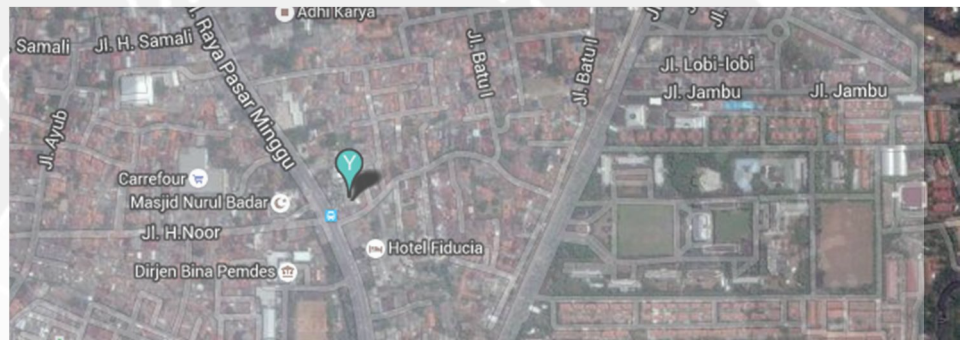


BAB II

TINJAUAN *YOUTHCARE LEADERSHIP TRAINING CENTER*

2.1. Tinjauan Umum *Youthcare*

Youthcare merupakan sebuah lembaga kepemudaan yang berusaha mengatasi degradasi moral anak bangsa, dengan cara membina pemuda-pemudi bangsa menjadi pemuda-pemudi yang bertanggungjawab, semangat, dan kreatif.



Gambar 2.1-1 Peta Lokasi *Youthcare* Pusat

Sumber : <http://petamuda.org/recaptcha/view/Youth%20Care%20Indonesia/47>

Youthcare dibentuk pada 23 Januari 2011, berpusat di Jl. Batu No.1 Gg. Pejaten Timur, Pasar Minggu, Jakarta Selatan. Lembaga ini dikelola oleh orang-orang pilihan yang berkomitmen dan terlatih dalam bidang pelatihan, *public speaking*, *leadership*, dan *entrepreneur*. Para trainer *Youthcare* merupakan *smart trainer* yang diinkubasi melalui *supercamp* dan training intensif setiap pekannya.

Youthcare didirikan dengan visi dan misi sebagai berikut:

Visi

Menjadi organisasi tingkat dunia yang berhasil menanamkan sistem keseimbangan pada diri pemuda.

Misi

- a. Mensinergikan seluruh potensi pemuda untuk bisa bersatu dan bekerja sama dalam *Youthcare* sepenuh hati.

- b. Mengembangkan program-program *Youthcare* dalam rangka mencetak pemuda yang memiliki beragam kemampuan.

2.2. Tinjauan Umum *Leadership Training Center*

2.2.1. Definisi *Leadership Training Center*

Leadership berarti kepemimpinan. *Leadership* menurut para ahli adalah kemampuan untuk mengatur dan mengelola sebuah organisasi yang mencakup kepentingan organisasi tersebut, terkait dengan kecakapan, sikap, kemampuan, keterampilan, dan pengaruh seseorang terhadap apa yang dipimpinnya.

Training merupakan pelatihan, dimana dapat didefinisikan sebagai proses pemindahan pengetahuan dan keterampilan dari satu orang ke orang yang lain sehingga orang tersebut dapat memiliki kecakapan dan keterampilan dalam pekerjaannya.

Center berarti pusat, dimana dalam kamus besar bahasa Indonesia pusat merupakan pangkal atau yang menjadi pempunan (berbagai urusan, hal, dan sebagainya). Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, *Leadership training center* merupakan tempat yang menjadi pusat kegiatan yang berhubungan dengan pelatihan kepemimpinan.

2.2.2. Tujuan *Leadership Training Center*

a. Tujuan Umum

Pusat kegiatan generasi muda dalam rangka mewadahi kegiatan positif kepemudaan.

b. Tujuan Khusus

- a. Mampu membekali pemuda untuk dapat berkarya bagi bangsa dan Negara dalam bidang yang positif.
- b. Menciptakan generasi penerus bangsa yang berjiwa pemimpin, bertanggungjawab, kreatif, dan inovatif.

2.3. Tugas dan Fungsi

Penyelenggaraan pembinaan dan pengembangan minat-bakat generasi muda atau pemuda melalui penyediaan fasilitas dan program kegiatan pelatihan yang berfungsi sebagai berikut:

- a. Penyedia sarana dan prasarana kegiatan dalam bidang spiritual, ilmu pengetahuan, keterampilan dan rekreasi.
- b. Program kegiatan dalam rangka menyalurkan aspirasi, minat dan bakat pemuda ke arah kegiatan yang positif.

2.4. Pelaksanaan Program Kegiatan

Program kegiatan dapat dilaksanakan secara aktif dan pasif. Kegiatan aktif adalah dengan melakukan perencanaan dan pelaksanaan program kegiatan pelatihan dengan kemungkinan peserta ikut secara aktif sebagai peserta dalam pelaksanaan program dan mengikutsertakan organisasi-organisasi kepemudaan.

Adapun peran pasif adalah menjadi penyedia fasilitas atau pelayanan jasa bagi pelaksanaan program kegiatan yang dilakukan oleh sekolah, mahasiswa, maupun anggota komunitas masyarakat.

2.5. Identifikasi Kegiatan Pelatihan

Youthcare leadership training center terbagi menjadi 4 (empat) bagian yaitu *training center*, *learning center*, *business center*, dan asrama pelatihan.

2.5.1. *Training Center*

Training center menjadi pelatihan yang menanamkan nilai-nilai kepada para pemuda khususnya pelajar dan mahasiswa dengan berfokus pada pengembangan diri, penggalan potensi, serta menumbuhkan rasa kepedulian untuk terus berbuat dan berbagi demi perkembangan moral anak bangsa yang positif di masa depan. Beberapa jenis *training* yang diselenggarakan antara lain:

- i. MOS terpadu, dimana siswa baru diajak untuk merancang masa depan dengan mengenal lebih jauh mengenai minat dan bakatnya.
- ii. *Step Up Your Life*, disiapkan untuk membangkitkan semangat berprestasi para pelajar demi merancang masa depan mereka.

- iii. Training Empat Pilar Kebangsaan, membangkitkan semangat nasionalisme dengan empat nilai yaitu *faith, ethic, leadership, dan entrepreneur*.
- iv. *Basic Leadership Training*, pelatihan dasar bagi para pengurus OSIS dan ekstrakurikuler agar para anggota memiliki kapasitas menjadi seorang pemimpin.
- v. *Leadership Training for Student*, mengenal lebih jauh sosok pemimpin, melalui pelatihan komunikasi, membuat visi, mengasah kreativitas dan berorganisasi.
- vi. *Motivational Training Series, training* dengan tema yang disesuaikan dengan kebutuhan para pelajar pada momen tertentu, seperti saat kegiatan berkemah maupun outing class.
- vii. *Ramadhan with Youthcare, training* yang diselenggarakan di bulan Ramadhan dalam rangka membina karakter.
- viii. *Achievement motivation training, training* motivasi bagi para pelajar yang akan menghadapi ujian sekolah maupun ujian nasional.
- ix. Siap bekerja sama dengan mahasiswa dan pemuda yang ingin memberikan inspirasi kepada yang lain melalui aktivitas kegiatan mahasiswa, himpunan, karang taruna, ataupun komunitas.

2.5.2. Learning Center

Learning center memiliki fungsi menanamkan pendidikan karakter terpadu yang berkaitan dengan dunia pendidikan. Program pelatihan yang diselenggarakan terdiri atas:

a. Program Internal

Pengadaan pelatihan penulisan, sehingga para pemuda dapat menghasilkan sebuah karya sastra berbentuk buku, dengan landasan bahwa pentingnya sebuah karya dapat mengembangkan kemampuan seseorang dalam menggali potensi yang berada di dalam dirinya.

b. Program Eksternal

Program Eksternal dibagi menjadi 3(tiga), antara lain:

1. *Leadership Camp*

Pendidikan kepemimpinan bagi para ketua dan pengurus OSIS, Ekskul, Unit Kegiatan Mahasiswa, atau pun komunitas selama 3 hari 2 malam. Para pemuda diajak untuk berkontribusi menjadi pemimpin yang bermanfaat bagi banyak orang.

2. *Brotherhood Youth Camp*

Pelatihan yang melibatkan pelajar SMP,SMA, dan mahasiswa berkumpul menjadi satu, dan mengikuti acara bersama.

3. *Super Camp*

Pelatihan yang mengajak para pemuda untuk membuat visi yang besar, membimbing untuk mengenal diri sendiri, dan mengajak pemuda berpikir untuk menjadi pribadi yang bermanfaat bagi bangsa dan Negara.

2.5.3. *Business Center*

Area pendaftaran dan registrasi bagi para lembaga pendidikan, unit kegiatan mahasiswa, lembaga, dan komunitas yang ingin mendaftarkan diri mengikuti kegiatan pelatihan atau meminjam area pelatihan, serta area berjualan bagi para anggota *Youthcare* sehubungan dengan pendidikan, dan teknologi.

2.5.4. *Asrama Pelatihan*

Asrama pelatihan yang berfungsi sebagai tempat beristirahat bagi peserta selama menjalani kegiatan pelatihan

2.6. Arah Kegiatan Pelatihan

Arah kegiatan pelatihan menentukan penentuan kegiatan yang berlangsung didalam bangunan *Youthcare Leadership Training Center*.

2.6.1. Sarana pendidikan formal

- b. Pelatihan hard skill yang meningkatkan pengetahuan dan pembentukan karakter, dan pelatihan soft skill yang meningkatkan kemampuan bersosialisasi di dalam kelompok masyarakat.
- c. Mengisi waktu luang dengan kegiatan yang positif dan bermanfaat.

2.6.2. Arena Rekreasi dan Komunikasi

- a. Area yang dapat menciptakan suasana rileks, nyaman dan santai dalam melakukan aktivitas pengembangan minat dan bakat.
- b. Area bersosialisasi bagi para pemuda.

2.7. Tinjauan Preseden Bangunan

2.7.1. *Waterloo Youth Center, Sydney NSW, Australia*



Gambar 2.7.1-1 Waterloo Youth Center

Sumber: <http://surfingbird.ru>

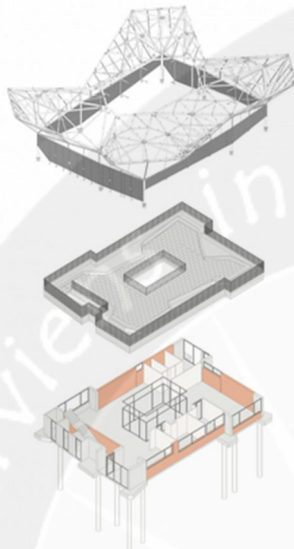
Arsitek	: Collins and Turner
Lokasi	: Sydney, Australia
Luas Area	: 252 m ²
Tahun	: 2013

Waterloo Youth Center merupakan bangunan lama yang direvitalisasi menjadi karya arsitektur

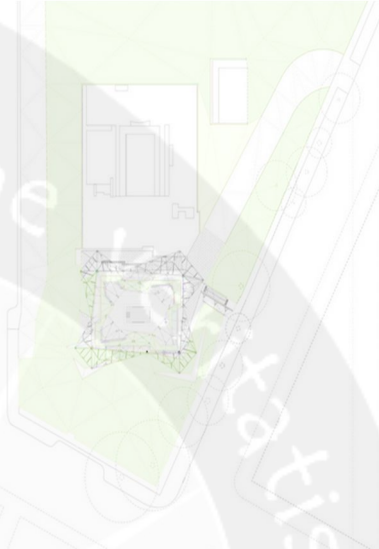
baru yang dinamis. Area tersebut dimanfaatkan sebagai area komunal dan konseling bagi pemuda di kota Sydney. Bangunan yang diperbaharui tersebut menjadi tambahan perluasan dari *setting landscape* yang mengkombinasikan arsitektur dan hortikultura dalam bentuk yang unik untuk menciptakan bentuk yang menghidupkan daerah selatan area *Waterloo*. *Waterloo Youth center* memiliki sebuah ruang tunggu, dua kamar konseling, kantor manajemen, dapur, dan klinik kecil. Pada area lansekap dimanfaatkan sebagai area *skateboarding* oleh pemuda sekitar.

Penataan *roof garden* yang diselubungi oleh struktur kanopi baja dirancang untuk mendukung kegiatan panjat tebing dan penanaman tanaman hijau pada atap bangunan. Kanopi tersebut dalam perancangannya berbentuk bintang, yang menandai pintu masuk. Ketika tanaman terus tumbuh dan berkembang di area

kanopi, bangunan secara bertahap akan semakin menyatu dengan *setting* taman, sehingga selaras dengan lingkungan dan secara visual tiga kanopi pada bangunan tersebut akan terlihat menyatu seperti pohon.



Gambar 2.7.1-2 Isometri Waterloo Youth Center
 Sumber: <http://surfingbird.ru/surf>



Gambar 2.7.1-3 Site Plan Waterloo Youth Center
 Sumber: <http://surfingbird.ru/surf>

Desain bangunan terinspirasi dari sejumlah sumber yang berbeda, di antaranya yakni, kandang kebun binatang yang dirancang oleh Cedric Price, karya Naturalis Amerika John Krubsack yang bereksperimen dengan penanaman dan cangkok tanaman sehingga membentuk suatu bentuk kursi yang tumbuh bukan hasil bentukan manusia.

bentuk sudut bangunan yang tidak biasa didapat dari bentuk origami pesawat lipat. Interior dirancang mengitari pusat halaman, dan meliputi area terbuka dengan pengaturan ruang kerja yang luas bagi ruang kerja 14 orang staff pengurus gedung.

2.7.2. Gary Comer Youth Center

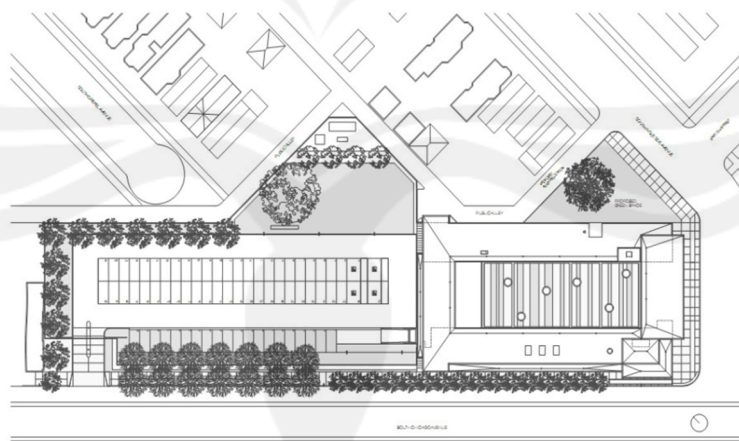


Gambar 2.7.2-1 Gary Comer Youth Center
 Sumber: www.gychome.org

Arsitek : John Ronan
 Lokasi : Chicago, USA
 Luas Area : 74.000m²
 Tahun : 2008

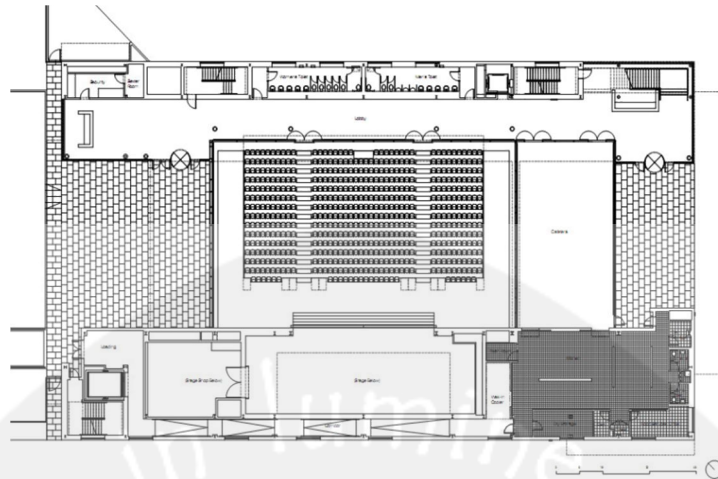
Bangunan yang menyediakan area beraktivitas bagi para pemuda di Chicago untuk menghabiskan waktu setelah sekolah. Kekerasan dan kejahatan vandalisme yang dilakukan oleh beberapa kelompok yang terdiri dari remaja dan dewasa di daerah tersebut membuatnya tergerak untuk mendirikan *youth center* untuk menyelesaikan permasalahan tersebut agar remaja dapat belajar, membuat sesuatu dengan benar dan tidak merusak lingkungan. Ide dari bangunan berangkat dari pelangi yang tampak dari bentuk yang sangat berwarna di setiap temboknya. Pusat pemuda ini menyediakan program *300-member drill team/performance group* untuk anak berusia 8-18 tahun, dimana akan dipentaskan setiap tahunnya di dalam sebuah parade sebanyak 50 kali dalam setahun.

Fasilitas-fasilitas lainnya berupa program edukasi dan rekreasi bagi anak-anak kurang beruntung atau mengalami permasalahan psikologi, sosial, dan lingkungan keluarga untuk mendapatkan motivasi kehidupan yang lebih baik. Program pendidikan dan rekreasi difokuskan pada kesehatan dan nutrisi, seni, teknologi, *physical fitness*, sosial, dan pembentukan karakter kepemimpinan. Hingga saat ini Gary Comer telah menampung 600 pemuda kurang beruntung yang bekerja dan belajar demi mendapatkan kesempatan sukses yang lebih baik dimasa depan.



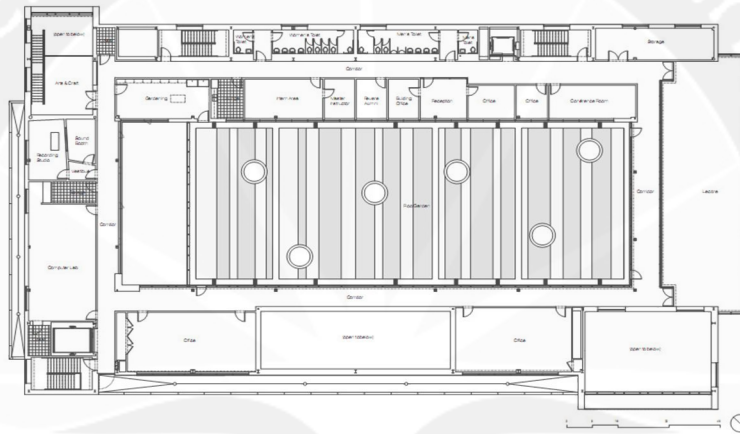
Gambar 2.7.2-1 Site Plan Gary Comer Youth Center

sumber: <http://www.archdaily.com/189411/the-gary-comer-youth-center-john-ronan-architects/>



Gambar 2.7.2-2 Ground Floor Plan Gary Comer Youth Center

sumber: <http://www.archdaily.com/189411/the-gary-comer-youth-center-john-ronan-architects/>



Gambar 2.7.2-3 Third Floor Plan Gary Comer Youth Center

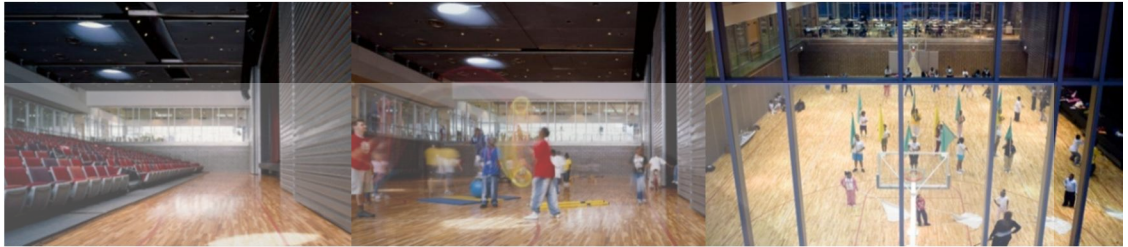
sumber: <http://www.archdaily.com/189411/the-gary-comer-youth-center-john-ronan-architects/>

Gary Comer youth center mempunyai beberapa ruangan yang difokuskan untuk kegiatan spesifik antara lain berisi program-program pendidikan dan rekreasi pemuda, termasuk seni dan kerajinan, laboratorium komputer, ruang tari, studio rekaman, toko desain kostum, les dan studi ruang, ruang kelas, kantor dan ruang pameran. Terdapat bar yang terkoneksi antara setiap ruang yang bersifat fleksibel, dapat dimodifikasi sebagai keberlanjutan program di *youth center*. Bar ini berada di antara kamar tari dan seni sehingga dapat masyarakat dapat melihat kegiatan yang dilaksanakan.

Beberapa fungsi ruang yan menonjol di dalam bangunan *Gary Comer Youth Center*, diantaranya adalah:

- d. Penyediaan ruang publik khusus bagi pejalan kaki,

- e. Terdapat ruang serbaguna yang dapat dimanfaatkan sebagai ruang seminar, diskusi; ruang latihan kegiatan seni budaya; dan ruang olahraga.



Gambar 2.7.2-4 Ruang Serbaguna Gary Comer Youth Center

sumber: <http://www.archdaily.com/189411/the-gary-comer-youth-center-john-ronan-architects/>

- f. *Cafeteria and Classroom*, merupakan *bar* sebagai bagian terkoneksi dengan ruang pertunjukan seni.

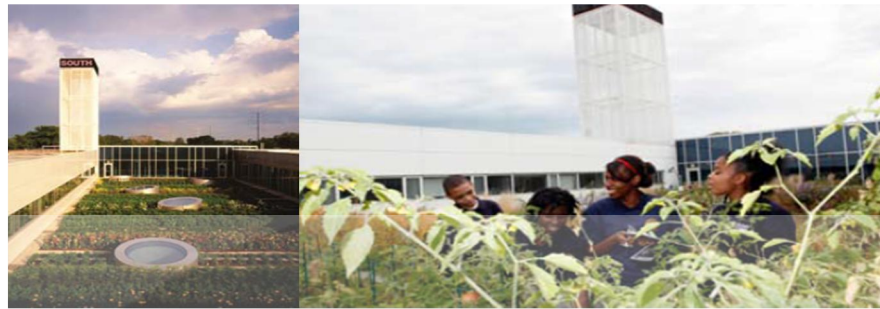


Gambar 2.7.2-5 Cafeteria and Classroom Gary Comer Youth Center

sumber: <http://www.archdaily.com/189411/the-gary-comer-youth-center-john-ronan-architects/>

- g. *Rooftop area*

Ruang pendidikan dan rekreasi berfungsi sebagai *outdoor classroom*, memperkaya kegiatan hortikultura, kuliner, dan bisnis dalam membantu menyiapkan pelajar untuk memasuki dunia universitas dan karir. Ruang utama yang berada di bagian *rooftop*, juga dimanfaatkan untuk kegiatan promosi aktivitas dalam masyarakat dan mengundang rasa partisipasi masyarakat dalam gerakan pelestarian alam. Area tersebut memiliki luas 8.160 sf dengan kedalaman tanaman 18-24 inci. Desain *green rooftop* menampung enam *lightwell* logam besar yang berfungsi sebagai unsur estetika dan sebagai pemberi pencahayaan alami pada bangunan yang mengarah ke gimnasium dan cafe yang berada tepat di bawah area *rooftop*.



Gambar 2.7.2-6 Rooftop Area

sumber: <http://www.archdaily.com/189411/the-gary-comer-youth-center-john-ronan-architects/>

2.7.3. *Disaster Oasis Training Center, Kaliurang, D.I. Yogyakarta*



Gambar 2.7.3-1 Disaster Oasis Training Center, Kaliurang km 21.5 , D.I. Yogyakarta
sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015

Disaster Oasis Training Center merupakan bangunan yang dirancang untuk menjawab kebutuhan akan tempat belajar sekaligus rekreasi yang dilengkapi dengan berbagai macam informasi tentang bencana dan pengelolaannya baik di Indonesia maupun di dunia.

Disaster Oasis Training Center menyediakan beberapa fasilitas yang menunjang kegiatan dan kenyamanan para pengunjung dalam beraktivitas, antara lain:

2. Terdapat 31 kamar yang terdiri atas *twin bed* dan *double bed*.
3. Sembilan *cottage room*
4. Empat buah ruang *meeting* dengan kapasitas maksimal 150 orang
5. Restaurant
6. *Outbond area*
7. *Disaster resource center* :
 - a. *Indonesia indah lounge*
 - b. *Disaster room*
 - c. *Home theater*

- d. Perpustakaan
 - e. *Exercise room*
 - f. *Capacity building program*
8. Area parkir
 9. Keamanan dan resepsionis yang siaga selama 24 jam.
 10. *Free wifi* pada setiap kamar.

Tiap-tiap bangunan pada area *Disaster Oasis Training Center* bercirikan arsitektur nusantara. Penggunaan alat-alat pendingin seperti *Air Conditioner (AC)* dan kulkas didalam kamar atau *Cottage* hampir tidak ada, karena area bangunan yang berada di kaki Gunung Merapi sehingga memiliki udara yang sejuk sepanjang hari.



Gambar 2.7.3-2 Unit-unit *Cottage Disaster Oasis Training Center*
sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015

Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan di dalam *Disaster Oasis Training Center* berupa Rumah belajar bencana, dimana kegiatan pertama adalah mengunjungi *Lobby Indonesia Indah* yang memperlihatkan beberapa gambaran kekayaan alam dan keanekaragaman budaya Indonesia melalui foto dan lukisan yang terpajang di dinding. Setelah melalui *Lobby Indonesia Indah* pengunjung di bawa ke Ruang Gelap yang menerangkan ancaman bencana di Indonesia yang ditunjukkan dalam suara kepanikan gempa Yogyakarta pada tahun 2006. Dari ruang gelap tersebut, masuk menuju Ruang *Disaster*, didalamnya terdapat foto-foto dan barang-barang yang

menerangkan bencana dan dampak yang ditimbulkan di Indonesia sejak tahun 2002.

Ruang *Theater* menyajikan berbagai film mengenai bencana baik itu bencana alam atau non alam dan sosial yang dilengkapi dengan *sound system*. Setelah itu, memasuki ruang *Exercise* dimana diajarkan beberapa keterampilan yang dibutuhkan, baik secara tradisional dan modern dalam rangka meningkatkan sikap siaga dalam menghadapi bencana. Selanjutnya dilakukan kegiatan mengelilingi area *Disaster Oasis Training Center* dalam rangka memperlihatkan model bunker yang diadopsi untuk menghadapi bencana tornado dan angin topan. Selain itu terdapat beberapa fasilitas lain yang ditunjukkan antara lain gardu pandang yang digunakan sebagai sistem peringatan dini yang dikembangkan untuk melihat kondisi Gunung Merapi saat terjadi erupsi, dan kampung pasca bencana yang merupakan media pembelajaran bangunan structural yang tahan menghadapi berbagai macam bencana.

Beberapa pelatihan lain yang ditawarkan dalam rangka meningkatkan kesiapsiagaan masyarakat dalam bencana antara lain:

- a. Pelatihan manajemen proyek
 - i. Sistem kontrol internal dan manajemen sumber daya manusia
 - ii. *Logistic* dalam respon bencana
 - iii. Penggalangan dana
- b. Pelatihan manajemen kesehatan
 - i. PPGD Awam
 - ii. *Hospital Disaster Plan*
 - iii. Psikososial *First Aid*
- c. Pelatihan resiko bencana
 - i. Pemahaman bencana dan pengurangan resiko bencana
 - ii. Manajemen hunian sementara
 - iii. Penanggulangan bahaya kebakaran.

2.8. Perbandingan Fungsi

Berdasarkan studi preseden yang telah dijelaskan, maka dapat ditarik kesimpulan perbandingan fungsi pada preseden-preseden tersebut dengan tujuan mendapatkan pendekatan fungsi bangunan yang dapat diterapkan kedalam fungsi bangunan perencanaan.

Tabel 2.8-1 Perbandingan Fungsi Preseden

	<i>Waterloo Youth Center</i>	<i>Gary Comer Youth Center</i>	<i>Disaster Oasis Training Center</i>	
Organisasi Ruang	Centralized dengan pusat ruang terbuka hijau (Taman) di tengah bangunan	Cluster, dengan ruang-ruang fleksibel sebagai inti dari bangunan	Grid, berupa unit-unit bangunan (<i>cottage</i>) yang diletakkan pada jarak- jarak tertentu.	
Kegiatan Utama	Pelatihan edukasi dan rekreasi pemuda	Program pelatihan edukasi dan rekreasi remaja Chicago	Pelatihan Penanganan saat terjadi bencana	
Mewadahi kegiatan khusus	Asrama	Tidak Ada		
	<i>Soft skill</i>	Ruang baca dan diskusi	Ruang kelas, studio rekaman, kantor	Perpustakaan, <i>disaster room</i> , <i>home theater</i> .
	<i>Hard skill</i>	<i>Rooftop</i> sebagai area edukasi holtikultura	Ruang seni dan kerajinan, ruang tari, ruang lab. komputer, toko desain kostum, <i>rooftop area</i> kegiatan hortikultura, kuliner dan bisnis.	<i>Exercise room</i>
	<i>Outbond area</i>	pemanfaatan lansekap sebagai area <i>skateboarding</i> dan <i>Rooftop</i> sebagai area panjat tebing	<i>Basketball court</i>	Kolam titian

Sumber: Analisis Pribadi, 2015

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa :

- a. Pengaturan organisasi dari setiap preseden berbeda-beda, yakni *centralized* pada bangunan *waterloo youth center*, *cluster* pada Gary Comer Youth Center, dan *Grid* pada Disaster Oasis Training Center. Hal tersebut menjelaskan bahwa organisasi ruang dapat fleksibel, tidak kaku pada satu pola tertentu dan disesuaikan dengan karakter bangunan yang ingin diciptakan oleh perancang. Seperti halnya *waterloo youth center* yang menekankan pada pendekatan *green building* sehingga bangunan mengelilingi area terbuka hijau yang berada pada tengah bangunan, desain bangunan dengan penggunaan *green rooftop* juga dapat dimanfaatkan sebagai area edukasi holtikultura sekaligus menambah area hijau pada bangunan.

- b. Kegiatan utama pada bangunan youth center didominasi oleh kegiatan pelatihan edukasi dan rekreasi yang bertujuan untuk mengembangkan potensi, minat dan bakat remaja atau pemuda di daerah tersebut. Kegiatan yang lebih spesifik seperti pelatihan penanganan bencana merupakan salah satu bagian dari pelatihan edukasi dengan memfokuskan pada pengetahuan-pengetahuan bagaimana terjadinya bencana dan cara mengatasinya.
- c. Kegiatan-kegiatan khusus yang diwadahi berfokus pada pelatihan *hard skill* dan *soft skill* dengan area pendukung berupa *outbond area*. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan *youth center* yang baik, berfokus pada pengembangan potensi pemuda dan remaja dengan penyeimbangan antara pelatihan *hard skill* dan *soft skill*. *Hard skill* menekankan pada penguasaan materi pada suatu ilmu bidang seperti ilmu komputer, hortikultura, bisnis, dan lain-lain, sedangkan *soft skill* menekankan pada keterampilan mengenali diri dan bersosialisasi atau berhubungan dengan orang lain, seperti kegiatan berdiskusi.