

STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

**PERANCANGAN JOGJA *TEEN-VENTURE PARK* DI
YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN
KARAKTERISTIK REMAJA**



DISUSUN OLEH:

ALFONSA MARIA QUINNEMARCHIA CHRISATMANA

180117291

**PROGRAM SARJANA ARSITEKTUR
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
TAHUN 2022**

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN PERANCANGAN TUGAS AKHIR ARSITEKTUR

PERANCANGAN JOGJA *TEEN-VENTURE PARK* DI YOGYAKARTA DENGAN PENDEKATAN KARAKTERISTIK REMAJA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:


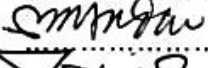

ALFONSA MARIA QUINNEMARCHIA CHRISATMANA
NPM: 180117291

Telah diperiksa, dievaluasi dan dinyatakan lulus dalam ujian
STUDIO TUGAS AKHIR ARSITEKTUR
pada Program Sarjana Arsitektur
Departemen Arsitektur – Fakultas Teknik
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Yustina Banon Wismarani, S.T., M.Sc.



Ir. MK Sinta Dewi, M.Sc

Noor Zakiy Mubarrok, S.T.Ars., M.Ars.

 (Dosen Pembimbing/Penguji 1)
 (Penguji 2)
 (Penguji 3)

Yogyakarta, 20 Oktober 2022

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sarjana Arsitektur



FAKULTAS
TEKNIK
(Yustina Banon Wismarani, S.T., M.Sc.)

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Alfonsa Maria Quinnemarchia Chrisatmana

NPM : 180117291

Dengan sungguh-sungguh dan atas kesadaran sendiri menyatakan bahwa hasil karya Tugas Akhir Arsitektur yang berjudul:

**PERANCANGAN JOGJA *TEEN-VENTURE PARK* DI YOGYAKARTA DENGAN
PENDEKATAN KARAKTERISTIK REMAJA**

benar-benar hasil karya sendiri.

Pernyataan, gagasan, maupun kutipan – baik langsung maupun tidak langsung – yang bersumber dari tulisan atau gagasan orang lain yang digunakan di dalam Tugas Akhir Arsitektur ini telah saya pertanggungjawabkan melalui catatan batang tubuh 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 terdapat di Tugas Akhir Arsitektur, maka saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di kalangan Departemen 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 saya buat dengan sebenar-benarnya dan sesungguhnya dalam segenap kesadaran maupun kesediaan saya untuk menerima segala konsekuensinya.

Yogyakarta, 24 Oktober 2022

Yang membuat pernyataan,



(Alfonsa Maria Quinnemarchia Chrisatmana)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir Arsitektur dengan judul “**Perancangan Jogja Teen-venture Park di Yogyakarta dengan Pendekatan Karakteristik Remaja**” ini dengan baik dan tepat waktu. Laporan Proposal Tugas Akhir Arsitektur ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat akademik guna memperoleh gelar Sarjana Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari dalam penyusunan Tugas Akhir Arsitektur ini tidak lepas dari adanya dukungan dan doa dari berbagai pihak. Sehubungan dengan terselesaikannya laporan kerja praktik ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. **Tuhan Yesus Kristus** yang telah memberikan rahmat dan berkat sehingga penulisan laporan ini dapat berjalan dengan baik dan selesai tepat waktu;
2. **Universitas Atma Jaya Yogyakarta**, sebagai tempat penulis menuntut ilmu di Program Studi Arsitektur;
3. Ibu **Yustina Banon Wismarani, S.T., M.Sc.**, selaku Ketua Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta dan Dosen Pembimbing Tugas Akhir Arsitektur yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan masukan kepada penulis selama penyelesaian Tugas Akhir Arsitektur;
4. Bapak **Yanuarus Benny Kristiawan, S.T., M.Sc.** dan Ibu **Dr. Emmelia Tricia Herliana, S.T., M.T.**, selaku Dosen Penguji 1 dan 2 yang telah memberikan masukan serta pertanyaan yang bermanfaat dan membantu penyelesaian Tugas Akhir Arsitektur;
5. Segenap **Dosen Program Studi Arsitektur** Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan membantu selama proses belajar;
6. **Keluarga** yang selalu memberikan dukungan moril maupun materiil selama menuntut ilmu hingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir Arsitektur ini dengan baik;
7. **Ellycia, Florencia, Patricia, Clara, William, Christophorus, Estherina, Natasya, dan Delina** yang selalu memberikan semangat dan pendapat selama penyelesaian Tugas Akhir Arsitektur serta menjadi tempat bercerita dan berkeluh kesah selama menempuh pendidikan;
8. **Pihak lain** yang turut memberikan bantuan dan dukungan yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis menyadari masih banyak kekurangan yang terdapat dalam Tugas Akhir Arsitektur ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari para pembaca akan diterima dengan baik demi perbaikan menuju kearah yang lebih baik. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan seluruh pihak yang terlibat.

Yogyakarta, 27 Juni 2022



Alfonsa Maria Quinnemarchia Chrisatmana

ABSTRAK

Kasus kenakalan remaja di Yogyakarta semakin meningkat setiap tahunnya, mulai dari ugal-ugalan, tawuran antar sekolah maupun antar kampung, mengkonsumsi minuman keras, narkoba, hamil diluar nikah, dan yang sedang marak terjadi yaitu kriminalitas jalanan atau klitih. Beberapa kasus kenakalan remaja di Yogyakarta berupa kriminalitas jalanan dan kepemilikan senjata tajam yang ditemukan paling banyak berada di Kabupaten Sleman. Beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku kenakalan remaja tidak lepas dari karakteristik remaja itu sendiri yaitu memiliki banyak energi dan emosi menggebu yang apabila tidak diarahkan bisa menjerumus ke kegiatan negatif.

Menanggapi permasalahan kenakalan remaja dan kurangnya ruang terbuka publik akibat pembangunan gedung, maka dilakukan perancangan arsitektur yang difokuskan pada penataan ruang luar dengan fasilitas permainan menantang dan edukatif dengan nama *Jogja Teen-venture Park*. Perancangan berdasarkan pendekatan karakteristik remaja di diharapkan dapat menghasilkan suatu rancangan yang sesuai dengan kebutuhan remaja dan kegiatan yang dilakukannya. Penekanan desain diterapkan pada fasilitas permainan yang dirancang dapat memberikan sebuah tantangan kepada para remaja untuk menyalurkan energi dan emosinya sehingga remaja bisa menemukan cara yang positif untuk menemukan kepuasan dan identitas diri.

Perancangan proyek ini dilakukan melalui beberapa tahap yaitu pengumpulan data, analisis data, dan sintesis desain serta menggunakan 2 teknik yaitu observasi lingkungan dan teori literatur. Hasil dari pengumpulan sumber dan pengolahan data berupa sintesis desain yang meliputi *guideline*, blok plan, konsep, dan detail penyelesaian desain. Sintesis desain tersebut akan menjadi pedoman dalam perancangan *Jogja Teen-venture Park* menjadi sebuah sarana penyaluran energi dan emosi bagi remaja melalui fasilitas permainan menantang dan sebuah taman edukasi dengan fokus penataan pada ruang luar pada ruang terbuka publik.

Kata kunci: *kenakalan remaja, karakteristik remaja, tata ruang luar, permainan menantang, taman edukasi*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.1.1 Latar Belakang Pengadaan Proyek.....	1
1.1.2 Latar Belakang Masalah	4
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	5
1.3 TUJUAN DAN SASARAN	6
1.3.1 Tujuan.....	6
1.3.2 Sasaran.....	6
1.4 LINGKUP PEMBAHASAN.....	6
1.4.1 Lingkup Spasial.....	6
1.4.2 Lingkup Substansial	6
1.4.3 Lingkup Temporal	7
1.5 METODE STUDI.....	7
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	7
1.5.2 Metode Analisis Data	7
1.5.3 Metode Sintesis Desain	7
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	7
1.7 ALUR PIKIR.....	9
BAB II.....	10
2.1 TINJAUAN REMAJA	10
2.1.1 Definisi Remaja	10
2.1.2 Karakteristik Remaja	10
2.1 TINJAUAN PROYEK.....	11
2.2.1 Tinjauan Ruang Terbuka Publik	11
2.2.2 Preseden Tipologi Proyek.....	13
2.2.3 Esensi Jogja Teen-venture Park	14
2.3 PENDEKATAN DESAIN.....	14

2.3.1	Energi Remaja.....	15
2.3.2	Penyaluran Energi Remaja.....	16
2.3.3	Emosi Remaja.....	16
2.3.4	Pengendalian Emosi Pada Remaja.....	17
2.4	TINJAUAN TATA RUANG LUAR.....	18
2.4.1	Definisi Ruang Luar.....	18
2.4.2	Terjadinya Ruang Luar.....	18
2.4.3	Elemen Ruang Luar.....	19
2.5	PERMAINAN YANG MENANTANG UNTUK REMAJA.....	23
2.5.1	<i>Outbound</i>	23
2.5.2	<i>Skateboard</i>	25
2.5.3	Instalasi Labirin.....	25
BAB III.....		27
3.1	METODE PENGUMPULAN DATA.....	27
3.2	METODE ANALISIS DATA.....	27
3.3	METODE SINTESIS DATA.....	27
BAB IV.....		28
4.1	KEBUTUHAN FASILITAS PERMAINAN.....	28
4.1.1	Permainan <i>Outbound</i>	28
4.1.2	<i>Skateboard</i>	29
4.1.3	Instalasi Labirin.....	30
4.2	STUDI PRESEDEN.....	30
4.2.1	Preseden Fungsi.....	30
4.2.2	Studi Komparasi Preseden.....	33
4.2.3	Preseden Instalasi Labirin.....	33
4.3	KEBUTUHAN FUNGSIONAL PENGGUNA.....	35
4.3.1	Identifikasi Pelaku dan Kegiatan.....	35
4.3.2	Karakteristik Pengguna.....	36
4.3.3	Analisis Kebutuhan Ruang.....	36
4.3.4	Perhitungan Besaran Ruang.....	37
4.3.5	Hubungan Antar Ruang.....	38
4.4	TINJAUAN LOKASI.....	39
4.4.1	Kriteria Pemilihan Tapak.....	39
4.4.2	Fasilitas Taman Kecamatan.....	40
4.4.3	Alternatif Tapak.....	41
4.4.4	Penilaian Alternatif Tapak.....	42

4.4.5	Data Tapak	42
4.4.6	Analisis Tapak	43
BAB V	46
5.1	<i>DESIGN GUIDELINE</i>	46
5.2	KONSEP DESAIN	47
5.4.6	Konsep Makro	47
5.2.2	Konsep Mikro	50
5.3	BLOK PLAN	51
5.4	DETAIL PENYELESAIAN DESAIN	52
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Alur Pikir.....	9
Gambar 2.1 BSD Xtreme <i>Park</i>	14
Gambar 2.2 Ilustrasi Ruang Mati dan Ruang Hidup.....	19
Gambar 2.3 Ilustrasi Ruang Positif dan Ruang Negatif.....	19
Gambar 2.4 Ilustrasi Skala Manusia dan Skala Generik.....	20
Gambar 2.5 Ilustrasi Tekstur Primer dan Tekstur Sekunder.....	21
Gambar 3.1 Metode Perancangan.....	27
Gambar 4.1 Permainan <i>Spider Web</i>	56
Gambar 4.2 Permainan <i>Wall Climbing Bouldering</i>	56
Gambar 4.3 Struktur Dinding <i>Wall Climbing Boulderingi</i>	56
Gambar 4.4 Jembatan Papan.....	57
Gambar 4.5 Permainan <i>Flying Fox</i>	57
Gambar 4.6 <i>Scentia Square Park</i>	31
Gambar 4.7 <i>Astronomy Park</i>	33
Gambar 4.8 Studi Komparasi Preseden.....	57
Gambar 4.9 <i>10Cal Tower</i>	34
Gambar 4.10 Diagram <i>10Cal Tower</i>	56
Gambar 4.11 <i>Glass-Walled Labyrinth</i>	35
Gambar 4.12 <i>Glass-Walled Labyrinth</i> Tampak Atas.....	57
Gambar 4.13 Hubungan Antar Ruang Berdasarkan Zona.....	39
Gambar 4.14 Hubungan Anatar Ruang Zona Permainan Menantang, Olahraga, dan Taman Edukasi.....	58
Gambar 4.15 Hubungan Antar Ruang Zona <i>Service</i>	59
Gambar 4.16 Alternatif Tapak 1.....	42
Gambar 4.17 Alternatif Tapak 2.....	42
Gambar 4.18 Ukuran Tapak.....	43
Gambar 4.19 Analisis Tapak.....	44
Gambar 5.1 Pemilihan Konsep.....	49
Gambar 5.2 Implementasi Konsep.....	50
Gambar 5.3 Sintesis.....	50
Gambar 5.4 Level Energi Emosi.....	69

Gambar 5.5 Blok Plan.....	51
Gambar 5.6 Detail Area <i>Outbound</i>	52
Gambar 5.7 Detail Area <i>Skatepark</i>	52
Gambar 5.8 Detail Area Taman Edukasi.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Beberapa Kasus Kriminalitas Jalanan dan Kepemilikan Senjata Tajam di Yogyakarta Tahun 2022.....	54
Tabel 4.1 Ukuran Alat Rintangan (<i>Obstacle</i>) Skateboard.....	57
Tabel 4.2 Analisis Rencana Kebutuhan Ruang.....	38
Tabel 4.3 Besaran Ruang.....	39
Tabel 4.4 Jumlah Penduduk Kab. Sleman, DIY Semester II 2021 Menurut Golongan Usia 1...58	
Tabel 4.5 Jumlah Penduduk Kecamatan Depok, Kab. Sleman, DIY Semester II 2021 Menurut Golongan Usia 1.....	58
Tabel 4.6 Standar Kebutuhan RTH Menurut Jumlah dan Tipe RTH.....	59
Tabel 4.7 Batasan Penilaian Kriteria Pemilihan Tapak.....	59
Tabel 4.8 Penilaian Kriteria Pemilihan Tapak.....	43
Tabel 4.9 Pengaruh Kenyamanan Berdasarkan Kecepatan Angin.....	63