

## BAB II

### TINJAUAN PROYEK SECARA UMUM

#### 2.1 Tinjauan Umum *Youth*

##### 2.1.1 Definisi *Youth*

Dalam Bahasa Inggris, *youth* memiliki arti “masa muda”. Dapat dikatakan, *youth* memiliki arti masa menuju dewasa. Berikut ini merupakan definisi *Youth* yang dikutip dari berbagai sumber:

1. Menurut ilmu psikologi, *Youth* merupakan istilah Kenniston untuk masa transisi antara remaja dan masa dewasa, yang merupakan ketergantungan ekonomi dan pribadi.
2. Menurut United Nations of Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO), *Youth* merupakan fase atau periode transisi dari masa kanak-kanak menuju ke kedewasaan yang mengarah pada kebebasan dan kesadaran akan posisi dan perannya dalam lingkungan komunitas.
3. Menurut World Health Organization (WHO), *Youth* atau pemuda adalah seseorang yang berusia 10-24 tahun
4. Menurut RUU Kepemudaan, arti pemuda adalah individu yang berusia 18 sampai dengan 35 tahun.
5. Menurut Mulyana (2011), pemuda adalah individu yang memiliki karakter dinamis, artinya bisa memiliki karakter yang bergejolak, optimis, dan belum mampu mengendalikan emosi yang stabil.

Selain itu definisi *Youth* dapat dilihat dari beberapa aspek (Dipa 2014) :

1. Aspek Biologis

diawali dengan masa pubertas dan diakhiri dengan pendewasaan secara biologis

## 2. Aspek Emosi

Anak mulai mengikuti kemauan diri sendiri, tidak mau dikontrol oleh orang tua, dan emosi yang tidak stabil. Diakhiri pada fase emosi anak yang mulai stabil.

## 3. Aspek Kognitif

Anak mulai berpikir secara logika dan mengembangkan cara berbeda dalam menyelesaikan masalah. Kemudian diakhiri dalam fase anak menyelesaikan masalah dengan cara berpikir yang dewasa.

## 4. Hubungan Sosial

Hubungan yang awalnya hanya pada orang tua bergeser ke teman yang sebaya, dan akhirnya mempunyai hubungan yang lebih baik dengan orang dewasa salah satunya orang tua.

## 5. Aspek Pendidikan

Mulai dari pendidikan sekolah menengah pertama (SMP), dan menyelesaikan kuliah atau pendidikan yang lebih tinggi.

### **2.1.2 Remaja**

Remaja adalah masa transisi dari fase anak-anak menuju kedewasaan, pertumbuhan dan perkembangan ini melibatkan banyak aspek seperti perubahan fisik, sosial-emosi dan kognitif melingkupi perkembangan seksual, kemandirian, dan pola pikir.

#### **2.1.2.1 Perkembangan Fisik**

Perkembangan fisik pada masa remaja diawali dengan masa pubertas, dimana kematangan fisik yang cepat meliputi aspek hormonal dan perubahan fisik. Menurut Zigler dan Severson (dalam Desmita, 2008)

secara garis besar perubahan fisik pada masa remaja dapat dikelompokkan dalam dua kategori, yaitu perubahan yang berhubungan dengan pertumbuhan fisik dan perubahan-perubahan yang berhubungan dengan perkembangan karakteristik seksual beberapa perkembangan fisik pada masa remaja seperti:

- ◁ Perubahan tinggi dan berat badan
- ◁ Perubahan proporsi tubuh, dan
- ◁ Kematangan seksual

#### **2.1.2.2 Perkembangan Sosial-Emosi**

Perkembangan ini merujuk pada bagaimana seorang individu dalam konteks ini remaja mulai menunjukkan ekspresi-ekspresi yang abstrak, peradaan cinta, gembira, sedih, bahagia akan terangkat mengikuti akan pola dan bentuk gejala emosi yang dihadapi di sekitarnya. Interaksi yang muncul dan diterima antara individu dengan orang tua, teman, dan lingkungan sosialnya juga mempengaruhi aspek perkembangan sosial emosional ini. Hubungan sosial dengan rekan sebaya akan mempengaruhi bagaimana perkembangan individu tersebut dalam membentuk kemampuan-kemampuan mereka dan mampu mengevaluasi terkait kekurangan, sama, baik dan buruknya yang menjadikannya tolak ukur terhadap lingkungannya dan area sosialnya yang membentuk kepercayaan diri dan penghargaan dirinya (Hetherington dan Parke, 1981). Adapun beberapa permasalahan yang dapat timbul dalam proses perkembangan sosial-emosional ini di antaranya:

- ◁ Munculnya perilaku anti-sosial,
- ◁ *Crash* atau konflik dengan orang tua,
- ◁ Seks bebas,

- ◁ Pergaulan bebas, dan
- ◁ Kepedulian dan solidaritas yang mengarah kepada kelompok atau komunitas yang memiliki tingkat kerawanan tinggi atau ekstrem.

## **2.2 Tinjauan *Youth Center***

### **2.2.1 Tujuan *Youth Center***

*Youth Center* atau yang biasa disebut dengan gelanggang remaja adalah penyedia sarana dan fasilitas yang bertujuan memudahkan masyarakat terutama remaja baik untuk individu maupun komunitas dalam mengembangkan kegiatan dan potensi. Beberapa fungsi *Youth Center* antara lain:

1. Meningkatkan nilai sosial
2. Meningkatkan nilai kebudayaan
3. Meningkatkan nilai keolahragaan
4. Meningkatkan nilai kreativitas

Adapun beberapa peranan keberadaan gelanggang remaja menurut Badan Pemuda dan Olahraga:

1. Remaja mengikuti kegiatan yang ada sebatas peserta,
2. Remaja diikutsertakan secara aktif dalam setiap kegiatan dan program yang dijalankan,
3. Menggaet masyarakat baik organisasi ataupun individu lain yang saling berhubungan.

### **2.2.2 Klasifikasi *Youth Center***

*Youth Center* diklasifikasikan menjadi 3 tipe, yaitu:

1. Tipe A (Pemula)

- a. Ruang serbaguna adalah ruang tempat berolahraga dan pementasan kesenian
  - b. Ruang belajar adalah ruang yang digunakan untuk tempat pelatihan atau kursus
  - c. Kamar ganti pakaian atau kamar kecil
  - d. Ruang ibadah
  - e. Ruang pengelola
  - f. Tempat tinggal petugas jasa dan gudang
  - g. Lapangan terbuka serbaguna
2. Tipe B (Madya)

Tipe B pada hakikatnya sama dengan tipe A dengan perluasan pada ruang serbaguna menjadi gedung serbaguna yang menampung olahraga bola voli dan perluasan ruang belajar menjadi ruang diklat.

3. Tipe C (Utama)

Pada dasarnya sama dengan tipe B, hanya ada penambahan pada fasilitas gedung olahraga yang menampung kegiatan kesenian maupun pertunjukan dan kolam renang.

### **2.2.3 Komponen *Youth Center***

#### **2.2.3.1 Pelaku Kegiatan**

Dalam proses pengelolaan *Youth Center* atau Gelanggang Remaja ada beberapa sub-bagian utama menurut Balai Pemuda dan Olahraga, yaitu:

1. Kepala Badan Pengelola
2. Sub-bagian tata usaha
3. Seksi Unit

Sedangkan menurut urutan organisasi tertinggi meliputi 6 susunan kinerja, yaitu:

1. Kepala Badan Pengelola
2. Tata Usaha:
  - a. Bagian Keuangan
  - b. Bagian Umum
  - c. Bagian Kepegawaian
3. Seksi Olahraga
4. Seksi Seni Budaya
5. Seksi Pengetahuan dan Keterampilan
6. Unit pengelola pondok pemuda: pelaksana Teknis Badan Pengelola Gelanggang Pemuda

#### **2.2.3.2 Objek Kegiatan**

Dari berbagai jenis kegiatan yang diselenggarakan, pada umumnya dapat dibagi menjadi tiga golongan jenis kegiatan.

1. Meningkatkan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Meningkatkan kesadaran berbangsa dan bernegara
3. Mempertebal idealism, patriotism dan harga diri
4. Memperkokoh keprobadian, disiplin dan budi pekerti luhur
5. Mengembangkan kepemimpinan dan kepeloporan

Materi-materi di atas terwujud dalam bentuk kegiatan seperti ceramah, diskusi, latihan kepemimpinan, peringatan hari-hari besar nasional dan keagamaan.

- a. Kegiatan bidang pengetahuan dan ketrampilan, dimana mencakup materi kegiatan berupa:
  1. Kursus

2. Latihan
  3. Lomba karya ilmiah
  4. Lomba karya ketrampilan
  5. Kegiatan kepastakaan dan kegiatan kelompok belajar
- b. Kegiatan bidang kreasi dan rekreasi Kegiatan ini dilakukan dalam rangka memupuk dan mengembangkan kesegaran jasmani dan rohani serta daya kreasi yang terwujud dalam bentuk kegiatan sebagai berikut:
1. Latihan dan pertandingan olahraga seperti bulu tangkis, bola basket, bola voli, tenis meja, bela diri dan sebagainya.
  2. Latihan, pameran, lomba dan festival seni budaya seperti seni tari, seni suara, seni musik dan seni drama.
  3. Wisata (diorganisasikan oleh Gelanggang Remaja) (Dipa 2014).

### **2.2.3.3 Arah Kegiatan yang Akan Diwadahi**

1. Sebagai sarana pendidikan non-formal
  - a. Meningkatkan pengetahuan dan pembentukan pribadi yang sehat untuk dijadikan bekal dalam kehidupan, dan
  - b. Mengarahkan kegiatan pada pengisian waku luang agar bermanfaat
2. Sebagai sarana rekreasi dan komunikasi
  - a. Diharapkan dapat digunakan sebagai tempat membuang kejenuhan lewat aktivitas yang bersifat rileks
  - b. Sebagai sarana bertukar informasi dan pengalaman antar remaja. (Dipa 2014)

#### **2.2.4 Fasilitas Youth Center**

Sesuai dengan peranan Gelanggang Remaja dalam pembinaan generasi muda, maka titik berat Gelanggang Remaja adalah pada penyediaan fasilitas khususnya sarana dan prasarana secara tetap dan berkesinambungan bagi kegiatan para remaja.

Ada berbagai jenis fasilitas prasarana dan sarana yang dapat disediakan oleh Gelanggang Remaja. Secara garis besar fasilitas tersebut dapat dibagi menjadi dua jenis fasilitas yaitu:

- a. Fasilitas fisik, seperti fasilitas prasarana dan sarana
- b. Fasilitas non fisik

##### **2.2.4.1 Fasilitas Prasarana Fisik**

#### 1. Gedung atau ruangan untuk kegiatan operasional

Fasilitas ini berupa gedung atau ruangan yang dapat menampung berbagai jenis kegiatan atau sekurang-kurangnya lebih dari satu jenis kegiatan. Dimana kegunaan gedung ini yaitu untuk menampung berbagai jenis kegiatan, maka terdapat dua kemungkinan mengenai bentuk ruangan yakni:

- a. Berbentuk suatu gedung atau ruangan yang memiliki berbagai kelengkapan yang memungkinkan diselenggarakannya berbagai jenis kegiatan. Gedung atau ruangan yang demikian bersifat serba guna sehingga dinamakan gedung atau ruang serba guna.
- b. Berbentuk beberapa unit atau ruangan yang masing-masing digunakan untuk menyelenggarakan satu atau lebih jenis kegiatan tertentu seperti sebagai berikut:



- < Kompleks, artinya beberapa unit gedung dalam satu area tanah misalnya gedung olah raga, gedung seni budaya dan gedung perpustakaan.
- < Satu gedung yang terdiri atas beberapa ruangan (satu atap) misalnya ruangan serba guna, ruang belajar dan ruangan rapat.

## 2. Gedung atau ruangan untuk kegiatan pengelolaan

Kegiatan pengelolaan memerlukan tempat tersendiri yang terpisah dari kegiatan operasional. Fasilitas untuk kegiatan pengelolaan berupa gedung atau ruangan perkantoran. Gedung atau ruangan perkantoran tersebut kegiatannya berhubungan langsung dengan masyarakat untuk mendapatkan informasi. Kelengkapan ruangan perkantoran terutama ialah tempat untuk fasilitas administrasi tata usaha, tempat menerima tamu, gudang dan kamar kecil.

Namun gelanggang Remaja bukanlah suatu lembaga perkantoran yang terikat oleh jam kerja. Kegiatan operasional lebih banyak diselenggarakan pada sore atau malam hari. Ciri khas lain dari Gelanggang Remaja adalah bahwa kegiatan para remaja di dalam gelanggang bersifat mengisi waktu luang dan rekreasi. Kecuali pada hari libur, kegiatan untuk mengisi waktu luang dan berekreasi pada umumnya dilakukan sesudah waktu sekolah atau waktu kerja.

### **2.2.4.2 Fasilitas Sarana Fisik**

Fasilitas sarana fisik berisi berbagai macam dan jenis peralatan sesuai dengan kegiatan yang diselenggarakan. Jenis kegiatan yang diselenggarakan pada umumnya adalah olahraga, kesenian, pengetahuan

dan ketrampilan serta pendidikan mental spiritual. Terkait dengan penyediaan fasilitas kegiatan terdapat beberapa cara yang dapat ditempuh yakni sebagai berikut:

- a. Semua fasilitas peralatan yang diperlukan disediakan oleh Gelanggang Remaja. Para pemakai dan peserta kegiatan dapat menggunakannya dengan cara:
  1. Menyewa Peraturan penggunaan peralatan kegiatan hendaknya disesuaikan dengan kemampuan para remaja yang pada umumnya belum memiliki penghasilan sendiri.
  2. Cuma-Cuma Cara ini hanya dapat diperlakukan kepada remaja yang menjadi anggota Gelanggang Remaja.
- b. Sebagian fasilitas kegiatan disediakan oleh Gelanggang Remaja dan sebagian diusahakan oleh para peserta kegiatan sendiri.
- c. Semua fasilitas kegiatan diusahakan oleh para peserta kegiatan.

#### **2.2.4.3 Fasilitas Sarana Non Fisik**

Fasilitas sarana non fisik berbentuk jasa yakni berupa keahlian atau ketrampilan yang dimiliki seseorang dalam suatu bidang kegiatan tertentu. Jasa tersebut dapat berupa pelatih, tutor dan pembimbing. Fasilitas sarana non fisik selanjutnya juga dapat berbentuk pelayanan seperti wisata remaja, bimbingan dan penyuluhan dan konsultasi psikologi.

Dalam pelayanan wisata remaja di Gelanggang Remaja, dapat dilakukan dengan cara membantu menyelenggarakan suatu wisata remaja (aktif) dan memberi informasi, petunjuk atau saran mengenai penyelenggaraan wisata remaja (pasif).

## 2.3 Tinjauan Preseden

### 2.3.1 Sjakket Youth Club



**Gambar 2. 1** Sjakket Youth Club

*Sumber : <http://www.archdaily.com>*

Sjakket Youth Club merupakan sebuah Fasilitas pemuda yang ditujukan untuk memfasilitas pemuda daerah Copenhagen, Denmark khususnya pemuda imigran dalam melakukan aktifitasnya di luar sekolah. Fasilitas ini dibangun didasarkan untuk meredam masalah kegiatan pemuda yang melakukan aksi kegiatan vandalism di jalanan kota Copenhagen yang sangat merugikan masyarakat setempat. Dengan mengubah sebuah pabrik lari ke bawah ke base camp , pemuda imigran diberikan alternatif tempat untuk pergi jalan-jalan.

Sjakket terletak di salah satu lingkungan berbaring luar Kopenhagen , di lingkungan industri yang terutama dihuni oleh rumah tangga berpenghasilan rendah dan keluarga imigran . Hal ini padat dengan blok bangunan yang lebih tua tetapi juga timbul oleh fakta bahwa itu dikelilingi oleh bisnis industri lebih.



**Gambar 2. 2** Bangunan Pabrik di Sekitar Sjakket Youth Club

*Sumber : <http://www.archdaily.com>*

Salah satu ruang fungsi ruangan kubah adalah sebuah gedung olah raga yang luas , sedangkan yang lain mengakomodasi program yang lebih intim . Kubah selatan membuka sepenuhnya ke halaman luar melalui tiga pintu berukuran besar. Daerah antara kubah dicadangkan untuk dapur , kamar mandi , dan penyimpanan peralatan olahraga.

Selain itu kaca di dalam gedung difungsikan selain sebagai keamanan juga sebagai akses visual antara ruang program yang berbeda untuk menumbuhkan rasa kebersamaan antara pengguna bangunan yang berbeda, serta menciptakan rasa aman bagi anak-anak yang menggunakan fasilitas di dalam Bangunan tersebut.



**Gambar 2. 3** Multi Phurpose Area Sjakket Youth Club

*Sumber : <http://www.archdaily.com>*



**Gambar 2. 4** Area Diskusi Sjakket Youth Club

*Sumber : <http://www.archdaily.com>*

Pewarnaan jendela dengan cerah seperti warna merah dan hijau bertujuan untuk menghilangkan fasad pabrik dan memperkuat fasad bangunan untuk remaja. Dengan warna bangunan yang berbeda menjadikan bangunan Skajett menjadi perbedaan antara bangunan sekelilingnya yang merupakan bangunan pabrik dan perumahan.



**Gambar 2. 5** Pewarnaan Sjakket Youth Club

*Sumber : <http://www.archdaily.com>*

Interior bangunan direnovasi berubah total dari bangunan awalnya. Bangunan dibuat lebih futuristic dan terang sehingga tidak terlihat sebagai bangunan pabrik. Selain itu interior pada bangunan ini memameekan pewarnaan yang kaya sehingga dijauhkan dari budaya jalanan seperti graffiti pada tembok bangunan.



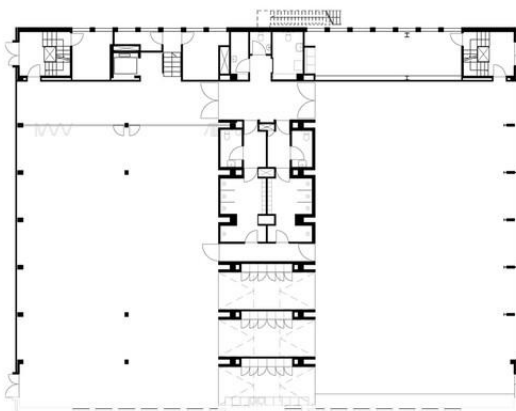
**Gambar 2. 6** Interior Multi Phurpose Area Sjakket Youth Club

*Sumber : <http://www.archdaily.com>*



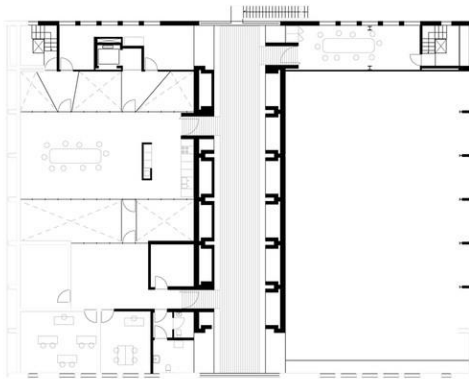
**Gambar 2. 7** Interior Sjakket Youth Club

*Sumber : <http://www.archdaily.com>*



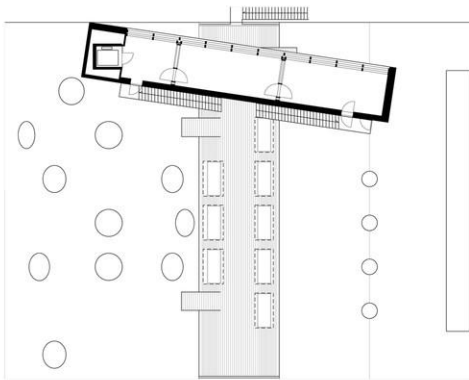
**Gambar 2. 8** First Plan Sjakket Youth Club

*Sumber : <http://www.archdaily.com>*



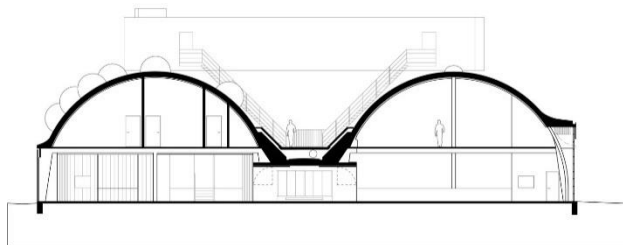
**Gambar 2. 9** Second Plan Sjakket Youth Club

*Sumber : <http://www.archdaily.com>*



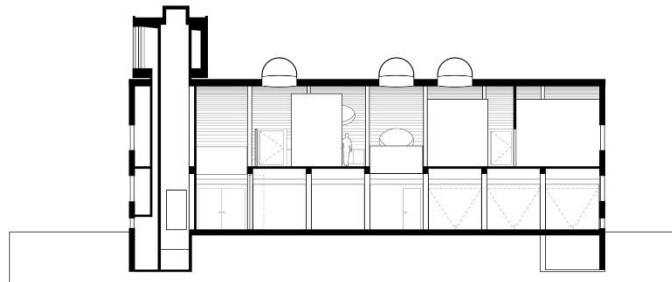
**Gambar 2. 10** Third Plan Sjakket Youth Club

*Sumber : <http://www.archdaily.com>*



**Gambar 2. 11** Section A Sjakket Youth Club

*Sumber: <http://www.archdaily.com>*



**Gambar 2. 12** Section B Sjakket Youth Club

*Sumber : <http://www.archdaily.com>*

### 2.3.2 Garry Comer Youth Center



**Gambar 2. 13** Garry Comer Youth Center

*Sumber : <http://www.archdaily.com>*

Garry Comer (1927 - 2006) adalah penemu dari katalog pakaian *N c p f ø u "* *End.* Berasal dari daerah Grend Crossing, Chicago, USA. Ketika ia kembali ke kampung halamannya, ia sedih karena banyaknya kekerasan dan kejahatan vandalism yang dilakukan beberapa kelompok yang terdiri dari remaja dan dewasa di daerah tersebut. Untuk itu dia membuat Youth Center untuk menyelesaikan masalah tersebut.



Youth Center ini mempunyai ide dari pelangi yang tampak dari bentuk yang sangat berwarna di setiap temboknya. Di dalamnya remaja di daerah tersebut dapat belajar, membuat sesuatu dengan benar dan tidak merusak lingkungan daerah tersebut. pembangunan ini selesai pada tahun 2006 dan dapat dilihat oleh Garry Comer sebelum ia meninggal.

Pusat pemuda ini , terletak di lingkungan di sisi selatan Grand Crossing, Chicago , USA. Tempat ini menyediakan lingkungan yang konstruktif bagi pemuda daerah untuk menghabiskan setelah jam sekolah mereka. Pusat ini menyediakan dukungan untuk program-program dari kelompok seperti Bor Team South Shore and Performing Arts Ensemble yang terdiri dari 300 member grup penari yang berumur antara 8 sampai 18 tahun yang melakukan parade 50 kali setiap tahunnya.



**Gambar 2. 14** Suasana Gymnasium Garry Comer YC  
*Sumber : <http://www.archdaily.com>*

Youth Center ini menyediakan ruang untuk berbagai program pendidikan dan rekreasi remaja . Ruang utama bangunan , sebuah gimnasium beradaptasi yang berfungsi sebagai ruang praktek sehari-hari. Ruang ini , bersama-sama dengan kantin yang berdekatan yang menghadap gimnasium.

Secara garis besar Youth Center ini mempunyai beberapa ruangan yang difokuskan untuk kegiatan yang spesifik. Ruangan-ruangan ini berisi program-program pendidikan dan rekreasi pemuda, termasuk seni dan kerajinan kamar , laboratorium komputer , ruang tari , studio rekaman , toko desain kostum , les dan studi ruang , ruang kelas , kantor dan ruang pameran.

Selain itu terdapat bar yang terkoneksi antara setiap ruang dan bersifat fleksibel yang dapat dimodifikasi dari waktu ke waktu sebagai keberlanjutan program di Youth Center. Bar ini berhenti dalam ruang penting pada eksterior bangunan ( kamar tari , seni kamar ) untuk mengiklankan kegiatan di dalam masyarakat.

Kaca di dalam gedung difungsikan sebagai akses visual antara ruang program yang berbeda untuk menumbuhkan rasa kebersamaan antara pengguna bangunan yang berbeda, serta menciptakan rasa aman bagi anak-anak yang menggunakan fasilitas di dalam Bangunan tersebut.



**Gambar 2. 15** Kaca Sebagai Pembatas Kantin dan Gymnasium

*Sumber : <http://www.archdaily.com>*

Selain itu Di lantai 2 bangunan terdapat taman yang berada di atas area gymnasium. Taman tersebut merupakan struktur atap hijau dengan luas 8.160 sf

dengan kedalaman tanaman 18-24 inci. Taman ini memungkinkan untuk memproduksi pangan seperti kubis , bunga matahari , wortel , selada dan stroberi.

Desain atap hijau ini menampung enam sumur cahaya logam besar , yang berfungsi sebagai unsur ekspresi artistik dan juga memberikan pencahayaan matahari pasif ke gimnasium dan cafe yang berada di bawah taman tersebut. Selain itu terdapat jendela di sepanjang koridor sirkulasi lantai tiga hal ini agar siswa dapat melihat kebun ketika mereka bergerak dari satu kelas ke kelas yang lain. Taman ini juga merupakan sebuah ruang kelas ruang kelas yang menawarkan remaja untuk belajar hal-hal yang dapat diterapkan di taman seperti geometri , teknologi atap hijau , manajemen usaha kecil , seni kuliner dan ilmu lingkungan .

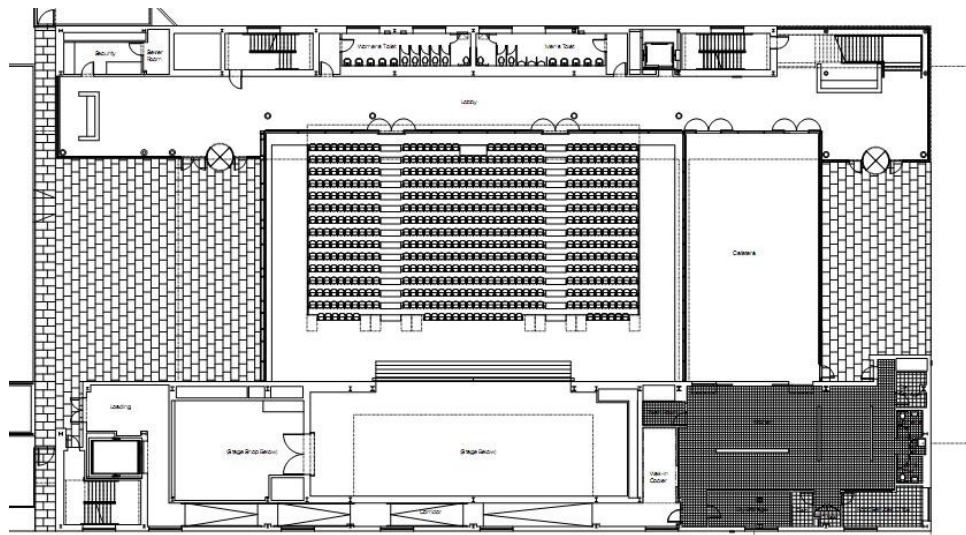


**Gambar 2. 16** Green Roof pada Garry Comer Youth Center  
*Sumber : <http://www.archdaily.com>*



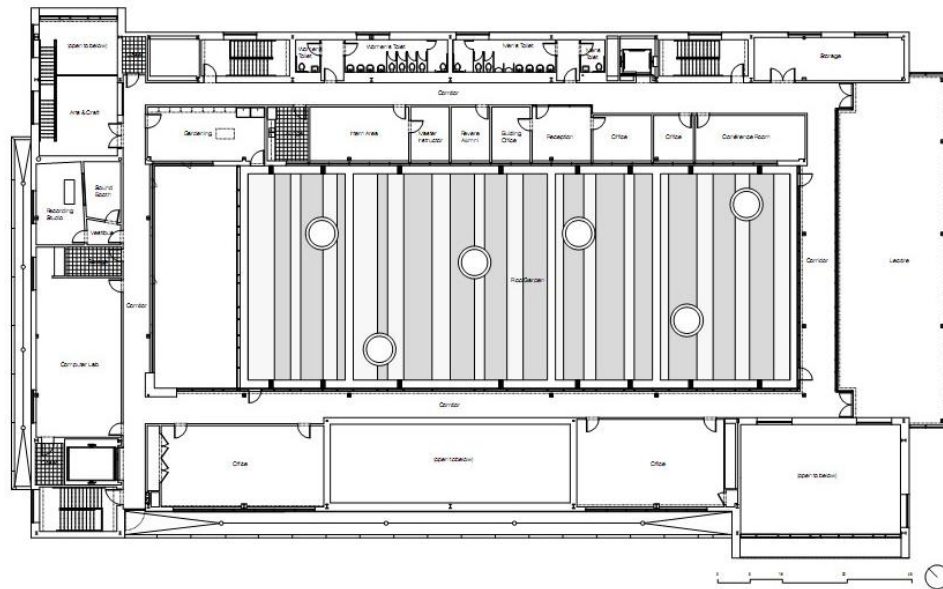
**Gambar 2. 17** Site Plan Garry Comer Youth Center

*Sumber : <http://www.archdaily.com>*



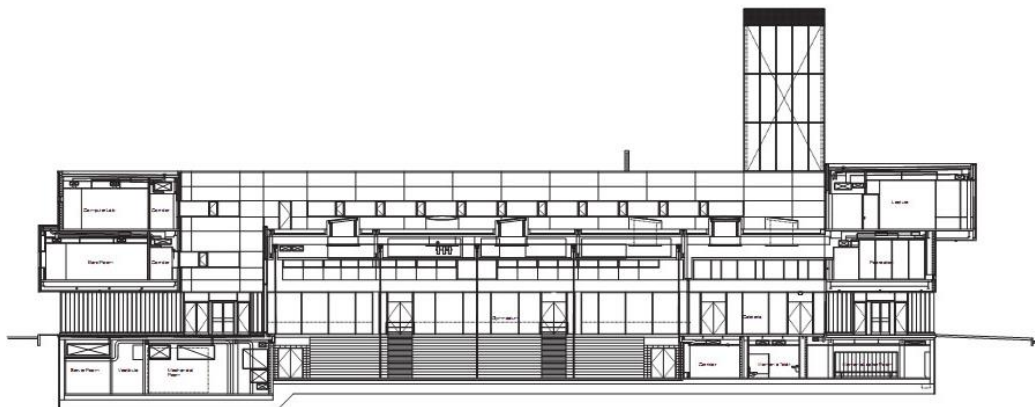
**Gambar 2. 18** Ground Plan Garry Comer Youth Center

*Sumber : <http://www.archdaily.com>*



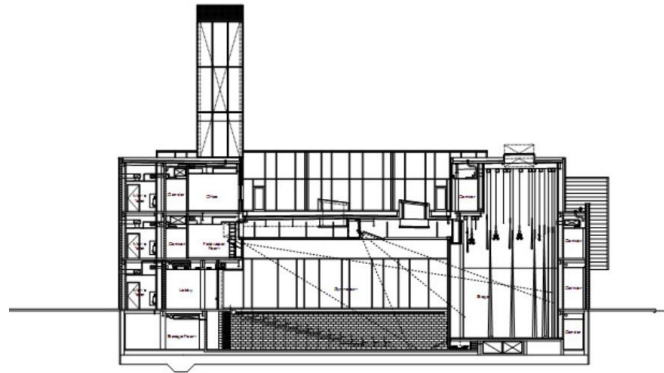
**Gambar 2. 19** Third Plan Garry Comer Youth Center

Sumber : <http://www.archdaily.com>



**Gambar 2. 20** Section A Garry Comer Youth Center

Sumber : <http://www.archdaily.com>



**Gambar 2. 21** Section B Garry Comer Youth Center

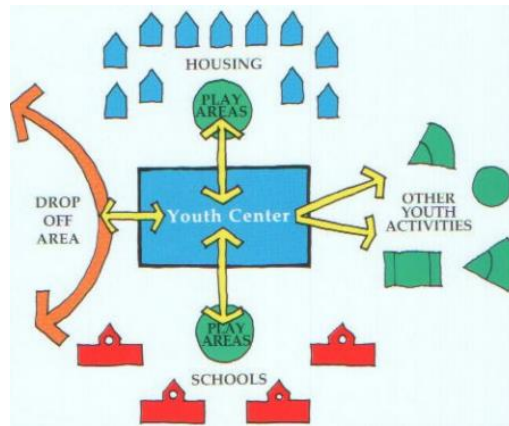
Sumber : <http://www.archdaily.com>

### **2.3.3 Air Combat Command Youth Center (ACC Youth Center)**

ACC Youth Center didirikan sebagai usaha peningkatan kualitas hidup keluarga dari anggota Air Force United States of America. Pemerintah setempat menetapkan standar fasilitas untuk meningkatkan kualitas dari program *Youth Center*. ACC Youth Center memiliki program sebagai tempat untuk menyediakan kegiatan komprehensif untuk anak usia sekolah yang mencakup perkembangan, sosial, rekreasi, budaya, pendidikan, pengajaran, keterampilan olahraga dan kebugaran. Berbagai program kegiatan tersebut berkontribusi pada pertumbuhan pribadi, perkembangan fisik dan mental generasi muda, menyediakan kesejahteraan keluarga, dan berkontribusi pada produktivitas tenaga kerja.

#### **a. Lokasi *Youth Center***

ACC Youth Center berada dekat dengan area perumahan, sekolah, serta kegiatan remaja lainnya, jauh dari area yang ramai, seperti area kemacetan, jalur pesawat, dan area industri. Fasilitas *youth center* sendiri bersifat luas dan fleksibel untuk mengakomodasi seluruh kegiatan remaja.



**Gambar 2. 22** Diagram Lokasi ACC Youth Center  
 Sumber: ACC Youth Center Standarts and Facilities Guide

b. Parkir

Area parkir ACC Youth Center memiliki luas yang memadai untuk menampung banyak kendaraan, baik area bermotor maupun sepeda yang dipisahkan, serta memberikan fasilitas bagi pengguna kursi roda. Area parkir kendaraan terletak jauh dari depan bangunan dan jalan utama, sementara area parkir sepeda terletak dekat dengan jalan masuk menuju *youth center*. Selain itu, area parkir dan *dropping area* dibedakan dengan memberi perbedaan pada ketinggian lantai dan material.

c. Lanskap

Pada area lanskap, *youth center* menggunakan material-material alam seperti pepohonan dan tanaman hijau, serta bebatuan untuk meningkatkan nilai estetika, dengan memikirkan kemudahan perawatan dan pemilihan material yang tidak beracun. Untuk menyembunyikan area-area tertentu, digunakan pagar dan dinding sebagai kamufase. Selain aspek *view* dan kemudahan perawatan, keamanan menjadi faktor lain dalam perancangan lanskap *youth center* sehingga aman untuk anak-anak.



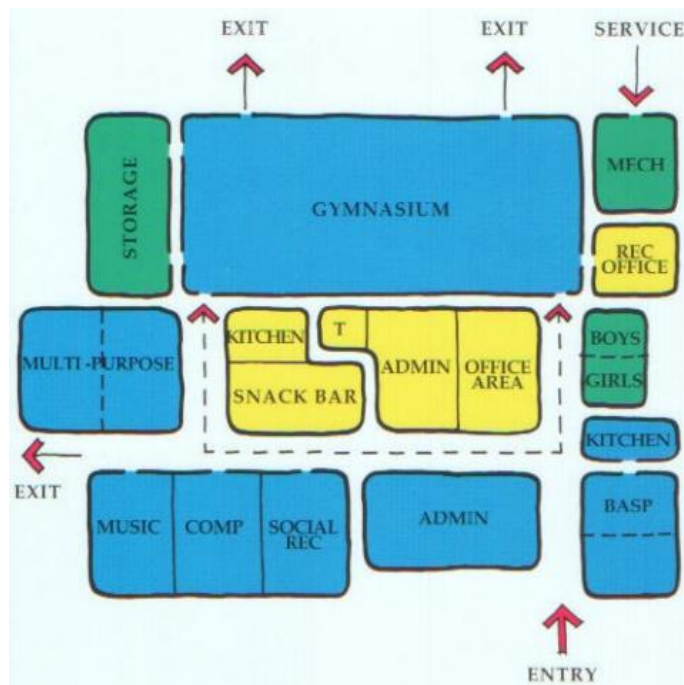
**Gambar 2. 23** Area Lansekap Sumber: ACC Youth center Standarts and Facilities Guide

d. Diagram Bangunan

1. Area kantor berhubungan dengan seluruh area publik di seluruh tapak
2. Area administrasi berdekatan dengan area kantor
3. *Lavatory staff* berada di antara area kantor dan administrasi
4. Terdapat sebuah dapur kecil dengan fasilitas kulkas, wastafel, *microwave*, oven, dan gudang yang berada dekat dengan area BASP
5. *Ruang Before and After School (BASP)* berada dekat dengan kantor dan area masuk bangunan untuk kenyamanan dalam *check-in* dan *drop-off*
6. Area gymnasium dengan akses menuju ruang ganti dan memiliki akses langsung ke luar bangunan. Kantor rekreasi terletak dekat dengan gym untuk memberikan hubungan visual
7. Kantin dan area bar berdekatan dengan ruang permainan, gymnasium, serta ruang administrasi, dan kantor



8. Ruang musik, ruang komputer, dan rekreasi saling berdekatan satu sama lain dan dekat dengan *entrance* bangunan
9. Ruang serbaguna dibagi ke dalam beberapa area sesuai dengan aktivitas yang ada, seperti area belajar, seni, dan tari
10. Area lavatori berdekatan dengan gymnasium dan ruang kelas
11. Jalur evakuasi kebakaran dan alarm kebakaran berada di setiap divisi tempat



**Gambar 2. 24** Blokplan ACC Youth Center  
 Sumber: ACC Youth Center Standards and Facilities Guide

e. Area publik

1. Ruang Komputer

Ruang komputer dapat diakses oleh kegiatan *Before and After School Program* (BASP) dan kegiatan remaja lainnya.

Ruang ini dibagi menjadi dua area yang digunakan remaja untuk menggunakan komputer dan mengerjakan tugas.

## 2. Ruang Musik

Terdapat kelas untuk kegiatan musikal seperti pelajaran privat dan kegiatan berkelompok dengan fasilitas piano, gitar, dan *keyboard*. Agar suara tidak menyebar ke ruang lain, digunakan material akustika pada dinding dan plafon.



**Gambar 2. 25** Ruang Komputer (Kiri) dan Ruang Musik (Kanan)

Sumber: ACC Youth Center Standards and Facilities Guide

## 3. Ruang Serbaguna

Ruang serbaguna digunakan untuk menampung berbagai macam kegiatan, seperti kesenian, kerajinan tangan, dan ruang bermain. Ruang ini dilengkapi dengan fasilitas telepon, adanya vegetasi, papan dan karpet untuk menciptakan suasana hangat, informatif, menarik, dan menyenangkan bagi pengguna. Partisi lipat digunakan untuk memisahkan kegiatan di dalamnya ke dalam ruang yang berbeda. Karena fungsi ruang digunakan untuk menampung berbagai kegiatan, pelingkup ruang seperti

dinding dan lantai menggunakan material yang tahan lama dan mudah perawatannya.

#### 4. Ruang Permainan

Ruang ini berdekatan ruang ruang kontrol permainan dan video game. Untuk meminimalisir kebisingan yang timbul, ruangan diletakkan berjauhan dengan ruang komputer dan ruang musik. Terdapat ruang yang memadai antara meja permainan dengan ruang gerak remaja.



**Gambar 2. 26** Ruang Serbaguna (Kiri) dan Ruang Permainan (Kanan)

Sumber: ACC Youth Center Standarts and Facilities Guide)

#### 5. Ruang Rekreasi *Outdoor*

Dilengkapi alat-alat permainan yang sesuai dengan persyaratan keamanan serta area terbuka yang bebas digunakan. Terdapat kepala sprinkler selevel dengan tanah. Area ini mengutamakan keamanan sebagai aspek utama, misalnya terdapat zoma aman 5 ft ( $\pm 1.50$  m) antara area permainan dengan obyek kasar atau tajam dan tembok, mengamankan gawang permainan sepakbola atau basket bebas dari obyek apapun.



**Gambar 2. 27** Ruang Rekreasi Outdoor  
Sumber: ACC Youth Center Standards and Facilities Guide

#### 6. Gymnasium

Aspek keamanan juga menjadi hal utama dalam perancangan gymnasium. Ruang ini memiliki dua daun pintu agar tidak menghalangi sirkulasi apabila terjadi cedera. Selain itu, askutika pada langit-langit dan tembok menggunakan material yang tidak gampang patah. Material yang digunakan menggunakan material yang mudah dibersihkan.



**Gambar 2. 28** Ruang Gymnasium  
Sumber: ACC Youth Center Standards and Facilities Guide

#### 4. *Before and After School Program (BASP)*

Terdapat toilet, wastafel, kabinet, gudang, ruang jaga di setiap kelas, ruang kosong untuk mengakomodasi berbagai kegiatan. Selain itu,

ruangan ini juga memiliki telepon, vegetasi, serta papan informasi untuk menciptakan suasana ruang yang nyaman, informatif, atraktif, dan menyenangkan.



**Gambar 2. 29** Ruang BASP

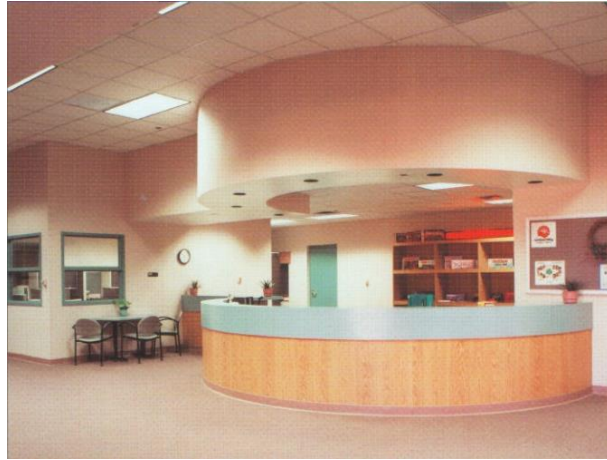
Sumber: ACC Youth Center Standards and Facilities Guide

#### 5. *Customer Service Area*

Area ini dibagi menjadi enam ruang, yaitu:

##### < Ruang Resepsionis

Terletak di tempat yang mudah dijangkau dan memiliki akses ke seluruh area *youth center*. Kesan terorganisir ditonjolkan dari ruang untuk memperlihatkan impresi pertama yang profesional, dengan penempatan vegetasi dan lukisan untuk menimbulkan kesan yang hangat dan menarik.



**Gambar 2. 30** Ruang Resepsionis

Sumber: ACC Youth Center Standards and Facilities Guide

◁ *Social Recreation*

Terdapat ruangan sosial dan ruang duduk yang nyaman, menggunakan material yang mudah dibersihkan dan tahan lama. Ruang ini juga menyediakan tempat duduk untuk menonton TV dan VCR serta kegiatan sosial lainnya. Berdekatan dengan area duduk, disediakan informasi pendidikan dan majalah yang terbuka untuk publik.



**Gambar 2. 31** Ruang Social Reception

Sumber: ACC Youth Center Standards and Facilities guide

◁ Ruang Kantor

Area kantor memiliki akses visual secara optimal ke area pintu masuk, koridor, dan aktivitas.

◁ Administrasi

Kantor direktur, BASP koordinator, dan staf administrasi terletak di ruang yang berbeda, dimana area kerja yang luas difungsikan sebagai tempat seluruh staff dan *volunteer*. Terdapat hubungan visual antara area admin dan kegiatan rekreasi remaja.



**Gambar 2. 32** Ruang Kantor (kiri) dan Ruang Administrasi (kanan)

Sumber: ACC Youth Center Standards and Facilities guide

◁ Dapur

◁ Snack Bar



**Gambar 2. 33** Dapur (kiri) dan Snack Bar (kanan)  
Sumber: ACC Youth Center Standards facilities and Guide

## 6. *Support areas*

Area ini terbagi menjadi empat ruang, yaitu:

### < Toilet

Terdapat dua jenis fasilitas toilet untuk staf dan remaja. Ventilasi, tembok yang kedap, dan langit-langit digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### < Loker

Terdapat loker yang dapat digunakan remaja dari segala usia. Lantai menggunakan material yang tahan lama untuk mengakomodasi kegiatan sirkulasi yang tinggi di area ini.

### < Ruang Simpan

Ruang simpan berada dekat dengan kegiatan kelas, memiliki akses langsung ke ruang administrasi.

### < Ruang Mekanikal

Suhu ruang antara 21-25°C dilengkapi dengan sistem ventilasi dan jendela terbuka. Tingkat pencahayaan antara 30-50 ft-candles untuk kegiatan ormal dan 70 ft-candles untuk kegiatan kerja. Terdapat pelindung radiator, *fireplace*, *registers*, *electrical fan*, *unit electrical heating*, dan pipa air panas. Ruang ini tertutup dari akses remaja.