

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

***YOUTH CENTRE* DI KABUPATEN MAGELANG
DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI REMAJA**



**DISUSUN OLEH:
ROMUALDUS EDI JUNIANTO
160116348**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2020**

LEMBAR PENGABSAHAN

LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN ARSITEKTUR

YOUTH CENTRE DI KABUPATEN MAGELANG DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI REMAJA

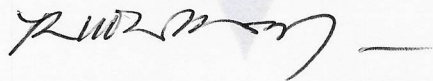
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

ROMUALDUS EDI JUNIANTO
NPM: 160116348

Telah diperiksa dan dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam penyusunan
Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur
pada Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta

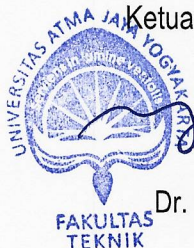
Yogyakarta, 29 - 06 - 2020

Dosen Pembimbing



Ir. Lucia Asdra Rudwiarti, M.Phil., Ph.D.

Ketua Program Studi Arsitektur




Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan di bawah ini, saya:

Nama : Romualdus Edi Junianto

NPM : 160116348

Dengan sungguh-sungguhnya dan atas kesadaran sendiri,

Menyatakan bahwa:

Hasil karya Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur —yang berjudul:

Youth Centre di Kabupaten Magelang dengan Pendekatan Psikologi Remaja

benar-benar hasil karya saya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan—baik langsung maupun tidak langsung—yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan perut atau pun catatan kaki dan daftar pustaka, sesuai norma dan etika penulisan yang berlaku.

Apabila kelak di kemudian hari terdapat bukti yang memberatkan bahwa saya melakukan plagiasi sebagian atau seluruh hasil karya saya yang mencakup Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Arsitektur ini maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Program Studi Arsitektur – Fakultas Teknik – Universitas Atma Jaya Yogyakarta; gelar dan ijazah yang telah saya peroleh akan dinyatakan batal dan akan saya kembalikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Demikian, Surat Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan sungguh-sungguhnya, dan dengan segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 9 Juli 2020

Yang Menyatakan,



Romualdus Edi Junianto

ABSTRAK

Kabupaten Magelang merupakan salah satu kabupaten di Jawa Tengah yang terbagi menjadi beberapa kecamatan. Kabupaten yang dikenal dengan isitilah “10 Bali Baru” memiliki beragam daya tarik wisata namun belum tersebar merata dan tidak didukung fasilitas penunjang. Kabupaten Magelang berdasarkan data penduduk mayoritas didominasi oleh remaja dan kaum muda. Institusi pendidikan menjadi tempat bagi remaja untuk aktivitas pendidikan formal. Kegiatan pendidikan tersebut hanya sebatas kegiatan di sekolah belum mencukupi pengembangan minat bakat remaja untuk lebih optimal. Institusi pendidikan ini menjadi salah satu sasaran untuk pengadaan kegiatan informal. Kegiatan diluar sekolah tentunya tidak dapat diawasi oleh guru maupun orang tua yang berpotensi untuk tindakan kenakalan remaja. Perlunya wadah aktivitas yang mampu mengembangkan minat bakat ke arah yang lebih positif yaitu dengan kegiatan pendidikan informal diluar sekolah maupun kegiatan hiburan. Fasilitas yang didukung dari kegiatan seni, edukasi, dan olahraga diharapkan mampu mewadahi aktivitas kegiatan pendidikan informal maupun kegiatan hiburan atau rekreasi. *Youth Centre* di Kabupaten Magelang dirancang untuk memfasilitasi kegiatan kaum muda tersebut dengan basis seni, edukasi, dan olah raga sebagai solusi dari permasalahan remaja. seorang remaja cenderung memiliki karakter dinamis, dengan pendekatan psikologi remaja diharapkan dapat sesuai dengan kebutuhan remaja yaitu memiliki jiwa kreativitas melalui pengolahan arsitektur yaitu tata ruang dalam, tata ruang luar, dan *fasade*. Institusi pendidikan menjadi salah satu sasaran pelaku, Kecamatan Muntilan dipilih sebagai lokasi *Youth Centre* sebagai kecamatan dengan jumlah siswa dan institusi pendidikan terbanyak di Kabupaten Magelang.

Kata Kunci: *Youth Centre*, Kabupaten Magelang, Remaja, Dinamis, Kreatif, Seni, Edukasi, Olahraga, Psikologi Remaja.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang karena bimbingan kasih dan peryertaannya-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “*YOUTH CENTRE* DI KABUPATEN MAGELANG DENGAN PENDEKATAN PSIKOLOGI REMAJA”. Tugas Akhir ini dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat yudisium Sarjana Strata 1 (S1) pada program studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Tugas Akhir diselesaikan melalui proses yang tidak singkat mulai dari survey lokasi dan data, asistensi dengan dosen pembimbing, penyusunan penulisan, hingga perancangan gambar. Melalui proses tersebut penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan dan peranan berbagai pihak, yang telah menyumbangkan dukungan, pikiran, tenaga, dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Ir. Anna Pudianti, M.Sc. selaku Kepala Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Ibu Ir. Lucia Asdra Rudwiarti, M. Phil., Ph.D. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah memberi arahan dan masukan serta saran yang sangat bermanfaat bagi penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Keluarga Penulis, Orang tua Drs. FA. Budiyo dan Dra. Th. Enik M. serta kakak Yosef Endika yang telah mendoakan dan membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Febrian Alexander, Alfredo Christian, dan Ferihasto teman serumah di kontrakan Putra Wijaya yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir dan memberi dukungan bentuk fisik maupun spiritual.
5. Kevin Aldo, Albertus Laurent, Emilia Anindya, Monica Agustina, I Gusti Ayu, Bernadetta Septarini, Ardelia Desmonda, Prasetyo Henry, teman sepermainan yang telah memberi dukungan spriritual.
6. Kepala, *Staff*, dan *Student staff* Kantor Humas Sekretariat dan Protokol UAJY; Bu Bekka, Mbak Enggar, Mbak Maria, Lik Wardi, Bang Satria, Tomy, Sigit, Keke, Fella, Nada, Gazza Nadia, Anselma, Tyas, Kak Niki, dan

Mbak Mon yang telah mendukung secara spriritual dan Kantor yang terkadang menjadi tempat penyusunan Tugas Akhir.

7. Maria Tika, Steven Yohanes, Fitri Fabriani, dan teman KKN 76 lainnya yang telah memberi dukungan secara emosional dan spriritual.
8. Mahasiswa Prodi Arsitektur angkatan 2016 UAJY, yang telah memberi masukan serta semangat, dan dukungan spriritual, dan
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberi bantuan dan masukan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

Dalam pembuatan Tugas Akhir penulis menyadari bahwa laporan ini masih banyak kekurangan dalam penyusunan karenan keterbatasan waktu dan mobilitas. Saran dan kritik sangat diharapkan untuk membangun penulis untuk kesempurnaan Tugas Akhir. Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini berguna dan bermanfaat bagi pihak yang bersangkutan dan memberikan informasi khususnya kepada segenap pembaca.

Yogyakarta, Juni 2020

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGABSAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN, TABEL, DAN DIAGRAM	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	10
1.3. Tujuan dan Sasaran.....	10
1.4. Lingkup Bahasan	11
1.5. Metodologi.....	12
1.6. Sistematika Penulisan.....	15
BAB II TINJAUAN UMUM <i>YOUTH CENTRE</i>	17
2.1. Pengertian <i>Youth Centre</i>	17
2.2. Tujuan <i>Youth Centre</i>	18
2.3. Peran dan Fungsi <i>Youth Centre</i>	18
2.4. Klasifikasi <i>Youth Centre</i>	19
2.5. Arah Kegiatan <i>Youth Centre</i>	22
2.6. Fasilitas <i>Youth Centre</i>	23
2.7. Sarana dan Prasarana	24
2.8. Tinjauan <i>Youth Centre</i> di Kabupaten Magelang	25
2.9. Tinjauan Studi: <i>Educational Park</i>	26
2.10. Tinjauan Studi: <i>Community Centre</i>	31
BAB III TINJAUAN PUSTAKA	36
3.1. Tinjauan Remaja.....	36

3.1.1.	Pengertian Remaja	36
3.1.2.	Perkembangan Remaja	36
3.1.3.	Masa Remaja.....	36
3.1.4.	Tahap Perkembangan Remaja	37
3.1.5.	Minat Remaja	38
3.1.6.	Problematika Remaja	39
3.2.	Karakteristik Remaja	40
3.2.1.	Karakteristik Remaja Secara Umum.....	40
3.2.2.	Dinamis	41
3.2.3.	Kreativitas	41
3.2.4.	Perkembangan Kreativitas	42
3.2.5.	Karakteristik Kreativitas	42
3.2.6.	Persimpangan Kreativitas	43
3.2.7.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas	44
3.2.8.	Kebutuhan Remaja akan Ruang untuk Mengembangkan Kreativitas	45
3.3.	Tinjauan Psikologi	46
3.3.1.	Pengertian Psikologi	46
3.3.2.	Efek Psikofisik terhadap Psikologi Manusia	47
3.4.	Psikologi Remaja sebagai Metode Desain Arsitektur	57
3.5.	Tinjauan Ruang Dalam	58
3.5.1.	Bidang	58
3.5.2.	Hubungan Spasial.....	59
3.6.	Tinjauan Ruang Luar	61
3.6.1.	Ruang Mati	62
3.6.2.	Ruang Terbuka.....	63
3.6.3.	Ruang Positif.....	64
3.6.4.	Landscape Design	65
3.6.5.	Sirkulasi	66
3.7.	Tinjauan Fasade	68
3.7.1.	Fasade Sebagai Unsur Visual Pertama	68

3.7.2.	Fasade Sebagai Cermin Tata Ruang Dalam	68
3.7.3.	Komponene Fasade Bangunan.....	68
3.7.4.	Komposisi Fasade	70
3.7.5.	Ekspresi dan Karakter Fasade Bangunan.....	70
3.7.6.	Elemen Pembentuk Karakter Bangunan	71
 BAB IV TINJAUAN LOKASI		72
4.1.	Tinjauan Umum Kota Magelang	72
4.1.1.	Kondisi Administratif Magelang.....	72
4.1.2.	Kondisi Geografis dan Topografi Kab. Magelang.....	74
4.1.3.	Kondisi Klimatologis Kabupaten Magelang	75
4.1.4.	Kondisi Penggunaan Lahan	76
4.1.5.	Kondisi Sosial Budaya.....	77
4.2.	Potensi Kabupaten Magelang	77
4.2.1.	Sumber Daya Alam	77
4.2.2.	Sumber Daya Manusia.....	80
4.3.	Peraturan dan Kebijakan Kabuaptan Magelang	80
4.3.1.	Rencana Tata Ruang dan Wilayah (RTRW).....	80
4.3.2.	Peraturan Rencana Pembangunan Kepariwisataaan.....	83
4.3.3.	Peraturan Rekreasi dan Olahraga.....	85
4.4.	Kriteria Tapak dan Tapak Terpilih	86
4.4.1.	Kriteria Tapak	86
4.4.2.	Alternatif Tapak	86
4.4.3.	Penilaian Tapak.....	89
 BAB V ANALISIS.....		91
5.1.	Analisis Perencanaan Programatik	91
5.1.1.	Identifikasi Pelaku Kegiatan.....	91
5.1.2.	Analisis Kebutuhan Ruang	93
5.1.3.	Analisis Pola Ruang.....	104
5.1.4.	Analisis Matriks Target Kualitas Ruang.....	109

5.2. Analisis Perancangan.....	111
5.2.1. Analisis Penerapan Desain.....	111
5.2.2. Analisis Tapak	116
5.2.3. Analisis Perancangan Tata Bangunan.....	133
5.2.4. Analisis Penekanan Desain	133
5.2.5. Analisis Struktur	145
BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN.....	151
6.1. Konsep Perencanaan.....	151
6.1.1. Lokasi.....	151
6.1.2. Konsep Tapak	152
6.1.3. Konsep Zonasi	154
6.2. Konsep Perancangan.....	156
6.2.1. Konsep Fungsional	156
6.2.2. Konsep Struktur	165
6.2.3. Konsep Utilitas	165
DAFTAR PUSTAKA.....	167

DAFTAR GAMBAR

BAB II TINJAUAN UMUM *YOUTH CENTRE*

Gambar 2.1. Denah Ruang Dalam Raíces <i>Educational Park</i>	27
Gambar 2.2. Isometri Raíces <i>Educational Park</i>	28
Gambar 2.3. Ruang Dalam Raíces <i>Educational Park</i>	28
Gambar 2.4. Ruang Luar Raíces <i>Educational Park</i>	29
Gambar 2.5. Ruang Luar Raíces <i>Educational Park</i>	29
Gambar 2.6. Fasade Raíces <i>Educational Park</i>	30
Gambar 2.7. Fasade Raíces <i>Educational Park</i>	31
Gambar 2.8. Denah Ruang Rehovot <i>Community Centre</i>	32
Gambar 2.9. Ruang Dalam Rehovot <i>Community Centre</i>	33
Gambar 2.10. Ruang Luar (Piazza) Rehovot <i>Community Centre</i>	34
Gambar 2.11. Secondary Skin pada Rehovot <i>Community Centre</i>	35
Gambar 3.12. Fasade Rehovot <i>Community Centre</i>	35

BAB III TINJAUAN DAN KAJIAN TEORI

Gambar 3.1. Teori Persimpangan Kreativitas.....	44
Gambar. 3.2. Ruang di dalam Ruang.....	59
Gambar 3.3. Ruang Saling Terkait.....	60
Gambar 3.4. Ruang yang Bersebelahan.....	61
Gambar. 3.5. Ruang yang Dihubungkan oleh Sebuah Ruang.....	61
Gambar 3.6. Ruang Hidup dan Ruang Mati.....	62
Gambar 3.7. Plaza Salah Satu Ruang Terbuka.....	64
Gambar 3.8. Pedestrian Ssalah Sati Ruang Terbuka.....	64
Gambar 3.9. Ruang Positif dan Ruang Negatif.....	65
Gambar 3.10. Konfigurasi Sirkulasi <i>Linear</i>	66
Gambar 3.11. Konfigurasi Sirkulasi <i>Radial</i>	66
Gambar 3.12. Konfigurasi Sirkulasi <i>Spiral</i>	67
Gambar 3.12. Konfigurasi Sirkulasi <i>Grid</i>	67
Gambar 3.14. Konfigurasi Sirkulasi <i>Network</i>	67

BAB IV TINJAUAN WILAYAH

Gambar 4.1 Peta Administratif Kabupaten Magelang	72
Gambar 4.2. Alternatif Site 1	87
Gambar. 4.3. Alternatif Site 2	88

BAB V ANALISIS

Gambar 5.1. Hubungan Ruang Makro <i>Youth Centre</i> di Kab. Magelang	104
Gambar 5.2. Hubungan Ruang Mikro Area <i>Lobby</i> dan Kantor	105
Gambar 5.3. Hubungan Ruang Mikro Area Olahraga.....	106
Gambar 5.4. Hubungan Ruang Mikro Area Seni	107
Gambar 5.5. Hubungan Ruang Mikro Area Pengembangan Diri dan Akademik (Edukasi)	107
Gambar 5.6. Hubungan Ruang Mikro Fasilitas Tambahan.....	108
Gambar 5.7. Hubungan Ruang Mikro Area Servis	109
Gambar 5.8. Data Lingkungan Sekitar Tapak	116
Gambar 5.9. Analisis Lingkungan Sekitar Tapak	117
Gambar 5.10. Data Tapak Peraturan Bangunan	118
Gambar 5.11. Analisis Tapak Peraturan Bangunan	119
Gambar 5.12. Analisis Manusia dan Budaya	120
Gambar 5.13. Data Kontur	121
Gambar 5.14. Analisis Kontur.....	121
Gambar 5.15. Data Tapak Drainase	122
Gambar 5.16. Analisis Tapak Drainase.....	122
Gambar 5.17. Data Tapak Vegetasi.....	123
Gambar 5.18. Analisis Tapak Vegetasi.....	124
Gambar 5.19. Data Tapak Sirkulasi	125
Gambar 5.20. Analisis Sirkulasi.....	126
Gambar 5.21. Data Tapak Pergerakan Angin.....	126
Gambar 5.22. Analisis Tapak Pergerakan Angin	127
Gambar 5.23. Data Tapak Orientasi Matahari.....	128
Gambar 5.24. Analisis Tapak Orientasi Matahari.....	128

Gambar 5.25. Data Tapak Kebisingan	129
Gambar 5.26. Analisis Tapak Kebisingan.....	130
Gambar 5.27. Data Tapak <i>View from Site</i>	130
Gambar 5.28. Analisis Tapak <i>View from Site</i>	131
Gambar 5.29. Data Tapak <i>View to Site</i>	132
Gambar 5.30. Analisis Tapak <i>View to Site</i>	132
Gambar 5.31. Analisis Tata Massa.....	133
Gambar 5.32. Bentuk Bujursangkar Putaran dan Modifikasi	134
Gambar 5.33. Analisis Organisasi Ruang Linear	134
Gambar 5.34. Analisis Organisasi Ruang Klaster.....	135
Gambar 5.35. Hubungan Spasial <i>Centralize / Terpusat</i>	136
Gambar 5.36. Taman sebagai Seni Visual dan Ruang Publik (Taman Rumah Atsiri Indonesia).....	140
Gambar 5.37. Analisis Ruang Publik pada Ruang Luar.....	141
Gambar 5.39. Analisis Sirkulasi Radial	142
Gambar 5.40. Analisis Sirkulasi Linear	143
Gambar 5.41. Skema Struktur Rigid Frame	145
Gambar 5.42. Contoh Pengolahan Struktur Core.....	146
Gambar 5.43. Contoh Gambar Detail Pondasi <i>Footplate</i>	147
Gambar 5.44. Contoh Denah Tangga Darurat.....	149
Gambar 5.45. Sistem Penangkal Petir	149

BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Gambar 6.1. Presentase Kebutuhan Ruang per-Fasilitas.....	153
Gambar 6.2. Konsep Tapak.....	154
Gambar 6.3. Konsep Zoning Berdasarkan Sifat Ruang	155
Gambar 6.4. Bentuk Bujursangkar Rotasi.....	156
Gambar 6.5. Organisasi Ruang Dinamis	157
Gambar 6.6. Hubungan Keruangan Dinamis	157
Gambar. 6.7. Konsep Penerapan Tata Ruang Luar	161
Gambar 6.8. Contoh Kisi-kisi Kayu pada <i>Secondary Skin</i>	162

Gambar 6.9. Transformasi Massa Bangunan164
Gambar 6.10. Konsep Tata Massa Bangunan164



DAFTAR BAGAN, TABEL, DAN DIAGRAM

BAB I PENDAHULUAN

Tabel 1.1. Perolehan Devisa Indonesia Berdasarkan Lapangan Usaha	2
Tabel 1.2. Kinerja Makro Urusan Pemuda dan Olahraga	4
Tabel 1.3. Kinerja Makro Urusan Kebudayaan.....	4
Tabel 1.4. Pembangunan Seni Budaya dan Olahraga	4
Tabel 1.5 Review Pencapaian Kinerja Pelayanan Dinas Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Magelang	5
Tabel 1.6. Jumlah Penduduk Kab. Magelang Berdasarkan Rentang Usia.....	7

BAB II TINJAUAN UMUM *YOUTH CENTRE*

Tabel 2.1. Klasifikasi dan Penggunaan Bangunan Gedung Olahraga.....	21
Tabel 2.2. Ukuran Minimal Ruang Bangunan Gedung Olahraga	22
Tabel 2.3. Ukuran Minimal Ruang Bangunan Gedung Olahraga	22

BAB III TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIKAL

Bagan 3.1. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan.....	43
Tabel 3.1. Sifat dan Karakter Bentuk Dasar.....	49
Tabel 3.2. Psikologi dan Pengaruh Warna Bagi Manusia	52
Tabel 3.3. Pengaruh Tekstur dan Warna Terhadap Efek Psikologis Manusia	57

BAB IV TINJAUAN WILAYAH

Tabel 4.1. Nama Kecamatan dan Jumlah Kelurahan di Kabupaten Magelang dan Luas	73
Tabel 4.2. Kelerengan Lahan di Kabupaten Magelang	74
Diagram 4.1 Curah Hujan di Kabupaten Magelang Tahun 2003-2030	75
Diagram 4.2. Komposisi Penggunaan Lahan di Kabupaten Magelang.....	76
Tabel 4.3. Perbandingan Tapak berdasarkan Dampak	89
Tabel 4.4. Data Tapak dan <i>Skoring</i> Tapak	90

BAB V ANALISIS

Bagan 5.1. Kegiatan Utama <i>Youth Centre</i> di Kabupaten Magelang.....	93
Tabel. 5.1. Analisis Pelaku dan Pola Kegiatan.....	94
Tabel 5.2. Analisis Kebutuhan Ruang.....	96
Tabel 5.3. Analisis Besaran Ruang	99
Tabel 5.4. Matriks Target Kualitas Ruang	109
Tabel 5.5. Analisis Alternatif Penerapan Desain Terhadap Ruang.....	111
Tabel 5.6. Analisis Suasana Warna yang Dinamis.....	137
Tabel 5.7. Analisis Pencahayaan Alami.....	138
Tabel 5.8. Analisis Pencahayaan Buatan.....	139
Tabel 5.9. Analisis Suasana Warna yang Dinamis dan Kreatif.....	144
Tabel 5.10. Analisis Sirkulasi Jalur Pemadam Kebakaran.....	148

BAB VI KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Tabel 6.1. Konsep Zoning Berdasarkan Pengelompokan Kegiatan.....	155
Tabel 6.2. Konsep Pengolahan Tata Ruang Dalam yang Dinamis dan Kreatif pada Ruang Lobby, Rg. Kelas, Rg. Rapat, Perpustakaan, dan Galeri.....	158
Tabel 6.3. Konsep Penerapan Warna pada Fasade.....	163

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek

1.1.1.1. Kepariwisataan

Destinasi wisata yang beraneka ragam semakin menjadi daya tarik pada industri pariwisata di Indonesia, mulai dari destinasi wisata alam, rekreasi, cagar budaya, sejarah, dan sebagainya. Industri pariwisata semakin meningkat dengan adanya sosial media yang mendukung sektor wisata, hal itu memudahkan informasi tentang pariwisata sehingga masyarakat mudah mengakses. Melalui website dan penayangan di media massa Generasi Pesona Indonesia (GenPI), Pariwisata di Indonesia mulai mendapat perhatian dan dukungan dari berbagai sektor.

Pada tahun 2016 Menteri Pariwisata Arief Yahya memunculkan istilah baru yaitu 10 destinasi wisata yang menjadi prioritas pemerintah sebagai "10 Bali Baru". Adanya "10 Bali Baru" ini dengan alasan Bali merupakan destinasi wisata yang menyuguhkan wisata yang beragam mulai dari wisata budaya, wisata alam, wisata rekreasi, dsb. Bali mampu mengikat daya tarik wisatawan mancanegara maupun nusantara. Adanya kunjungan wisatawan baik mancanegara maupun domestik telah membawa masyarakat Bali menjadi lebih maju dan makmur dalam segi ekonomi. Perlu adanya "Bali-Bali" yang lain untuk memajukan perolehan devisa Indonesia, dari data Kemenpar RI bahwa lapangan usaha bidang pariwisata mampu meningkatkan perolehan divisa negara (Tabel 1.1), maka terciptalah kiasan "10 Bali Baru" untuk meningkatkan keunggulan dari setiap 10 destinasi tersebut.

Tabel. 1.1 Perolehan Devisa Indonesia Berdasarkan Lapangan Usaha

No	2013		2014		2015		2016	
	Jenis Komoditas	Nilai (juta USD)	Jenis Komoditas	Nilai (juta USD)	Jenis Komoditas	Nilai (juta USD)	Jenis Komoditas	Nilai (juta US\$)
1	Migas	32,633	Migas	30,318	Migas	18.574	CPO	15,965
2	Batu Bara	22,759	Batu Bara	18.697	CPO	16.427	Pariwisata *)	13.568
3	CPO	16,787	CPO	18.615	Batu Bara	14.717	Migas	13,105
4	Pariwisata	10,054	Pariwisata	11,166	Pariwisata	12,225	Batu Bara	12,898
5	Karet olahan	6,706	Pakaian jadi	7,450	Pakaian jadi	6.410	Pakaian jadi	6,229
6	Pakaian jadi	6,216	Alat Listrik	7,021	Alat Listrik	4.510	Alat Listrik	4,561
7	Alat listrik	5,104	Bahan Kimia	6,486	Karet olahan	3.564	Perhiasan	4,119
8	Bahan kimia	4,124	Karet Olahan	6,259	Kertas	3.546	Kertas	4,032
9	Kertas	3,723	Kertas	5,379	perhiasan	3.319	Bahan kimia	3,700
10	Tekstil	1,948	Perhiasan	3,914	Bahan kimia	3.174	Karet olahan	3,242
11	Kayu olahan	1,203	Tekstil	3,853	Tekstil	1.927	Tekstil	1,848
12	Perhiasan	202	Kayu Olahan	3,780	Kayu Olahan	1.352	Kayu olahan	1,279

Sumber : BPS dan Pusdatin Kemenpar, 2015 (estimasi)

Kabupaten Magelang menjadi salah satu destinasi “10 Bali Baru” yaitu dengan adanya Candi Borobudur di Kabupaten Magelang yang merupakan destinasi wisata situs sejarah dan budaya berkelas internasional dan menjadi salah satu dari keajaiban dunia. Atas dasar wisata Candi Borobudur di Kabupaten Magelang dinilai menjadi penggerak dan andalan pariwisata pada destinasi Joglosemar (Jogja, Solo, Semarang) dengan adanya 3A yaitu Atraksi, Amenitas, Aksesibilitas.

Kabupaten Magelang merupakan kabupaten yang berada di Provinsi Jawa Tengah. Sejarah dan budaya Jawa sebagian besar lahir di Kabupaten Magelang, Jogja, dan Surakarta yang terkenal dengan kerajaan Mataram baik kerajaan Mataram Hindu-Budha dan kerajaan Mataram Islam. Di Kabupaten Magelang sendiri Candi Borobudur, Candi Mendhut, dan Candi Pawon telah menarik pengunjung wisatawan dengan minat wisata seni, sejarah dan budaya terutama Candi Borobudur. Maka dari fenomena tersebut, potensi akan seni budaya di Kabupaten Magelang perlu diangkat dan dikembangkan untuk semakin menarik minat pengunjung di Kabupaten Magelang.

Rencana Strategis (Renstra) Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata (Disporapar) menetapkan bahwa, tema candi merupakan ciri khas

tersendiri dari Kabupaten Magelang. Disporapar Kabupaten Magelang menyadari bahwa daya tarik wisata belum tersebar merata ke Daerah Tujuan Wisata (DTW) selain Candi Borobudur. Hal ini bukan sekedar pekerjaan untuk Disporapar Kabupaten Magelang namun menjadi tantangan bagi seluruh masyarakat Kabupaten Magelang serta perlu adanya kesadaran dan kepedulian adanya potensi pariwisata yang ada. Mulai dari kesadaran akan kebersihan, pemanfaatan potensi UMKM, hingga prestasi.

1.1.1.2. Kepemudaan

Kabupaten Magelang sendiri memiliki sejumlah komunitas olahraga maupun seni, *event* kepemudaan serta prestasi kepemudaan (tabel 1.2), (tabel 1.3), (tabel 1.4). Kegiatan kepemudaan tersebut kerap kali membutuhkan ruang yang mewadahi aktivitas tersebut. Adapun kegiatan bidang seni dan olahraga mulai dari kegiatan komunitas, *event* seni di Magelang, ajang minat bakat seperti duta pariwisata, dan *event* olahraga di Magelang. Prestasi kepemudaan yaitu prestasi bidang seni dan olahraga menjadi potensi yang dimiliki oleh Kabupaten Magelang. Oleh karena itu kehadiran ruang atau wadah aktivitas kepemudaan menjadi penunjang peningkatan prestasi dan produktivitas kegiatan kepemudaan di Kabupaten Magelang.

Potensi kepemudaan yang dimiliki di Kabupaten Magelang tersebut saat ini tidak didukung dengan sarana di Magelang. Pada Renstra Disporapar menyatakan bahwa rendahnya kepedulian masyarakat terhadap pembinaan olahraga, kurangnya tenaga pelatih, belum optimalnya pembinaan atlet muda berprestasi, kurangnya wadah dan pembinaan karakter pemuda, serta kurangnya sarana dan prasarana menjadi tantangan yang dihadapi oleh pemerintah Kabupaten Magelang maupun masyarakat.

Kehadiran ruang atau wadah bersifat publik ini sangat dibutuhkan untuk aktivitas kepemudaan. Ruang publik dalam hal ini adalah tempat

yang dapat dijangkau dari berbagai kalangan masyarakat tidak menutup kemungkinan wadah pembinaan tersebut dapat menampung aktivitas kepemudaan selain bidang olah raga yaitu kegiatan seni dan budaya.

Tabel 1.2. Kinerja Makro Urusan Pemuda dan Olahraga Tahun 2012–2016

Indikator	Tahun				
	2012	2013	2014	2015	2016
Jumlah organisasi pemuda (buah)	21	21	14	24	26
Jumlah organisasi olah raga (buah)	28	28	28	34	22
Jumlah kegiatan kepemudaan (buah)	15	17	17	17	17
Jumlah kegiatan olah raga (buah)	25	23	23	23	24
Gelanggang / balai remaja (selain milik swasta)	0	0	0	0	0
Lapangan olah raga (buah)	260	253	253	253	253

Sumber: Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Magelang 2017

Tabel 1.3. Kinerja Makro Urusan Kebudayaan Tahun 2012 – 2016

Indikator	Tahun				
	2012	2013	2014	2015	2016
Penyelenggaraan festival seni dan budaya (kali)	33	36	54	44	81
Sarana penyelenggaraan seni dan budaya (buah)	18	18	25	25	25
Benda Situs dan Kawasan Cagar Budaya yang dilestarikan (buah)	508	600	681	681	681

Sumber: Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olah Raga dan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, Kabupaten Magelang, 2017

Tabel 1.4. Pembangunan Seni Budaya dan Olahraga Tahun 2012-2016

Indikator	Tahun				
	2012	2013	2014	2015	2016
Jumlah grup kesenian	1.280	1.380	1.480	1.464	2.454
Jumlah gedung kesenian	3	3	3	4	4
Jumlah Museum	7	7	7	7	7
Jumlah klub olah raga	28	28	28	34	34
Jumlah gedung olah raga	1	1	1	1	1
Jumlah Stadion	0	0	1	1	1
Jumlah Lapangan Olahraga	260	253	253	255	265

Sumber: Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Magelang 2017

1.1.1.3. Kepariwisataaan dan Kepemudaan

Kinerja pelayanan Disporapar dibagi menjadi 2 (dua) bidang yaitu bidang kepariwisataan serta bidang kepemudaan dan olahraga. Berdasarkan Renstra Disporapar Kabupaten Magelang Pada bidang kepariwisataan Disporapar melaksanakan pelayanan yang berkaitan dengan kepariwisataan melalui fasilitas investasi dan promosi pariwisata, kerjasama dengan mitra pariwisata, fasilitas kegiatan/event kepariwisataan, pembinaan pengelolaan sarana wisata dan daya tarik wisata. Pada bidang kepemudaan dan olahraga pembinaan kegiatan kepemudaan di Kabupaten Magelang ditujukan untuk membentuk kepribadian pemuda yang tangguh, bertanggung jawab, cerdas serta mandiri melalui kegiatan-kegiatan organisasi kepemudaan yang positif.

Mengingat jumlah organisasi kepemudaan dan jumlah kunjungan wisata di Kabupaten Magelang terus meningkat setiap tahunnya (Tabel 1.5) maka dibutuhkan wadah untuk mensinergikan antara kegiatan olahraga dengan kegiatan wisata terutama seni dan budaya dengan menciptakan tempat rekreasi untuk menampung kegiatan tersebut.

Tabel. 1.5. Review Pencapaian Kinerja Pelayanan Dinas Pariwisataan, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Magelang

NO	Indikator Kinerja Sesuai dengan Tugas dan Fungsi SKPD	Target Renstra Dinas Parpora				Realisasi Capaian	Proyeksi		
		2016	2017	2018	2019	2016	2017	2018	2019
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1.	Jumlah Kunjungan Wisata	5.387.323	6.000.300	6.686.300	7.454.600	5.125.086	6.000.300	6.686.300	7.454.600
2.	Jumlah organisasi pemuda	25	27	28	28	25	27	28	28
3.	Jumlah kegiatan kepemudaan	17	17	17	17	17	17	17	17
4.	Jumlah kegiatan olahraga	24	25	26	27	24	25	26	27
5.	Jumlah organisasi olahraga	32	33	34	38	32	33	34	38

Sumber : Renstra Disporapar Kabupaten Magelang 2014 – 2019

Muncul Adanya isu yang berhubungan dengan pengembangan tata ruang wilayah dan kajian lingkungan hidup yang dapat mewadahi kebutuhan masyarakat baik dari pengembangan di bidang pariwisata. Salah satunya mengembangkan daya tarik wisata selain Candi Borobudur, mewujudkan daya tarik wisata yang berdaya saing dan banyak dikunjungi masyarakat, serta mengembangkan daya tarik wisata bertema candi dan pengembangan bidang kepemudaan dan olahraga. Menynergikan kegiatan olahraga dengan kegiatan wisata sebagai wadah dan menggairahkan kepemudaan, organisasi, dan pariwisata menjadi isu utama.

Adanya fasilitas yang mewadahi kegiatan yang berguna bagi aktualisasi pemuda yang positif, fasilitas kepemudaan berbasis wisata seni budaya dan olahraga di Kabupaten Magelang diharapkan mampu untuk meningkatkan prestasi kepemudaan dan mengembangkan kegiatan kepemudaan yang kreatif dan positif serta menjadi salah satu destinasi wisata alternatif di Kabupaten Magelang. Wadah pelatihan dan wisata alternatif tersebut memiliki peluang untuk terus meningkatkan kualitas atraksi, amenitas, dan aksesibilitas sesuai dengan Renstra Disporapar Magelang. *Youth Centre* menjadi salah satu wadah kaum muda serta sarana dan tempat yang dapat memfasilitasi kegiatan dan komunitas kepemudaan tersebut baik seni budaya dan olah raga. Maka dari itu perancangan *YOUTH CENTRE* DI KABUPATEN MAGELANG menjadi proyek yang akan menyelesaikan permasalahan.

1.1.2 Latar Belakang Permasalahan

Kaum muda atau lebih dikenal dengan masa remaja atau dewasa awal adalah masa mencari jati diri manusia. Masa Remaja adalah masa efektif untuk pengembangan daya tarik, minat bakat, hobi, dan kreativitas oleh karenanya perlu diterapkan pada masa remaja saat ini. Berdasarkan Departemen Kesehatan Republik Indonesia tahun 2009 rentang usia remaja awal adalah 12-16 tahun, remaja akhir 17-25 tahun, dan dewasa

awal adalah 26-35 tahun. Remaja awal merupakan masa yang perlu bimbingan untuk mengarahkan jati diri, minat dan bakatnya, masa remaja akhir adalah masa peralihan menuju dewasa disertai dengan perkembangan sifat yang lebih dewasa, sedangkan dewasa awal mereka harus mandiri dalam menentukan jati dirinya untuk menentukan masa depan setiap manusia. Jumlah penduduk Kabupaten Magelang adalah 1.274.881 penduduk berdasarkan data statistik Kabupaten Magelang (Tabel 1.6) dan penduduk kaum muda adalah penduduk mayoritas di Kabupaten Magelang.

Tabel 1.6. Jumlah Penduduk Kabupaten Magelang Berdasarkan Rentang Usia

Kelompok Umur Age Group	Laki-Laki Male	Perempuan Female	Jumlah Total
0-4	45 471	43 991	89 462
5-9	49 917	48 206	98 123
10-14	52 922	48 928	101 850
15-19	51 668	48 179	99 847
20-24	45 505	46 784	92 289
25-29	47 760	38 827	86 587
30-34	47 930	45 373	93 303
35-39	46 892	48 890	95 782
40-44	50 021	46 862	96 883
45-49	39 740	45 795	85 535
50-54	40 470	37 554	78 024
55-59	35 235	40 829	76 064
60-64	33 316	31 157	64 473
65-69	19 515	23 853	43 368
70-74	17 080	16 521	33 601
75+	16 621	23 069	39 690
Jumlah Total	640 063	634 818	1 274 881

Sumber : Badan Pusat Statistik Kabupaten Magelang tahun 2018

“Budaya/tradisi kolektif, hal-hal yang bersifat hereditas, kebiasaan-kebiasan dalam keluarga, kematangan berpikir dan bersikap dalam keluarga maupun masyarakat setempat menjadi penentu karakter kaum muda. Masyarakat yang saling peduli satu sama lain misalnya melalui kerja bersama dalam berbagai kegiatan, kerja bakti, pertemuan doa, keluarga, dll menjadi ajang untuk mempertemukan semua lapisan usia dan mengasah komunikasi. Menjadi sangat penting kehadiran *public space*, *public activity*, atau pun *public relation* yang mempertemukan berbagai lapisan usia untuk membentuk karakter generasi terutama generasi muda yang mau berbagai dengan orang lain.” (Enik, Agus, 2007) dalam bukunya yang berjudul Memahami Psikologi Remaja. Kebutuhan akan sarana dan fasilitas *public space* sangat dibutuhkan bagi kaum muda. *Youth centre* yang mewadahi kegiatan kepemudaan yang berbasis olah raga dan wisata dapat menjadi wadah atau sarana tersebut serta dapat menjadi wisata alternatif yang sangat dibutuhkan bagi pemuda-pemuda saat ini terutama di Kabupaten Magelang.

Dewasa kini kaum muda lebih dikenal dengan istilah “Generasi Milenial”. Generasi milenial atau generasi Y juga akrab disebut *generation me* atau *echo boomers*. Secara harfiah memang tidak ada demografi khusus dalam menentukan kelompok generasi yang satu ini. Namun, para pakar menggolongkannya berdasarkan tahun awal dan akhir. Penggolongan generasi Y terbentuk bagi mereka yang lahir pada 1980 - 1990, atau pada awal 2000, dan seterusnya (Kominfo.go.id). generasi tersebut telah merasakan perkembangan di bidang teknologi hingga merasakan kemerosotan dalam hal ekonomi. Generasi Milenial tersebut identik dengan suasana berkumpul dengan karakter dinamis dapat mencerminkan sifat interaktif, enerjik, dan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan. Akan tetapi generasi tersebut mudah terombang-ambing dalam menentukan penyelesaian.

Perancangan *Youth Centre* di Kabupaten Magelang bertujuan untuk mendapatkan desain bangunan yang dapat memberikan fasilitas untuk mewadahi kegiatan kepemudaan dan pariwisata. Adapun event-event olah raga, budaya dan kesenian yang diselenggarakan untuk mengapresiasi karya pemuda di Kabupaten Magelang. Fenomena ini perlu adanya tempat sebagai wadah bagi kaum muda untuk memfasilitasi kegiatan tersebut. Meskipun di Kabupaten Magelang terdapat stadion olahraga namun rupanya stadion tersebut tidak terbuka untuk umum dan masih kurangnya daya tarik pengunjung terutama kaum muda untuk melakukan kegiatan kreatifitas yang positif di tempat tersebut. Maka dari itu perlu adanya wadah untuk memfasilitasi kegiatan kepemudaan tersebut, terutama *public space* yang dapat menumbuhkan minat dan bakat kaum muda di Kabupaten Magelang.

Wadah serta sarana dan fasilitas kepemudaan tersebut tentunya membutuhkan suasana yang berbeda sesuai dengan fungsi ruang yang akan digunakan. Pada *Youth Centre* ini pengolahan ruang dalam dan ruang luar menjadi karakter yang dinamis sesuai dengan cermin karakter kaum muda. Ruang dalam yang meliputi ruang berkumpul, ruang olah raga *indoor*, ruang *workshop*, hingga ruang serbaguna yang dinamis. Sedangkan ruang luar meliputi taman berupa lanscape, tracking yang dapat digunakan untuk olah raga lari, hingga ruang berkumpul *outdoor* yang dapat menciptakan pergerakan atau dinamis sesuai karakter kaum muda. Ekspresi ruang dan bentuk bangunan yang mampu mencerminkan karakter kaum muda diharapkan para remaja lebih kreatif dan menghasilkan kegiatan yang positif. Melalui fasad, ruang dalam, dan ruang luar diharapkan mampu mencerminkan karakter kaum muda yang dinamis.

Pendekatan yang berpengaruh dengan perancangan arsitektur dan penggunaannya adalah psikologi. Pendekatan psikologi remaja pada perancangan *Youth Centre* di Kabupaten Magelang diharapkan dapat

menghadirkan desain bangunan yang mampu mewadahi kegiatan kepemudaan dan pariwisata di Kabupaten Magelang. Pendekatan psikologi remaja digunakan atas dasar mayoritas pelaku yang akan menggunakan fasilitas tersebut dan karakter kaum muda yang dinamis. Perancangan arsitektur dengan pendekatan psikologi remaja yang dimaksud adalah pendekatan dengan perilaku (karakter remaja) dalam ilmu psikologi dikenal dengan psikologi ergonomis. Psikologi ergonomis adalah pengaruh kondisi ruangan dengan keadaan pelaku aktivitas didalamnya. Masa remaja merupakan masa yang mudah untuk berubahnya emosi disetiap individu, maka dari itu dengan pendekatan psikologi remaja digunakan untuk memahami karakteristik dan kebutuhan mendasar yang dibutuhkan pada masa remaja baik itu kebutuhan materi dari segi arsitektural maupun non-arsitektural dan kebutuhan rohani yang dapat diterapkan ke dalam arsitektural.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana wujud rancangan *Youth Centre* di Magelang berbasis seni-budaya dan olahraga yang interaktif, ekspresif, dan enerjik yang mencerminkan karakter dinamis dan kreatif melalui pengolahan fasad bangunan, ruang dalam, dan ruang luar dengan pendekatan psikologi remaja?

1.3 Tujuan dan Sasaran

1.3.1 Tujuan

Mewujudkan rancangan *Youth Centre* di Magelang berbasis seni-budaya dan olahraga yang interaktif, ekspresif, dan enerjik yang mencerminkan karakter dinamis dan kreatif melalui pengolahan fasad bangunan, ruang dalam, dan ruang luar dengan pendekatan psikologi remaja.

1.3.2 Sasaran

Sasaran yang akan digunakan sebagai langkah untuk menentukan tujuan sebagai berikut :

- a. **Identifikasi Potensi Wisata;** Magelang dicanangkan menjadi destinasi “10 Bali Baru” oleh menteri pariwisata RI, untuk menindaklanjuti hal tersebut perlu adanya pengembangan potensi yang telah dimiliki di Kabupaten Magelang, selain Borobudur potensi seni dan budaya dapat menjadi cikal bakal pengembangan.
- b. **Potensi Kepemudaan;** Prestasi pendidikan eksternal seperti kegiatan kepemudaan salah satunya adalah olah raga. Sarana olah raga yang masih kurang perlu dikembangkan untuk mempertahankan prestasi yang telah dicapai dan mewadahi bibit-bibit prestasi.
- c. **Karakter Remaja;** Remaja sebagai pelaku kegiatan yang mayoritas akan datang ke *Youth Centre* untuk melakukan kegiatan kreativitas dan secara tidak langsung mereka akan meninggalkan kegiatan negatif. Sehingga diharapkan dapat mengurangi perilaku-perilaku menyimpang pada remaja.
- d. **Permasalahan Remaja;** Kurangnya pengawasan orang tua dengan berbagai alasan maka dibutuhkan sarana sebagai *distraction* untuk kaum muda supaya melakukan kegiatan yang lebih positif.
- e. **Studi dan Kajian Teori Psikologi Remaja;** mengetahui karakter remaja dan kebutuhan remaja baik itu kebutuhan secara materi maupun rohani.
- f. **Studi Preseden;** Preseden mengenai ruang yang dinamis, dan kreatif secara fasad bangunan, ruang dalam, dan ruang luar.
- g. **Analisis Permasalahan;** Permasalahan pada lokasi tapak dan permasalahan subyek yaitu remaja.
- h. **Penarikan dan Perumusan Konsep;** Konsep bentuk yang dinamis sesuai dengan karakter remaja.
- i. **Perancangan *Youth Centre*;** Fasad, Ruang Dalam / Interior, dan Ruang Luar / Eksterior *Youth Centre* yang dinamis sesuai dengan karakteristik remaja.

1.4 Lingkup Pembahasan

Penekanan desain diterapkan pada fasad, ruang dalam, dan ruang luar, tidak menutup kemungkinan bagian-bagian lain yang menjadi daya tarik. *Youth*

Centre menyesuaikan dengan karakter remaja yang interaktif, ekspresif, dan kreatif yang mencerminkan karakter dinamis serta kebutuhan materi dan rohani kaum muda melalui pendekatan psikologi remaja.

1.5 Metodologi

1.5.1 Pola Prosedural

1.1.1.1. Metode Pengumpulan Data

1. Data Primer

Metode pengumpulan data primer merupakan hasil dari pengamatan langsung terhadap obyek dilapangan dengan cara:

a. Dokumentasi

Mendokumentasikan segala kegiatan yang mendukung penelitian dengan mengambil gambar dan mencatat informasi maupun merekam segala kegiatan yang ada.

b. Interview / Wawancara

Komunikasi (tanya jawab) terhadap pihak-pihak yang bersangkutan dengan proyek *Youth Centre*.

c. Observasi

Metode pengumpulan data sekunder menggunakan observasi terkait dengan hal-hal lain diluar subyek dan obyek seperti; pariwisata, sosial budaya, tinjauan lokasi)

2. Data Sekunder

Metode pengumpulan data sekunder menggunakan metode literatur yang berkaitan dengan objek (*Youth Centre*) dan subjek (remaja).

1.1.1.2. Metode Analisis

1. Data Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil wawancara dan observasi partisipan atau observasi partisipan semu sebagai pengumpulan data. Data kualitatif tersebut biasanya berupa teks atau narasi tekstual. Hasil wawancara dan

observasi perlu adanya transkripsi dan translasi untuk menjadikan data berupa teks.

2. Data Spasial

Data Spasial merupakan data yang hanya di tangkap melalui visual atau gambar yang nantinya akan membantu dalam memahami narasi dari data kualitatif.

1.1.1.3. Metode Perumusan Konsep

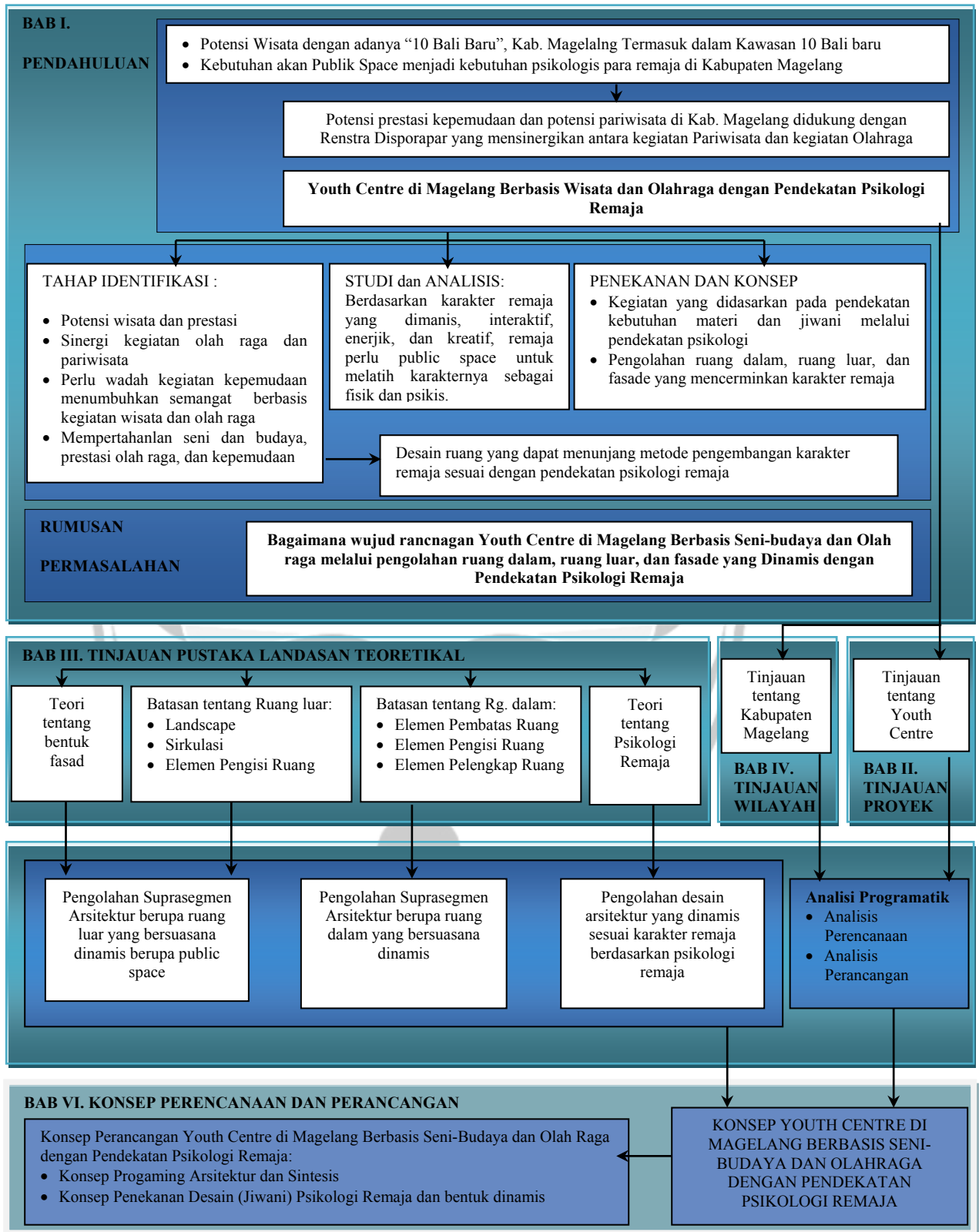
1. Pemograman

Proses pemograman dalam perumusan konsep dibagi dalam 3 tahapan yaitu; Pemograman fungsional yaitu struktur pengguna dan kegiatan, Pemograman performansi yaitu fungsi dan karakteristik desain, dan Pemograman arsitektur yaitu efektivitas fungsi dan performansi.

2. Sintesis

Sintesis merupakan proses memadukan tiap-tiap bagian agar membentuk sinkronasi atau selaras. Pada tahap ini, hasil dari pemograman pada tahap analisis diolah untuk mencari kesimpulan sebagai upaya mendapatkan pendekatan konsep perencanaan dan perancangan yang sesuai. Pendekatan perencanaan dan perancangan yang digunakan sebagai proses transformasi menuju desain yang diinginkan.

1.5.2 Tata Langkah



1.6 Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang pengadaan proyek, latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan dan sasaran, lingkup bahasan, metode dan tata langkah.

BAB II. TINJAUAN UMUM *YOUTH CENTRE*

Berisi tentang tinjauan *Youth Centre* yaitu; pengertian *Youth Centre*, Fungsi *Youth Centre*, Tipe *Youth Centre*, dan Fasilitas *Youth Centre*. Tinjauan tentang *Youth Centre* pun berhubungan dengan pelaku aktivitas meliputi karakter pengguna, kegiatan yang dapat dilakukan di *Youth Centre*.

BAB III. TINJAUAN PUSATAKA DAN LANDASAN TEORITIKAL

Berisi tentang teori yang akan digunakan untuk perencanaan dan perancangan *Youth Centre*. Teori yang digunakan meliputi batasan pengolahan suprasegmen arsitektur yang digunakan yaitu; fasad, ruang dalam, dan ruang luar. Adapun teori tentang analogi bentuk dinamis yang mencerminkan karakter remaja serta pendekatan psikologi remaja untuk mengetahui karakter dan kebutuhan kaum muda secara fisik maupun psikis.

BAB IV. TINJAUAN WILAYAH/LOKASI

Berisi tentang tinjauan wilayah Magelang. Tinjauan Magelang meliputi; Deskripsi umum Magelang, kondisi Magelang, Potensi Magelang, serta peraturan terkait pengadaan *Youth Centre* di Magelang.

BAB V. ANALISIS

Berisi tentang analisis perencanaan dan perancangan berupa analisis penekanan studi dan analisis programatik. Analisis programatik membahas tentang analisis perancangan studi pengolahan suprasegmen arsitektur yang mendukung kaum muda ke arah yang positif. Pengolahan suprasegmen meliputi pengolahan fasad,

ruang dalam, dan ruang luar yang akan digunakan untuk merancang Youth Centre serta mencerminkan karakter dinamis.

BAB VI. KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Berisi tentang kesimpulan berupa konsep programatik penekanan dan konsep desain *Youth Centre* di Magelang yang dinamis mencerminkan karakter kaum mudan dan mewadahi aktivitas kaum muda.



BAB II

TINJAUAN UMUM *YOUTH CENTRE*

2.1. Pengertian *Youth Centre*

Youth Centre berasal dari penggabungan 2 (dua) kata bahasa Inggris yang berarti Gelanggang Pemuda atau Gelanggang Remaja. *Youth* didefinisikan sebagai remaja adalah individu yang sedang dalam tahap peralihan dari masa anak-anak ke dewasa. Berikut beberapa definisi *Youth* menurut beberapa sumber;

1. Menurut UNESCO, *Youth* adalah fase transisi dari masa kanak-kanak menuju masa kedewasaan yang mengarah pada kebebasan dan kesadaran akan posisi dan perannya dalam komunitas.
2. Menurut United Nation (UN), *Youth* merupakan seseorang yang berada pada rentang usia 15-24 tahun.
3. Menurut DeBurn (Rice,1990) *Youth* merupakan masa pertumbuhan dari anak-anak menuju dewasa yang terlihat secara bentuk fisik, emosi sosial, dan kognitif.

Sedangkan *Centre* dalam bahasa Indonesia adalah pusat. *Centre* didefinisikan sebagai pusat berkumpulnya suatu kegiatan. Sebuah pokok pangkal yang terdiri dari beberapa macam dan sesuatu yang menjadi ujung atau sasaran penting (Kamus Umum Bahasa Inggris Indonesia).

Youth Centre atau Gelanggang Remaja merupakan ruang atau tempat yang biasanya dipakai para remaja untuk memanfaatkan waktu luang dengan melakukan berbagai kegiatan yang berguna (KBBI). *Youth Centre* atau Gelanggang Remaja dalam hal ini adalah pusat menyediakan kegiatan rekreasi untuk kaum muda yang sering dikaitkan dengan kegiatan gereja dan pusat komunitas. *Youth Centre* atau pusat remaja dapat pula didefinisikan sebagai tempat pendidikan sosial bagi remaja berusia 10-21 tahun agar termotivasi untuk menemukan jati diri mereka melalui partisipasi dalam berbagai kegiatan yang sesuai dengan usia dan minat bakatnya.

Youth Centre dapat pula diartikan sebagai fasilitas yang disediakan bagi seluruh komunitas dengan berbagai latar belakang untuk membangun generasi muda. Dua definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa *Youth Centre* adalah fasilitas bagi remaja dan ditujukan untuk membina remaja. (www.youthcentre.org.au)

2.2. Tujuan *Youth Centre*

Tujuan dari pengadaan *Youth Centre* ini memiliki 2 (dua) tujuan. Tujuan tersebut berdasarkan kegiatan / aktivitas yang dilakukan di *Youth Centre* tersebut, yaitu;

1. Tujuan Umum

- Mencitakan kaum muda yang berkembang secara positif dan menurunkan presentasi kenakalan remaja dan permasalahan remaja.

2. Tujuan Khusus

- Kaum muda diharapkan dapat memanfaatkan sarana prasarana dan fasilitas yang direncanakan sebagai wadah pengembangan minat dan bakat.
- Menciptakan kaum muda yang interaktif, enerjik, dan kreatif sehingga menciptakan karakter yang dinamis sesuai karakter kaum muda.

2.3. Peran dan Fungsi *Youth Centre*

Peran gelanggang remaja dalam pembangunan bidang kepemudaan sangat strategis. *Youth Centre* merupakan wadah untuk menyalurkan bakat, minat dan kreativitas kaum muda, tidak hanya dibidang olahraga, dalam hal lain seni budaya dan informasi teknologi.

Youth Centre kerap dikaitkan atau identik dengan komunitas pemuda, yakni fasilitas serupa yang secara terlokalisasi menyediakan berbagai fasilitas penunjang minat dan bakat remaja dengan tujuan menghindarkan dari “kegiatan jalanan”. Tempat untuk bermain, membaca, serta mempelajari kemampuan dan

keterampilan baru bagi remaja sekaligus bagi tempat bersosialisasi yang digunakan diluar jam sekolah (Synder, 1984).

Beberapa fungsi dalam Youth centre menurut desksarina, 2002 fungsi dalam kategori Youth centre dibagi menjadi 4 hal yaitu:

a. Klub Penelitian

Klub penelitian merupakan sebuah klub yang menyediakan program dan sumber pengetahuan sains bagi remaja yang tertarik pada bidang ini. Secara umum tujuan klub ini adalah memberikan wadah bagi para pelajar untuk mengeksplorasi ilmu sains di luar pendidikan formal dan mengaplikasikan ke dalam hal yang sederhana.

b. Klub Seni

Klub seni merupakan wadah komunitas pecinta seni yang mengemangkan ide kreatif dalam berbagai bidang seni.

c. Klub Olahraga

Klub olahraga merupakan perkumpulan kaum muda yang memiliki ketertarikan pada kegiatan olahraga. Klub tersebut di wadahi dalam sebuah pusat olahraga yakni suatu tempat yang menyediakan berbagai macam fasilitas fisik maupun non-fisik untuk berbagai macam olahraga.

d. Klub Keagamaan

Klub ini merupakan klub yang bergerak pada bidang pembimbingan keagamaan dengan tujuan meningkatkan kualitas iman dan ketaqwaan anggotanya.

2.4. Klasifikasi *Youth Centre*

2.4.1. Berdasarkan Prasarana

Youth Centre dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa tipe menurut Pedoman penyelenggaraan Gelanggang Remaja, Menpora , 1986. Penggolongan menjadi beberapa tipe *Youth Centre* berdasarkan fasilitas,

sarana, dan prasarana yang mewadahi kegiatan *Youth Centre*. Berikut beberapa tipe *Youth Centre* berdasarkan data Menpora, 2016;

1. Tipe A (Pemula)

Youth Centre pada tipe A memiliki fasilitas dan sarana prasana yang meliputi;

- Ruang serbaguna yang berfungsi untuk olahraga, pertemuan, dan pementasan kesenian.
- Ruang belajar yang digunakan untuk tempat pelatihan atau kursus.
- Kamar ganti pakaian atau kamar kecil,
- Ruang ibadah,
- Ruang pengelola,
- Tempat tinggal petugas jada (mess), dan
- Gudang
- Pada ruang luar terdapat lapangan terbuka yang serbaguna.

2. Tipe B (Madya)

Pada *Youth Centre* tipe B sama halnya dengan *Youth Centre* tipe A dengan perbedaan pada perluasan yaitu;

- Ruang serbaguna menjadi gedung serbaguna menjadi gedung serbaguna yang dapat menampung olahraga voli.
- Ruang belajar menjadi ruang diklat.

3. Tipe C (Utama)

Youth Centre tipe C pada dasarnya sama halnya dengan tipe B. Perbedaan dengan tipe B yaitu pada penambahan fasilitas yaitu;

- Gedung olahraga yang dapat menampung kegiatan kesenian maupun pertunjukan.
- Kolam renang.

2.4.2. Berdasarkan Penempatan/Lokasi

Youth Centre sendiri pada dasarnya merupakan pusat kegiatan remaja / kaum muda yang didalamnya tidak terpisahkan adanya fasilitas olah raga. Pada bangunan yang mewaadahi kegiatan olahraga tersebut memiliki beberapa kualifikasi berdasarkan penempatannya. Berdasarkan Tata Cara perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga, Dinas Pekerjaan Umum (DPU), 1994, yaitu;

1. **Tipe A** adalah Gelanggang Remaja yang dalam penggunaannya melayani wilayah Provinsi atau Daerah Tingkat 1 (satu).
2. **Tipe B** adalah Gelanggang Remaja yang dalam penggunaannya melayani wilayah Kabupaten/Kota.
3. **Tipe C** adalah Gelanggang Remaja yang dalam penggunaannya melayani wilayah Kecamatan.

Tabel 2.1. Klasifikasi dan Penggunaan Bangunan Gedung Olahraga

Klasifikasi Gedung Olahraga	Minimal Cabang Olahraga	Lapangan Pertandingan Nasional/ internasional (Buah)	Lahan (buah)	Keterangan
Tipe A	1. Lapangan Tenis 2. Lapangan Basket 3. Lapangan Voli 4. Lapangan Bulutangkis	1 1 1 4	1 3 4 6	Untuk cabang olahraga lain masih dimungkinkan penggunaannya sepanjang ketentuan ukuran minimalnya masih dapat dipenuhi oleh gedung olahraga
Tipe B	1. Lapangan Basket 2. Lapangan Voli 3. Lapangan Bulutangkis	1 1 -	- 2 3	Idem
Tipe C	1. Lapangan Voli 2. Lapangan Bulutangkis	- 1	1 -	Idem

Sumber : Standar Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga

Tabel 2.2. Ukuran Minimal Ruang Bangunan Gedung Olahraga

Ukuran Minimal				
Klasifikasi	Panjang termasuk daerah bebas (m)	lebag termasuk daerah bebas (m)	tinggi langit-langit permainan (m)	langit langit daerah bebas (m)
Tipe A	50	30	12.5	5.5
Tipe B	32	22	12.5	5.5
Tipe C	24	16	9	5.5

Sumber: Standar Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga

Tabel 2.3. Ukuran Minimal Ruang Bangunan Gedung Olahraga

Klasifikasi Gedung Olahraga	Jumlah Penonton (orang)
Tipe A	3000 - 5000
Tipe B	1000 - 3000
Tipe C	Maksimal 1000

Sumber: Standar Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olahraga

2.5. Arah Kegiatan Youth Centre

Berdasarkan Renstra Disporapar Kabupaten Magelang menjelaskan bahwa Kabupaten Magelang memerlukan wadah kegiatan untuk mensinergikan 2 (dua) kegiatan yaitu kegiatan pariwisata dan kegiatan olahraga. Maka dari itu arah dan jenis kegiatan *Youth Centre* di Kabupaten Magelang yaitu, antara lain;

2.5.1. Kegiatan Olahraga dan Pengetahuan

Kegiatan olahraga dan pengetahuan diselenggarakan sebagai ajang pengembangan kreativitas dan kebugaran jasmani serta rohani. Pada bidang olahraga dan pengetahuan meliputi kegiatan;

1. Kursus
2. Latihan (olahraga)
3. Karya ilmiah

4. Kepustakaan
5. Komunitas (*gathering*)

2.5.2. Kegiatan Kreasi dan Rekreasi

Kegiatan pada bidang kreasi dan rekreasi diadakan sebagai ajang pengembangan wisata (wisata alternatif) terutama wisata seni dan budaya. Pada bidang kreasi dan rekreasi meliputi kegiatan;

1. Pameran seni dan/atau budaya
2. Festival seni dan/atau budaya
3. Pagelaran seni dan/atau budaya
4. Pariwisata

2.6. Fasilitas *Youth Centre*

Fasilitas *Youth Centre* di Magelang dengan kegiatan dasar seni budaya dan olahraga, memiliki alternatif tujuan yang mampu menjadi wisata alternatif di Magelang. Beberapa jenis akomodasi atau fasilitas pada bangunan *Youth Centre* yang menjadi perencanaan dan perancangan di Kabupaten Magelang antara lain;

1. Fasilitas Olahraga

Fasilitas olahraga yang mewadahi kegiatan olahraga antara lain berupa lapangan olahraga indoor yang dapat digunakan untuk kegiatan selain olahraga dan lapangan serbaguna outdoor. Adapun fasilitas dan sarana pendukung fisik dan non-fisik, yaitu;

- Fasilitas fisik : ruang-ruang pendukung seperti ruang ganti, peralatan dan sarana prasarana pendukung kegiatan yang disediakan *Youth Centre*.
- Fasilitas non-fisik : jasa, pelatih, atau tenaga ahli yang disediakan oleh pihak pihak *Youth Centre*.

2. Fasilitas Kesenian dan Budaya

Fasilitas kesenian dan kebudayaan dapat mewadahi kegiatan kesenian dan kebudayaan berupa ruang kesenian, gedung pertunjukan seni yang dapat menjadi *venue* pada event kesenian dan kebudayaan yang diadakan di Magelang terutama di *Youth Centre* tersebut. Fasilitas tersebut dapat berupa *indoor* maupun *outdoor*.

3. Fasilitas Administrasi

Fasilitas administrasi adalah fasilitas, pelengkap yang melayani kegiatan administrasi dari sebuah bidang atau acara yang dilakukan di gedung *Youth Centre* tersebut. Fasilitas tersebut meliputi ruang administrasi, ruang pendaftaran, kantor manajemen kegiatan, ruang service, dll.

4. Fasilitas Umum

Fasilitas Umum adalah fasilitas yang dapat digunakan bagi pengunjung maupun pengguna dari *Youth Centre* tersebut. Fasilitas umum dapat berupa fasilitas *indoor* maupun *outdoor* seperti open theater. Fungsi dari fasilitas umum ini dapat pula digunakan sebagai kegiatan alternatif seperti tour lokasi atau layanan wisata, wisata aktif, penyelenggaraan event atau wisata bersifat umum.

2.7. Sarana Prasarana

Kegiatan yang dilakukan di *Youth Centre* sangat beragam, dalam hal sarana dan prasarana terdapat 2 jenis akomodasi sarana dan prasarana berupa fisik maupun non-fisik.

1. Sarana Fisik

Secara umum sarana dan prasana fisik berkaitan dengan standar dan macam jenis peralatan yang digunakan untuk menunjang aktivitas yang dilakukan di dalam bangunan. Sarana fisik ini sebagai penunjang kegiatan yang dilakukan di *Youth Centre* seperti kegiatan olah raga dan kegiatan kesenian. Adapun jenis sarana fisik berdasarkan jenis penyediaa / pengadaannya pada *Youth Centre*, yaitu;

- a. Berdasarkan penyediaan aksesibilitas;
 - i. Cuma-Cuma; pengguna menggunakan sarana tersebut secara Cuma-Cuma dalam kata lain dapat digunakan secara bebas.
 - ii. Rent/sewa; pengguna menggunakan sarana tersebut dengan tata cara atau syarat yang telah ditentukan seperti membayar dengan harga yang telah ditentukan atau berlangganan.
- b. Sebagian sarana prasarana disediakan oleh pihak *Youth Centre* dan sebagian merupakan pengadaan dari pengguna itu sendiri. Seperti pengadaan tempat sebagai *venue* adalah pengadaan dari pihak *Youth Centre* sedangkan peralatan panggung adalah pengadaan dari pihak pengguna acara atau kegiatan.
- c. Seluruh sarana dan prasarana diadakan oleh pengguna.

2. Sarana non-Fisik

Sarana dan prasarana non-fisik ini merupakan sarana yang diberikan oleh pihak *Youth Centre* dalam bentuk jasa seperti tenaga ahli, pelatih, ataupun pengajar yang bertujuan untuk memberikan bimbingan bagi para pengguna maupun peserta. Selain dalam bentuk jasa, sarana non-fisik dapat berupa layanan wisata, bimbingan dan konsultasi. Pelayanan wisata dapat berupa wisata aktif berupa penyelenggaraan event atau wisata remaja. Sedangkan wisata pasif berupa petunjuk / pemberian informasi penyelenggaraan wisata.

2.8. Tinjauan *Youth Centre* di Kabupaten Magelang

Kebutuhan *Youth Centre* di Kabupaten Magelang menjadi sangat penting dengan hadirnya fasilitas yang mewadahi komunitas atau kaum muda di Magelang dan sekitarnya. Wadah tersebut dengan pengunjung yang tidak memungkirinya adalah kalangan usia diatas remaja maupun dibawah remaja. *Youth Centre* di Kabupaten Magelang memiliki bidang atau minat tersendiri yaitu untuk mewadahi fungsi kegiatan olah raga dan seni budaya. Olah raga dan seni budaya diimplementasikan atas dasar Renstra Disporapar Kabupaten Magelang

dan aktivitas kepemudaan serta event-event yang dominan diselenggarakan di Kabupaten Magelang.

Tipe Gelanggang Remaja di Magelang menurut DPU, 1994, tentang Tata Cara Perencanaan Teknik Bangunan Gedung Olah raga memiliki kategori tipe B yang dalam penggunaannya melayani wilayah Kabupaten/Kota. Pada klasifikasi gelanggang remaja di Kabupaten Magelang, berdasarkan data Menpora, 2016 dapat menggunakan klasifikasi tipe B dan dapat dikembangkan menjadi tipe C yang dapat menampung kegiatan pertunjukan kesenian.

Perbedaan tipe B dan tipe C terletak pada gedung yang dapat menampung pertunjukan seni budaya dan terdapat kolam renang. Keberadaan gedung pertunjukan kesenian ini menjadi penting mengingat aktivitas dan event kepemudaan yang sering diselenggarakan di Kabupaten Magelang. *Youth Centre* ini dapat menjadi *venue* dari pertunjukan yang diselenggarakan di Magelang. Pertunjukan/pagelaran seni budaya tersebut dapat menjadi wisata seni budaya dan wisata alternatif bagi pengunjung yang hadir di Magelang.

2.9. Tinjauan Studi: *Raíces Educational Park*

Data:

Arsitek : Taller Piloto Arquitectos

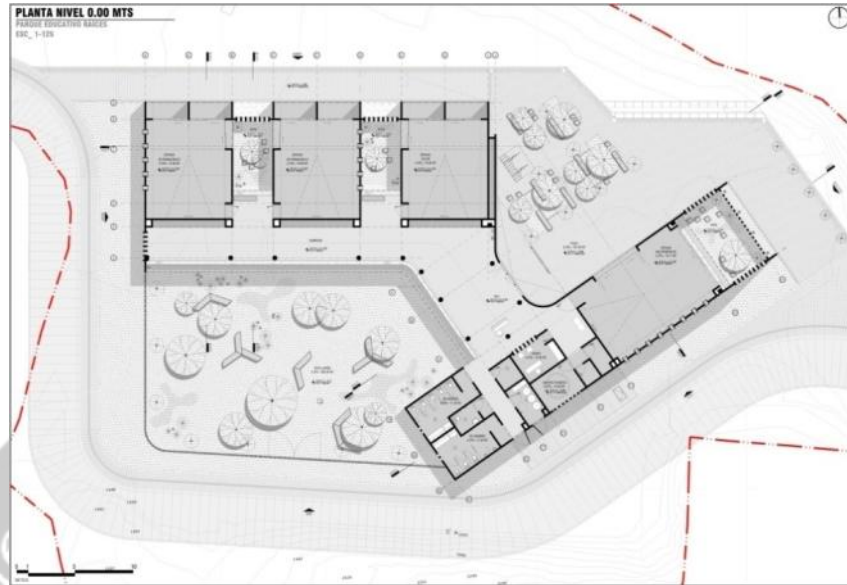
Area : 653 m²

Tahun : 2015

Lokasi : Guatape, Colombia

Latar belakang dibangun taman edukasi ini sebagai bentuk dari kolektif budaya, tradisi, dan sejarah di kota tersebut yang sudah mulai hilang. Penol dikenal sebagai Phoenix of America merupakan kota madya yang mengalami perpindahan paksa dan dijajah. Taman edukasi ini mencoba untuk memunculkannya kembali budaya, tradisi, dan sejarah tersebut melalui pengolahan landscape.

Gambar 2.1 Denah Ruang Dalam Raíces Educational Park



Sumber:

<https://translate.google.co.id/translate?hl=id&sl=en&u=https://www.archdaily.com/870235/raices-educational-park-taller-piloto-arquitectos&prev=search>

1. Tinjauan Ruang Dalam

Ruang dalam pada taman edukasi ini memiliki kejelasan dan kesederhanaan secara struktural melalui penggunaan beton pada dinding. Penggunaan benton tersebut dapat mencerminkan sistem modular tanpa menghilangkan area bebas serta tetap menjaga estetika bangunan. Melalui taman pendidikan yang menjadi ruang publik terbentuk oleh view bentang alam pedesaan dan perkotaan. Melalui ruang-ruang dalam mampu mencerminkan memvisualisasi memori dan identitas.

Gambar.2.2. Isometri Raíces *Educational Park*



Sumber:

<https://translate.google.co.id/translate?hl=id&sl=en&u=https://www.archdaily.com/870235/raices-educational-park-taller-piloto-arquitectos&prev=search>

Gambar 2.3. Ruang Dalam Raíces *Educational Park*



Sumber:

<https://translate.google.co.id/translate?hl=id&sl=en&u=https://www.archdaily.com/870235/raices-educational-park-taller-piloto-arquitectos&prev=search>

2. Tinjauan Ruang Luar

Lokasi yang berada pada pinggir kota menjadi ikon kota serta lokasi yang dekat dengan alun-alun kota menjadi alternatif destinasi ruang publik. Nilai-nilai tradisi ditekankan ke dalam ruang publik yang terbuka dan

kolektif, skenario integrasi, untuk menciptakan identitas dari penggunanya. Ruang bebas, ruang hampa, ruang fleksibel cocok sebagai ruang pertemuan atau berkumpul. Ruang ini menjadi pedagogis dan nilai budaya pada bangunan tersebut.

Gambar 2.4. Ruang Luar Raíces *Educational Park*



Sumber:

<https://translate.google.co.id/translate?hl=id&sl=en&u=https://www.archdaily.com/870235/raices-educational-park-taller-piloto-arquitectos&prev=search>

Gambar 2.5. Ruang Luar Raíces *Educational Park*



Sumber:

<https://translate.google.co.id/translate?hl=id&sl=en&u=https://www.archdaily.com/870235/raices-educational-park-taller-piloto-arquitectos&prev=search>

3. Tinjauan Fasade

Pada fasade bangunan memiliki irama / ritme yang memvisualisasikan adanya momen atau perjalanan waktu yang pernah dilalui. Ritme tersebut berbentuk penuh dan kosong. Taman edukasi ini tumbuh diantara transisi antara perkotaan dan pedesaan maka, unsur alam seperti vegetasi masih terdapat pada tapak dan menjadi latar belakang warna alami dan atmosfer dari budaya setempat.

Gambar 2.6. Fasade Raíces *Educational Park*



Sumber:

<https://translate.google.co.id/translate?hl=id&sl=en&u=https://www.archdaily.com/870235/raices-educational-park-taller-piloto-arquitectos&prev=search>

Gambar 2.7. Fasade Raíces *Educational Park*



Sumber:

<https://translate.google.co.id/translate?hl=id&sl=en&u=https://www.archdaily.com/870235/raices-educational-park-taller-piloto-arquitectos&prev=search>

2.10. Tinjauan Studi: Rehovot *Community Centre*

Data:

Arsitek : Kimmel Eshkolot Architects

Area : 2.500 m²

Tahun : 2016

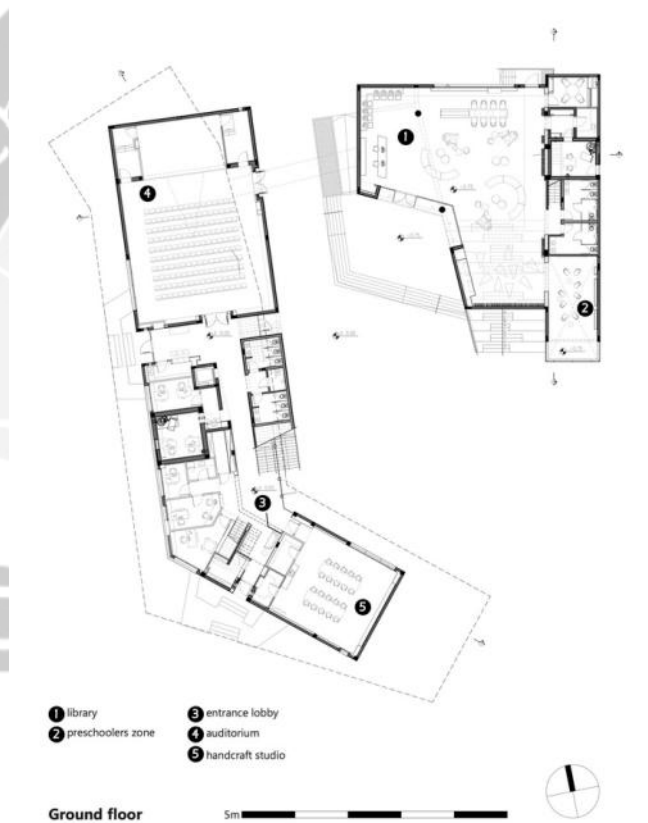
Lokasi : Rehovot, Israel

Community Centre yang terletak di kota Rehovot, New Rehovot selesai dibangun pada tahun 2016 sebagai wadah studio seni tari, seni musik, olahraga, dan perpustakaan. Bangunan ini terletak di tengah lingkungan yang ditujukan untuk bangunan umum; beberapa di antaranya telah dibangun, seperti sekolah dasar dan pusat olahraga. Bangunan tempat tinggal tinggi belum dibangun di daerah tersebut.

Bangunan yang memiliki massa terpisah ini terdapat berbagai ruang untuk pemuda antara lain seperti lokakarya seni dan kerajinan, ruang musik, studio tari, studio seni bela diri, aula serba guna dan ruang “sayap pemuda”. Di sebelah

bangunan utama adalah perpustakaan, yang beroperasi sebagai pusat multi-media yang dapat menarik pengunjung dari segala usia untuk berbagai kegiatan. Bangunan ini merupakan skala kota dan wujud dari bangunan ramah kota oleh karena itu piazza dalam tapak dapat dilewati oleh pejalan kaki yang mengambil jalan pintas untuk menuju ke tempat lain. Sehingga bangunan ini menghubungkan sekolah pada sisi timur dan pusat olahraga pada sisi utara.

Gambar 2.8. Denah Ruang Rehovot *Community Centre*



Sumber:

<https://www.archdaily.com/803544/rehovot-community-center-kimmel-eshkolot-architects>

1. Tinjauan Ruang Dalam

Pada bangunan pusat memiliki 2 (dua) lantai yang mewadahi kegiatan seperti studio tari, perpustakaan, dan terdapat penghubung antar massa berupa jembatan. Permainan fasade berupa kisi-kisi dapat menimbulkan permainan cahaya pada ruang dalam di atas dinding putih dan lantai gelap.

Gambar 2.9. Ruang Dalam Rehovot *Community Centre*



Sumber:

<https://www.archdaily.com/803544/rehovot-community-center-kimmel-eshkolot-architects>

2. Tinjauan Ruang Luar

Pada area atap dapat dinaiki yang berfungsi sebagai teras melalui tangga yang dapat berfungsi sebagai area duduk atau *amphitheater* dan pertunjukan kecil *outdoor*. Bahan komposit polimer bambu, plester ringan, dan bata abu-abu pada fasade dirancang untuk kondisi di luar ruang dan memberi kesan hangat pada lingkungan sekitar. Bangunan ini pula dapat dilalui dan ramah bagi penyandang disabilitas.

Gambar 2.10. Ruang Luar (Piazza) Rehovot *Community Centre*



Sumber:

<https://www.archdaily.com/803544/rehovot-community-center-kimmel-eshkolot-architects>

3. Tinjauan Fasade

Keberlanjutan adalah konsep fasade pada bangunan ini. Elemen bambu digunakan pada fasade sebagai *secondary skin*. Bahan kisi-kisi brise soleil yang menutupi fasad menciptakan penampilan yang berkelanjutan, dan dapat menaungi jendela dari paparan matahari yang berlebihan. *Secondary skin* ini (brise soleil) sebagai profil yang dapat menyembunyikan konstruksi di dalamnya. Fasade yang melebar pada lantai 2 (dua) ini dapat berfungsi juga sebagai peneduh dari paparan sinar matahari yang berlebih.

Gambar 2.11. *Secondary Skin* pada Rehovot Community Centre



Sumber:

<https://www.archdaily.com/803544/rehovot-community-center-kimmel-eshkolot-architects>

Gambar 3.12. Fasade Rehovot Community Centre



Sumber:

<https://www.archdaily.com/803544/rehovot-community-center-kimmel-eshkolot-architects>

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIKAL

3.1. Tinjauan Remaja

3.1.1. Pengertian Remaja

Remaja adalah suatu periode transisi dari awal remaja atau anak-anak menuju dewasa. Rentang usia remaja pada umumnya adalah usia 12-16 tahun yaitu remaja awal, remaja akhir 17-25 tahun, sedangkan diatas usia 25 yaitu usia 26-35 tahun merupakan masa dewasa awal (Departemen Kesehatan Republik Indonesia).

3.1.2. Perkembangan Remaja

Perkembangan manusia merupakan suatu proses sepanjang kehidupan dari pertumbuhan dan perubahan fisik, perilaku, kognitif, dan emosional. Sepanjang proses ini tiap individu mengembangkan sikap dan nilai yang mengarahkan pilihan, hubungan, dan pengertian (Huberman,2002). Perkembangan dalam psikologi perkembangan, mengkaji tentang perkembangan tingkah laku dan aktivitas mental manusia sepanjang rentang hidupnya mulai dari masa konsepsi hingga meninggal dunia. Perkembangan ini terus bergerak secara berangsur-angsur namun pasti, yang kian hari semakin maju mulai dari di dalam kandungan hingga kematian. (Hosnan,2016)

3.1.3. Masa Remaja

Masa remaja merupakan salah satu periode dari tahapan perkembangan manusia. Masa remaja sendiri merupakan masa paling terlihat perkembangannya. Masa perubahan atau peralihan dari masa remaja ke dewasa yang meliputi perubahan biologik, perubahan psikologik, dan perubahan sosial.

3.1.4. Tahap Perkembangan Remaja

Perkembangan remaja menuju dewasa memiliki beberapa tahapan, berikut tahapan perkembangan masa remaja secara umum;

1. Remaja Awal (*Early Adolescent*)

Pada tahap ini remaja baru saja memasuki masa remajanya dan terkadang masih terheran-heran akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya.

2. Remaja Madya (*Middle Adolescent*)

Pada tahap ini remaja sangat membutuhkan teman. Mereka senang jika banyak teman yang mengakuinya. Terdapat kecenderungan narsistis yaitu mencintai diri sendiri, dengan menyukai teman-teman yang sama dengan dirinya, selain itu mereka berada dalam kondisi kebingungan karena tidak tahu memilih yang mana peka atau tidak peduli, ramai-ramai atau sendiri, optimistis atau pesimistis, idealis atau materialis, dan sebagainya. Remaja pria harus membebaskan diri dari *oedipus complex* (perasaan cinta pada ibu sendiri pada masa remaja) dengan mempererat hubungan dengan teman-temannya.

3. Remaja Akhir (*Late Adolescent*)

Pada tahap ini remaja masuk pada masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai dengan pencapaian lima hal, yaitu;

- Minat yang makin kuat terhadap fungsi-fungsi intelek.
- Ego yang mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang-orang lain dan dalam pengalaman-pengalaman baru.
- Terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi.
- Egosentrisme (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain.
- Tumbuh “dinding” yang memisahkan dirinya (*private self*) dan masyarakat umum (Sarwono Sarlito :Psikologi Remaja, 2010).

3.1.5. Minat Remaja

Perkembangan remaja selalu diikuti oleh minat dan bakat yang salah satunya diwariskan melalui keturunan orang tuanya maupun tumbuh dari lingkungan yang tumbuh diantara individu remaja. Beberapa minat remaja yang umum ditekuni oleh remaja antara lain;

1. Minat Rekreasi

Kegiatan permainan yang dikemas dalam bentuk rekreasi yang inovasi dan lebih matang. Secara bertahap bentuk rekreasi yang kekanak-kanakan menghilang dan menjelang masa awal remaja pola rekreasi individu hampir sama dengan pola masa akhir remaja dan awal masa dewasa.

2. Minat Sosial

Ada pun minat remaja yang bersifat pada keadaan sosial. Minat sosial ini bergantung pada kesempatan yang diperoleh untuk mengembangkan minat tersebut. remaja yang memiliki status sosial-ekonomi rendah biasanya kurang memiliki kesempatan dalam mengembangkan minat sosial seperti pergi ke pesta dan dansa dibanding dengan remaja yang memiliki status sosial ekonomi yang lebih baik.

3. Minat Pribadi

Minat pribadi minat terkuat dan merupakan minat pada diri sendiri. Remaja menyadari bahwa adanya dukungan sosial sangat dipengaruhi oleh penampilan diri dan kesadaran bahwa kelompok sosial menilai dirinya berdasarkan benda-benda yang dimiliki, kemandirian, dan kelompok sosial dan banyaknya

4. Minat terhadap Pendidikan

Minat remaja pada pendidikan akan mempengaruhi minat mereka terhadap pekerjaan. Remaja yang memiliki minat menempuh pendidikan tinggi dianggap sebagai batu loncatan untuk meraih pekerjaan. Pada umumnya remaja lebih menaruh minat pada pelajaran-

pelajaran yang nantinya akan bermanfaat dalam bidang pekerjaan yang diminati

5. Minat terhadap Pekerjaan

Remaja yang terutama duduk pada bangku SMA mulai memikirkan masa depan terutama pada bidang pekerjaan. Remaja laki-laki cenderung memilih pekerjaan pada bidang yang menarik dan mereka sukai sedangkan remaja perempuan lebih memilih pekerjaan yang memberi rasa aman dan tidak menuntut banyak waktu.

6. Minat terhadap Agama

Ada pun remaja yang memiliki potensi atau menaruh minat pada agama. Remaja menganggap bahwa agama berperan penting dalam kehidupan. Hal ini tampak dalam keikutsertaan mereka untuk mengikuti pelajaran-pelajaran agama di sekolah maupun perguruan tinggi, serta mengikuti berbagai upacara keagamaan.

7. Minat terhadap Hal Simbolik

Tinggi rendahnya status seseorang menjadi ukuran prestisenya. Biasanya digambarkan pada hal-hal yang bersifat simbolik. Bagi remaja hal bersifat simbolik menunjukkan status sosial ekonomi yang lebih tinggi dari pada teman-teman lain dalam kelompok bahwa individu tersebut bergabung dengan kelompok dan merupakan anggota yang diterima kelompok karena penampilan dan perbuatan yang sama dengan penampilan.

3.1.6. Problematika Remaja dan Kepemudaan

Problematika remaja yang dialami saat ini tentunya memiliki berbagai latar belakang dan alasan hingga terjadi permasalahan yang dialami remaja. Masa transisi yang dialami remaja yaitu perubahan dari segi kognitif, emosi, dan sosial. Perubahan fisik yang dialami remaja lebih cepat dan tidak sebanding dengan perubahan kematangan psikologi.

Fenomena tersebut merupakan perhatian yang harus dihadapi oleh keluarga terutama membutuhkan dukungan dan perlindungan orang tua. Pergaulan bebas dan kenakalan remaja merupakan tindakan yang tidak sesuai dengan norma-norma sosial.

3.2. Karakteristik Remaja

3.2.1. Karakteristik Remaja Secara Umum

Masa Remaja mempunyai ciri tertentu yang membedakan dengan periode atau masa sebelumnya. Ciri-ciri remaja menurut Hurlock (1992), antara lain;

1. Masa remaja sebagai periode yang penting adalah adanya perubahan-perubahan yang dialami masa remaja yang ditandai secara jelas yaitu perubahan fisik. Pada masa ini akan memberikan dampak pada individu serta mempengaruhi perkembangan selanjutnya.
2. Masa remaja sebagai periode pelatihan adalah perkembangan masa remaja yang belum dapat dianggap dewasa. Status keremajaan pada masa pelatihan ini adalah masa dimana mudah terombang-ambing karena keadaan ini remaja akan mencoba gaya hidup yang akan berpengaruh pada perilaku dan sifat yang sesuai dengan dirinya.
3. Masa Remaja sebagai periode perubahan, yaitu perubahan lebih kepada mental yang berpengaruh pada emosi, minat dan peran (menjadi dewasa yang mandiri), perubahan nilai-nilai yang dianut, serta kegiatan akan kebebasan.
4. Masa remaja sebagai masa mencari identitas diri, yaitu para remaja berusaha untuk menjelaskan siapa dirinya dan apa perannya dalam masyarakat.
5. Masa remaja sebagai masa yang menimbulkan ketakutan. Masa keingintahuan remaja, hal tersebut menyebabkan para remaja cenderung sulit diatur dan berperilaku kurang baik. Maka dari itu bimbingan orang tua sangat diperlukan.

6. Masa remaja adalah masa yang tidak realistis. remaja yang cenderung memandang kehidupan dari kaca mata berwarna merah jambu, melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang diinginkan dan bukan sebagaimana adanya terlebih dalam cita-cita.
7. Masa remaja sebagai masa dewasa. Remaja mengalami proses adaptasi untuk berusaha meninggalkan kebiasaan pada usia sebelumnya dan didalam memberikan kesan bahwa mereka hampir atau sudah dewasa. Pada khusus tertentu kedewasaan tersebut kerap disalah artikan yaitu dengan merokok, minum-minuman keras, menggunakan obat-obatan terlarang, hingga perilaku seks bebas.

3.2.2. Dinamis

Dinamis adalah sesuatu hal yang terus berubah dan berkembang secara aktif, atau seseorang yang hidup dalam antusias dengan banyak energi dan tekad. Dinamis merupakan cermin dari karakteristik remaja, yang cenderung memiliki sifat yang interaktif, enerjik, dan kreatif. Pada karakteristik remaja dinamis adalah perilaku yang terus berubah dengan menyesuaikan keadaan atau situasi yang dihadapi, dalam hal ini dinamis merupakan proses yang terus mengalami perubahan dan kemajuan. Lawan dari dinamis adalah statis yaitu tidak bergerak dalam hal ini adalah tidak memiliki kemajuan. Dinamis erat kaitannya dengan kreatif karena bentuk kreativitas muncul karena adanya sifat dinamis.

3.2.3. Kreativitas

Sifat remaja yang aktif, enerjik, dan kreatif, dalam sifat kreatif berhubungan dengan kreativitas. Kreativitas merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multidimensional (Dedi Supriadi, 1994). Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau suatu kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya. (Barron, 1982; hal.253).

Banyak definisi tentang kreativitas, namun tidak ada satu definisi pun yang dapat diterima secara universal. Untuk lebih menjelaskan pengertian kreativitas, akan dikemukakan beberapa perumusan yang merupakan simpulan para ahli mengenai kreativitas.

Banyaknya definisi tentang kreativitas merupakan salah satu masalah kritis dalam meneliti, mengidentifikasi dan mengembangkan kreativitas. Dalam dunia pendidikan yang terpenting kreativitas perlu dikembangkan. Sehubungan dengan pengembangan kreativitas, terdapat empat aspek konsep kreativitas (Rhodes, 1987) diistilahkan sebagai “*Four P’s of Creativity: Person, Process, Press, Product*”.

3.2.4. Perkembangan Kreativitas

Perkembangan kreativitas sangat erat kaitannya dengan perkembangan kognitif individu karena kreativitas sesungguhnya merupakan perwujudan dan perlembangan otak. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kreativitas antara lain;

1. Kemampuan mempersiapkan mental
2. Kemampuan berpikir logis dalam bentuk yang sederhana
3. Kemampuan untuk memelihara identitas diri
4. Pengetahuan konsep tentang ruang sudah semakin meluas
5. Menyadari adanya masa lalu, masa kini, dan masa depan
6. Kemampuan mengimajinasikan sesuatu dengan bantuan objek konkret maupun tidak.

3.2.5. Karakteristik Kreativitas

Ciri kreativitas yang dikemukakan pada bagian ini merupakan serangkaian hasil studi terhadap kreativitas. Pier Adam, 1976 mengemukakan bahwa karakteristik kreativitas antara lain:

1. Memiliki dorongan yang tinggi
2. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

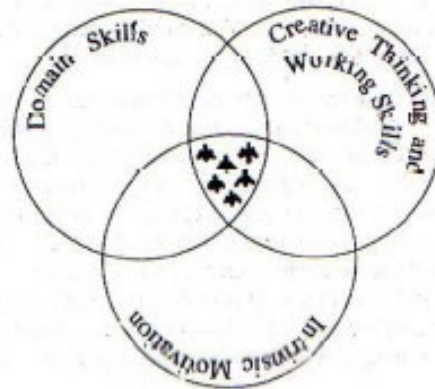
3. Memiliki ketekunan
4. Cenderung tidak puas terhadap kemapanan
5. Percaya diri
6. Mandiri
7. Bebas dalam mengambil keputusan
8. Menerima diri sendiri
9. Toleran dalam ambiguitas

3.2.6. Persimpangan Kreativitas (*Creativity Intersection*)

Remaja perlu dialatih dalam ketrampilan sesuai dengan minat pribadinya dan memberi kesempatan untuk mengembangkan bakatnya. Hal tersebut guna mewujudkan kreativitas. Para pendidik terutama orang tua perlu mendorong pemikiran dan ketrampilan kreatif remaja dalam menyediakan sarana dan prasarana. Namun hal tersebut tidak cukup perlu adanya motivasi intrinsik pada remaja. Minat remaja harus tumbuh dari dalam dirinya dan atas keinginana sendiri tanpa paksaan.

Keberhasilan kreatif adalah persimpangan antara ketrampilan remaja dalam bidang tertentu (*dominan skills*), ketrampilan berpikir dan bekerja kreatif, dan motivasi intrinsik, dapat juga disebut motivasi batin (Amabile, 1989). Motivasi intrinsik sebagaimana telah dikemukakan adalah motivasi yang tumbuh dari dalam, berbeda dengan motivasi ekstrinsik yang ditimbulkan dari luar, oleh lingkungan (Gambar 3.1).

Gambar 3.1. Teori Persimpangan Kreativitas



Sumber : Jurnal Dimensi Interior. Vol 3. No. 1. Juni 2005; 80-94

3.2.7. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kreativitas

Semua Remaja mempunyai potensi untuk kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda beda. Akibatnya, kreativitas seperti halnya setiap potensi lain, perlu diberi kesempatan dan rangsangan oleh lingkungan untuk berkembang. Menurut penelitian mengenai kreativitas yang dilakukan Hurlock, 1999 menjelaskan bahwa:

1. Kreativitas dibentuk dari lingkungan sekitar seperti teman sebaya, orang tua, dan guru serta perlakuan mereka terhadap remaja untuk berpotensi kreatif. Maka hal-hal negatif seperti kenakalan remaja perlu dihilangkan dengan cara memberi perhatian khusus dari orang tua maupun guru.
2. Kreativitas mulai berkembang maka harus dilanjutkan sampai kreativitas tersebut berkembang dengan baik. Hal tersebut didukung dengan kondisi yang ada di lingkungan sekitar pada awal kehidupannya.

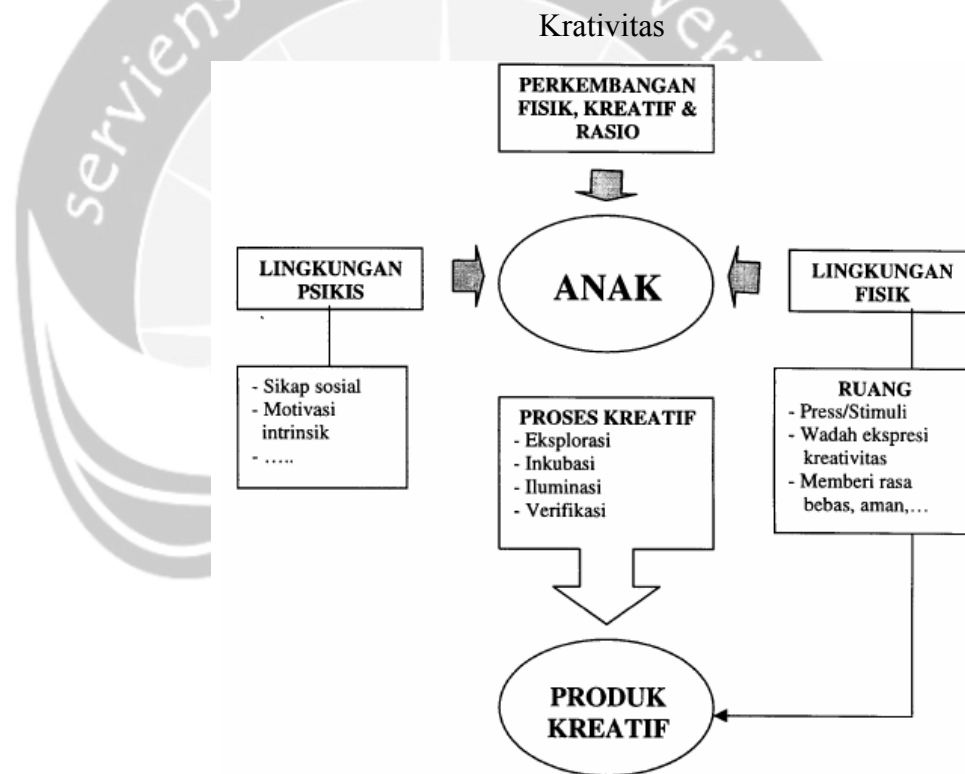
Kondisi lingkungan yang dapat merangsang kreativitas dijelaskan oleh Hurlock (1999) bahwa lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang

keaktivitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas.

Berdasarkan utami Munandar (1988) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah sebagai berikut;

1. Usia
2. Tingkat pendidikan orang tua
3. Tersedianya fasilitas
4. Penggunaan waktu luang

Bagan 3.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan



Sumber: Jurnal Dimensi Interior. Vol 3. No. 1. Juni 2005; 80-94

3.2.8. Kebutuhan Remaja akan Ruang untuk Mengembangkan Kreativitas

Setiap Remaja memiliki kebutuhan lingkungan yang berbeda dengan orang dewasa, Remaja tidak hanya memerlukan keindahan. Para remaja

pun lebih tertarik pada apa yang mereka lihat dan ini adalah proses belajar yang sangat penting, berkaitan erat dengan tahap-tahap perkembangan remaja yang masih tertarik pada sesuatu yang bersifat visual.

Dengan demikian, dibutuhkan kualitas ruang interior maupun public space yang memadai dan sesuai kebutuhan bagi perkembangan kreativitas remaja tersebut. Kebutuhan remaja dalam ruang secara fisik harus dapat menampung atau mewadahi segala aktivitas ekspresi kreativitas, dan berperan sebagai *pendorong proses kreativitas* mereka, dimulai dari tahap awal, persiapan, eksplorasi sampai dengan tahap akhir verifikasi atau evaluasi.

3.3. Tinjauan Psikologi

3.3.1. Pengertian Psikologi

Psikologi merupakan suatu disiplin ilmu yang sangat besar manfaatnya bagi kehidupan manusia dimana psikologi menempatkan manusia sebagai obyek kajiannya. Manusia merupakan makhluk individu sekaligus makhluk sosial, maka dari itu selain manusia yang menjadi obyek dalam psikologi aktivitas manusia dalam interaksi dengan lingkungan menjadi obyek psikologi.

Secara umum psikologi dibagi menjadi 2 (dua) cabang, yaitu psikologi teoretis dan psikologi terapan. Pada psikologi teoretis dibagi menjadi 2 (dua) yaitu psikologi umum dan psikologi khusus. Psikologi umum merupakan teori yang mempelajari aktivitas-aktivitas manusia yang bersifat umum. Pada psikologi khusus merupakan teori psikologi yang menyelidiki segi-segi khusus aktivitas mental manusia. Salah satu psikologi khusus yang membahas perilaku manusia adalah psikologi perkembangan.

3.3.2. Efek Psikofisik terhadap Psikologi Manusia (Tinjauan Suprasegmen)

Pada desain arsitektural tentunya memiliki pengaruh pada aktivitas dan psikologi manusia di dalamnya. Mengenai suprasegmen arsitektural dengan psikologi terdapat beberapa kategori suprasegmen berdasarkan lima indra manusia, yaitu:

1. Penglihatan

Indera penglihatan menempati posisi yang paling vital dalam dunia arsitektur. Karena karya arsitektur sebagai obyek yang dinikmati memberi sensasi langsung pada mata. Oleh sebab itu arsitektur sering disebut sebagai seni visual. (Halim, 2005). Adapun yang mempengaruhi penglihatan yaitu;

a. Bentuk Dasar

Terdapat 3 (tiga) macam bentuk massa dasar sebagai bentuk ruang arsitektural yaitu; lingkaran, segitiga, dan bujur sangkar yang masing-masing memiliki sifat dan karakter bentuk.

i. Bujursangkar

Bentuk yang memiliki empat sisi yang sama panjangnya dan empat sudut tegak lurus. Secara bilateral bentuk ini menggambarkan murni dan rasional, karena bentuknya yang simetris dan memiliki dua sumbu tegak lurus. Bujursangkar bersifat stabil jika diletakkan pada salah satu sisinya. Kedinamisan terlihat jika diletakkan pada salah satu sudutnya, dan menjadi seimbang jika garis diagonal digambarkan secara vertikal dan horizontal.

ii. Segitiga

Bentuk yang ditutup oleh tiga sisi dan mempunyai tiga sudut. Sama halnya bujursangkar, bentuk segitiga memiliki sifat kestabilan jika diletakkan pada salah satu sisinya.

iii. Lingkaran

Bentuk lingkaran merupakan bidang yang melengkung dan memiliki jarak yang sama antara setiap titiknya dan sebuah titik pusat di dalam kurva. Bentuk ini merupakan figur memusat, introvert, dan stabil. Jika diletakkan ditengan bidang akan memperkuat sifat pusatnya. Jika dikaitkan dengan garis atau bentuk luus akan bergerak sepanjang kelilingnya.

b. Bentuk Subtraktif dan Aditif

i. Bentuk terpusat

Bentuk terpusat membutuhkan dominasi visual bentuk yang teratur secara geometris dan diletakkan secara terpusat. Maka bentuk terpusat harus membagi sama rata swa-pusat yang dimiliki yang terdapat pada titik dan lingkaran. Idealnya bentuk lingkaran dapat membagi dan mendominasi pusat.

ii. Bentuk Linear

Bentuk linear merupakan serangkaian bentuk pada sepanjang garis sehingga membentuk garis. Pada hakekatnya bentuk linear dapat disegmentasikan dan dilengkungkan, dapat dikedepankan, dan dapat menutup sebagian ruang, dapat diorientasikan secara vertikal.

iii. Bentuk Radial

Merupakan gabungan dari bentuk linear yang memanjang dari satu titik atau pusat yang terletak dibagian tengah (menyebar/radiaktif). Bentuk ini pula digambarkan konfigurasi bentuk linear dan terpusat. Radial dapat tumbuh menjadu sebuah jaringan titik pusat yang saling dihubungkan oleh lengan.

iv. Bentuk Terklaster

Bentuk menyebar atau terklaster ini mengelompokkan bentuk sesuai kebutuhan, seperti pengelompokkan bentuk dasar, ukuran, dan keberdekatan. Bentuk terklaster ini memiliki sifat inftrovert namun fleksibel ditunjukkan dengan ketidakteraturan namun geometris. Bentuk ini juga dapat saling mengunci sehingga terkesan kuat.

v. Bentuk Grid

Bentuk grid merupakan sistem yang terdiri dari dua perangkat atau lebih garis sejajar, bentuk ini juga geometris, teratur, dan simetris. Sehingga bentuk grid ini dapat mencerminkan sifat Keteraturan dan kerapian.

Tabel. 3.1. Sifat dan Karakter Bentuk Dasar

Bentuk	Makna	Efek Psikologis	Sifat dan Karakter
Lingkaran	Koneksi, komunitas, keseluruhan, ketahanan, dan pergerakan	Aktivitas luwes namun terkait dengan bentuk radial	Bentuk dari lingkaran memiliki sifat dan karakter yang dinamis, kecenderungan bergerak, memiliki kekuatan visual yang kuat, tidak bersudut sehingga memiliki pandangan ke segala arah.
Bujur Sangkar	Keteraturan, logis, memiliki 3 dimensi yaitu berat, massa, dan kepadatan	Bebas, tidak terikat, memungkinkan keleluasaan bergerak	Bentuk segiempat merupakan bentuk yang memiliki sudut, statis, kaku netral, formal tidak mempunyai arah tertentu, stabil apabila berdiri sendiri pada sisinya, dinamis apabila berdiri pada salah satu sudutnya
Segitiga	Energi, power, keseimbangan, hukum, ilmu pasti, maskulin, kekuatan, pergerakan dinamik	Aktivitas kurang bebas, bentuk terkesan lebih keras	Bentuk segitiga merupakan bentuk yang memiliki sifat dan karakter ekspresif, kuat, aktif, stabil, energik tajam, eksperimental, tidak dapat disederhanakan

Sumber: D.K Ching, 1996

c. Pencahayaan

Cahaya dibagi menjadi 2 sumber yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Cahaya memiliki peran yang penting dalam pembentukan lingkungan yang produktif.

i. Pencahayaan Alami

Pencahayaan alami dapat diperoleh melalui bukaan pada dinding (jendela) maupun pada langit-langit (*skylight*). Manfaat pencahayaan alami khususnya pada kondisi psikis seseorang adalah mengurangi kecemasan psikis (*psychological fatigue*) serta mendorong emosi positif seseorang (Journal of Green Building , 2008:10). Peneliti Barnaby (1980) menunjukkan bahwa semakin tinggi penerangan maka akan semakin meningkatkan produktivitas dan efisiensi kerja, lebih memuaskan, mengurangi stress dan merasa lebih termotivasi.

ii. Pencahayaan Buatan

Pencahayaan buatan memberikan ritme cahaya yang memberikan efek psikologis secara visual yang dapat dinikmati di malam hari dimana terjadi perubahan dari siang dengan malam hari, sekaligus dapat menjadi identitas bangunan dengan lighting yang menonjol dan bangunan di sekitarnya.

d. View

Bentuk dalam suatu objek atau benda dapat dipengaruhi oleh sudut pandang. Sudut pandang tersebut dipengaruhi oleh posisi atau titik dari mana melihatnya. Sehingga dapat menciptakan dan menginterpretasikan satu objek namun kesan yang berbeda. Selain itu view dipengaruhi oleh alam dan lingkungan sekitar.

Tanaman secara tidak langsung dapat memberi efek bagi kesehatan. Penelitian yang dilakukan oleh Park BJ asal Jepang menyebutkan bahwa *forest bathing* dapat memberikan manfaat kesehatan bagi manusia seperti menenangkan denyut nadi,

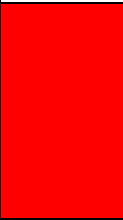



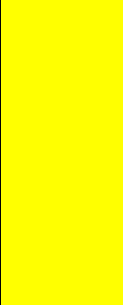

memperlancar peredaran darah, dan menurunkan tingkat stres. Penelitian tersebut dilakukan terhadap 280 masyarakat Jepang untuk menghabiskan waktu di hutan. Adapun *Forest Therapy Association of the Americas* menjelaskan bahwa pepohonan menghasilkan suatu senyawa antibakteri bernama *phytonicides* berfungsi sebagai pelindung pohon dari kerusakan. Senyawa dari pohon tersebut dapat secara tidak langsung meningkatkan imunitas tubuh manusia. (<https://www.greeners.co/gaya-hidup/forest-bathing-cara-alternatif-meningkatkan-kesehatan/> diakses pada tanggal 17.11.2019)






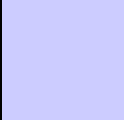
Terkait dengan bukaan yang mengarah pada view ruang luar, temuan menunjukkan bahwa pasien yang memiliki jendela yang langsung menghadap ke pepohonan atau taman memiliki hasil pemulihan yang lebih baik dibandingkan pasien dengan pemandangan dinding bata: penurunan lama tinggal, sedikit masuk grafik negatif catatan, dan mengurangi kebutuhan untuk obat nyeri (Waters, 2008:14). Estetika ruang diciptakan dengan memasukkan pemandangan alam ke dalam ruangan dengan memperbanyak view baik buatan maupun alam. Taman dalam lingkungan penyembuhan (*Healing Garden*) dapat dimanfaatkan untuk penyembuhan pasien sebagai tempat untuk mengalihkan perhatian mereka.

e. Warna

Warna memiliki pengaruh besar terhadap perilaku maupun psikologis yang dirasakan oleh setiap individu yang ada didalamnya. Adapun pengaruh warna-warna yang dirasakan pada manusia yaitu; (Tabel 2.2).

Tabel 3.2. Psikologi dan Pengaruh Warna Bagi Manusia

Warna	Gambar	Sifat Positif	Sifat Negatif	Keterangan
Merah		Bersemangat, enerjik, dinamis, komunikatif, aktif, kegembiraan, mewah, cinta, kekuatan, percaya diri, perjuangan, cita-cita dan keinginan	Agresif, penuntut, kemarahan, nafsu dan emosi, dominasi, teriakan, persaingan	warna merah dapat memberi inspirasi power, energi, kehangatan, cinta, nafsu, dan agrasi. Dapat menstimulasi perhatian, ketercapaian serta kelenjar adrenal sehingga memicu detak jantung
Magenta		Semangat, energi, kekuatan, keseimbangan fisik, mental, spiritualitas, tranformasi ke arah yang lebih baik	-	warna magenta merupakan perpaduan antara warna merah dan ungu
Merah Muda / pink		Cinta, romantis, ketenangan, kehangatan, kewanitaan, simbol kelangsungan hidup manusia	kurang bersemangat, melemahnya energi	warna yang dianggap melambangkan cinta dan romantisme merupakan warna yang feminim. Dalam keadaan normal dilambangkan sesuatu yang bersifat kewanitaan
Jingga / Orange		Keceriaan, ambisi, energi, keamanan sensualitas, sikap yang menyenangkan, pemicu selera makan, keakraban, keramahan, rasa nyaman, interaksi yang bersahabat, percaya diri, penuh harapan, kreativitas	kesan murah, mudah dijangkau, gaduh, merangsang hiperaktif, perampasan, frustrasi, kesembronoan, kurang intelektualisme	perpaduan antara merah dan kuning warna yang kuat dan hangat dan memberi rasa nyaman. Sering diterapkan pada tempat makan atau lingkungan kerja yang membutuhkan produktivitas
Kuning		Optimis, percaya diri, harapan, kegembiraan, penuh suka cita, berenergi, antusiasme, makna kekeluargaan dan persahabatan, kekeluasaan, santai, toleran, kreativitas, masa muda, dermawan, semangat tinggi	inkonsisten, kurang dapat dipercaya, irasionalitas, ketakutan, kerapuhan, emosional, depresi, kecemasan	warna cerah dan ceria yang dapat merangsang otak serta membuat manusia lebih waspada dan tegas. Dapat menarik perhatian namun tidak semenarik perhatian warna merah
Hijau		Kehidupan, ketenangan, rileksasi, kemudahan, penyeimbang emosi, menurunkan stres, penyembuhan, kesejukan, harmoni, cinta universal, pemulihan, kesadaran	tersesat, kebosanan, stagnasi, superior, ambisi, keserakahan,	warna yang berkaitan dengan alam. Dalam psikologi warna, hijau kerap digunakan untuk membantu seseorang yang berada dalam situasi tertekan, agar mampu menenangkan.

Tosca		Keseimbangan, Sabar, Semangat	Stabil, -	-	Dalam psikologi warna, toska merupakan warna yang baik untuk membantu konsentrasi, dapat menenangkan sistem syaraf sehingga dapat berpikir jernih dan percaya diri. warna toska cocok digunakan pada pembicaraan ataupun bekerja pada <i>multi tasking</i>
Biru		Kepercayaan, Konsistensi, kensentrasi, ketenangan, keyakinan keseriusan, profesional	kaku, tidak akrab, tidak berambisi, keraguan, dingin, keras kepala, bangga diri, tidak peduli, kurang empati		Penggunaan warna biru yang lebih muda akan memberikan efek kepercayaan yang lebih dominan. Sedangkan biru gelap cenderung meningkatkan kesan cerdas pada penggunaanya. Sering dikaitkan pada dunia bisnis.. Dalam desain interior digunakan untuk menciptakan kesan luas, stabil, sejuk, dingin, dan relaksasi pada ruangan.
Nila/ Ungu		Magis, aura spiritualitas, misterius, menarik perhatian kekuatan, imajinasi, sensitivitas, ambisius, kebenaran, kualitas, independen, kebijaksanaan, kesadaran, visioner, orisinalitas	Kuang kesepian	teliti,	Ungu adalah warna yang unik, salah satunya karena jarang ditemukan di alam. Penggunaan warna ini menggambarkan pengharapan yang besar dan kepekaan.
Coklat		Keseriusan, kehangatan, dapat dipercaya, kehangatan, dukungan, rasa nyaman, kesederhanaan, matang, dapat diandalkan, elegan, akrab	tidak berperasaan, kurang toleran, menguasai, berat, kaku, malas, kolot, pesimis		Warna yang menjadi simbol warna Bumi atau biasa juga bersanding dengan warna hijau sebagai warna alam. Warna coklat identik dengan sesuatu yang bersifat natural. warna coklat hampir disamakan dengan warna hitam namun coklat lebih menunjukkan kelembutan.
Gold/ emas		Prestasi, kesuksesan, kemewahan, kemenangan kemakmuran, aktif, dan dinamis	keangkuhan, kesombongan		sama halnya emas dalam bentuk fisik yang menjadi komoditas berharga dan juga prestise di setiap negara. Warna emas secara sekilas akan serupa dengan warna kuning, sehingga memiliki makna yang sama
Silver/ perak		Glamour, mahal	-		Warna perak merupakan warna yang memiliki kesan sesuai dengan karakter perak yaitu kuat.

Putih		keyakinan, kesucian, lemah lembut, ketepatan, kebersihan, luas, steril, keaslian, kemurnian, ringan, kepolosan, peredam rasa nyeri, kebebasan	rasa sakit kepala, kelelahan, dingin, terisolasi, beberapa daerah melambangkan kematian	Bentuk-bentuk minimalis dan simpel biasa dilahirkan dengan penggunaan warna ini. Penggunaan warna putih yang digunakan dengan tepat juga mampu memberikan efek keyakinan akan kualitas yang tidak akan mengecewakan.
Abu-abu		Keseiriusan, kemandirian, keluasan, abstrak, stabil, netral atau tidak memihak, tanggung jawab	tidak komunikatif, membosankan, kurang percaya diri, kelembapan, depresi, hibernasi, kurang energi	Abu-abu adalah Sebuah warna campuran antara warna hitam dan putih ini kerap kali digunakan sebagai “penetral”.
Hitam		Kekuatan, percaya diri, Glamor, keamanan, maskulin, keabadian, dramatis, melindungi, misterius, klasik, elit, anggun, mempesona, keteguhan	kematian, kegelapan, suram, menakutkan, tertekan, hampa, kebinasaan, kerusakan, duka, kemurungan, kepunahan, ketakutan, kesedihan, putus asa	terdapat pertentangan bahwa hitam bukan warna, namun hitam merupakan warna yang merupakan gabungan dari seluruh warna. Dapat menciptakan kesan elegan

Sumber : <https://psyline.id/arti-dan-pengaruh-warna-bagi-psikologi-manusia/>;
diakses pada tanggal: 6 November 2019

2. Pendengaran

Suara merupakan salah satu elemen tata ruang. Suara memiliki 2 (dua) jenis suara berdasarkan sumbernya yaitu langsung (*direct*) dan tidak langsung (*indirect*). Namun dalam kenyataannya terdapat beberapa jenis suara yang dapat mengganggu pendengaran yang disebut dengan kebisingan.

Kebisingan, yaitu suara yang tidak diinginkan atau mengganggu. Hal kebisingan itu terjadi bukan karena suara itu sendiri melainkan persepsi si pendengar. Kebisingan ini dapat menimbulkan dampak negatif pada seseorang misal ketegangan otot, gelisah, mudah marah, tidak konsentrasi, mungkin juga menjadi cemas. Terdapat 2(dua) jenis suara dari segi efek psikologis yaitu:

a. Suara Positif

Suara positif merupakan suara yang bersifat terapi (menenangkan sekaligus mereduksi stress pada pasien). Suara tersebut memberi efek terapi yang menenangkan dan fundamental baik secara psikologis maupun fisiologis dengan suara instrument dan frekuensi musik tertentu.

b. Suara Negatif (*noise*)

Sering disebut dengan kebisingan, suara tersebut harus dihindari karena dapat berpengaruh pada kesehatan fisik terutama pendengaran maupun gangguan psikologis yang dapat mengganggu aktivitas didalamnya.

3. Perasa

Tubuh manusia akan selalu berusaha mempertahankan kondisi normal sistem tubuh dengan menyesuaikan diri terhadap perubahan-perubahan yang terjadi di luar tubuh. Tetapi kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan temperatur ruang adalah jika perubahan temperatur luar tubuh tidak melebihi 20% untuk kondisi panas dan 35% untuk kondisi dingin. Tubuh manusia bisa menyesuaikan diri karena kemampuannya untuk melakukan proses konveksi, radiasi dan penguapan jika terjadi kekurangan atau kelebihan panas yang membebani. Menurut penyelidikan, berbagai tingkat temperatur akan memberikan pengaruh yang berbeda-beda seperti berikut ini :

- a. + 49oC: Temperatur yang dapat ditahan sekitar 1 jam, tetapi jauh diatas kemampuan fisik dan mental.
- b. + 30 oC : Aktivitas mental dan daya tanggap mulai menurun dan timbul kelelahan fisik.
- c. + 24 oC : Kondisi optimum.
- d. + 10 oC : Kekakuan fisik yang ekstrem mulai muncul.

Berdasarkan hasil penyelidikan didapatkan bahwa produktivitas manusia akan mencapai tingkat yang paling tinggi pada temperatur sekitar 22-24 derajat\ Celcius (Wignjosoebroto,1995, hal.84).

4. Penciuman

Indera penciuman pada sistem sensoris manusia dapat menstimulus bagian otak terkhusus bagian emosi. Implikasi terhadap desain dengan system aromaterapi dari tanaman seperti lavender yang dipercaya merupakan tanaman terapi pada healing garden mengandung unsur yang dapat menentramkan pikiran, dan jiwa, mengurangi ketegangan pada syaraf dan juga dapat mengusir nyamuk atau metode pengharum ruangan berbagai aroma yang bekerja otomatis secara berkala di beberapa ruangan tertentu.

5. Peraba

Tekstur termasuk dalam elemen bentuk, tekstur adalah karakter permukaan suatu bentuk. Tekstur dapat mempengaruhi perasaan seseorang saat menyentuh dan kualitas pemantulan cahaya pada permukaan bentuk tersebut. Berikut adalah kesan yang dapat ditimbulkan oleh tekstur:

a. Tekstur Halus

Bila permukaannya dibedakan oleh elemen-elemen yang halus oleh warna. Ekspresi menyenangkan, lunak, lembut tidak mempengaruhi dominasi dari ruang.

b. Tekstur Kasar

Bila permukaannya terdiri dari elemen yang berbeda, baik corak, bentuk ataupun warna. Ekspresi keras, kuat, agresif, tegas, dan mendominasi penampilan bentuk.

Tekstur terbentuk adanya meterial pelingkup bangunan. Tekstur tersebut menciptakan warna yang dapat berpengaruh terhadap efek psikologis manusia (Tabel. 3.3)

Tabel. 3.3. Pengaruh Tekstur dan Warna Terhadap Efek Psikologis Manusia

BAHAN	GAMBAR	WARNA	TEKSTUR	EFEK PSIKOLOGIS
Rumput		Hijau	Halus	Rileks/santai
Tanah		Merah	Halus	Membangkitkan semangat
Batu kerikil		Abu-abu	Kasar	Ketenangan, kesejukan
Tanah liat berpasir		Abu-abu	Halus	Ketenangan
Batu bata		Merah	Halus	Membangkitkan semangat
Batu alam		Putih, abu-abu	Kasar	Ketenangan, kesejukan
Pengerasan semen		Putih, abu-abu	Halus	Ketenangan kesejukan

Sumber: John Ombsee Simond, Landscape Architecture

3.4. Psikologi Remaja sebagai Metode Desain Arsitektur

Psikologi yang mengarah pada psikologi perilaku dan produktivitas manusia dengan obyek spesifik yaitu remaja digunakan dalam metode desain arsitektural ini. Pada metode desain arsitektural dengan pendekatan psikologi remaja menerapkan beberapa hubungan atau keterkaitan antara lain:

1. Manusia dengan Psikologi

Keberadaan manusia dengan perilaku atau karakter yang dimiliki manusia secara umum berdasarkan fase atau tahap perkembangan.

2. Manusia dengan Arsitektur

Keberadaan manusia dengan kebutuhan akan ruang dan kebutuhan akan bentuk visual yang mendukung aktivitas manusia di dalamnya.

3. Psikologi dengan Arsitektur

Perilaku atau karakter yang dimiliki setiap manusia akan mempengaruhi bentuk dan visual yang dimiliki dari desain arsitektur. Dalam kata lain desain arsitektural akan mencerminkan karakter atau sifat yang dimiliki oleh bangunan tersebut yang terbentuk dari fasad, ruang dalam, ruang luar dan faktor lain seperti kebutuhan ruang, pola kegiatan, pelaku kegiatan dan karakter dari pelaku kegiatan tersebut

3.5. Tinjauan Ruang Dalam

Ruang dimulai dari titik kemudian dari titik tersebut membentuk garis dan dari garis membentuk bidang. Dari bidang ini kemudian dikembangkan menjadi bentuk ruang. Dengan demikian pengertian ruang di sini mengandung suatu dimensi yaitu panjang, lebar dan tinggi. (Ching, Francis D.K. Architecture: Form, Space and Order. Van Nostrand Reinhold Co. 1979) Kualitas ruang adalah sarana untuk mengukur ruang.

Ruang dalam merupakan wadah yang digunakan manusia untuk beraktivitas. Ruang dalam terbentuk dari pembatas-pembatas yang ada di dalam bangunan. Terbentuknya ruang dalam melalui elemen-elemen pembatasnya, sedangkan ruang-ruang pergerakan atau sirkulasi dalam ruang dalam terbentuk melalui elemen pengisinya. Dalam mencapai kualitas ruang dalam yang baik, diperlukan pertimbangan-pertimbangan yang terbentuk melalui pembatas, pengisi, dan pelengkap ruang yang mencakup ukuran ruang, bentuk ruang, kualitas lingkungan ruang, dan isi ruang.

3.5.1. Bidang

Pada umumnya ruang luar dibatasi oleh tiga elemen pembentuk ruang, yaitu:

a. Bidang alas/lantai (*the base plane*).

Lantai merupakan pendukung segala aktifitas kita di dalam ruangan.

b. Bidang dinding/pembatas (*the vertical space divider*).

Bidang dinding merupakan unsur perancangan dapat menyatu dengan bidang lantai atau sebagai bidang yang terpisah.

c. Bidang atap/langit-langit (*the overhead plane*).

Bidang atap adalah unsur pelindung utama dari suatu bangunan dan pelindung terhadap pengaruh iklim. Elemen-elemen tersebut tidak hanya menandai pembentuk ruang. Kualitas keberadaan suatu ruang juga ditentukan dari elemen, pembatas.

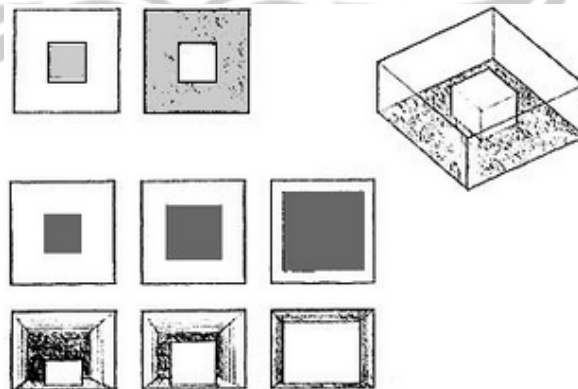
3.5.2. Hubungan Spasial

Perencanaan ruang dalam (*interior*) sebagai ruang yang mawadahi kegiatan, terdapat Hubungan Bentuk, Ruang, dan Organisasi Ruang (D.K. Ching) antara lain:

a. Ruang di dalam Ruang (*Space within a Space*)

Ruang dalam ruang merupakan satu volume rang yang tergabung atau masuk dalam satu ruang yang lebih besar. Ruang ini memberi kesan ruang yang terbatas. Jika ruang di dalam semakin besar ruang keseluruhan akan menjadi terlalu padat dan sempit (Gambar 3.2).

Gambar. 3.2. Ruang di dalam Ruang

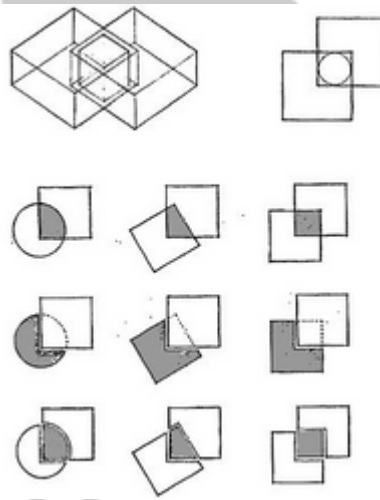


Sumber: DK. Ching, *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, edisi ketiga

b. Ruang Saling Terkait (*Interlocking Space*)

Ruang yang terbentuk dari ruang saling tumpang tindih sehingga menciptakan ruang baru. Ruang yang saling mengunci tersebut masing-masing dapat membentuk ruang sendiri. Ruang ini memberi kesan interaksi dari ruang-ruang yang saling mengunci tersebut (Gambar 3.3).

Gambar 3.3. Ruang Saling Terkait

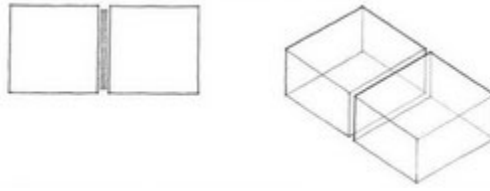


Sumber: DK. Ching, *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, edisi ketiga

c. Ruang-ruang yang Bersebelahan (*Adjacent Space*)

Secara jarak ruang yang bersebelahan ini sangat dekat namun secara visual ruang bersebelahan ini belum tentu dekat. Jenis ruang ini merupakan hubungan spasial yang umum. Menimbulkan kesan ruang yang interaktif kepada ruang disebelahnya karena ruang ini sangat fungsional dan dapat memiliki simbolik tertentu (Gambar 3.4).

Gambar 3.4. Ruang yang Bersebelahan

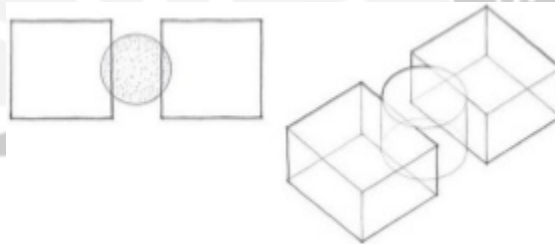


Sumber: DK. Ching, *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, edisi ketiga

d. Ruang-ruang yang Dihubungkan oleh Sebuah Ruang Bersama (*Space Linked by a Common Space*)

Dua ruang yang memiliki jarak namun menjadi dekat secara visual dengan adanya ruang penghubung. Ruang penghubung tersebut merupakan ruang yang dapat digunakan bersama (Gambar 3.5).

Gambar. 3.5. Ruang yang Dihubungkan oleh Sebuah Ruang



Sumber: DK. Ching, *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, edisi ketiga

Ruang-ruang arsitektural yang terbentuk memiliki karakteristik masing-masing. Karakteristik ruang tersebut terbentuk oleh beberapa elemen-elemen pembentuk seperti bentuk, rupa bentuk, warna, tekstur, dan pencahayaan. Lima elemen pembentuk karater tersebut tentunya memiliki efek psikofisik terhadap psikologi setiap manusia yang berada di dalam ruangan tersebut.

3.6. Tinjauan Ruang Luar

Ruang Luar merupakan ruang yang terjadi dengan membatasi elemen ruang alas dan dindingnya dalam bentuk alam, sedangkan pada element atap tidak

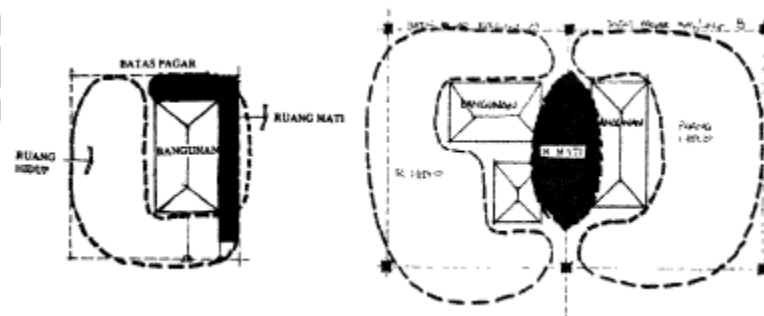
terbatas. Ruang luar hanya menggunakan 2 (dua) elemen pembatas, hal ini menjadi element penting di dalam merencanakan ruang luar. Adapun ruang-ruang yang dapat menyebabkan terjadinya ruang luar antara lain:

3.6.1. Ruang Mati (*Death Space*)

Ruang hidup merupakan bentuk ruang yang benar dan berhubungan dengan ruang-ruang lain dan bermutu untuk berkomposisi dengan struktur yang direncanakan dengan baik. Sedangkan Ruang mati merupakan ruang yang terbentuk dengan tidak direncanakan, tidak terlindungi dan tidak dapat digunakan dengan baik (ruang yang terbentuk tidak dengan sengaja atau ruang yang tersisa). Ruang mati jika dilihat merupakan ruang yang terbuang atau percuma atau tanggung jika ruang tersebut digunakan sebagai wadah kegiatan.

Ruang Mati yang terbentuk karena bangunan diletakkan tidak ditengah dan tidak juga di tepi sehingga ruang tersebut tersisa hanya sedikit sedangkan ruang hidup terbentuk karena direncanakan (gambar 3.3).

Gambar 3.6. Ruang Hidup dan Ruang Mati



Sumber: http://elearning.gunadarma.ac.id/docmodul/tata_ruang_luar_1/bab2-konsep_dasar_ruang_luar.pdf; diunduh pada 10 November 2019.

3.6.2. Ruang Terbuka

Ruang terbuka pada dasarnya merupakan suatu wadah yang dapat menampung aktivitas terutama aktivitas *outdoor* baik itu aktivitas individu maupun aktivitas kelompok. Ruang terbuka antara lain jalan, pedestrian, taman, lapangan olahraga, dll. Batasan pola ruang umum terbuka adalah:

- Ruang dasar dari pada ruang terbuka di luar bangunan
- Dapat digunakan oleh publik
- Memberi kesempatan untuk bermacam-macam kegiatan

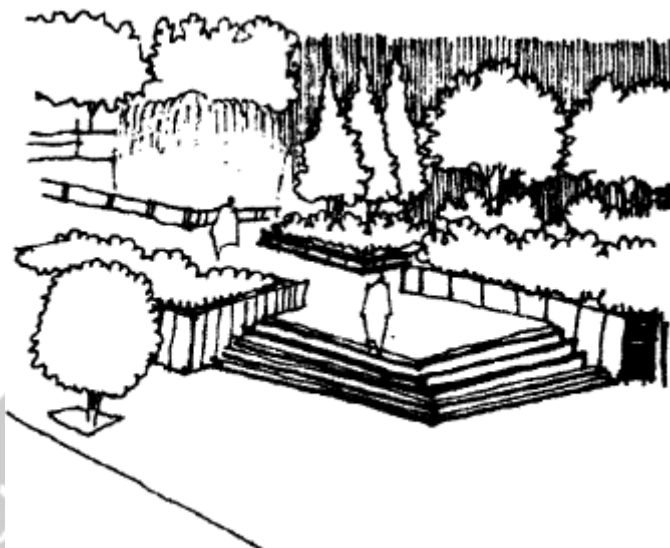
Ruang terbuka pada dasarnya merupakan ruang yang memiliki fungsi berdasarkan kegunaannya maupun secara ekologis. Secara ekologis ruang terbuka memiliki fungsi yang berkaitan dengan lingkungannya, sebagai:

1. Penyegar Udara
2. Menyerap air hujan dan pengendalian banjir
3. Memelihara ekosistem alam
4. Elemen pelembut arsitektur bangunan.

Sedakan berdasarkan kegunaannya ruang terbuka memiliki fungsi antara lain:

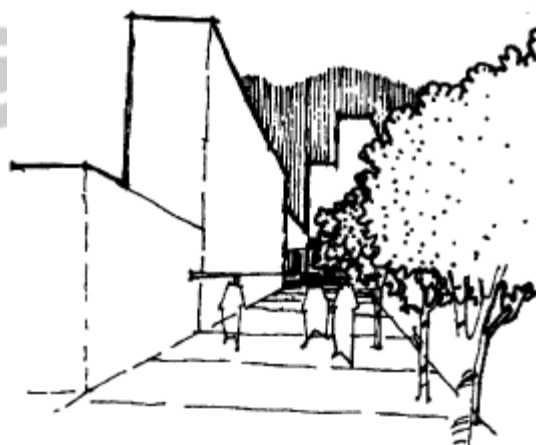
1. Tempat bermain dan berolahraga
2. Tempat bersantai
3. Tempat komunikasi sosial
4. Tempat peralihan dan menunggu
5. Sebagai ruang terbuka untuk mendapatkan udara segar dengan lingkungan
6. Sebagai sarana penghubung antara suatu tempat dengan tempat lainnya
7. Sebagai pembatas atau jarak di antara massa bangunan.

Gambar 3.7. Plaza Salah Satu Ruang Terbuka



Sumber: http://elearning.gunadarma.ac.id/docmodul/tata_ruang_luar_1/bab2-konsep_dasar_ruang_luar.pdf; diunduh pada 10 November 2019.

Gambar 3.8. Pedestrian Ssalah Sati Ruang Terbuka

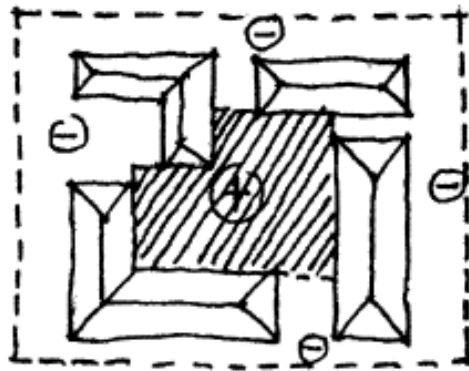


Sumber: http://elearning.gunadarma.ac.id/docmodul/tata_ruang_luar_1/bab2-konsep_dasar_ruang_luar.pdf; diunduh pada 10 November 2019.

3.6.3. Ruang Positif

Pada konteks ruang terbuka, ruang positif merupakan kesan ruangan yang diolah dengan peletakkan massa bangunan atau obyek pelingkupinya yang membentuk sifat positif. Sedangkan ruang negatif merupakan ruang terbuka yang menyebar dan tidak berfungsi dengan baik dan menimbulkan sifat negatif (Gambar 3.5). Ruang negatif akan sama halnya dengan ruang mati karena tidak direncanakan atau ruang yang dimaksud bukan untuk aktivitas tertentu.

Gambar 3.9. Ruang Positif dan Ruang Negatif



Sumber : http://elearning.gunadarma.ac.id/docmodul/tata_ruang_luar_1/bab2-konsep_dasar_ruang_luar.pdf; diunduh pada 10 November 2019.

3.6.4. *Landscape Design*

Desain lanskap merupakan perluasan dari *site planing* yang meliputi perencanaan tapak, perencanaan tersebut berhubungan dengan pemilihan dari elemen desain. Suatu lanskap memungkinkan adanya kombinasi antara unsur alam dan unsur buatan manusia. Perencanaan lanskap dapat melihat dari, antara lain:

1. Sirkulasi dan pergerakan
2. Permukaan (Fasade)

3. Bentuk dan ruang untuk beberapa kebutuhan
4. Lokasi dan bentuk bangunan.

3.6.5. Sirkulasi

Sirkulasi pada ruang luar merupakan sirkulasi yang bersifat publik. Pada konfigurasi sirkulasi terdapat 6 macam konfigurasi yaitu:

1. *Linear*

Sirkulasi dapat terbentuk oleh elemen pembentuk jalur. Pada keadaan tertentu sirkulasi terbagi menjadi segmen atau bagian yang membuat belokan (Gambar 3.10).

Gambar 3.10. Konfigurasi Sirkulasi *Linear*

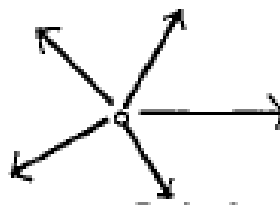


Sumber: DK. Ching, *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, edisi ketiga

2. *Radial*

Konfigurasi *radial* merupakan pusat atau awal dari sirkulasi linear. Sirkulasi ini merupakan poin yang dapat menyebar (Gambar 3.11). Sirkulasi radial dapat menciptakan kesan bebas dan terarah.

Gambar 3.11. Konfigurasi Sirkulasi *Radial*

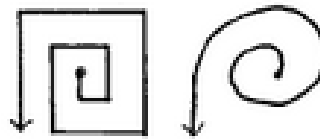


Sumber: DK. Ching, *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, edisi ketiga

3. *Spiral*

Konfigurasi sirkulasi *spiral* merupakan jalur kontinu yang berasal dari pusat dan mengelilingi elemen (Gambar 3.12). Sirkulasi ini memiliki kesan jauh.

Gambar 3.12. Konfigurasi Sirkulasi *Spiral*



Sumber: DK. Ching, *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, edisi ketiga

4. *Grid*

Konfigurasi *grid* merupakan sirkulasi paralel yang membentuk ruang persegi atau persegi panjang (Gambar 3.13).

Gambar 3.13. Konfigurasi Sirkulasi *Grid*

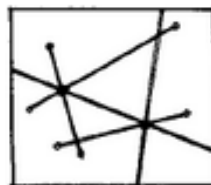


Sumber: DK. Ching, *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, edisi ketiga

5. *Network*

Konfigurasi *network* merupakan sirkulasi yang terbentuk dari jalur-jalur penghubung. Jalur tersebut menghubungkan antar ruang (Gambar 3.14)

Gambar 3.14. Konfigurasi Sirkulasi *Network*



Sumber: DK. Ching, *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*, edisi ketiga

6. *Composite*

Sirkulasi *composite* merupakan sirkulasi kompleks. Sirkulasi ini merupakan sirkulasi dalam bentuk apapun yang saling menghubungkan ruang antara lain pusat kegiatan, *entrace*, dan sirkulasi vertikal.

3.7. Tinjauan Fasade

Fasade merupakan penerjemahan dari bahasa Prancis yang dalam perkembangannya berubah menjadi *face* (bahasa Inggris) yang berarti wajah. Maka fasade dalam arsitektural merupakan muka bangunan.

3.7.1. Fasade Sebagai Unsur Visual Pertama

Fasade merupakan ekspresi visual bangunan yang pertama kali diapresiasi oleh publik, oleh karena itu penilaian terhadap Fasade identik dengan penilaian terhadap suatu bangunan.

3.7.2. Fasade Sebagai Cermin Tata Ruang Dalam

Desain Fasade menduduki posisi yang utama dalam sebuah bangunan yang akan diapresiasi oleh publik. Oleh karena itu desain fasade upaya keselarasan antara konsep desain dan organisasi ruang di dalamnya. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mendesain elemen *Fasade* adalah gunakan standarisasi yang berhubungan dengan kesehatan, keselamatan, keamanan dan kenyamanan pengguna. Agar fungsi bangunan berjalan maksimal, sesuaikan ukuran masing-masing elemen *Fasade* terhadap standar yang meskipun kita tetapharus memupayakan agar tampak *Fasade* tetap lebih estetik.

3.7.3. Komponen Fasade Bangunan

Fasade selain sebagai perspektif utama bangunan adalah rerepresentasi atau ekspresi yang muncul dari berbagai aspek serta diamati secara fisik atau visual. *Fasade* tersebut bersifat 3 dimensi dan *fasade* dapat

merepresentasikan masing-masing bagian dalam bangunan seperti ruang dalam, suasana, dan kesan yang dapat dialami. Maka dari itu, *fasade* bangunan memiliki komponen yang dapat diamati antara lain:

5. Gerbang dan Pintu Masuk (*Entrance*)

Entrance memberi kesan dan fungsi presentasi terhadap bangunan. Lintasan pada *entrance* menuju arah bangunan dapat membentuk garis imajiner yang menjadi datum dari gubahan massa bangunan.

6. Zona Lantai Dasar

Lantai dasar merupakan transisi dari tanah ke bangunan itu sendiri. Maka dari itu pemakaian material merupakan material yang lebih tahan lama dibandingkan lantai di atasnya.

7. Jendela dan Pintu Masuk ke Bangunan

Selain sebagai bukaan bangunan yang dapat memberi visual ruang luar atau sumber cahaya bagi ruang dalam bangunan, bukaan juga dapat memberikan kesan dekoratif pada bidang datar (dinding).

8. Pagar Pembatas (*railing*)

Pagar pembatas sesuai dengan fungsinya digunakan saat terdapat bahaya pada ruangan. Selain sebagai pembatas (*railing*) pagar juga dapat digunakan sebagai dekoratif bangunan.

9. Atap dan Akhiran Bangunan

Atap merupakan bagian *fasade* sebagai batas atau transisi dari bangunan dengan langit. Atap tersebut dapat menjadi garis langit (*skyline*) jika dibentuk oleh deretan bangunan lainnya.

10. *Signage* dan Ornamen pada *Fasade*

Signs salah satu bagian *fasade* pada bangunan. Tanda tersebut dapat berupa papan informasi atau reklame yang merupakan bagian penting untuk tujuan komersial atau memberi informasi kepada publik. Sign pada *fasade* dapat berupa dekoratif atau penambahan ornamentasi sebagai unsur estetika. Maka dari itu *signs* dan ornamen tersebut dapat berfungsi sebagai bentuk dari komunikasi visual.

3.7.4. Komposisi Fasade

Visual bentuk yang menjadi transformasi dan modifikasi *fasade* dapat meliputi elemen seperti skala, warna, tekstur, posisi, orientasi, dan inersia visual. Selain itu adapun tradisi lokal dan budaya yang dapat memberikan pengaruh terhadap pemilihan visual bentuk tersebut.

Komponen visual bentuk yang menjadi transformasi dan modifikasi *fasade* bangunan dapat diamati dengan prinsip-prinsip:

1. Geometri
2. Simetri
3. Kontras ke dalam
4. Ritme
5. Proporsi, dan
6. Skala.

3.7.5. Ekspresi dan Karakter Fasade Bangunan

1. Ekspresi *Fasade* Terbuka (*ekstrovert*)

Fasade yang didominasi dinding dengan bukaan ruang memberi kesan *fasade* yang terbuka (*ekstrovert*). Sama halnya dengan bangunan yang didominasi oleh dinding yang transparan akan memberi kesan terbuka, ramah, dan bersahabat dengan sekitarnya. Secara tidak langsung pelaku di dalam ruang dapat berinteraksi dengan pelaku aktivitas di luar bangunan. Kesan akrab dan hangat untuk sebuah bangunan salah satunya dapat menggunakan pengolahan *fasade*, antara lain pengolahan pada bidang kaca maupun bidang terbuka.

2. Ekspresi *Fasade* Tertutup (*Introvert*)

Fasade tertutup dalam arsitektur adalah *fasade* yang memiliki sedikit bukaan dan cenderung bersifat masif. Bangunan introvert didominasi oleh bidang solid atau tertutup, hal tersebut akan memberi kesan dingin karena bukaan yang sedikit. Secara psikologis bangunan

ini membawa kesan sombong, tertutup, dan tidak peduli atau kurang ramah dengan sekitarnya.

3.7.6. Elemen Pembentuk Karakter Bangunan

Sebuah bangunan akan memiliki penampilan dan citra yang baik. Hal tersebut dipengaruhi oleh elemen-elemen pembentuk karakter. Bangunan akan memiliki karakter karena komposisi dan konfigurasi yang terbentuk dari elemen pembentuk tersebut. Komposisi yang berbeda tentunya akan mempengaruhi citra tersendiri. Elemen konfigurasi *fasade* yang dapat membentuk karakter sebuah bangunan yakni:

1. Elemen bukaan ruang
2. Bidang penyusun *fasade*
3. Aplikasi material *fasade* yang dominan
4. Jenis dan metode *finishing fasade*
5. Pengolahan warna

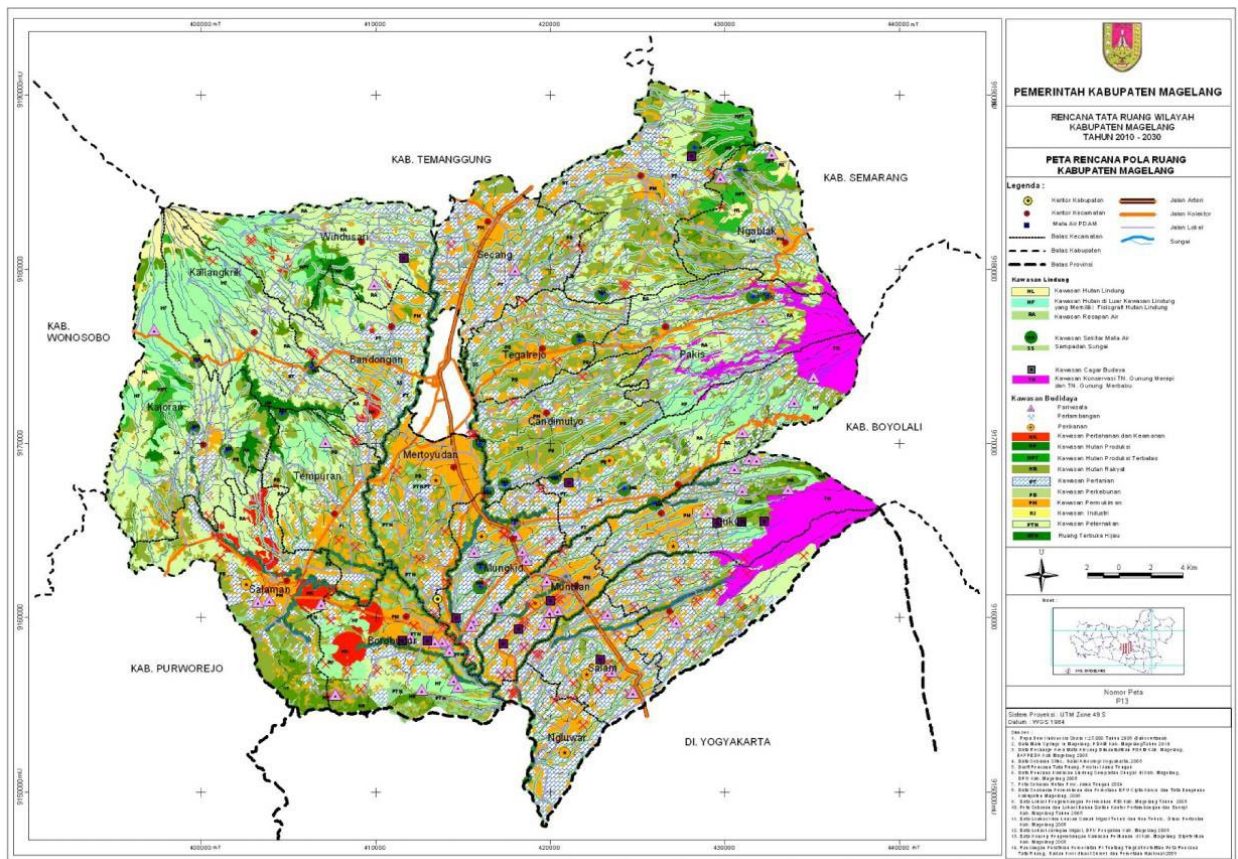
BAB IV TINJAUAN WILAYAH

4.1. Tinjauan Umum Magelang

4.1.1. Kondisi Administratif Magelang

Kabupaten Magelang terletak diselatan yang dikelilingi oleh dataran tinggi (gambar 4.1). Luas wilayah Kabupaten Magelang adalah 108.753 Ha atau sekitar 3.34 % dari luas Propinsi Jawa Tengah. Kabupaten Magelang terdiri dari 21 kecamatan dan 372 kelurahan. (tabel 4.1).

Gambar 4.1 Peta Administratif Kabupaten Magelang



Sumber : RTRW Kabupaten Magelang Tahun 2011-2031

Tabel 4.1. Nama Kecamatan dan Jumlah Kelurahan di Kabupaten
Magelang dan Luas

Nama Kecamatan	Jumlah Kelurahan/	Luas Wilayah	
		(Ha)	(%) total
Salaman	20	6,887.00	6,34
Borobudur	20	5,455.00	5,02
Ngluwar	8	2,244.00	2,07
Salam	12	3,163.00	2,91
Srumbung	17	5,318.00	4,90
Dukun	15	5,430.00	5,00
Muntilan	14	2,861.00	2,64
Mungkid	16	3,740.00	3,44
Sawangan	15	7,237.00	6,67
Candimulyo	19	4,695.00	4,32
Mertoyudan	13	4,535.00	4,18
Tempuran	15	4,904.00	4,52
Kajoran	29	8,341.00	7,68
Kaliangkring	20	5,734.00	5,28
Bandongan	14	4,579.00	4,2
Windusari	20	6,165.00	5,68
Secang	20	4,734.00	4,36
Tegalrejo	21	3,589.00	3,31
Pakis	20	5,956.00	5,49
Grabag	28	7,716.00	7,11
Ngablak	16	4,380.00	4,02
Kabupaten Magelang	372	107,663.00	100,00

Sumber: Kabupaten Magelang Dalam Angka 2014

Sedangkan Kota Magelang yang terletak di tengah-tengah Kabupaten Magelang. Kota Magelang merupakan kota terkecil yang berada di Jawa Tengah memiliki 3 (tiga) kecamatan yaitu Magelang Utara, Magelang Tengah, dan Magelang Selatan. Kabupaten Magelang sendiri memiliki batas wilayah sebagai berikut:

Sebelah Utara : Kabupaten Temanggung dan Kabupaten Semarang

Sebelah Selatan : Kabupaten Purworejo dan Propinsi DIY.

Sebelah Timur : Kabupaten Semarang dan Kabupaten Boyolali

Sebelah Barat : Kabupaten Temanggung dan Kabupaten Wonosobo

4.1.2. Kondisi Geografis dan Topografi Magelang

Kabupaten Magelang secara geografis merupakan salah satu kabupaten di Propinsi Jawa Tengah yang berada pada posisi 70 19' 33'' – 70 42' 13'' LS dan 1100 02' 41'' – 1100 27' 8'' BT. Kondisi alam atau topografi di Kabupaten Magelang ini beragam mulai dari datar hingga bergelombang. Daerah dengan topografi datar memiliki luas kurang lebih 8.599 ha, sedangkan daerah yang bergelombang memiliki luas kurang lebih 44.784 ha. Adapun daerah yang curam memiliki luas 41.037 ha dan sangat curam kurang lebih memiliki luas 14.155 ha. Ketinggian permukaan tanah di Kabupaten Magelang antara 153 - 3.065 m di atas permukaan laut, sedangkan ketinggian rata-rata adalah 360 m di atas permukaan laut. Terdapat pula lahan lereng yang digunakan sebagai pertanian, perkebunan, dan hutan di beberapa kecamatan di Kabupaten Magelang, (Tabel 4.2).

Tabel 4.2. Kelerengan Lahan di Kabupaten Magelang

No.	Kemiringan	Klasifikasi	Wilayah
1	0 - 2 %	Datar	Kecamatan Mertoyudan, Secang, Windusari, Sawangan, dan Salaman (kurang lebih 1.5% dari luas wilayah)
2	2 - 15 %	Bergelombang sampai berombak	Sebagian besar kecamatan (17 kecamatan) atau 55% dari seluruh wilayah.
3	15 - 40 %	Bergelombang sampai berbukit	Kecamatan Windusari, Kaliangkring, Kajoran, Srumbung, sebagian Ngablak, Pakis, Sawangan dan sedikit di Kecamatan Dukun (meliputi 25.5% dari seluruh)
4	> 40 %	Berbukit sampai bergunung-gunung	Kecamatan Windusari, Kaliangkring, Srumbung, Ngablak, Pakis, Sawangan, dan Dukun (18% dari luas wilayah).

Sumber: KLHS Revisi RTRW Kabupaten Magelang tahun 2019-2031

Keunikan yang ada di Kabupaten Magelang dari segi topografi adalah secara topografi berbentuk cekung atau menyerupai cawan karena dikelilingi oleh 5 (lima) gunung antara lain; Gunung Merapi, Gunung Merbabu, Gunung Sumbing, Gunung Andong, Gunung Telomoyo, serta

Pegunungan Menoreh yang berada di selatan dari Kabupaten Magelang. Uniknya lagi kondisi ini menyebabkan sebagian besar Kabupaten Magelang merupakan daerah tangkapan air sehingga keadaan tanah menjadi subur karena berlimpah air serta sisa abu vulkanik.

4.1.3. Kondisi Klimatologis Kota Magelang

Wilayah Kabupaten Magelang berada pada ketinggian antara 154 – 3.296 meter di atas permukaan laut. Kabupaten Magelang mempunyai iklim yang bersifat tropis dengan dua musim yaitu musim hujan dan musim kemarau, dengan temperatur udara berkisar 20° C – 27° C, sedangkan suhu rata-rata 25,6% dengan kelembaban udara rata-rata 82%. Kabupaten Magelang mempunyai curah hujan yang cukup tinggi sebesar 2.589 mm/tahun (Tabel 4.1). Hal ini menyebabkan banyak terjadi bencana tanah longsor di beberapa kecamatan daerah pegunungan dan lereng gunung di Kabupaten Magelang.

Diagram 4.1. Curah Hujan di Kabupaten Magelang Tahun 2003-2030



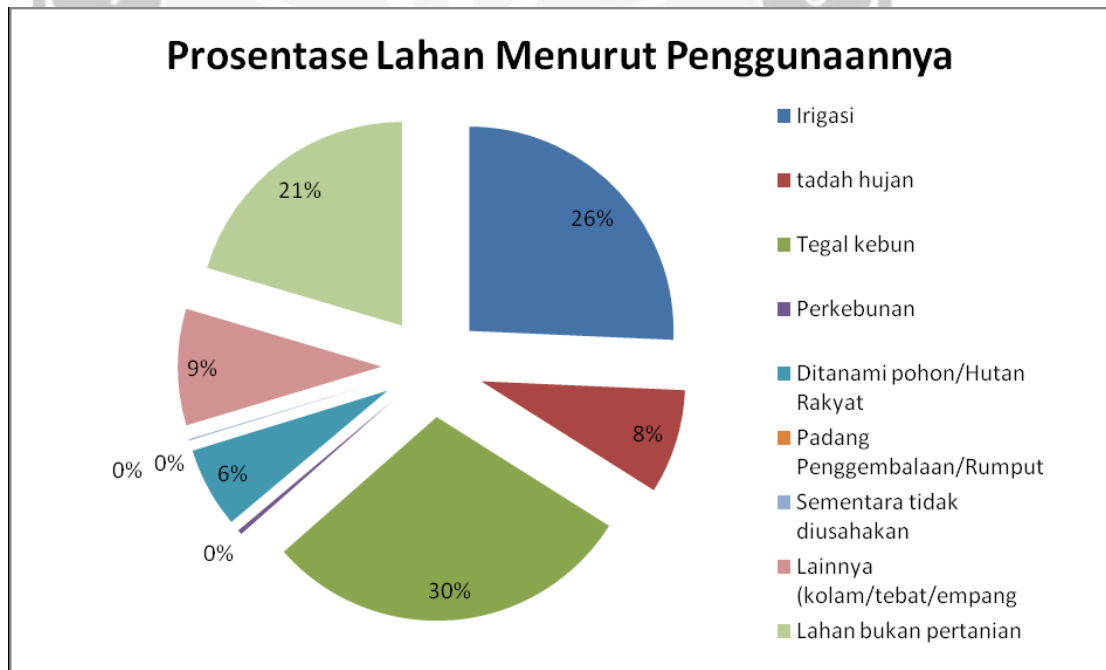
Sumber : Analisis, 2016 Kabupaten Magelang

4.1.4. Kondisi Penggunaan Lahan

Berdasarkan data BPS tahun 2016 (diagram 4.2), penggunaan lahan di Kabupaten Magelang mencakup Lahan Pertanian seluas 86.405 ha dan Lahan Bukan Pertanian seluas 22.168 ha. Lahan Pertanian terdiri dari lahan sawah (*wetland*) seluas 36.862 ha dan lahan kering seluas 49.543 ha. Adapun peruntukan lahan sawah diantaranya adalah sawah irigasi seluas 27.898 ha dan tadah hujan (*reservation*) seluas 8.964 ha.

Peruntukan lahan kering adalah tegal kebun seluas 32,100 ha, perkebunan seluas 399 ha, ditanami pohon/hutan rakyat seluas 6,919 ha, padang penggembalaan seluas 2 ha, sementara tidak ditanami/diusahakan seluas 107 ha, dan lainnya (kolam/empang/hutan negara, dan lain-lain) seluas 10,016 ha.

Diagram 4.2. Komposisi Penggunaan Lahan di Kabupaten Magelang



Sumber : BPS Kabupaten Magelang, 2017

4.1.5. Kondisi Sosial Budaya

Berdasarkan Konggres Kebudayaan Indonesia tahun 2018 kebudayaan di Kabupaten Magelang tumbuh dan berkembang dengan pengaruh letak geografis Kabupaten Magelang yang berbatasan dengan Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Kebudayaan tersebut merupakan budaya masyarakat Jawa dengan karakteristik masyarakat agraris yang tinggal di daerah pegunungan. Selain adanya etnis Jawa yang tinggal di Kabupaten Magelang adapula etnis lain yang bersinggungan yaitu etnis Cina. Kebudayaan Cina tersebut ditandai dengan adanya Pecinan yang terletak di sepanjang Jl. Pemuda Muntilan, berdirinya Klentheng, dan kesenian Barong Sai/Liyong di Kecamatan Muntilan menambah keragaman budaya Kabupaten Magelang. Kebudayaan lain yang berkembang di Kabupaten Magelang adalah budaya Arab. Budaya arab di Kabupaten Magelang ditandai dengan berdirinya pondok-pondok pesantren, seni Hadrah, Mauludan dan Rebana.

Berdasarkan hasil dari perolehan data Konggres Kebudayaan Indonesia (2018), di Kabupaten Magelang terdapat 295 cagar budaya, dan 109 cagar budaya diantaranya dalam kondisi baik. Salah satu cagar budaya tersebut adalah Candi Borobudur. Sedangkan untuk olah raga tradisional di Kabupaten Magelang diantaranya adalah Gobag Sodor, Balap Karung dan Sodongan.

4.2. Potensi Kabupaten Magelang

4.2.1. Sumber Daya Alam

Potensi pengembangan Sumber Daya Alam (SDA) di Kabupaten Magelang mayoritas adalah bidang pertambangan. Kekayaan alam di Kabupaten Magelang melimpah oleh sebab letak geografis Kabupaten Magelang berada di gunung api aktif yaitu Gunung Merapi, dan gunung lainnya yaitu Gunung Merbabu, Gunung Sumbing, serta perbukitan di bagian selatan yaitu perbukitan Menoreh. Hal tersebut membuat tanah di

Kabupaten Magelang subur, dalam pemanfaatannya masih sangat sedikit dan pengolahannya juga masih tergolong tradisional. Salah satu bahan tambang yang di usahakan secara besar besaran hanya pasir Merapi sedangkan bahan tambang lainnya belum diusahakan secara optimal. (magelangkab.go.id). Adapun beberapa hasil tambang yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan lebih optimal yaitu;

1. **Trass**

Trass merupakan bahan baku untuk pembuatan semen, campuran beton, dan batako. Trass di Kabupten Magelang dapat ditemui di Kecamatan Salaman dan Kecamatan Borobudur.

2. **Tanah Liat**

Tanah liat dapat dimanfaatkan sebagai pembuatan patung, kerajinan, perhiasan rumah tangga, batu bata, dsb. Tanah liat dapat ditemui di Kecamatan Salam, Secang, Mertoyundan, Borobudur, dan Tempuran.

3. **Batu Marmer**

Batu marmer selama ini banyak dikelola oleh PT. Margola. Batu tersebut dapat diolah sebagai tegel, meja, patung, dsb. Batu marmer di Kabupaten Magelang banyak terdapat di Kecamatan Salaman dan Kec. Borobudur.

4. **Batu Andesit**

Batu andesit merupakan hasil dari intrusi magma dari dalam bumi menuju permukaan bumi, magma tersebut membeku ketika mendekati dengan permukaan bumi. Batuan ini banyak dijumpai di Kecamatan Borobudur, Salaman, Tempuran dan Windusari Andesit dapat digunakan sebagai bahan pondasi bangunan, jalan raya, dan dam serta pecahan batu tersebut dapat berguna sebagai bahan baku pembuatan beton.

5. Batu Gamping

Batuan ini banyak terdapat di pegunungan menoreh, terutama di Kecamatan Salaman dan Borobudur. Selama ini batuan ini belum banyak di manfaatkan, baik oleh masyarakat maupun pengusaha. Penggunaan batu gamping sangat beragam dan meliputi berbagai bidang industri, seperti industri kimia dan pertanian. Selain itu batu gamping dipergunakan sebagai bahan baku pembuatan semen.

6. Sirtu

Sirtu adalah bahan yang paling banyak dipergunakan dan mudah mendapatkan serta penjualan. Sirtu sendiri merupakan pasir dan batu yang berasal dari letusan gunung berapi yang mengendap di sungai yang berhulu di gunung berapi tersebut. Pemanfaatan sirtu terbesar adalah dari Gunung Merapi baik dilakukan secara manual maupun dengan peralatan modern. Mayoritas penggunaannya baru sebatas pasir, sedangkan batunya belum dimanfaatkan secara optimal. Selama ini hanya batu yang mempunyai tekstur khusus (batu candi) yang dimanfaatkan sebagai ubin (tegel), patung, batu nisan dan aneka kerajinan batu lainnya. Kerajinan pahat batu banyak terdapat di Kecamatan Muntilan dan Mungkid, sedangkan gergaji batu (pembuatan tegel) mulai bermunculan usaha-usaha tersebut di sekitar Merapi seperti di Kecamatan Dukun, Srumbung dan Salam. Hasil olahan batu candi sudah banyak di ekspor ke berbagai negara di dunia.

7. Kaolin

Kaolin merupakan bahan baku keramik, filter dalam industri kertas, akret, cat, dan plastik. Di Kabupaten Magelang banyak terdapat di Kec. Borobudur.

8. Oker

Bahan galian ini terdapat di Desa Salamkanci, Kecamatan Bandongan dan Desa Giripurno, Kecamatan Borobudur. Oker dapat berfungsi sebagai bijih utama logam besi dan sebagai serbuk poles,

pembuatan semen, plester, campuran karet dan campuran plastik. Di Kabupaten Magelang, bahan galian ini belum dimanfaatkan.

4.2.2. Sumber Daya Manusia

Pada visi pertama pembangunan daerah Kabupaten Magelang tahun 2009-2014 dirumuskan yaitu tentang peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dan kehidupan beragama antara lain ditekankan pada 9 urusan pemerintah yaitu bidang:

1. Kesehatan
2. Keluarga berencana dan keluarga sejahtera
3. Pendidikan
4. Kepemudaan dan Olahraga
5. Perpustakaan
6. Pemberdayaan perempuan dan perlindungan anak
7. Sosial
8. Kebudayaan
9. Pemberdayaan masyarakat dan desa.

4.3. Peraturan dan Kebijakan Kota Magelang

Peraturan Perencanaan *Youth Centre* di Kabupaten Magelang dalam peraturan mengenai a). Rencana Tata Ruang dan Wilayah Kabupaten Magelang, b). Rencana Pembangunan Kepariwisata, dan c). Retribusi Tempat Rekreasi dan Olahraga.

4.3.1. Rencana Tata Ruang dan Wilayah (RTRW)

Rencana Tata Ruang Kabupaten Magelang Tahun 2019-2030 yang diatur dalam **Peraturan Daerah Kabupaten Magelang Nomor 5 Tahun 2011**. Berikut Peraturan dan pasal terkait dengan *Youth Centre* di Kabupaten Magelang:

1. **Pasal 1 ayat 1**, Daerah adalah Kabupaten Magelang.
2. **Pasal 1 ayat 34** menjelaskan bahwa, Kawasan Strategis Kabupaten yang selanjutnya disingkat KSK adalah wilayah yang penataan ruangnya diprioritaskan karena mempunyai pengaruh sangat penting dalam lingkup kabupaten/kota terhadap ekonomi, sosial budaya, dan/atau lingkungan.
3. **Pasal 1 ayat 50** Ruang terbuka adalah ruang-ruang kota atau wilayah yang lebih luas baik dalam bentuk area memanjang/jalur dimana dalam penggunaannya lebih bersifat terbuka hijau dan ruang terbuka non hijau.
4. **Pasal 1 ayat 51** mengenai ruang terbuka. Ruang terbuka hijau adalah area memanjang/jalur dan/atau mengelompok, yang penggunaannya lebih bersifat terbuka, tempat tumbuh tanaman, baik yang tumbuh secara alamiah maupun yang sengaja ditanam.
5. **Pasal 18 ayat 1** menjelaskan pengembangan jaringan evakuasi bencana, fasilitas kesehatan, pendidikan ,ekonomi dan olahraga.
6. **Pasal 18 ayat 4** satrategi pengembangan fasilitas pendidikan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), meliputi:
 - a. Mengembangkan fasilitas pendidikan tinggi dalam mendukung pertanian, pariwisata, dan industri: dan
 - b. Meningkatkan pelayanan fasilitas pendidikan menengah secara merata dan seimbang sesuai kebutuhan.
7. **Pasal 18 ayat 6** strategi pengembangan fasilitas olahraga dan rekeasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1), meliputi:
 - a. Mengembangkan fasilitas olahraga dan rekreasi skala regional; dan
 - b. Meningkatkan pelayanan fasilitas olahraga secara merata dan seimbang sesuai kebutuhan.
8. **Pasal 37 ayat 2** Strategi pengembangan kawasan peruntukan pariwisata yang ramah lingkungan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), meliputi:

- a. Mengembangkan kawasan dan obyek wisata andalan (Candi Borobudur) dan obyek wisata lainnya;
 - b. meningkatkan kualitas dan kuantitas promosi yang dikaitkan dengan kalender wisata dalam skala lokal-nasional-internasional;
 - c. menyediakan sarana dan prasarana wisata, serta pelestarian kawasan potensi pariwisata dan perlindungan budaya penunjang pariwisata;
 - d. menetapkan jalur wisata khusus sehingga terbangun keterkaitan antar objek wisata secara terpadu; dan
 - e. mengembangkan budaya lokal untuk menunjang pariwisata.
9. **Pasal 80 ayat 2** menjelaskan bahwa kawasan peruntukan budaya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a meliputi Candi Borobudur, Candi Pawon, Candi Mendut, Candi Ngawen, Candi Gunung Wukir/Canggal, Candi Asu, Candi Pendem, Candi Lumbang, Candi Selogriyo, Makam Gunung pring, Makam Kyai Raden Santri dan Mbah Jogoreso, Makam Pasteur Van Lith, Makam Kyai Condrobumi, Makam Sunan Geseng, Langgar Agung Pangeran Diponegoro, Pesarean Pangeran Singosari, Makam Kyai Mijil, Makam Kyai Raden Syahid dan Candi Umbul.
10. **Pasal 99 ayat 9**, Ketentuan umum peraturan zonasi untuk sistem prasarana kesehatan, pendidikan, ekonomi dan olahraga sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf h, meliputi:
- a. kegiatan yang dapat dikembangkan adalah kegiatan yang menunjang pengelolaan lingkungan bagi kawasan perkotaan dan perdesaan; dan
 - b. pelarangan bagi kegiatan lain diluar kegiatan pengelolaan lingkungan bagi kawasan perkotaan dan perdesaan.
11. **Pasal 102 ayat 9**, Ketentuan umum peraturan zonasi untuk kawasan budidaya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 100 huruf b berupa kawasan peruntukan pariwisata meliputi:

- a. diizinkan untuk pengembangan aktivitas komersial sesuai dengan skala daya tarik pariwisatanya;
 - b. diizinkan secara terbatas untuk pengembangan aktivitas perumahan dan permukiman dengan syarat di luar zona utama pariwisata dan tidak mengganggu bentang alam daya tarik pariwisata; dan
 - c. dilarang melakukan kegiatan budidaya yang mengganggu keberadaan situs peninggalan kebudayaan.
12. **Pasal 102 ayat 12**, Ketentuan umum peraturan zonasi untuk kawasan budidaya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 100 huruf b berupa Ruang Terbuka Hijau (RTH) meliputi:
- a. diizinkan mendirikan bangunan dan prasarana umum secara terbatas;
 - b. dilarang melakukan kegiatan budidaya yang merubah fungsi ruang terbuka hijau; dan
 - c. diizinkan melakukan kegiatan penelitian, pendidikan, dan wisata alam.

4.3.2. **Peraturan Rencana Pembangunan Kepariwisata**

Peraturan terkait *Youth Centre* sebagai sarana alternatif wisata diatur dalam **Peraturan Daerah Kabupaten Magelang Nomor 9 tahun 2018** tentang Penyelenggaraan Usaha Pariwisata. Berikut Peraturan dan pasal terkait dengan *Youth Centre* di Kabupaten Magelang:

1. **Pasal 1 ayat 1** Daerah adalah Kabupaten Magelang.
2. **Pasal 1 ayat 8** Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah dan Pemerintah Daerah.
3. **Pasal 1 ayat 9** Kepariwisata adalah keseluruhan kegiatan yang terkait dengan pariwisata dan bersifat multidimensi serta multidisiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan negara serta

interaksi antara wisatawan dan masyarakat setempat, sesama wisatawan, Pemerintah, Pemerintah Daerah dan pengusaha.

4. **Pasal 1 ayat 11** Daerah Tujuan Wisata yang selanjutnya disebut Destinasi Wisata adalah kawasan geografis yang berada dalam satu atau lebih wilayah administratif yang didalamnya terdapat daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas serta masyarakat yang saling terkait dan melengkapi terwujudnya kepariwisataan.
5. **Pasal 1 ayat 49** Usaha Gelanggang Rekreasi Olahraga adalah usaha yang menyediakan tempat dan fasilitas untuk berolahraga dalam rangka rekreasi dan hiburan.
6. **Pasal 1 ayat 55** Usaha Gelanggang Seni adalah usaha penyediaan tempat dan fasilitas untuk melakukan kegiatan seni atau menonton karya seni dan/atau pertunjukan seni.
7. **Pasal 1 ayat 66** Usaha Taman Rekreasi adalah usaha yang menyediakan tempat dan fasilitas untuk berekreasi dengan bermacam-macam atraksi.
8. **Pasal 13 ayat 1** Bidang usaha penyelenggaraan kegiatan hiburan dan rekreasi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 ayat (1) huruf g, meliputi jenis usaha: a). gelanggang rekreasi olahraga; b). gelanggang seni; c). wisata ekstrim; d). arena permainan; e). hiburan malam; f). rumah pijat; g). taman rekreasi; h). karaoke; i). jasa impresariat/promotor; dan j). wahana *outbond*.
9. **Pasal 13 ayat 2** Gelanggang rekreasi olahraga sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a meliputi subjenis: a). lapangan golf; b). rumah bilyar; c). gelanggang renang; d). lapangan tenis; e). gelanggang bowling; f). pusat kebugaran (*fitness centre*) g). gelanggang bulutangkis; h). lapangan panahan/jemparingan; i). lapangan menembak; j). arena berkuda; dan k). lapangan futsal.

10. **Pasal 13 ayat 3** Gelanggang seni sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b meliputi subjenis: a). sanggar seni; b). galeri seni; c). gedung bioskop; dan d). gedung pertunjukan seni.
11. **Pasal 13 ayat 7** Taman rekreasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf g meliputi subjenis usaha: a). taman rekreasi; dan b). taman bertema.
12. **Pasal 21 ayat 1** Pengusaha Pariwisata menyelenggarakan Usaha Pariwisata sesuai dengan jam operasional yang diizinkan.

Secara umum penyelenggaraan Usaha Pariwisata berfungsi memenuhi kebutuhan jasmani, rohani, dan intelektual setiap Wisatawan dengan rekreasi dan perjalanan. Melalui kegiatan usaha Pariwisata dapat dicapai tujuan-tujuan strategis meliputi meningkatnya pertumbuhan ekonomi Daerah, meningkatnya kesejahteraan masyarakat, mengurangi angka kemiskinan, mengatasi pengangguran, melestarikan alam, lingkungan, dan sumber daya, memajukan kebudayaan, mengangkat citra bangsa, memupuk rasa cinta tanah air, memperkuat jati diri dan kesatuan bangsa, serta mempererat persahabatan antar bangsa.

4.3.3. Peraturan Rekreasi dan Olahraga

Peraturan terkait *Youth Centre* sebagai tempat Rekreasi dan Olahraga diatur dalam **Peraturan Daerah Kabupaten Magelang Nomor 7 tahun 2011** tentang Restribusi Tempat Rekreasi dan Olahraga di Kabupaten Magelang. Berikut Peraturan dan pasal terkait dengan *Youth Centre* di Kabupaten Magelang:

1. Pasal 1 ayat 1 Daerah adalah Kabupaten Magelang.
2. Pasal 1 ayat 9 Olahraga adalah gerak badan untuk menguatkan dan menyehatkan tubuh.
3. Pasal 1 ayat 10 Tempat Olahraga adalah tempat untuk melakukan olahraga.

4. Pasal 1 ayat 11 Jasa adalah kegiatan pemerintah daerah berupa usaha dan pelayanan yang menyebabkan barang, fasilitas atau kemanfaatan lainnya yang dapat dinikmati oleh orang pribadi atau badan.
5. Pasal 1 ayat 12 Jasa usaha adalah jasa yang disediakan oleh Pemerintah Daerah dengan menganut prinsip-prinsip komersial karena pada dasarnya dapat pula disediakan oleh sektor swasta.
6. Pasal 3 ayat 1 Obyek Retribusi adalah pelayanan atas penyediaan dan penggunaan tempat rekreasi, pariwisata dan olah raga yang dimiliki dan/atau dikelola oleh Pemerintah Daerah.
7. Pasal 3 ayat 2 Dikecualikan dari obyek Retribusi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) adalah pelayanan tempat rekreasi, pariwisata dan olah raga yang disediakan, dimiliki dan/atau dikelola oleh Pemerintah, BUMN, BUMD dan pihak swasta.

4.4. Kriteria Tapak dan Tapak Terpilih

4.1.1. Kriteria Tapak

1. Lokasi tapak berada di Kabupaten Magelang
2. Tapak berada di jalan arteri sehingga banyak dilalui kendaraan
3. Tapak mudah diakses dan jalan yang sering dilalui kendaraan
4. Dikelilingi oleh jalan yang mudah dilalui
5. Tapak adalah kawasan zona penyangga budaya
6. Tapak berada pada kawasan dengan peruntukan kawasan pariwisata, sosial, budaya, dan pendidikan.
7. Berada di kawasan yang dekat dengan institusi pendidikan.

4.1.2. Alternatif Tapak

1. Alternatif Tapak 1

Lokasi tapak alternatif kedua berada di Kecamatan Muntilan tepatnya berada di Jl. Pepe Van Lith, Muntilan, Magelang, Jawa Tengah. Site berada di kawasan zona pendidikan. Luas alternatif tapak

1 yaitu 6.500m². Beberapa instansi pendidikan mulai dari TK, SD, SMP, SMA, dan SMK berada pada lokasi yang tidak jauh dari tapak. Pemilihan lokasi tapak dengan alasan kegiatan kepemudaan, olahraga, hingga pendidikan eksternal sering diadakan di luar area sekolah.

Gambar 4.2. Alternatif Site 1



Sumber: <https://www.google.com/maps/> diakses pada tanggal 19.11.2019

Batas Tapak: Lokasi Jln Pepe Van Lith, Muntilan, Magelang (sisi selatan)

Utara : Sawah, pemukiman warga, dan Pondok Pesantren

Timur : Irigasi, kios-kios/warung, dan Perikanan Muntilan

Selatan : SMK Pangudi Luhur Muntilan dan Kawasan wisata religi
Makam Rm. Van Lith

Barat : Rumah Joglo dan pemukiman warga

2. Alternatif Tapak 2

Lokasi tapak alternatif pertama berada di Jl. Soekarno Hatta, Mungkid, Magelang, Jawa Tengah. Site berada di kawasan zona

perkantoran yang sering digunakan dalam acara atau event yang berada di Magelang. Luas alternatif tapak 2 yaitu 7.700 m². Lokasi yang tidak jauh dari Kecamatan Borobudur menjadi strategis pemilihan dengan alasan Kecamatan Borobudur terutama Candi Borobudur yang sering menjadi *venue* ajang atau acara seni budaya serta olahraga di Kabupaten Magelang.

Gambar. 4.3. Alternatif Site 2



Sumber: <https://www.google.com/maps/> diakses pada tanggal 19.11.2019

Batas Tapak: Lokasi Jln Soekarno Hatta, Mungkid, Magelang (sisi timur)

Utara : Sawah dan pemukiman warga

Timur : Kios-kios/warung, sawah, dan pemukiman warga

Selatan : Kios/warung, rumah warga, masjid, dan gedung Jamiatul

Barat : Irigasi dan sawah

4.1.3. Penilaian Tapak

Dampak yang akan terjadi pada kedua alternatif site antara lain dampak terhadap transportasi, pangsa pasar, lingkungan dan sosial budaya. Maka dari itu dari dampak tersebut dipilih tapak yang paling efektif dari dampak tersebut (tabel 4.3).

Tabel. 4.3. Perbandingan Tapak Berdasarkan Dampak

Pembangding	Site 1 (Kecamatan Muntilan)	Site 2 (Kecamatan Mungkid)
Transportasi (Akses)	Angkutan umum: terdapat angkutan umum yang melewati site dari arah Selatan ke Utara (Rute: Kecamatan Muntilan, Kecamatan Dukun, Kecamatan Sawangan), dan sebaliknya. Ada Pula transportasi pribadi berupa ojek online maupun ojek pangkalan.	Angkutan umum: terdapat angkutan umum yang melewati site dari arah Selatan ke Utara (Rute: Kecamatan Borobudur, Kecamatan Mungkid, Kecamatan Mertoyudan), dan sebaliknya. Ada Pula transportasi pribadi berupa ojek online.
Pangsa Pasar	Area Sekitar: Merupakan pusat Pendidikan dan Kecamatan Muntilan memiliki jumlah Siswa terbanyak se Kabupaten Magelang, serta jumlah SMA dan SMK terbanyak se-Kabupaten Magelang.	Area Sekitar: Merupakan pusat Perkantoran, pada <i>event-event</i> tertentu diadakan di area perkantoran tersebut.
Lingkungan	Ruang Publik: Kecamatan Muntilan memiliki ke beberapa ruang publik, didekat site terdapat lapangan Pemda yang sering digunakan oleh umum, namun sering terjadi bentrokan pengguna	Ruang Publik: Kecamatan Mungkid merupakan zona perkantoran dan terdapat beberapa zona publik yang terbatas seperti lapangan umum di Sawangan.
Sosial Budaya	Event: Kecamatan Muntilan sering digunakan sebagai venue seperti event festival 5 gunung, gelar budaya, festival HPS, dll. Adanya Youth Centre dapat menjadi venue tambahan dari event tersebut.	Event: Kecamatan Mungkid terletak dekat situs sejarah dan budaya yakni candi Borobudur yang sering menjadi venue event dan sekitarnya. Adanya Youth Centre dapat menjadi venue tambahan dari event tersebut.

Sumber: Analisis Penulis, 2019

Berdasarkan data yang telah diperoleh maka dapat disimpulkan data tersebut seperti tabel 4.4 dan berdasarkan data tersebut diperoleh skor untuk setiap aspek tersebut.

Tabel. 4.4. Data Tapak dan *Skoring* Tapak

Alternatif Tapak	Akses		Pangsa Pasar dan Tata Guna Lahan	Lingkungan	Sosial Budaya
	Transportasi	Visual			
Alternatif 1 (Kecamatan Muntilan)	Mudah diakses dari arah Kecamatan Dukun (Utara) dan Kecamatan Muntilan dari arah selatan. Site berada di jalan arteri sekunder.	Letaknya yang berada di jalan arteri Sekunder maka site mudah di akses secara visual. Berada di simpang 3 (tiga). Tapak lebih tinggi dibanding jalan sehingga akses visual lebih terlihat	Dekat dengan zona kawasan Pendidikan dan zona kawasan cagar budaya.	Dekat dengan lapangan sergabuna milik pemerintah daerah dan sering dipakai untuk beberapa kegiatan yang terkadang sangat ramai.	Event dan festival kebudayaan sering diadakan di Kecamatan Muntilan
Bobot (%)	25	25	30	10	10
Nilai (1-4)	3	4	3	2	2
Total	76.25				
Alternatif 2 (Kecamatan Mungkid)	Mudah diakses dari arah Kecamatan Mertoyudan (Utara) dan Kecamatan Borobudur dan Kecamatan Muntilan dari arah selatan. Site berada di jalan arteri sekunder.	Letaknya yang berada di jalan arteri Sekunder maka site mudah di akses secara visual. Berada di simpang 4 (empat). Tapak relatif datar dan sejajar dengan jalan	Berada pada kawasan zona perkantoran mulai dari kantor PLN, Disporapar, Dinas Kebudayaan, Dinas Pendidikan, dll	Dekat dengan lapangan sergabuna milik pemerintah kabupaten dan sering dipakai untuk beberapa kegiatan yang terkadang sangat ramai.	Event dan festival kebudayaan sering diadakan di Kecamatan Borobudur yang dekat dengan tapak
Bobot (%)	25	25	30	10	10
Nilai	3	3	2	3	3
Total	67.5				

Sumber: Analisis Penulis

Berdasarkan data tapak dan penilaian tapak terhadap dampak lingkungan, sosial budaya, dan pangsa pasar serta akseibilitas yang telah dianalisis oleh penulis maka pemilihan tapak untuk *Youth Centre* di Kabupaten Magelang berada di Kecamatan Muntilan (Tapak 1).

DAFTAR PUSTAKA

<https://magelangkab.bps.go.id/statictable/2019/04/09/574/jumlah-penduduk-menurut-kelompok-umur-di-kabupaten-magelang-2018.html>

https://www.kominfo.go.id/content/detail/8566/mengenal-generasi-millennial/0/sorotan_media

Rencana Strategis Dinas Pemuda Olah Raga dan Pariwisata (Renstra Disporapar) 2014-2019

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 40 tahun 2009 Tentang Kepemudaan

Peraturan Daerah Kota Magelang Nomer 2 Tahun 2015 Tentang Kepariwisata

Peraturan Walikota Magelang Nomor 26 Tahun 2013 Tentang Penyelenggaraan Kegiatan Hiburan dan Rekreasi

Sekti, Agus dan Mutiarsih, Enik, 2007, *Memahami Psikologi Remaja*, Yogyakarta; Pustaka Nusantara

Wulan Astrini, Et.all, 2005, *Dimensi Interior Vol. 3, No. 1 Juni 2005; 80-84*; Surabaya, Universitas Kristen Petra

https://www.archdaily.com/870235/raices-educational-park-taller-piloto-arquitectos?ad_source=search&ad_medium=search_result_projects

https://www.archdaily.com/803544/rehovot-community-center-kimmel-eshkolot-architects?ad_medium=gallery

http://elearning.gunadarma.ac.id/docmodul/tata_ruang_luar_1/bab2-konsep_dasar_ruang_luar.pdf; diunduh pada 10 November 2019.

Ching, D.K, 2008, *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan Edisi Ketiga*. Jakarta; Erlangga

Badan Pusat Statistik Kabupaten Magelang. 2016. Kabupaten Magelang Dalam Angka. Magelang: BPS Kabupaten Magelang.

Badan Pusat Statistik Kabupaten Magelang. 2017. Kabupaten Magelang Dalam Angka. Magelang: BPS Kabupaten Magelang.

Pemerintah Kabupaten Magelang, 2017, *Kajian Lingkungan Hidupp Strategis Revisi Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Magelang Tahun 2011-2031*

Peraturan Daerah Kabupaten Magelang Nomor 5 Tahun 2011, tentang Rencana Tata Ruang dan Wilayah (RTRW) Kabupaten Magelang 2019-2030

Peraturan Daerah Kabupaten Magelang Nomor 9 Tahun 2018, tentang Penyelenggaraan Usaha Pariwisata

Peraturan Daerah Kabupaten Magelang Nomor 7 Tahun 2011, tentang Restribusi Tempat Rekreasi dan Olahraga di Kabupaten Magelang.

Neufert, E. 1996. *Data Arsitek Jilid I*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Neufert, E. 2002. *Data Arsitek Jilid II*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

