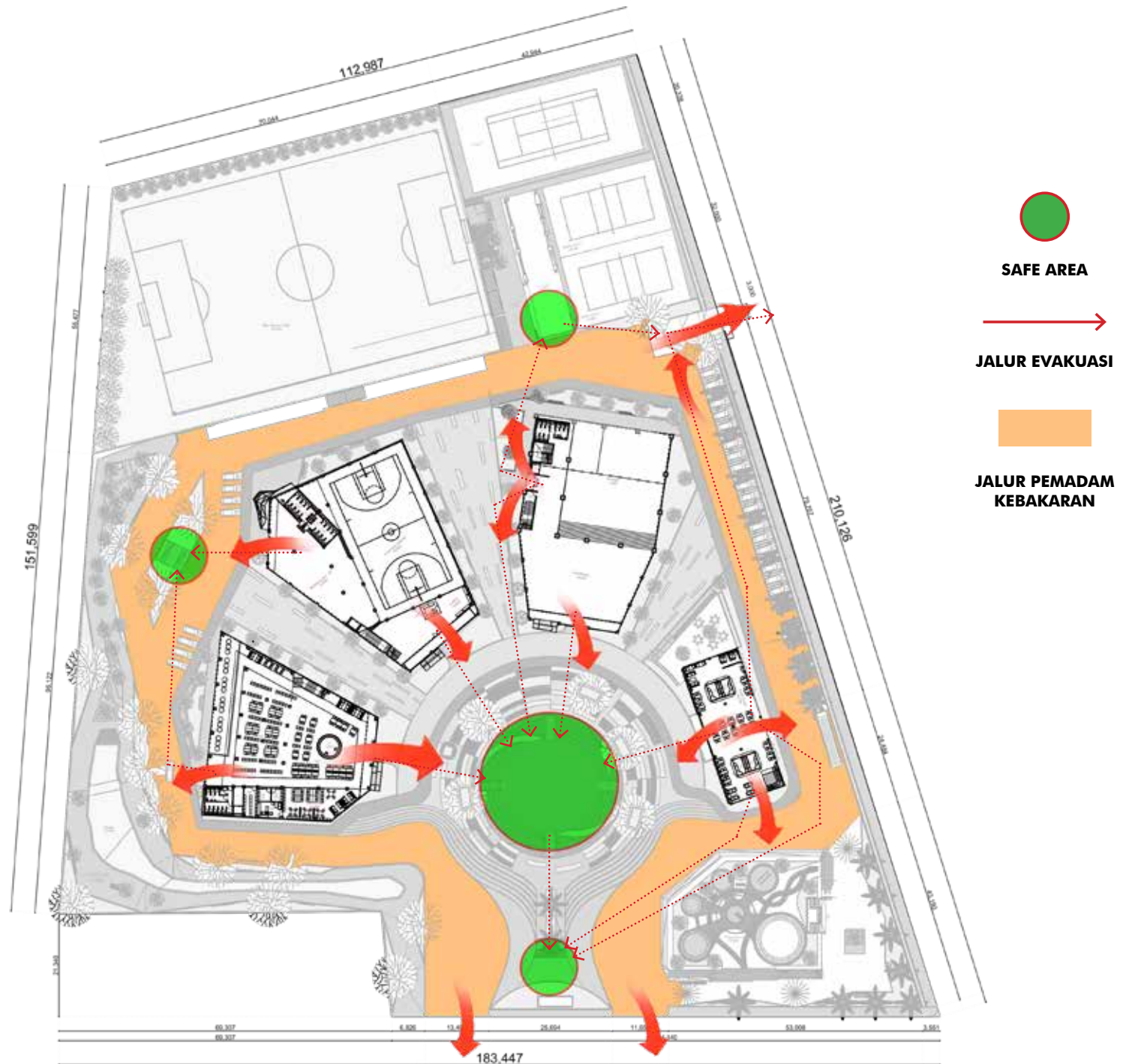


Skema penghawaan buatan (contoh bangunan sport center) berfungsi untuk mendinginkan suhu ruangan e-sport karena ruangan tersebut butuh udara yang sejuk untuk menjaga kualitas dari kinerja computer atau gawai dari para pengguna.

Skema penghawaan alami diperlukan untuk menentukan arah dari masuk dan keluarnya udara di dalam sport center agar pengguna dapat berolahraga dengan nyaman maka skema cross ventilation harus ada.

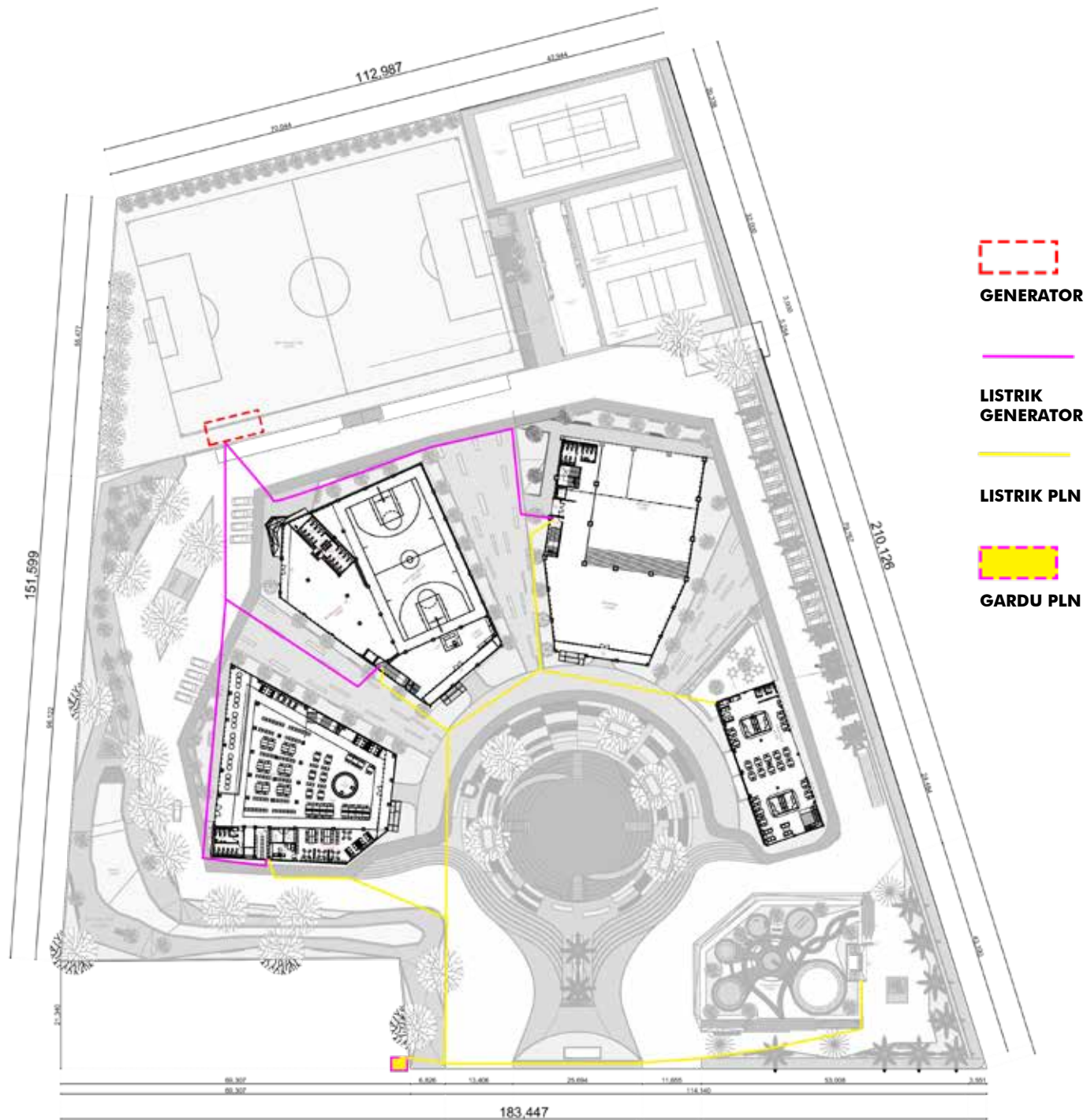


# SKEMA - KEBAKARAN



Terdapat skema evakuasi pada kawasan, tiap bangunan memiliki lebih dari 1 pintu keluar dan masuk. Untuk bangunan 2 lantai terdapat 2 akses untuk turun dari bangunan. Diluar bangunan juga terdapat jalur dari pemadam kebakaran serta adanya safe area atau titik kumpul yang aman dari kebakaran.

# SKEMA - PELISTRIKAN



Skema pelistrikan pada kawasan, listrik berasal dari listrik PLN yang disalurkan kepada setiap bangunan yang ada dikawasan youth center.

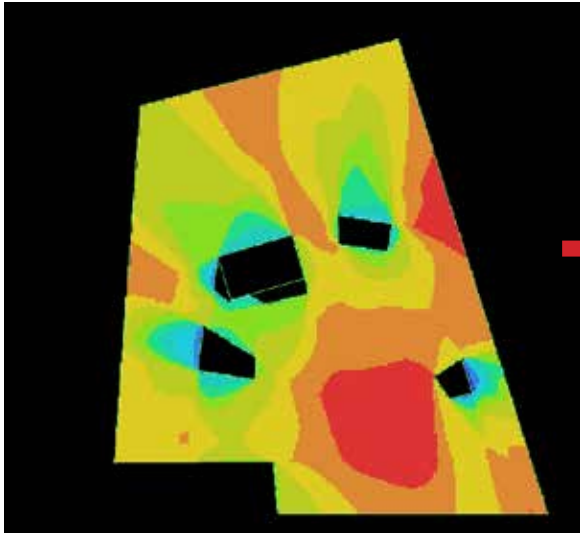


05

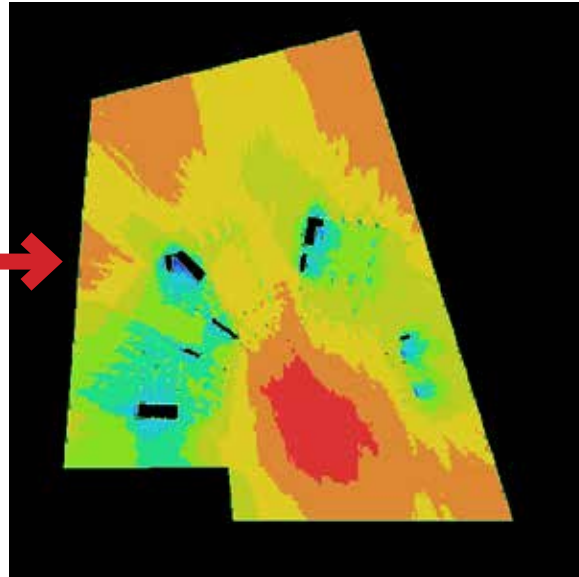
Hasil Uji Desain

# HASIL PENGUJIAN AKHIR

## Alternatif 3

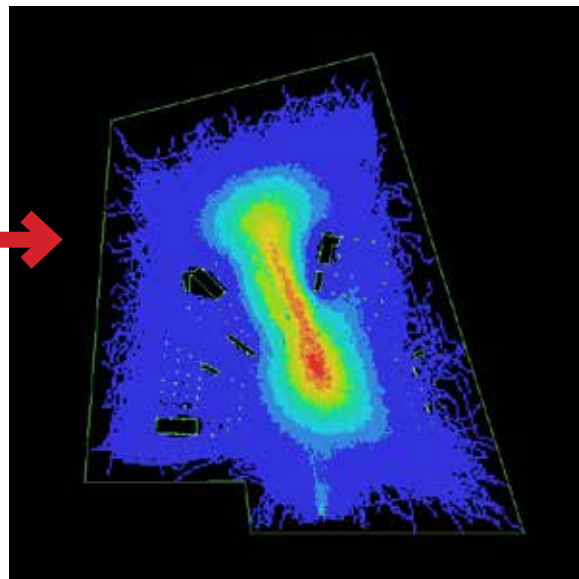
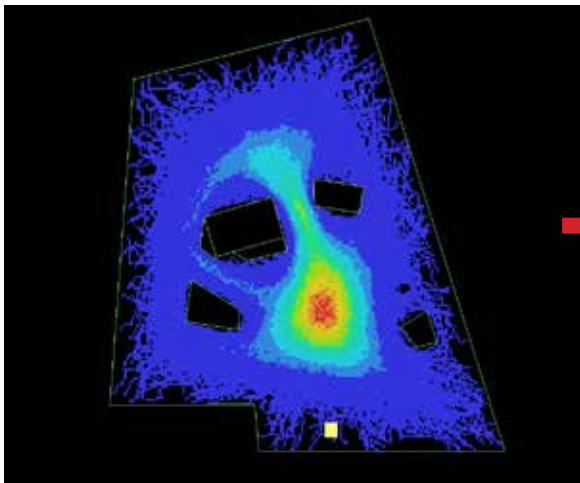


## Uji Akhir



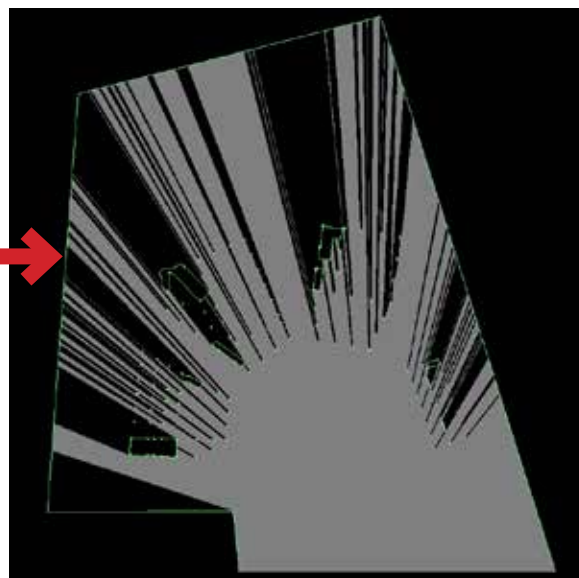
### Visibility Graph Analysis

Hasil dari simulasi visibility graph analysis setelah bangunan dibuat menunjukkan bahwa visibilitas terlihat lebih tinggi dari hasil uji alternatif 3. Pada pengujian akhir diberikan elemen-elemen penghalang di bangunan seperti kolom dan tembok. Area-area yang berwarna jingga, kuning, dan merah mendominasi pada kawasan dan area berwarna hitam yang tertutup hanya ada pada ruangan yang privat.



### Movement Agent Analysis

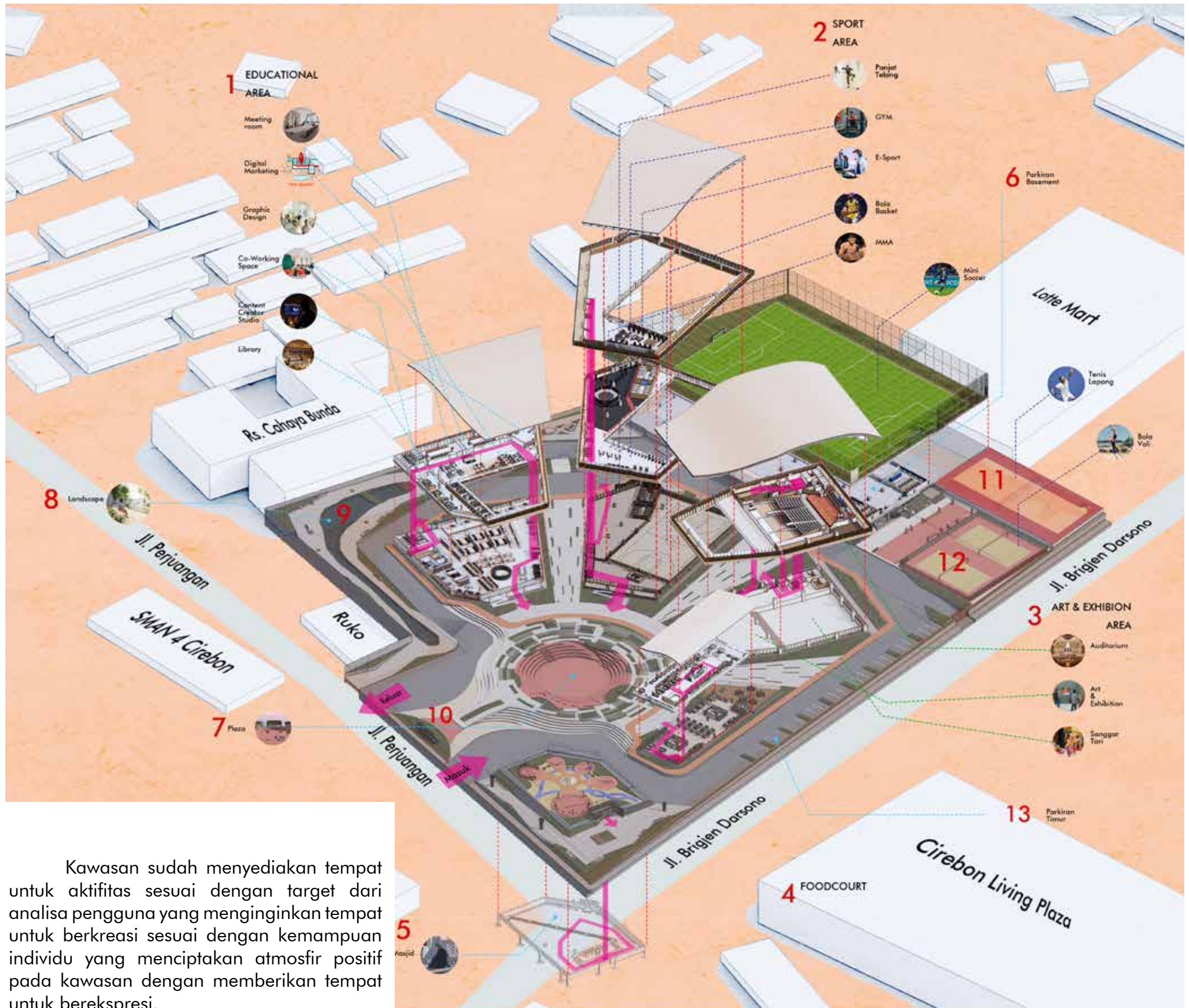
Pada hasil uji akhir Movement Agent Analysis di dalam site diperlihatkan daerah yang dapat dijangkau oleh para pengguna lebih luas daripada hasil uji alternatif 3.n



### Axial Isovist Analysis

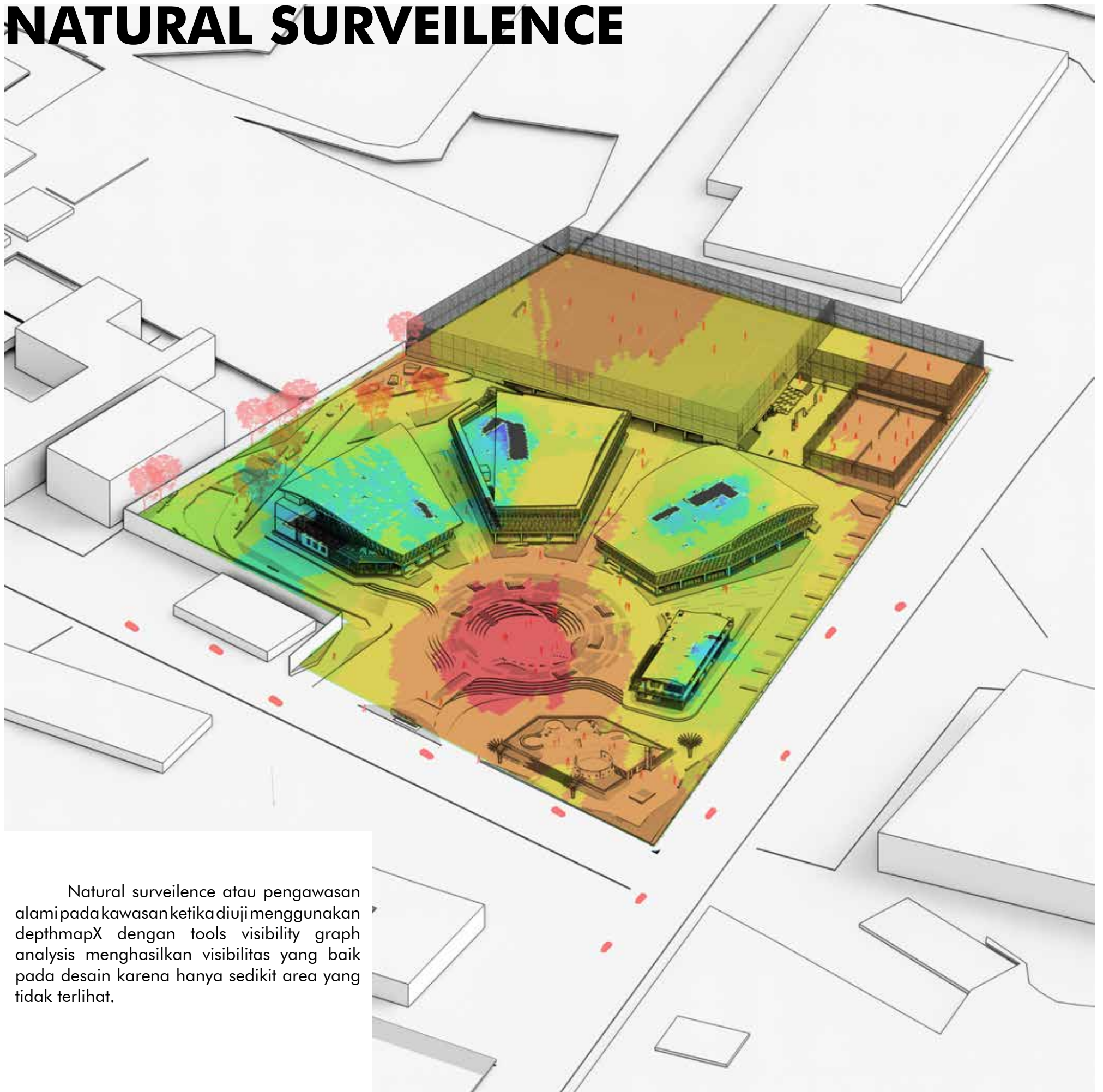
Tingkat jangkauan visibilitas disimulasikan dengan axial isovist pada hasil uji akhir dihasilkan jangkauan visibilitas yang lebih baik daripada alternatif 3 karena dari sela kolom masih bisa mendapatkan visibilitas.

# KAWASAN TERINTEGRASI



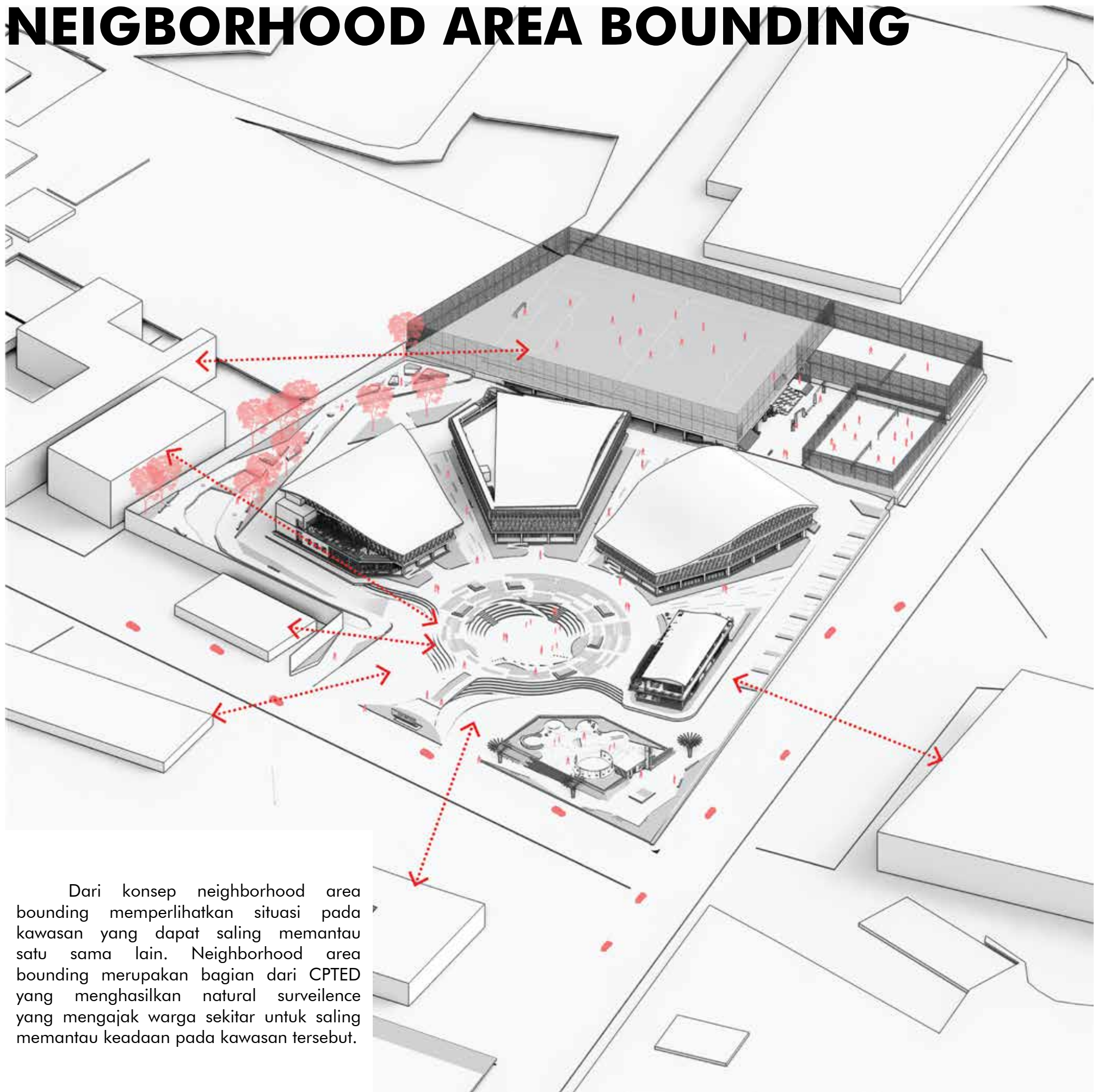
Kawasan sudah menyediakan tempat untuk aktifitas sesuai dengan target dari analisa pengguna yang menginginkan tempat untuk berkreasi sesuai dengan kemampuan individu yang menciptakan atmosfir positif pada kawasan dengan memberikan tempat untuk berekspresi.

# NATURAL SURVEILLANCE



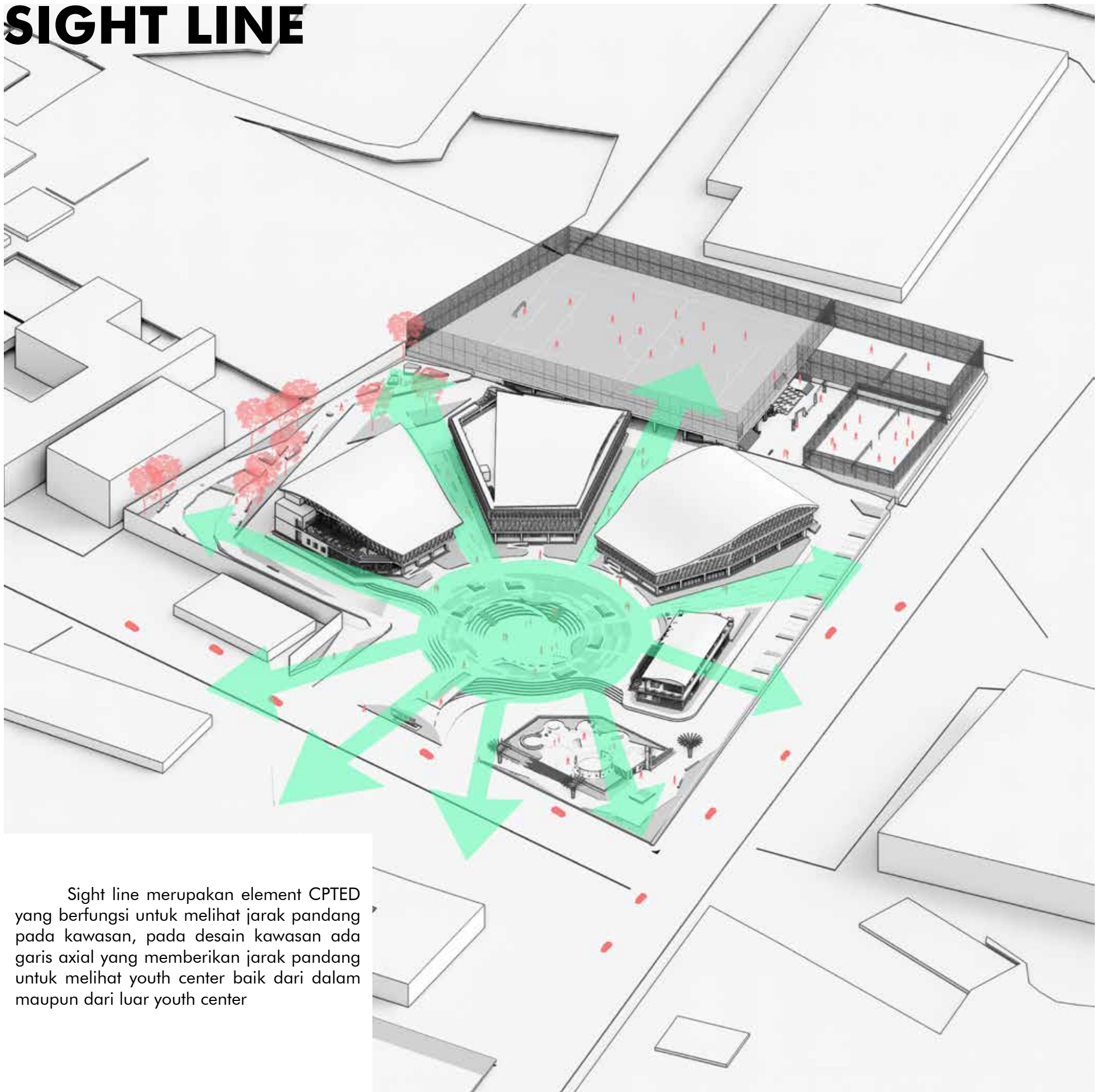
Natural surveillance atau pengawasan alamipadakawasanketikadiuji menggunakan depthmapX dengan tools visibility graph analysis menghasilkan visibilitas yang baik pada desain karena hanya sedikit area yang tidak terlihat.

# NEIGHBORHOOD AREA BOUNDING



Dari konsep neighborhood area bounding memperlihatkan situasi pada kawasan yang dapat saling memantau satu sama lain. Neighborhood area bounding merupakan bagian dari CPTED yang menghasilkan natural surveillance yang mengajak warga sekitar untuk saling memantau keadaan pada kawasan tersebut.

# SIGHT LINE

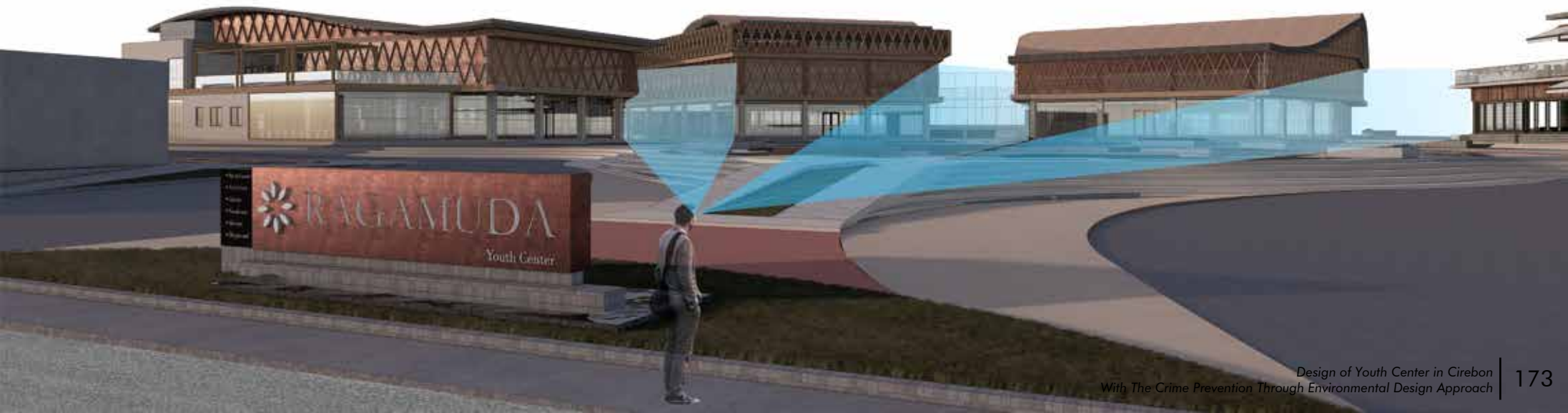


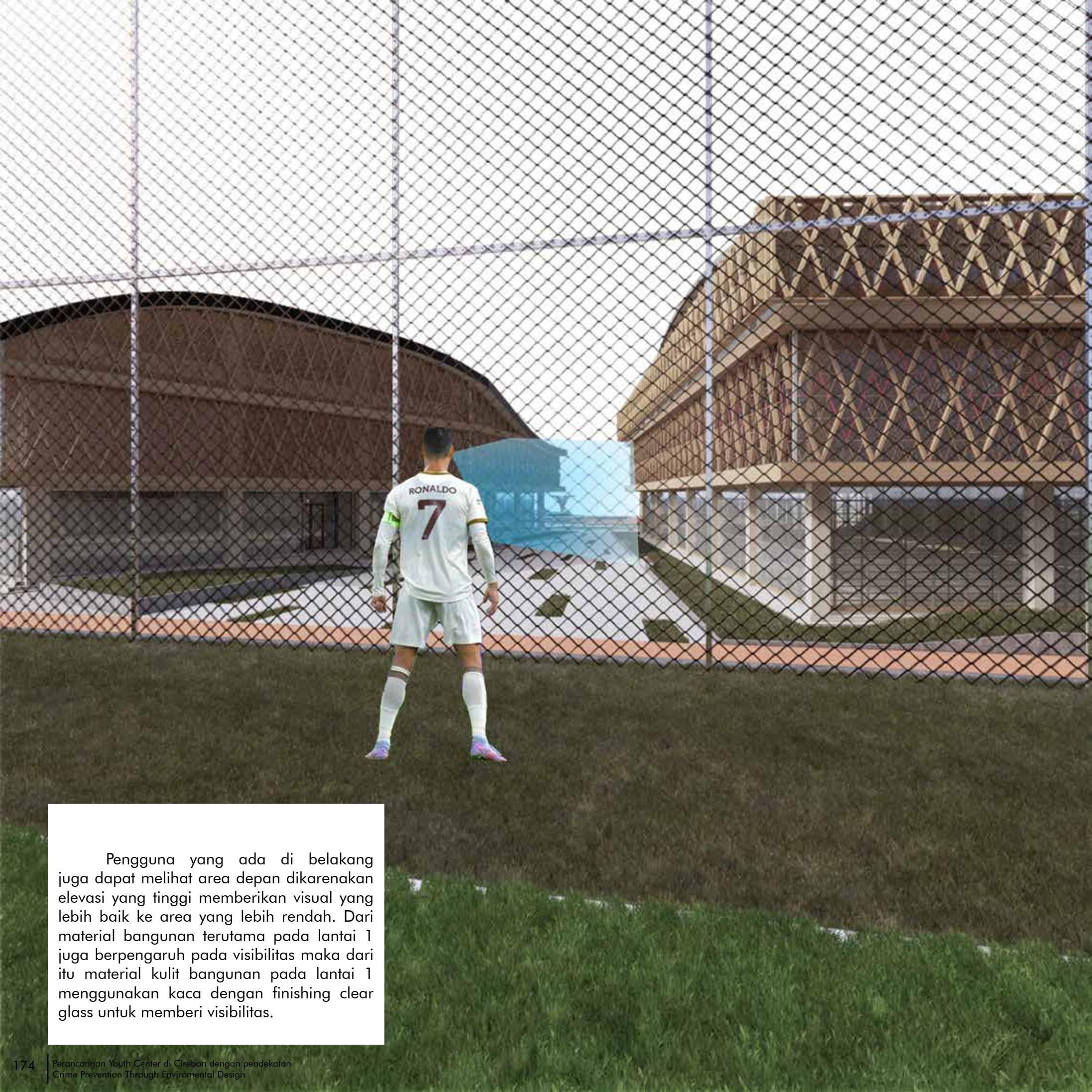
Sight line merupakan element CPTED yang berfungsi untuk melihat jarak pandang pada kawasan, pada desain kawasan ada garis axial yang memberikan jarak pandang untuk melihat youth center baik dari dalam maupun dari luar youth center

Pengguna dari luar dapat melihat aktifitas yang ada pada kawasan dengan baik karena adanya jarak pemisah antara bangunan



POV pengguna dari Signage. Adanya perbedaan elevasi dari bagian depan kawasan dan bagian belakang kawasan memberikan efek visual yang baik karena aktifitas yang di belakang dapat dilihat dengan jelas karena elevasinya yang lebih tinggi.





Pengguna yang ada di belakang juga dapat melihat area depan dikarenakan elevasi yang tinggi memberikan visual yang lebih baik ke area yang lebih rendah. Dari material bangunan terutama pada lantai 1 juga berpengaruh pada visibilitas maka dari itu material kulit bangunan pada lantai 1 menggunakan kaca dengan finishing clear glass untuk memberi visibilitas.



# TERITORIALITY

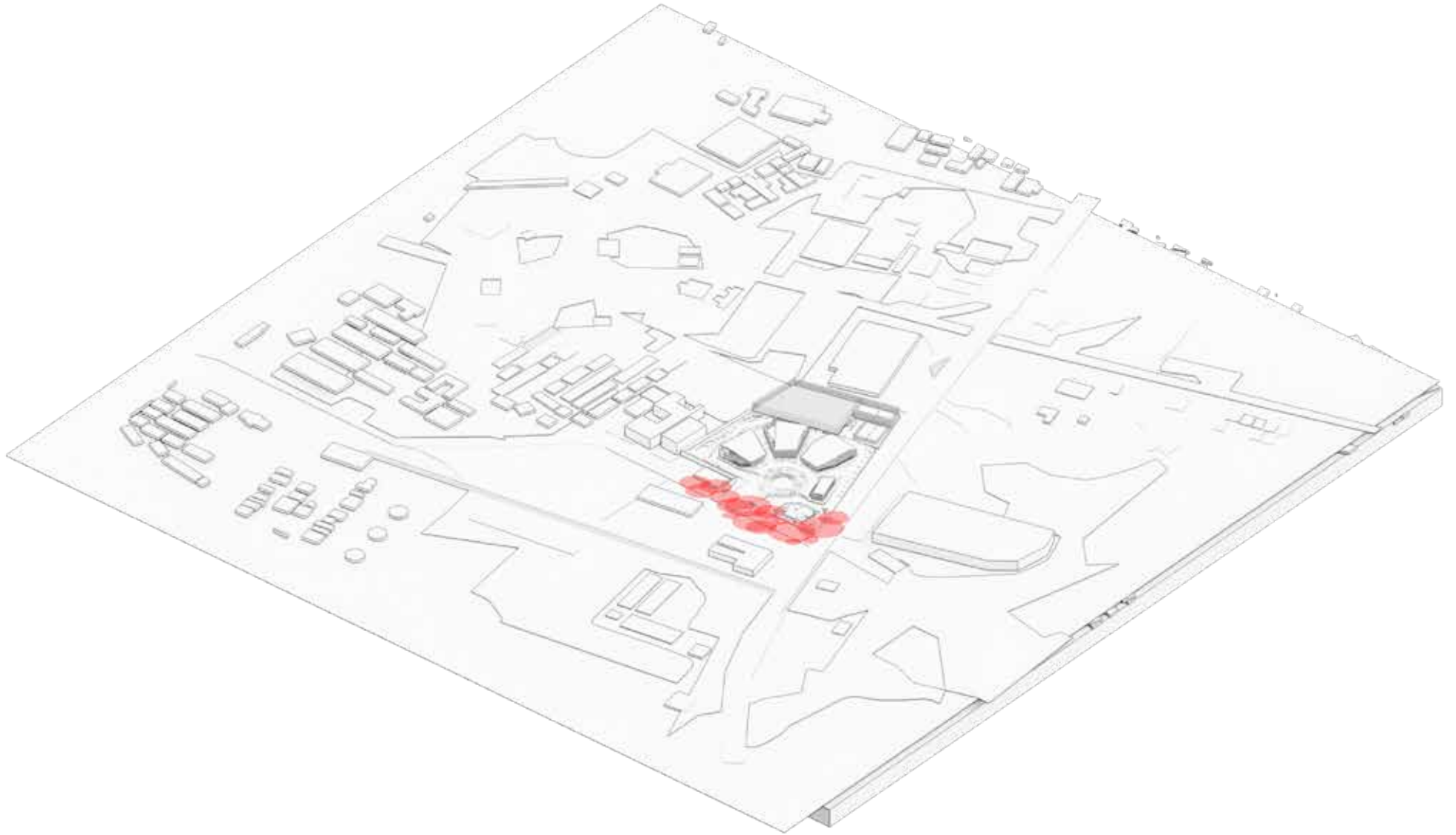
Pada aspek teritoriality pada youth center terutama area depan diberikan batas berupa tembok dengan ketinggian hanya 50cm agar aktifitasnya terlihat dan kawasan terkesan umum bukan kawasan privat.



Pada aspek teritoriality pada youth center bagian timur diberikan batas berupa tembok dengan ketinggian hanya 100cm karena berbatasan langsung dengan jalan besar serta adanya kenaikan elevasi pada kawasan, namun meski ada kenaikan elevasi pada kawasan tidak menutup pandangan ke area kawasan maka diberikan pembatas berupa tembok taman. Jadi pengguna jalan maupun pengguna trotoar tetap dapat melihat aktifitas yang ada pada youth center

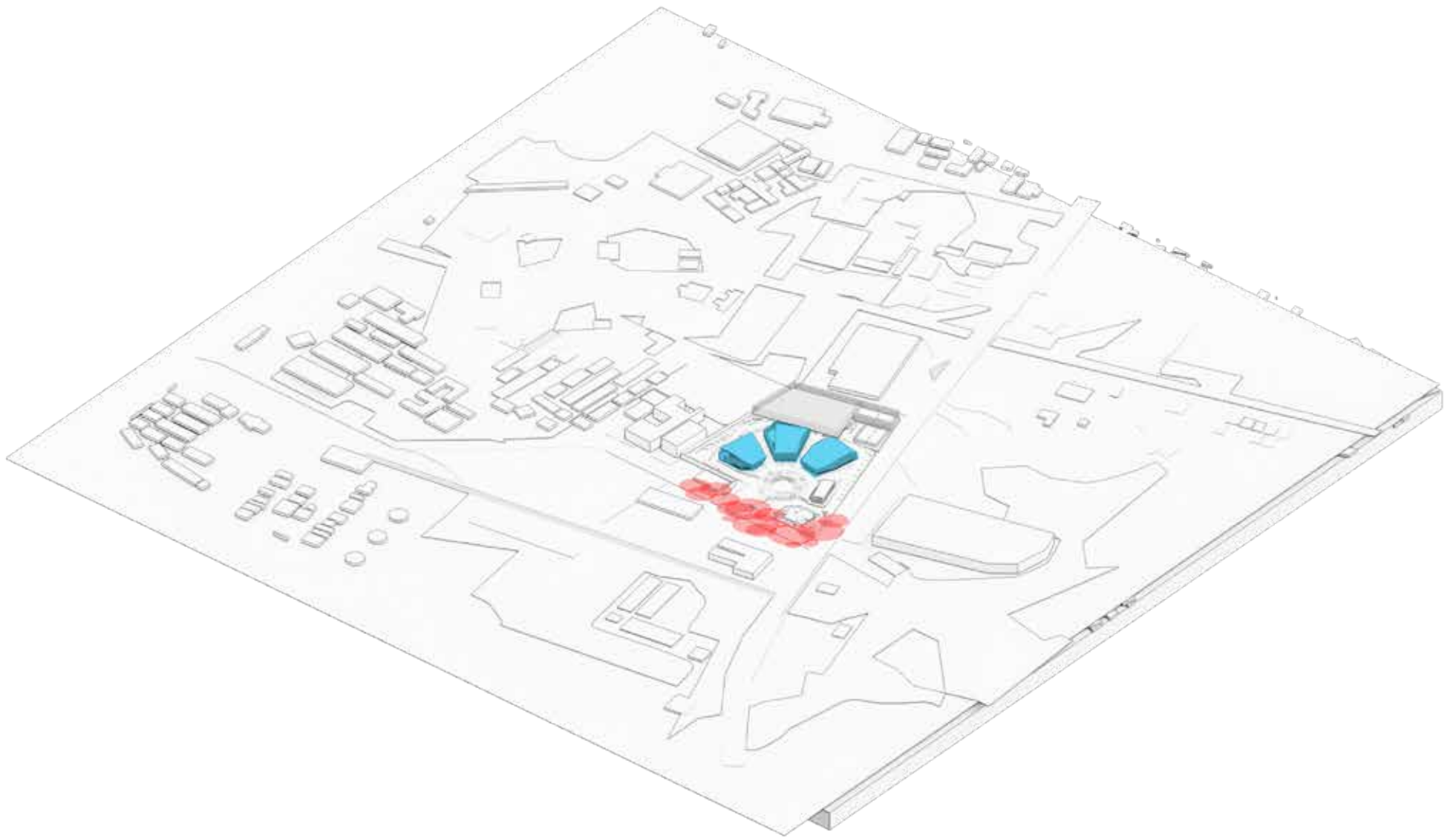


# SKEMA - JIKA TERJADI TAWURAN



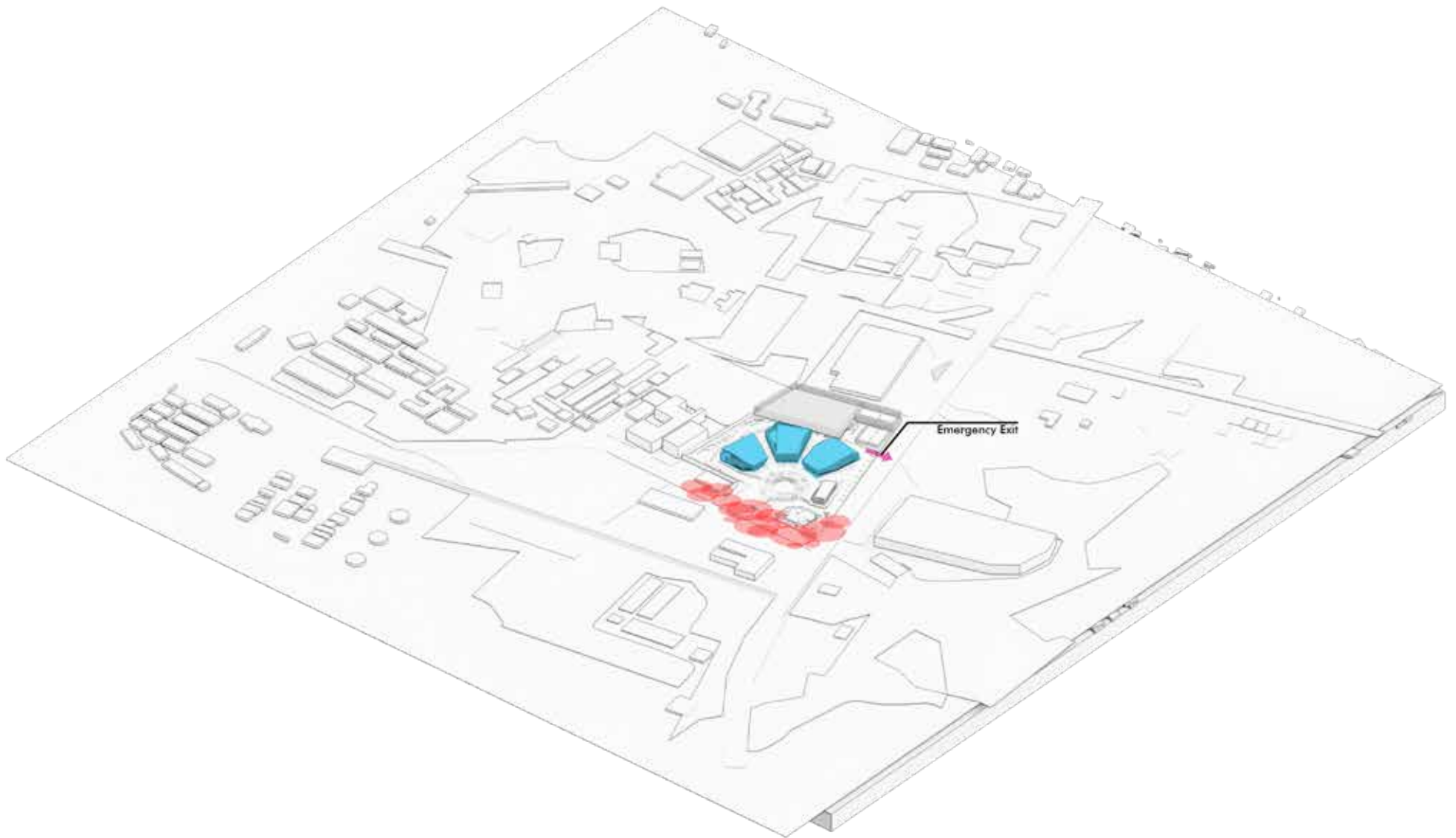
## Hotspot Tawuran.

Hotspot tawuran terbesar berada di area selatan dan di timur sedikit.



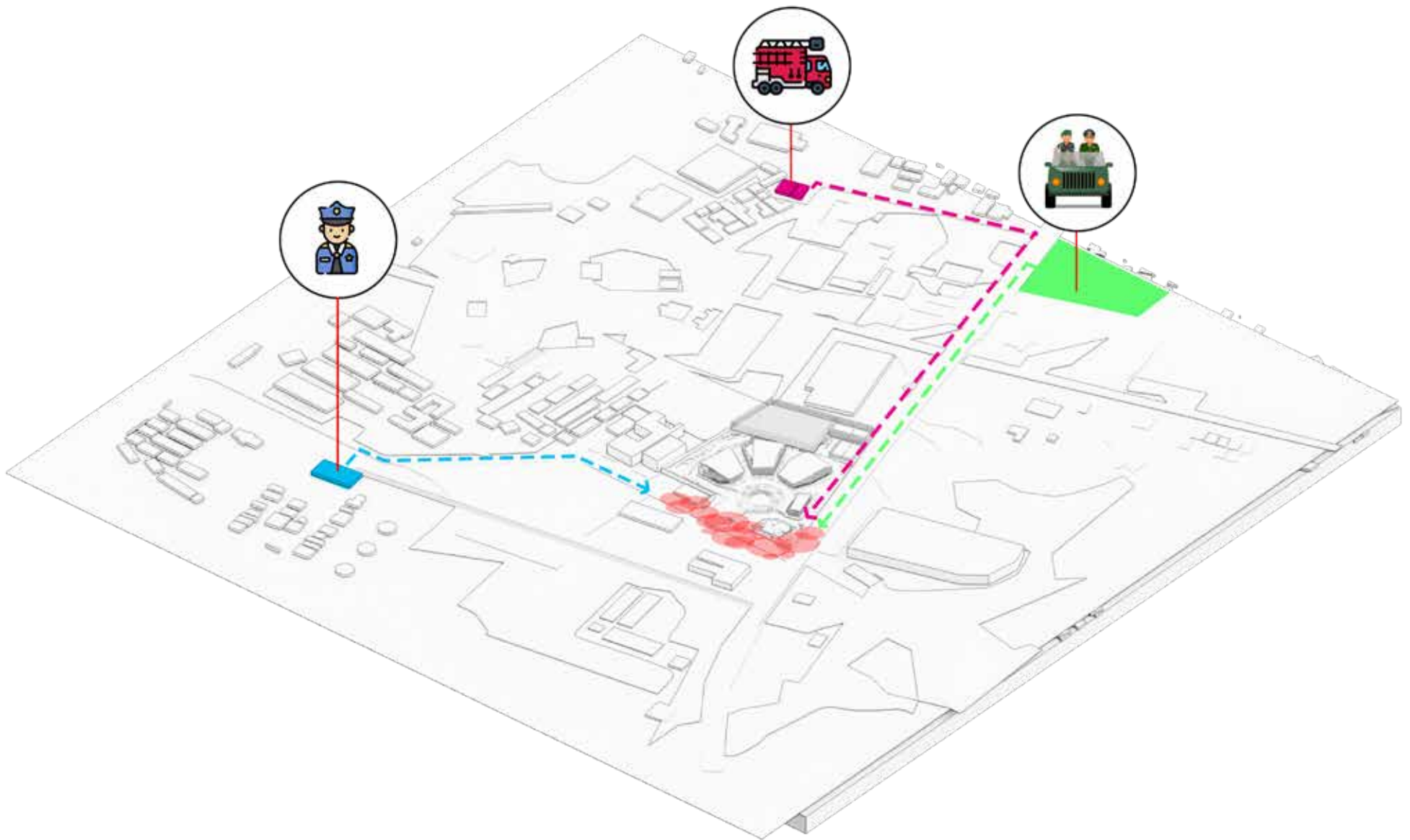
## **Masuk ke bangunan.**

Pengguna dapat masuk ke dalam bangunan yang ada di kawasan dan menutup akses masuk kedalam bangunan.



## Emergency Exit.

Pintuk keluar dari kawasan berada di timur, ujung kawasan. Pintu tersebut dimaksudkan untuk evakuasi pada pengguna pada kawasan.



## Pihak Keamanan.

Jika ada kericuhan maka akan dipanggil keamanan yang berada dekat dengan kawasan. Pihak keamanan yang berada di kawasan ada Polsek Kesambi Kota Cirebon, Pemadam Kebakaran, dan Komando Resor Militer 063/Sunan Gunung Jati.

# NATURAL SURVEILLANCE



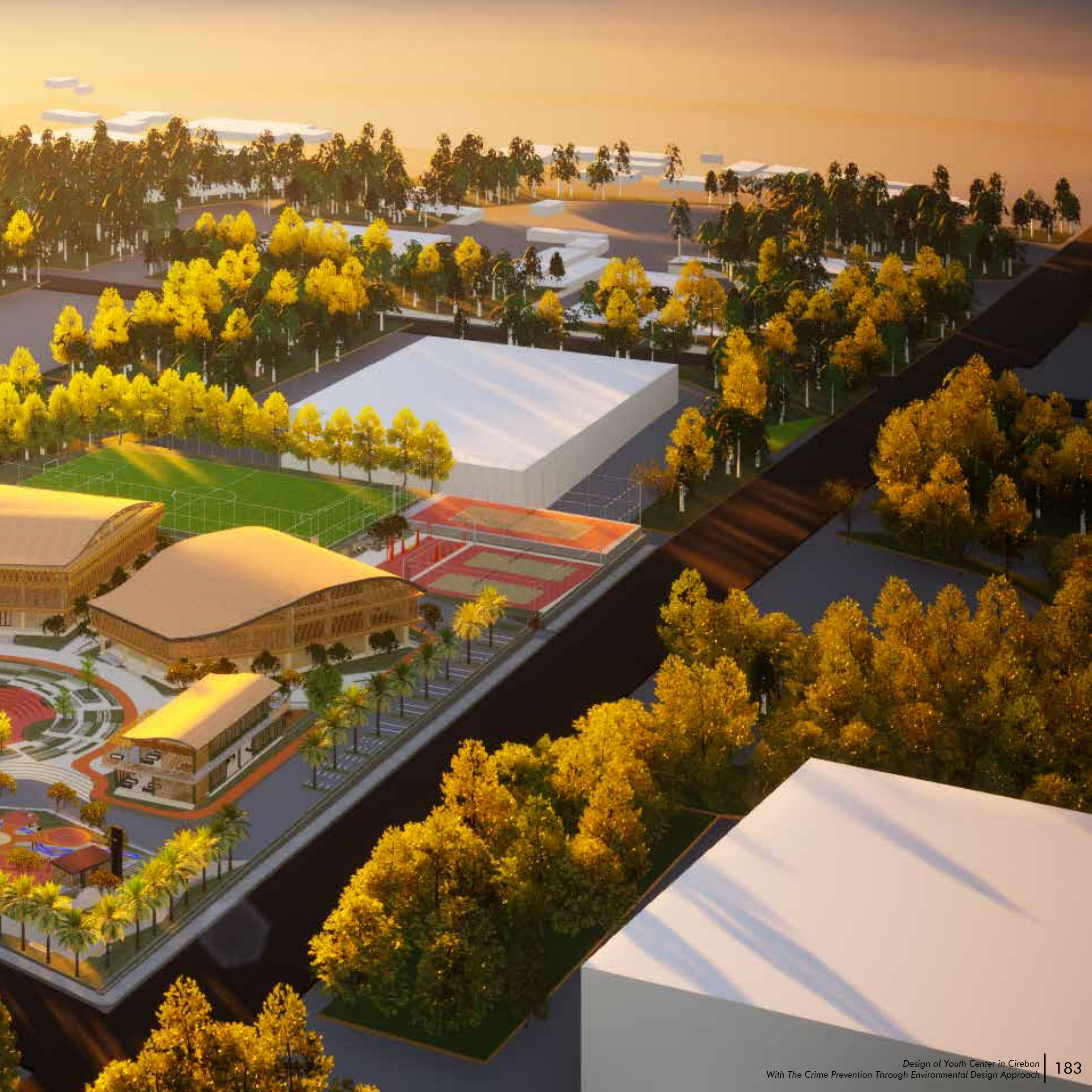
POV pengguna dari Gym(lantai 2 Sport Center) memperlihatkan bahwa pengguna tetap mendapatkan transparansi meski kulit bangunan pada lantai 2 tertutup dikarenakan adanya pertimbangan untuk mengurangi intensitas cahaya yang masuk namun tetap memberikan transparansi, maka digunakan perforated metal sebagai panel penutup fasadnya. Pengguna tetap dapat melihat area pada kawasan jadi tetap dapat terawasi aktifitas pada kawasan

# **VISUALISASI**

## Bird-Eye Perspective - Front View







**Bird-Eye Perspective - Back View**





## Perspective - Front View





## Perspective - Plaza View





## Perspective - Selasar Sight View







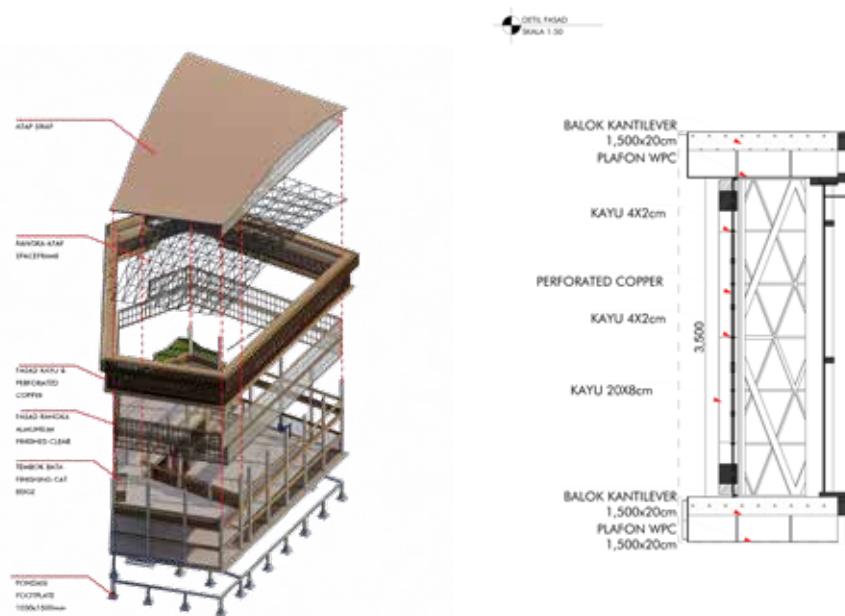
06

Evaluasi Pendadaran

## **Evaluasi Pendadaran.**

Dari hasil evaluasi perancangan(pendadaran), terdapat beberapa respon dari penguji berupa pertanyaan dan masukan. Hal ini untuk membuat desain baik dari sisi strategi maupun deskripsi. Pertanyaan dan masukan dari dosen serta respon dari penulis akan diurutkan dalam lembar berikutnya.

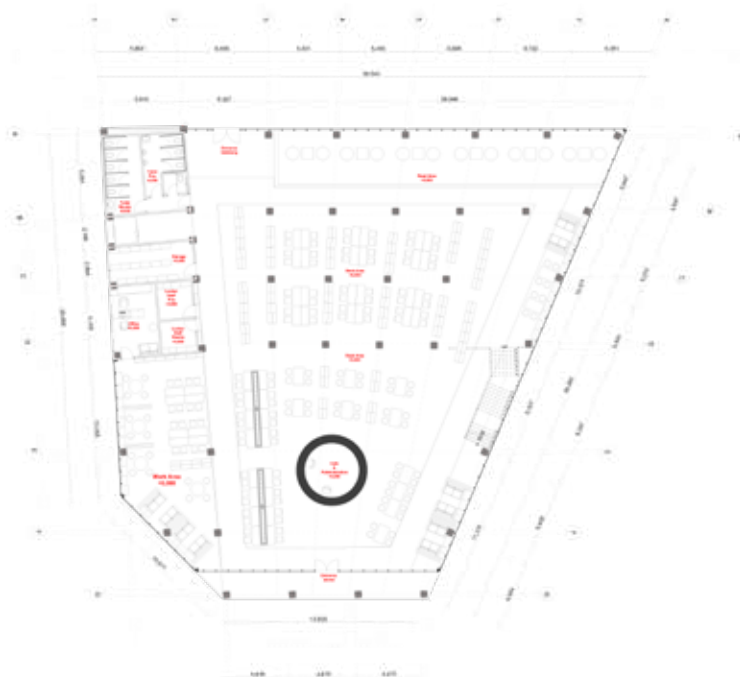
## Bangunan.



Penggunaan finishing material pada kulit bangunan sangat berpengaruh terhadap visibilitas kawasan. Pada desain bangunan lantai 1 menggunakan frame aluminium dengan panel kaca finishing clear glass agar pengguna didalam maupun diluar bangunan dapat melihat masuk ke dalam bangunan hingga area luar dari bangunan.

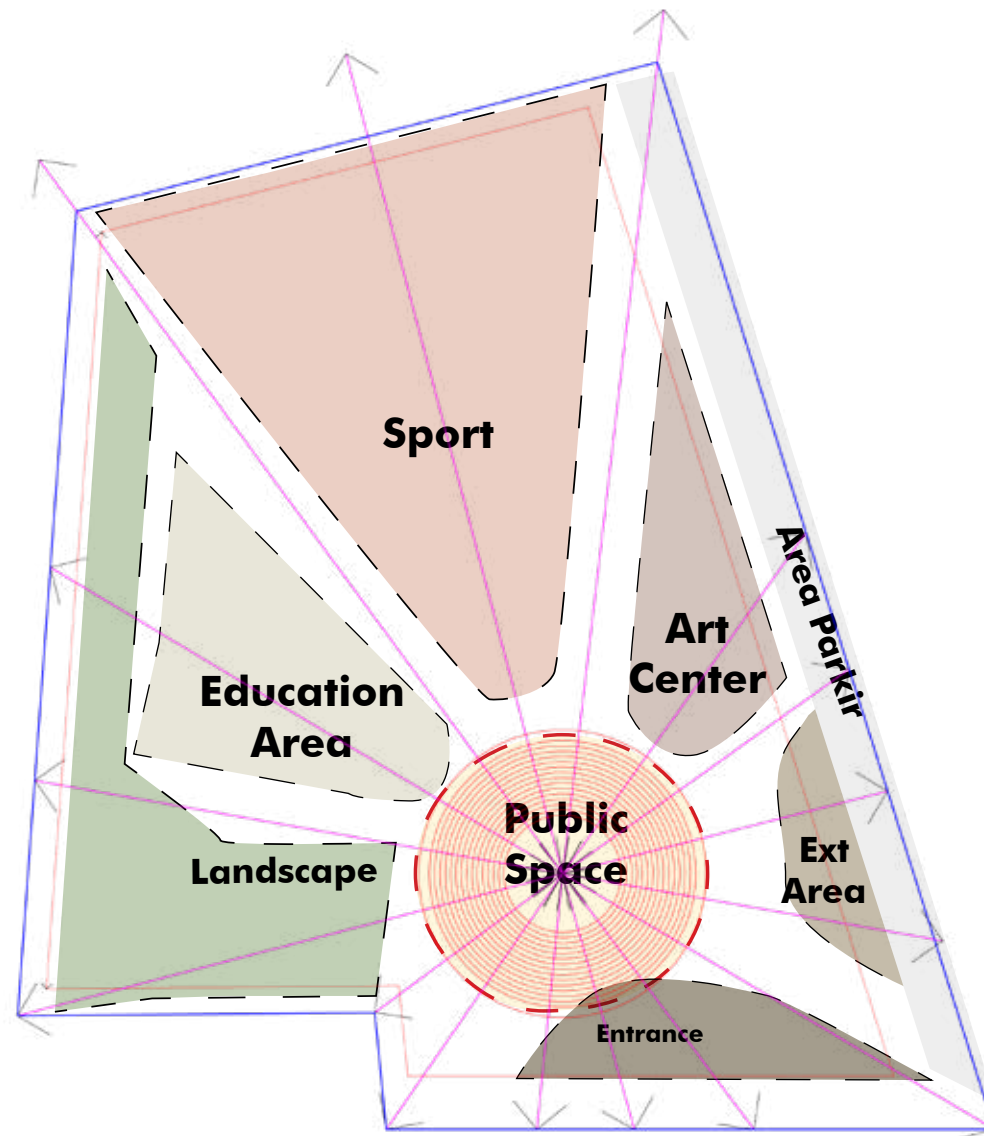
Pada lantai 2 menggunakan kulit bangunan dengan material perforated metal sheet yang berfungsi untuk mengurangi sinar matahari yang masuk namun tetap mendapatkan transparansi untuk dapat melihat ke luar bangunan

## Interior.



Penerapan CPTED pada interior bisa dilihat pada desain layout bangunan Library, struktur dan interior mengikuti garis axial yang dijadikan pedoman agar dapat mencapai visibilitas yang baik. Struktur pada Library gridnya semi-radial karena jika menggunakan grid kotak kolom akan mengganggu visibilitas. Pada peletakan furniture terutama rak buku di area Library juga mengikuti garis dari axial yaitu vertikal karena pengguna mendapat jarak pandang yang baik sampai ke area luar dari bangunan.

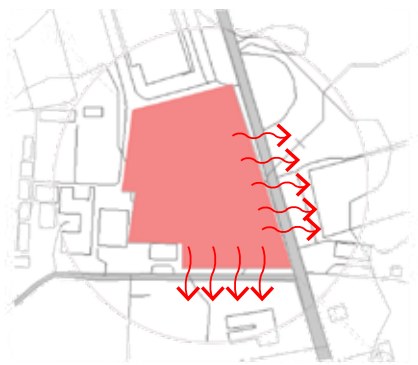
## Site.



Penerapan CPTED pada kawasan adalah penggunaan garis axial pada kawasan yang ditarik dari pusat dari kawasan site yaitu plaza. Pada pengujian alternatif, area plaza menjadi pusat karena mendapatkan visibilitas terbesar. Garis axial yang ditarik dari pusat dapat membagi zoning dari aktifitas pada kawasan, menghasilkan kawasan dengan aktifitas yang terintegrasi.

## Aksonometri Situasi.

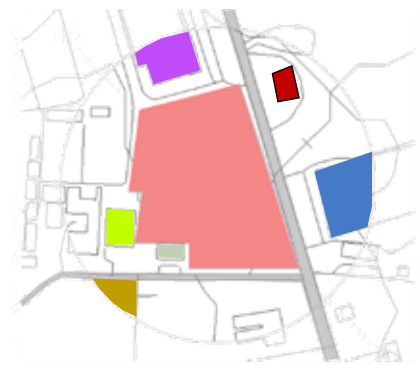




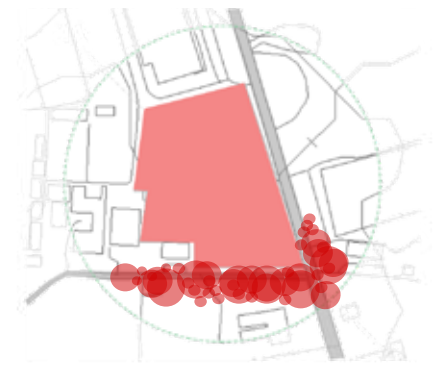
Orientasi Bangunan



Akses



Konteks Sekitar Kawasan



Hotspot

## Site.

Penerapan konsep sirkulasi pada kawasan sesuai dengan analisa site yang menghasilkan orientasi pengguna dapat melihat dan mengakses area dari selatan dan timur, dikarenakan adanya konteks bangunan sekitar yaitu pada arah arah barat ada rumah sakit dan di arah utara ada pasar swalayan. Dari hasil analisa penulis, dihasilkan akses dari selatan karena adanya pertimbangan terutama pada jalan, Jalan Brigjen Darsono di timur merupakan jalan utama dan di selatan adalah Jalan Perjuangan, penulis memilih akses di area selatan yaitu pada Jalan Perjuangan karena pada Jalan Brigjen Darsono merupakan jalur cepat, lalu pada Jalan Perjuanagn adalah jalan kolektor yang dapat diakses oleh kendaraan roda 2-4 dan bukan jalur cepat yang mana ideal untuk dijadikan akses utama, lalu adanya sekolah SMAN 4 Cirebon jadi para siswa mudah mengakses ke kawasan. Peletakan emergency exit pada kawasan juga mempertimbangkan analisa hotspot area rawan terjadi tawuran, maka ditempatkanlah emergency exit di area pojok timur.

## Bangunan.

Pada bangunan juga diberikan lebih dari 1 akses masuk ke dalam bangunan dengan pertimbangan pengguna dapat mengakses dengan mudah namun tetap terawasi dengan memberikan area terbuka tanpa partisi antara pintu masuk dan ruangan. Dalam bangunan juga diberikan akses berupa tangga dan lift pada tiap bangunan untuk mencapai level/lantai selanjutnya.

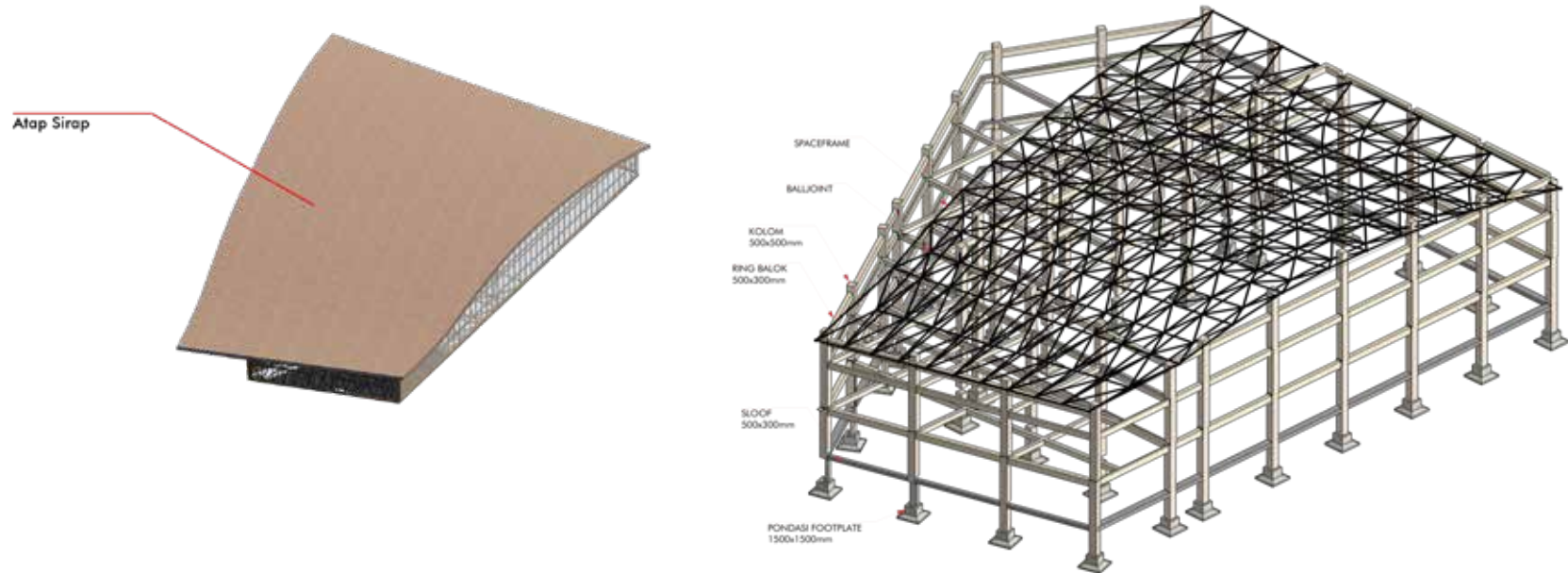
## Saran.

Penggunaan pintu entrance notasi bukaan harus keluar bangunan atau bisa juga menggunakan pivot. Bangunan berlantai 3 disarankan adanya tangga darurat.

# 3

**Penguji 1** : Bagaimana sistem struktur bangunan bangunan dan apa material yang digunakan sebagai penutup atap dari bangunan anda?

Halaman terkait :  
100,112,124



## Struktur.

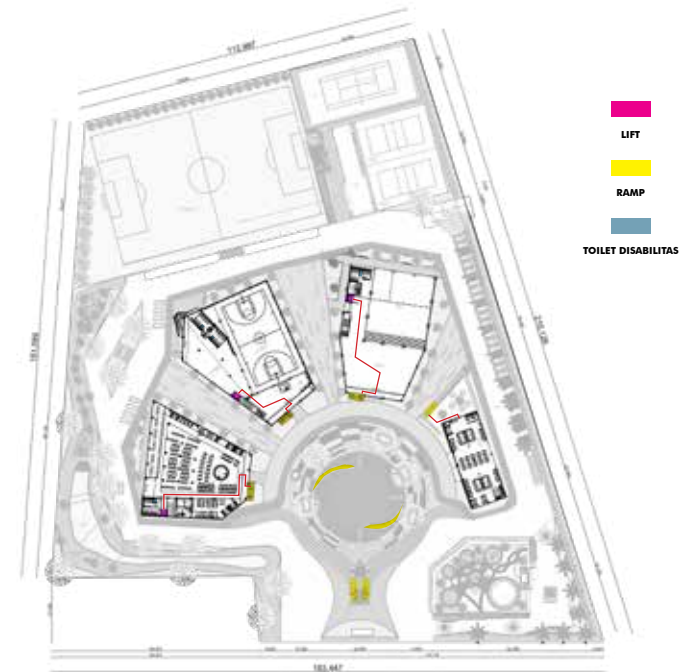
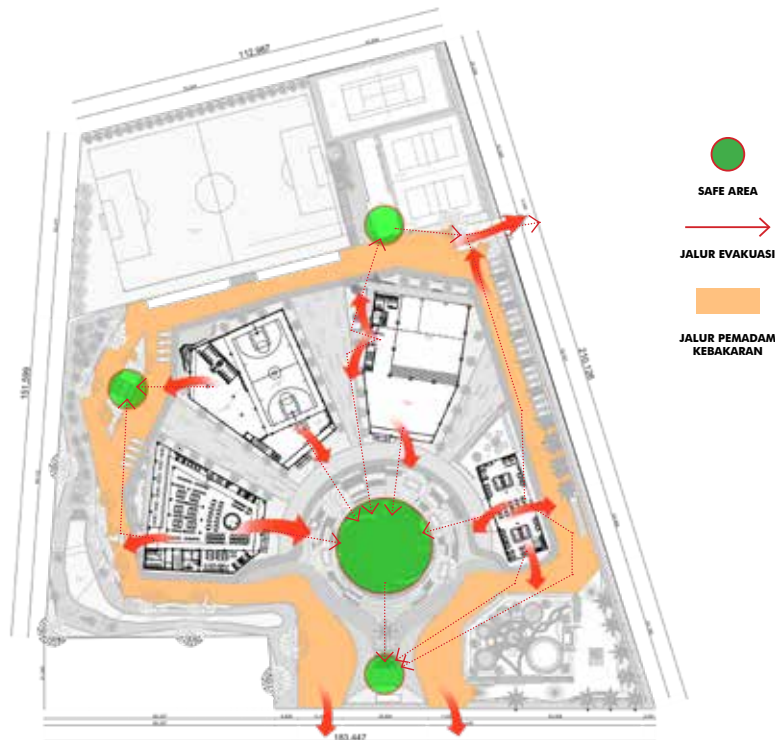
Peletakan Struktur pada sport center mengikuti garis axial dan juga mempertimbangkan jarak pandang dari bagian tengah dan depan site. Struktur yang digunakan pada bagian bawah adalah struktur pondasi footplate dengan ukuran 1500x1500mm dan sloof sebagai penampang lantai dasar. Struktur tengah menggunakan balok beton bertulang dengan ukuran kolom 500x500mm dan struktur dikunci dengan Ringbalok ukuran 500x300mm. Untuk struktur atap menggunakan rangka spaceframe dan atapnya menggunakan atap sirap.

## Saran.

Saran penggunaan material Atap pada bangunan Ragamuda Youth Center adalah atap sirap dengan material metal. Pertimbangannya karena atap sirap metal lebih tahan dari cuaca jadi akan mengurangi budget maintenance dari struktur atap.







## Skema Kebakaran.

Pada desain sudah ada skema evakuasi pada kawasan, tiap bangunan memiliki lebih dari 1 pintu keluar dan masuk. Untuk bangunan 2 lantai terdapat 2 akses untuk turun dari bangunan. Diluar bangunan juga terdapat jalur dari pemadam kebakaran serta adanya safe area atau titik kumpul yang aman dari kebakaran.

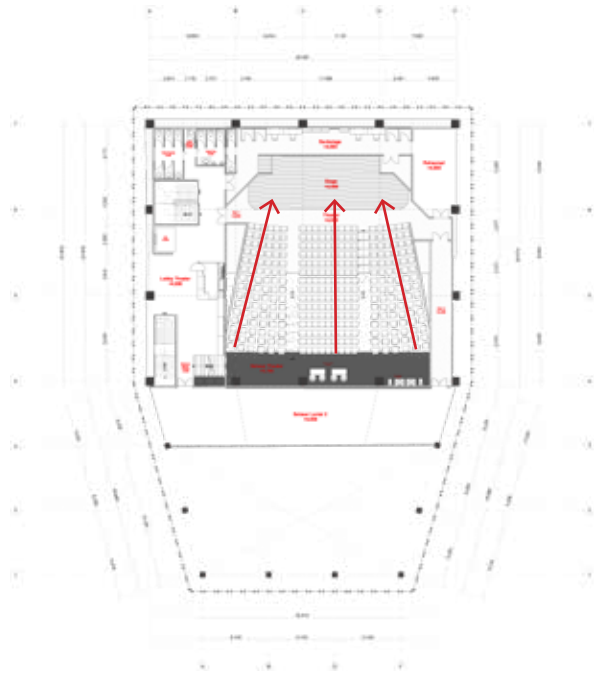
## Skema Barrier Free.

Pada desain sudah ada Skema Barief Free membuat pengguna yang memiliki keterbatasan akses atau disabilitas lebih terbantu dalam mengakses kawasan atau bangunan. Pada bangunan sport center, art center, dan libarry memiliki lift sebagai sarana disabilitas untuk bisa mencapai lantai atas dari bangunan. Ramp ada pada bangunan untuk naik menuju lantai ke 1 dari bangunan.

# 5

**Penguji 1** : Bagaimana sistem rancangan akustik dan visual dalam auditorium auditorium? dan apa material yang digunakan untuk meredam suara di auditorium?

Halaman terkait :  
121,128,129



## Visual Auditorium.

Pada desain auditorium, kemiringan sudut dari kursi audience sudah seluruhnya mengarah ke arah panggung, jadi para audience dapat menikmati pertunjukan dengan duduk pada kursi yang telah disediakan dan viewnya langsung mengarah ke panggung.

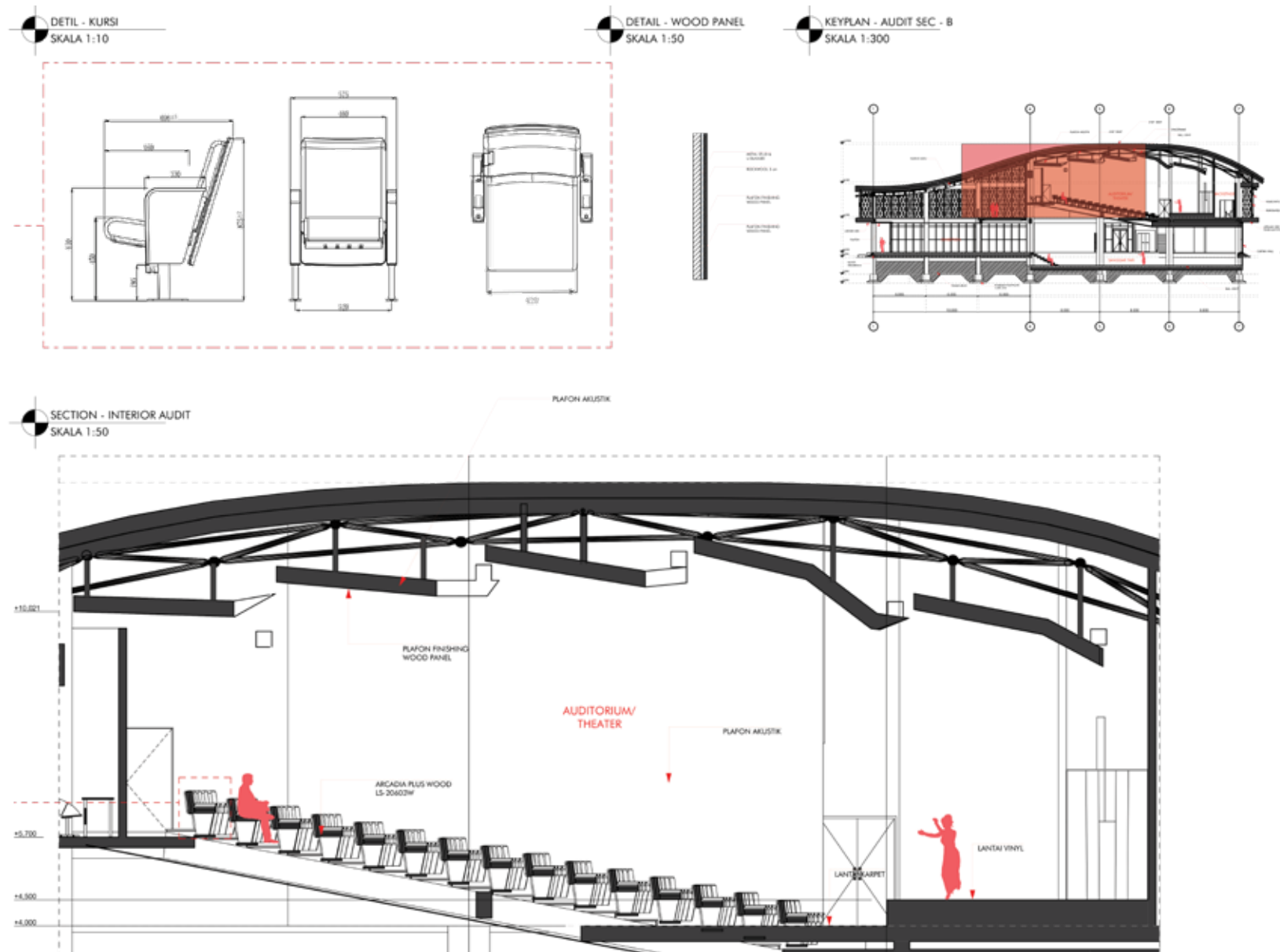


## Material Dinding Akustik.

Pada perancangan auditorium menggunakan material dinding akustik yang menutupi tembok area auditorium dengan material dinding akustik berupa wood panel.

## Saran.

Pada desain area rehearsal seharusnya memiliki ukuran yang sama dengan area panggung. Karena area rehearsal merupakan area latihan dari para talent jadi ukurannya harus sama untuk mengatur posisi dari para talent.





## Activity Generator.

Area Youth Center efektif pada jam 07.00 - 21.00, Namun area luar efektif pada jam 15.00-18.00 dikarenakan keadaan cuaca yang panas dan aktifitasnya berada di ruangan, jadi yang dapat menghadirkan aktifitas dan dapat mengawasi kawasan adalah bangunan Foodcourt. Foodcourt berperan sebagai area tambahan pada kawasan yang menyediakan kebutuhan pangan seperti makanan, minuman, dan jajan. Terdapat 6 kios yang disediakan pada foodcourt, pengguna dapat memilih makanan sesuai dengan selera mereka dan dapat menikmatinya langsung pada foodcourt karena telah disediakan area untuk dine-in.

Baik penjual dan pembeli dapat berperan sebagai pengawas dan juga dapat diawasi karena visibilitas dari foodcourt yang memiliki banyak bukaan pada bangunannya. Foodcourt akan selalu mengisi kekosongan pada area karena selalu ada orang yang keluar dan masuk untuk bertransaksi dan duduk pada area foodcourt. Penempatan foodcourt yang berada di pinggir area parkir dan juga dapat mudah dijangkau dari akses masuk ke kawasan membuat foodcourt menjadi area yang hidup.



## Wonderful Perspective.

Pertimbangan penulis memberikan langit-langit yang tinggi pada ruang Exhibition memberikan persepsi ketika masuk ke dalam bangunan melihat area exhibition yang luas dan tinggi, lalu disuguhkan karya seni yang dapat dinikmati oleh pengunjung dan ketika dilihat lebih dalam ke ruangan, diarahkan secara tidak langsung oleh plafon dari sanggar tari yang memiliki kemiringan mengarahkan pengunjung untuk melihat ke area tari.



## Saran.

Penggunaan ornamen pada area interior lebih baik dikurangi, usahakan membuat ruang exhibition menjadi polos agar karya seni yang ditampilkan lebih menonjol tidak teralihkn fokusnya dengan ornamen yang ada dalam ruangan dan untuk storage pada Art Center bisa dibuat lebih besar untuk menyimpan barang karya seni(kanvas,kedang,dll).

# 8

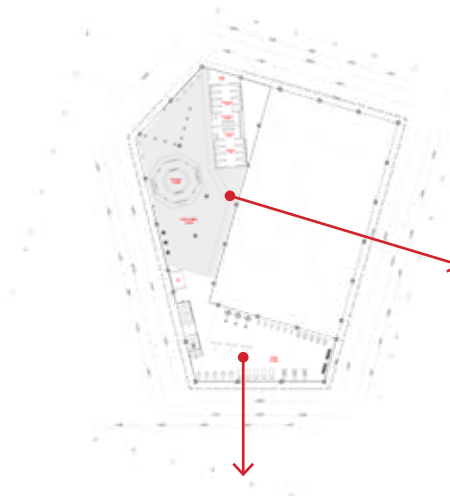
**Penguji 2** : Anda membahas tentang natural surveillance, namun fasad anda tertutup, bagaimana anda mendapatkan surveillance? bisakah anda buktikan view dari lantai 2?

Halaman terkait :  
180

## Sport Center.



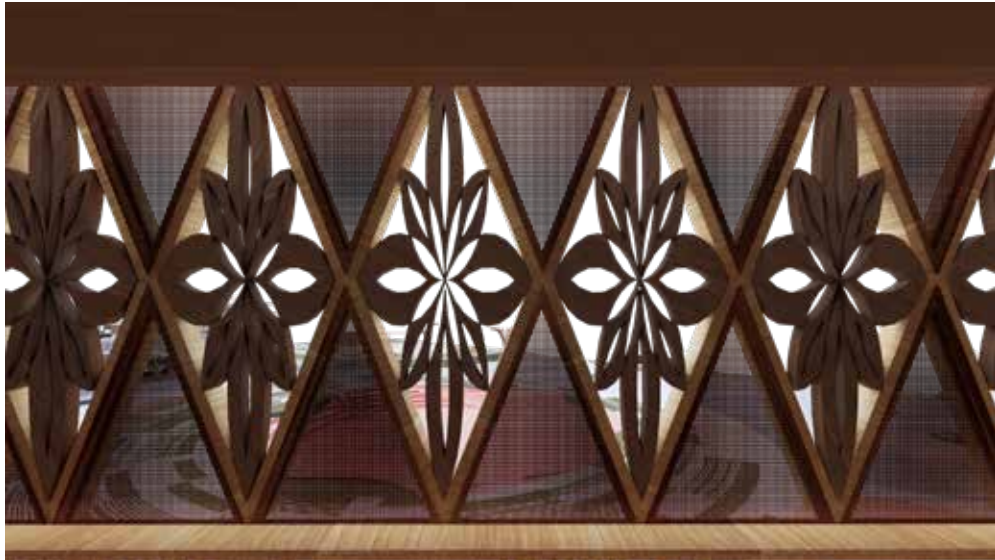
Key plan POV Lt 2



### Lt 2 Gym.

POV pengguna dari Gym(lantai 2 Sport Center) memperlihatkan bahwa pengguna tetap mendapatkan transparansi meski kulit bangunan pada lantai 2 tertutup ,maka digunakan perforated metal sebagai panel penutup fasadnya. Pengguna tetap dapat melihat area pada kawasan plaza dan area sekitar bangunan. Jadi, aktifitas pada kawasan tetap dapat terawasi.





Key plan POV Lt 3



### Lt 3.

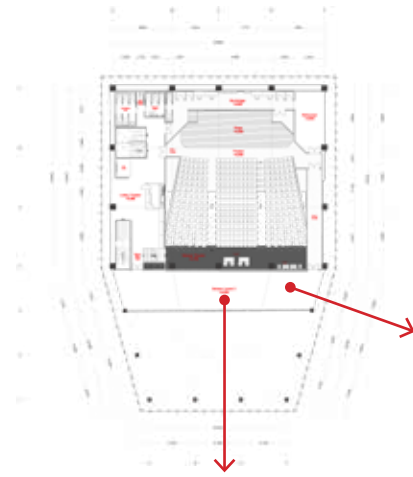
POV pengguna dari extension area (lantai 3 Sport Center) memperlihatkan bahwa pengguna tetap mendapatkan transparansi meski kulit bangunan pada lantai tertutup karena adanya fasad yang memiliki motif dan ada celah pada motifnya yang memberikan visibilitas. Pengguna dari wall climbing mendapat POV yang luas sampai area belakang. Area ini hanya dapat diakses dari rooftop wall climbing.



# Art Center.



Key plan POV Lt 2 selasar



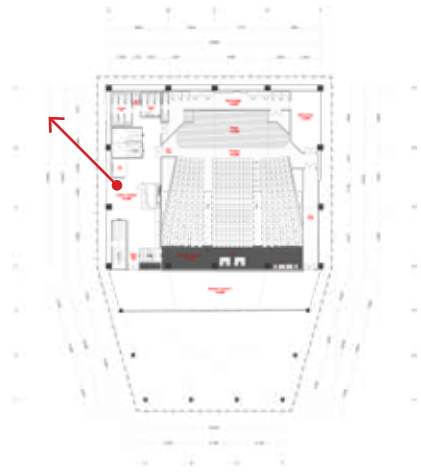
## Lt 2 Selasar.

POV pengguna dari selasar (lantai 2 Art Center) memberikan transparansi pada area entrance utama yang mengarah pada Area plaza dan fasad samping bangunan mengarah kepada area jalan serta parkir.





*Key plan POV lt 2 lobby auditorium*



## **Lt 3 Wall Climbing.**

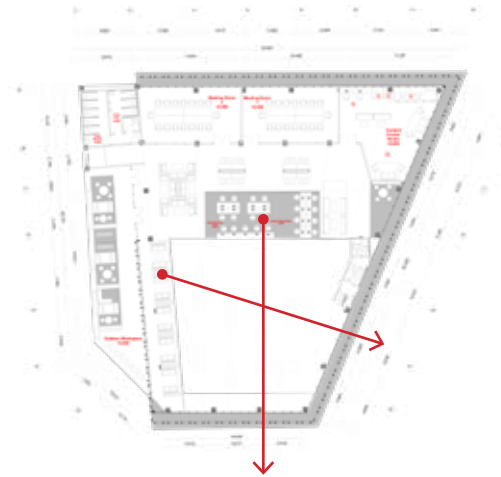
POV pengguna dari lobby auditorium (lantai 2 Art Center) memberikan transparansi kepada pengguna untuk dapat melihat area selasar antar bangunan dan juga lapangan mini-soccer.



# Library.

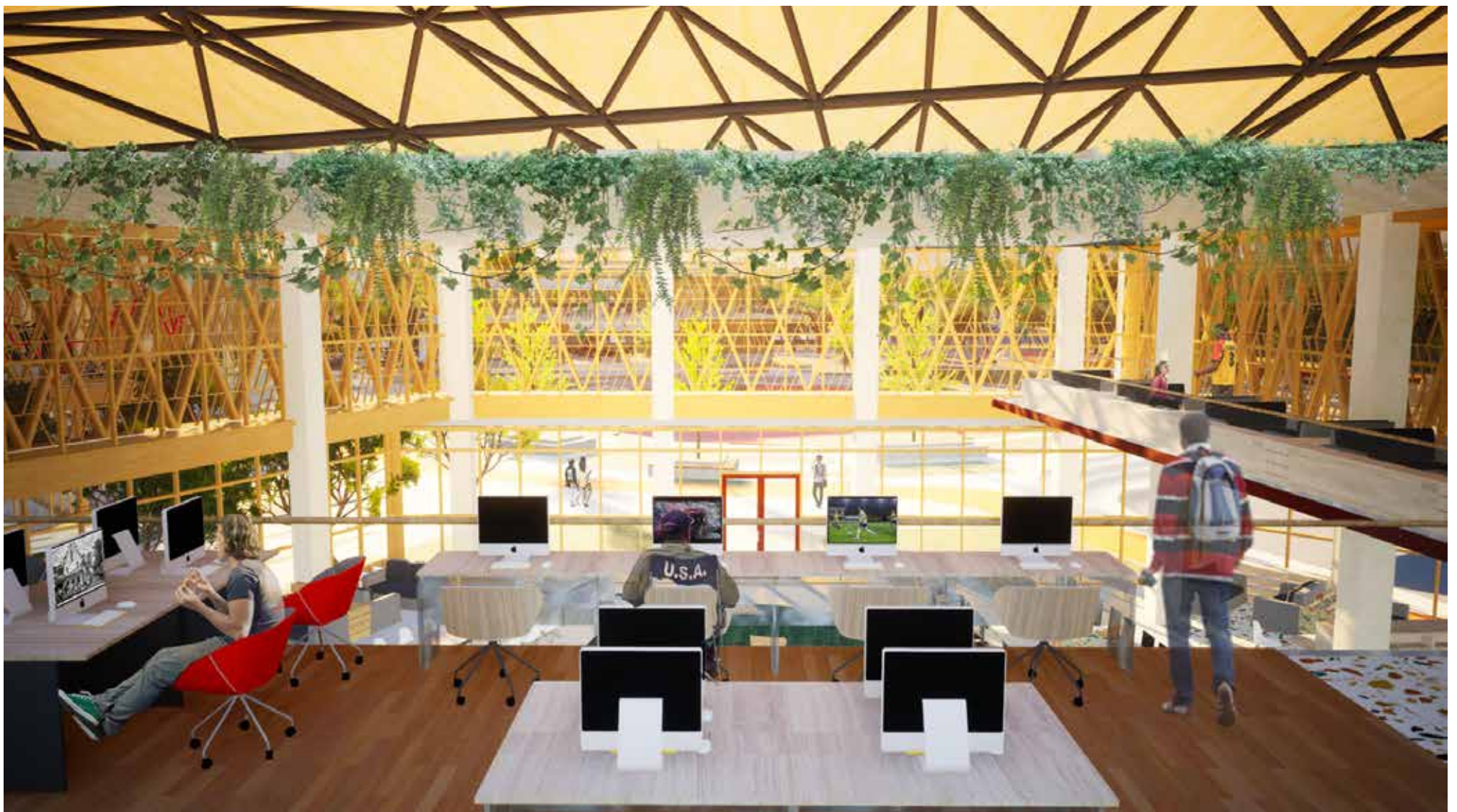


Key plan POV lt 2 indoor

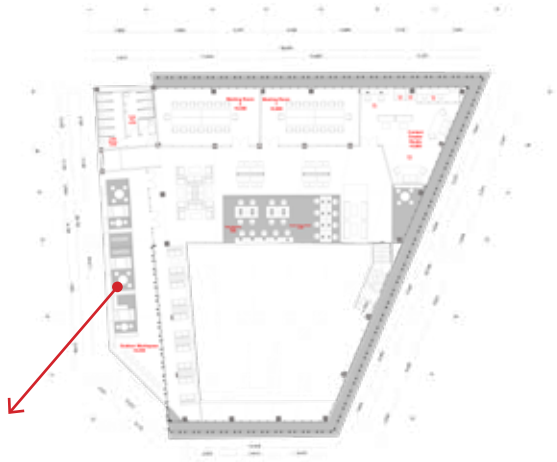


## Lt 2 indoor.

POV pengguna dari lantai 2 area working space dapat melihat area plaza dan juga area selasar antara bangunan. Pengguna diberikan visibilitas melalui kulit bangunan pada lantai 1 yang menggunakan finishing clear glass dan juga fasad lantai 2 yang menggunakan fasad perforated metal.



*Key plan POV lt 2 outdoor*



## Lt 2 Outdoor.

POV pengguna dari lantai 2 area working space outdoor memberikan visibilitas yang tertuju kepada area landscape dan juga area plaza.



07

Lampiran

 **RAGAMUDA**  
 YOUTH CENTER

Cirebon adalah sebuah kota yang berada di Jawa Barat dengan tingkat kreatifitas warganya cukup tinggi karena Cirebon kota pusat dari CIAYUMAJAJUNGING (Cirebon, Indramayu, Majalengka, Kuningari). Cirebon merupakan daerah yang cukup maju dibandingkan dengan kota lain di CIAYUMAJAJUNGING. Cirebon juga merupakan salah satu kota yang kental dengan kesenian dan kulinerinya yang dapat menjadi salah satu kekuatan untuk menarik wisatawan. Maka dari itu, Cirebon memiliki potensi yang cukup baik untuk masyarakat meningkatkan kreatifitas mereka. Namun, di Cirebon tidak memiliki tempat yang memusatkan kegiatan kreatif masyarakatnya terutama untuk pelajar. Namun, terlepas dari sisi positif tentang adat dan budayanya Cirebon juga cukup darurat dengan adanya aksi kriminalitas. Terutama untuk pelajar merupakan salahsatu contoh kenakalan remaja yang dapat merugikan masyarakat karena aktifitas masyarakat yang terganggu dan juga merusakkan fasilitas umum maupun pribadi.

Dengan adanya permasalahan dalam suatu kawasan khususnya di daerah perijangan, diharapkan permasalahan tersebut ini dapat dielaborasi dengan adanya intervensi aspek arsitektural yang dapat meredu kenakalan remaja menjadi kreatifitas yang lebih positif. Dengan perencanaan Youth Center di kawasan Perijangan para pelajar diharapkan dapat mengubah tawuran menjadi kegiatan yang lebih positif dan juga sesuai dengan kebiasaan individu masing-masing yang akan diwujudkan dalam 1 wadah yaitu Youth Center.

Dari permasalahan tersebut, Penulis mencoba menyelesaikan permasalahan tersebut dengan cara menerapkan Criminal Prevention Through Environmental Design(CPTED), akan tetapi implikasi negatif dari penerapan CPTED adalah memungkinkan terjadinya penyerangan. Maka dari itu, cara untuk menyelesaikan permasalahan penulis akan menguji hasil alternatif desain dan desain dengan menguji aspek Visibilitas. Melakukan Analisis dengan penyelesaian Permasalahan pada konteks Site dan Implikasi negatif dari permasalahan, dan akan menemukan solusi terbaik untuk menanggulangi permasalahan tersebut.



## Latar Belakang

### Kriminalitas di Cirebon

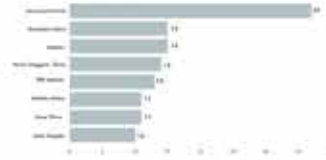
Tawuran antar pelajar merupakan salah satu contoh kenakalan remaja yang dapat merugikan masyarakat karena aktifitas masyarakat yang terganggu, dan juga merusak fasilitas umum maupun pribadi. Tawuran juga membuat warga merasa tidak nyaman karena warga khawatir terkena sasaran dari pelaku tawuran. Pelaku tawuran rata-rata 12-15 tahun atau setara dengan pelajar SMP berusia 15-18 tahun atau setara dengan pelajar SMA.

### Kenakalan remaja

Kenakalan remaja atau juvenile delinquency adalah suatu gejala sosiopatologis pada remaja yang disebabkan oleh suatu bentuk penelantaran sosial. Akibatnya, mereka mengembangkan perilaku menyimpang sehingga terjadi tindakan kriminal. Kenakalan remaja terjadi karena 1. lingkungan yang kurang baik 2. Dendam turun menurun 3. memberikan perhatian kepada para remaja agar mendapatkan kenyamanan di dalam lingkungan mereka tinggal. Penyebab antara lain: teman sebayanya (peer), keluarga (family), masyarakat, dan aksesibilitas. Permasalahan yang muncul adalah permasalahan tidak adanya aktivitas atau tempat mereka untuk berekspresi remaja sehingga tawuran. Analisa tumbuhnya kenakalan pada remaja ketika remaja akan tumbuh sebagai individu yang tidak mandiri dan tidak berani mengembangkan identitasnya yang unik. Begitu bergabung dengan teman temannya ia akan menyerahkan dirinya secara total terhadap kelompoknya sebagai bagian dari identitas yang dibangun.

4 faktor psikologi remaja :

1. Faktor internal
2. Faktor Sekolah
3. Faktor keluarga
4. Faktor lingkungan



### Hotspot Area Tawuran



### Konteks Sekitar Kawasan



### Youth Center

Tipologi yang cocok untuk kasus kenakalan remaja yang terjadi di Jalan Perjuangan Cirebon adalah Youth Center. Youth Center dinilai lebih relevan dengan kasus yang diambil karena Youth Center memiliki tipikal suatu tempat yang dapat membangun dan mengembangkan diri yang lebih luas dan target penggunanya adalah pelajar dan anak muda dengan memberikan aktifitas yang sah dan positif serta memberi ruang bagi para pemuda untuk membangun relasi yang positif dari sesama pelajar agar dapat membangun suatu ikatan sosial yang kuat dan dapat berkembang baik secara kelompok maupun individu. Youth Center memberikan tempat untuk para pemuda untuk melakukan kegiatan ekstrakurikuler yang dapat berkolaborasi dengan berbagai murid dari beberapa sekolah yang akan disatukan sesuai dengan minat mereka. Untuk olahraga hanya akan ada latihan tidak akan ada kompetisi karena kompetisi akan memberikan kesenjangan kepada para penonton dan pemain.



### CPTED

CPTED menegakkan adanya intervensi kriminal yang kemungkinan terjadi pada area luar bangunan dan juga dalam bangunan. CPTED akan diterapkan pada aspek kawasan terutama pada area luar karena sangat penting area luar memiliki nilai-nilai yang positif dan memiliki identitas kawasan yang jelas karena dengan identitas pada kawasan akan memunculkan persepsi pandangan orang bahwa kawasan tersebut memiliki aktifitas yang positif dan juga batas teritorial yang jelas.

#### Natural Surveillance



#### Neighborhood Area Bounding



#### Territoriality



#### Activity Generator



#### Sight Line



#### Visibilitas



### Peta Persoalan

Isi	Detail	Detail	Detail
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
49	50	51	52
53	54	55	56
57	58	59	60
61	62	63	64
65	66	67	68
69	70	71	72
73	74	75	76
77	78	79	80
81	82	83	84
85	86	87	88
89	90	91	92
93	94	95	96
97	98	99	100

### Kerangka Berfikir

Isi	Detail	Detail	Detail
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
49	50	51	52
53	54	55	56
57	58	59	60
61	62	63	64
65	66	67	68
69	70	71	72
73	74	75	76
77	78	79	80
81	82	83	84
85	86	87	88
89	90	91	92
93	94	95	96
97	98	99	100

## Analisis Kawasan



Orientasi Bangunan



Kontek Sekitar Site



Akses



Hotspot

### Analisa Aktivitas



### Transformasi Massa



### Program Ruang



### Siteplan



### Legenda :

1. LIBRARY
2. SPORT CENTER
3. ART CENTER
4. FOODCOURT
5. PLAZA & MASJID
6. LAPANGAN & PARKIRAN BASEMENT
7. PLAZA
8. LANDSCAPE
9. KOLAM
10. DROP OFF
11. LAPANGAN TENIS
12. LAPANGAN VOLI
13. PARKIRAN LULAH

### Situasi



### Tampak Selatan



### Tampak Timur

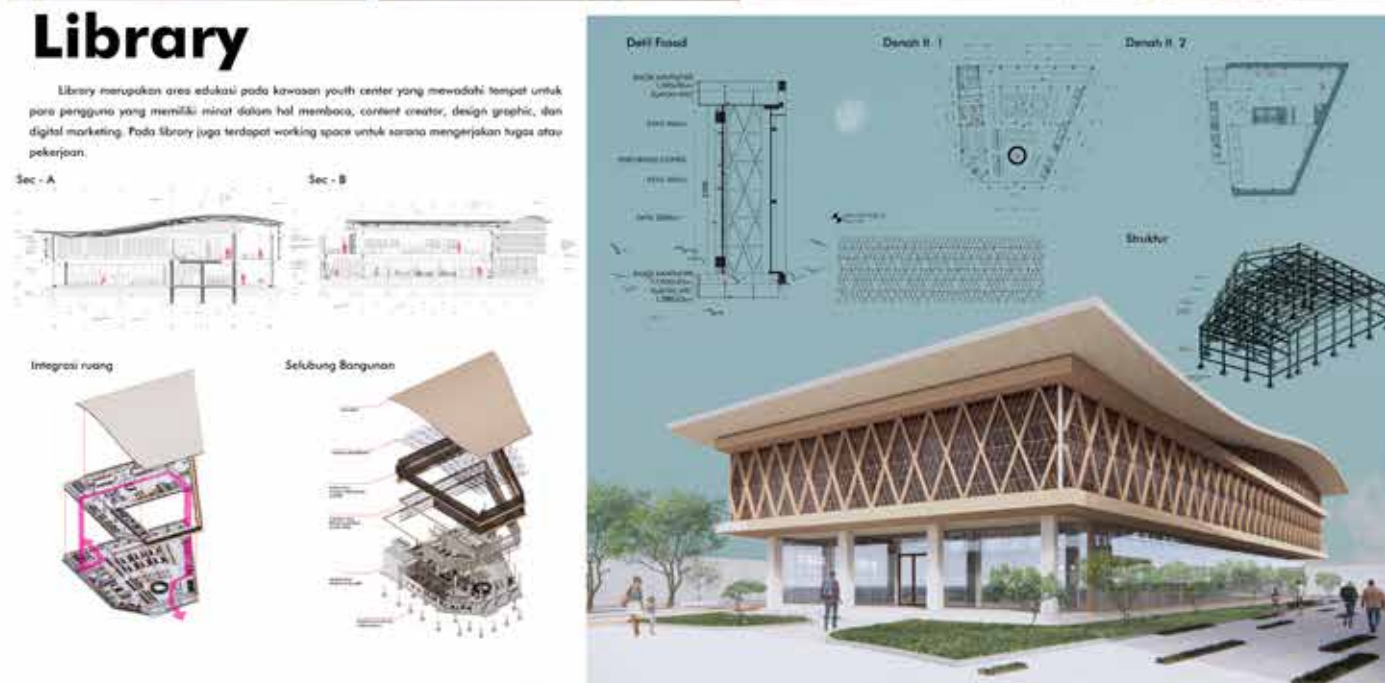


### Sec - A



### Sec - B





Perancangan Youth Center di Cirebon dengan pendekatan Crime Prevention Through Environmental Design

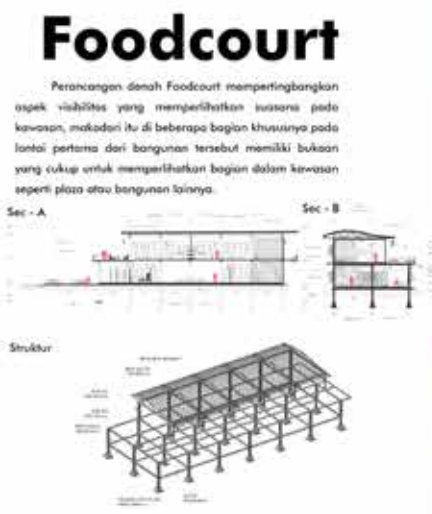
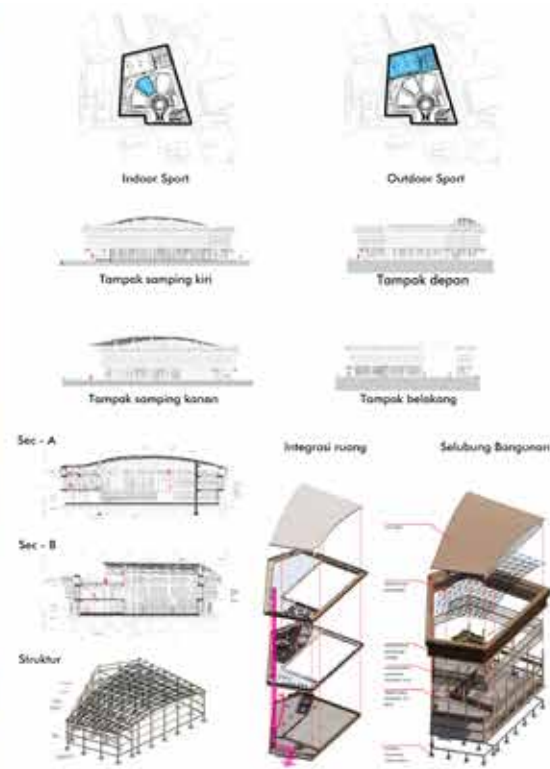
Pembimbing  
M. Galih Gutogama, M. Sc

Penguji : Jawa Prasetya Sih Handoko ST., M. SC  
Dr. Revianto Budi Santoso M.Arch

FANDI SUWENDA KWIK  
19512094









Perancangan Masjid merupakan hasil pemindahan dari existing yang sebelumnya masjid berada di atas sekarang berada di bawah menjadi masjid basement. Pertimbangan pemindahan masjid ke basement dikarenakan jika masjid berada di atas sesuai dengan existing maka akan mengganggu aspek visual, jadi agar masjid tetap ada dan tidak mengganggu visual maka masjid akan dipindah ke bagian bawah atau menjadi basement.

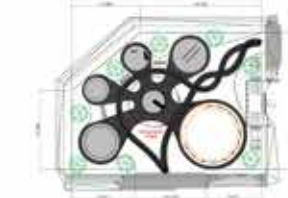
Denah



Detail



Denah



Sec - A



Sec - B



### Playground

Playground merupakan salahsatu fasilitas umum yang ada di youth center, fungsi dari playground disini untuk memberikan ruang kepada pengguna khususnya anak-anak untuk bermain di playground.



### Plaza

Plaza adalah adalah suatu tempat terbuka yang ada di kawasan youth center yang memberikan ruang bagi para pengunjung di kawasan youth center untuk bisa bermain atau berkumpul.

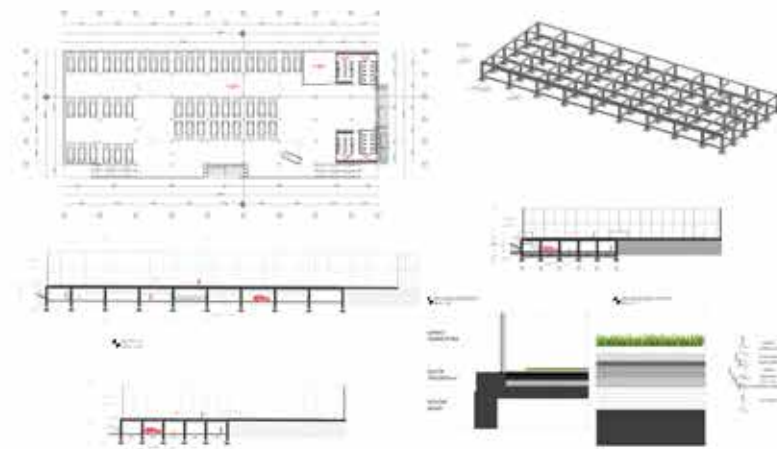


Plaza posisinya berada di tengah pada kawasan youth center, menjadi pusat dari kawasan karena aktifitas akan diarahkan keplaza untuk memberik kesan area aktif positif.

key-plan



## Basment Parkir



Perancangan Youth Center di Cirebon dengan pendekatan Crime Prevention Through Enviromental Design

Pembimbing  
M. Galih Gunigama, M. Sc

Penguji: Jarwa Prasetya Sih Handoko ST., M. SC  
Dr. Ravianto Budi Santosa M.Arch

FANDI SUWENDA KWEK  
19512094



Perancangan parkir basement merupakan hasil respon dari banyaknya pengguna pada kawasan maka diberikan parkir basement untuk menampung lanjutan kendaraan pada parkir luar yang berada di area timur. Didalam basement juga terdapat gudang untuk penyimpanan generator dan juga ada locker pria dan wanita yang menampung pengguna dari kegiatan olahraga outdoor seperti tenis, voli, dan mini soccer.



## Landscape

Perencanaan landscape mempertimbangkan aspek lingkungan sekitar terutama dari existing yaitu pada area barat dari kawasan merupakan rumah sakit, maka pemberian vegetasi dan meminimalisir kebisingan yang ada di kawasan landscape ke rumah sakit. Selain itu, vegetasi memberikan suasana yang hijau membuat kawasan lebih hidup dengan berbagai macam flora yang ditanam pada landscape. Landscape juga merupakan ekosistem kawasan yang mawadahi flora dan fauna yang ada di kawasan.



Skema - Perencanaan

Skema - Penghawaan

Skema - Barrier Free

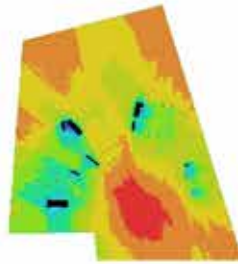
Skema - Pelitrikan

Skema - Air bersih/kotor

Skema - Evakuasi kebakaran

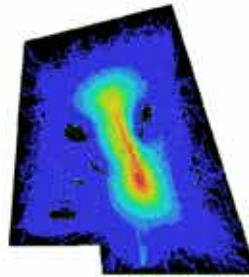


## Uji Desain



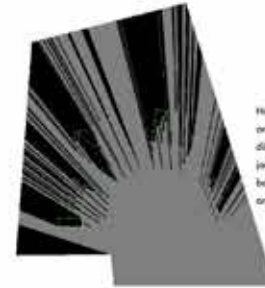
Visibility Graph

Hasil dari simulasi visibility graph analisis setelah bangunan dibuat menunjukkan bahwa visibilitas terlihat baik karena hanya sedikit area yang tertutup.



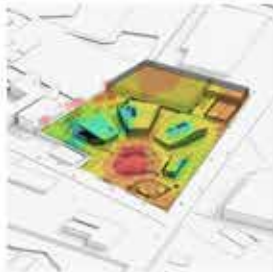
Movement Agent

Hasil dari movement agent analisis setelah bangunan dibuat menunjukkan bahwa area pada kawasan dapat dilalui.



Axial Isovit

Hasil dari simulasi axial isovit analisis setelah bangunan dibuat menunjukkan bahwa jarak pandang pada kawasan baik karena bisa mencakup area depan sampai belakang.



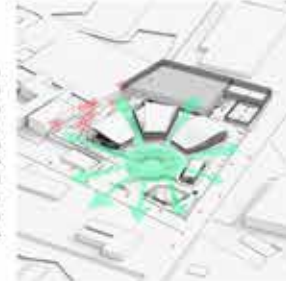
Natural Surveillance

Natural surveillance atau pengawasan alami pada kawasan ketika diuji menggunakan deghomepik dengan tools visibility graph analisis menghasilkan visibilitas yang baik pada desain karena hanya sedikit area yang tidak terlihat.



Area Bounding

Dari konsep neighborhood area bounding memperlihatkan situasi pada kawasan yang dapat saling memantau satu sama lain. Neighborhood area bounding merupakan bagian dari CFITD yang menghasilkan natural surveillance yang mengayak warga sekitar untuk saling memantau keadaan pada kawasan tersebut.



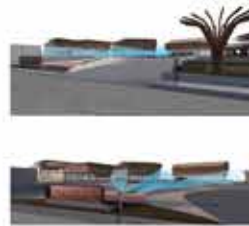
Sight Line

Sight line merupakan elemen CFITD yang berfungsi untuk melihat jarak pandang pada kawasan, pada desain kawasan ada garis axial yang memberikan jarak pandang untuk melihat youth center baik dari dalam maupun dari luar youth center.



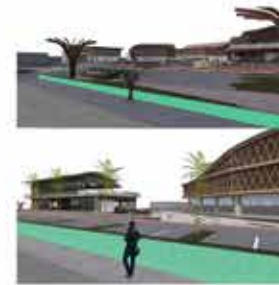
Integrated Area

Kawasan telah terintegrasi seluruhnya dan sesuai dengan konsep CFITD, kawasan memadai aktivitas yang dibutuhkan dari hasil analisis.



Sight Line POV

Pengguna dari luar dapat melihat aktivitas yang ada pada kawasan dengan baik karena adanya jarak pemisah antara bangunan.



Territoriality

Pada aspek territoriality pada youth center terdapat area depan diberikan batas berupa tembok dengan ketinggian hanya tidak lebih dari 1 m agar aktifitasnya terlihat dan kawasan tersebut untuk bukan kawasan privat.





**SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI**

Nomor: 2221279905/Perpus./10/Dir.Perpus/IX/2023

*Bismillaahirrahmaanirrahiim*

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Fandi Suwenda Kwek  
Nomor Mahasiswa : 19512094  
Pembimbing : -  
Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur  
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Youth Center di Cirebon dengan pendekatan Crime Prevention Through Enviromental Design

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **14 (Empat Belas) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

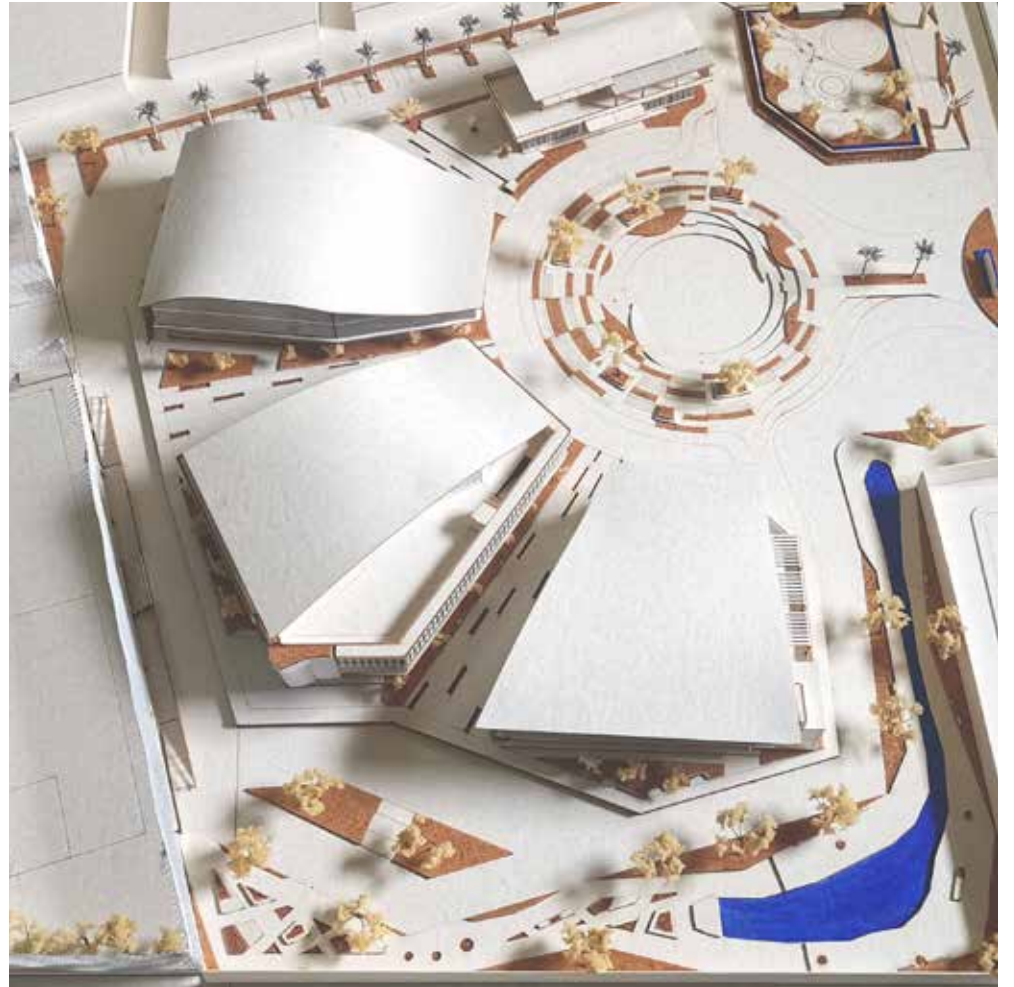
Yogyakarta, 11/8/2023

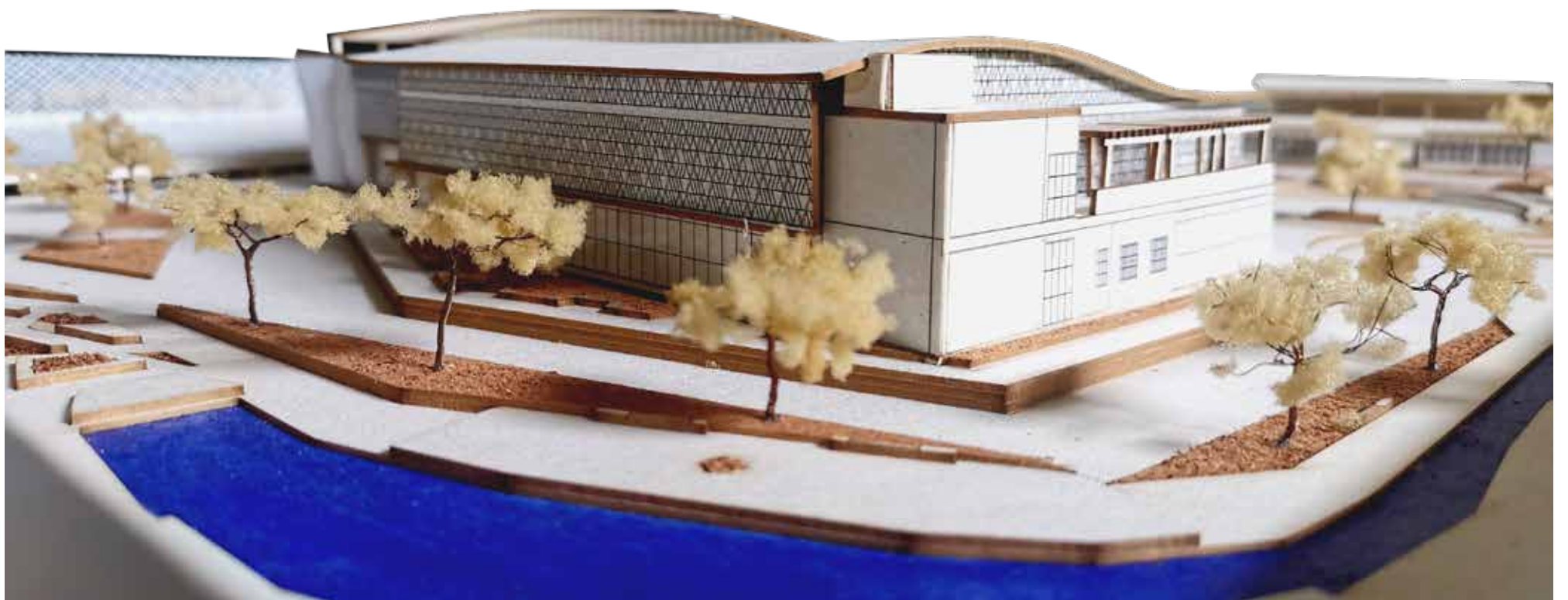
Direktur



Muhammad Jamil, SIP.













RAGAMUDA

**Please scan here.**



08

Daftar Pustaka

# Daftar Pustaka :

- Anjari, W. (2012). Tawuran pelajar dalam perspektif kriminologis, hukum pidana, dan pendidikan. *Jurnal Ilmiah Widya*, 218772.
  - Arnol, H. R, 1993. *Trees In Urban Design and Edition*, Van Nostrand Reinhold, New York
  - Cozens, P., Love, T., & Davern, B. (2019). Geographical juxtaposition: A new direction in CPTED. *Social Sciences*, 8(9), 252.
  - Damanik, S. A. (2014). Pramuka ekstrakurikuler wajib di sekolah. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 13(02), 16-21.
  - Fibrianto, A. S., & Bakhri, S. (2017). Pelaksanaan Aktivitas Ekstrakurikuler Paskibra (Pasukan Pengibar Bendera) Dalam Pembentukan Karakter, Moral Dan Sikap Nasionalisme Siswa Sma Negeri 3 Surakarta. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2(2), 75-93.
  - Gandini, Alessandro. 2015. The rise of coworking spaces: A literature review. *Journal of theory & politics in organization*, [Online], Vol. 15(1): 193-205, ISSN 1473-2866. Available at: <http://www.ephemerajournal.org>. (diakses 16 Februari 2016).
  - Hakim, R. 1993, *Unsur-unsur Dalam Perencanaan Arsitektur Lansekap*, Bumi Aksara, Jakarta
  - Hidayah, N. (2016). Strategi pembelajaran tahfidz al-qur'an di lembaga pendidikan. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 63-81.
  - Nursyifa, F. I., & Anhar, P. (2020). GELANGGANG REMAJA DI MUARA TEWEH (MUARA TEWEH YOUTH CENTERS). *LANTING JOURNAL OF ARCHITECTURE*, 9(1), 10-18.
  - Prahesty, R. E., & Suwanda, I. (2016). Peran ekstrakurikuler palang merah remaja dalam membentuk sikap tolong menolong siswa di SMPN 5 Sidoarjo. *Jurnal Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 1(4), 201-215.
  - Setiawan, D., & Amal, B. K. (2016). Membangun Pemahaman Multikultural dan Multiagama Guna Menangkal Radikalisme di Aceh Singkil. *Al-Ulum*, 16(2), 348-367.
  - Shilviana, K., & Hamami, T. (2020). Pengembangan Kegiatan Kokurikuler dan Ekstrakurikuler. *Palapa*, 8(1), 159-177.
  - Sormin, N., Khoiri, Q., & Walid, A. (2020). Kegiatan Ekstrakurikuler Marawis Dalam Mengaktualisasikan Nilai-Nilai Pendidikan Islam Berbasis Kebudayaan. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(2), 37-41.
  - Sikone, Stefan (2008) , *Pembentukan Karakter dalam Sekolah*, <http://www.mirifica.net>. printpage.php?aid=2939, diakses 24 Nopember 2014 pukul 15.00 WIB
  - Susanti, I., Triyanti, M., dan Agustin, R. 2014. Analisis Vegetasi Strata Semak Di Bukit Cogong Kabupaten Musi Rawas. *Jurnal Bioedukasi*.
  - Wadji, Farid, *Tahfiz al-Qur'an dalam Kajian Ulum Al-Qur'an(Studi atas Berbagai Metode Tahfiz)*, Tesis IUN Syarif Hidayatullah. Jakarta : Program Pascasarjana UIN Syarif Hidayatullah, 2010
- Website :**
- <https://cirebon.pikiran-rakyat.com/lokal-cirebon/pr-04340080/kerap-terjadi-jalan-perjuangan-disebut-sebagai-zona-merah-tempat-tawuran-pelajar-di-cirebon>
  - <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/03/28/tawuran-pelajar-paling-banyak-terjadi-di-jawa-barat>
  - <https://jabar.pojoksatu.id/cirebon/2019/02/07/daftar-lengkap-pelaku-tawuran-di-cirebon-nama-nama-sekolahnya-bikin-malu/>
  - <https://bandung.kompas.com/read/2022/11/17/205604278/pelajar-sd-hingga-sma-tawuran-di-cirebon-46-diamankan-1-terkapar-di-pantura?page=all>
  - <https://www.detik.com/jabar/hukum-dan-kriminal/d-6412000/terlibat-tawuran-puluhan-pelajar-cirebon-diamankan-polisi>
  - <https://juaranews.com/berita/9879/11/12/2015/terlibat-tawuran-36-siswa-smk-di-cirebon-diamankan>
  - <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-4332757/tawuran-pelajar-di-cirebon-polisi-minta-sekolah-tindak-tegas>
  - <https://www.jabarpublisher.com/index.php/2017/02/10/tawuran-smk-pelayaran-mundu-vs-smkn-1-cirebon-pecah-di-jalan-perjuangan/>
  - <https://fajarcirebon.com/tawuran-pelajar-di-cirebon-kembali-pecah-di-masa-sekolah-online/>
  - <https://suaraislam.id/tawuran-pelajar-eksistensi-salah-jalan/>
  - <https://jabar.pojoksatu.id/cirebon/2022/01/25/janjian-tawuran-di-medsos-polres-ciko-tangkap-6-tersangka/>
  - <https://www.beritasatu.com/news/994427/hendak-tawuran-puluhan-pelajar-di-cirebon-diamankan-polisi>
  - <https://www.yarnfieldpark.com/blog/170-whats-the-difference-between-conference-training-workshop-seminar>