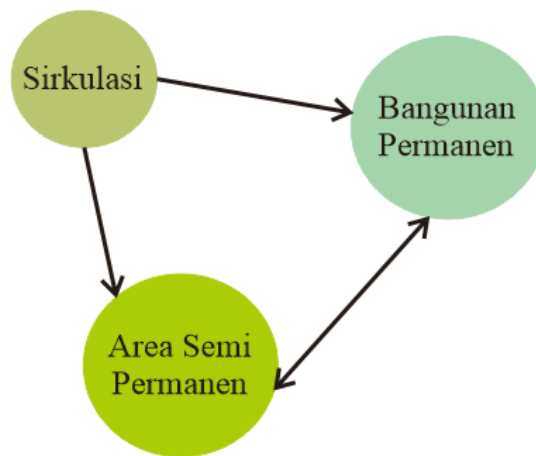


interaktif dalam mengembangkan nilai solidaritas dan kreativitas. Organisasi dan hubungan antar ruang pada *Youth Center* menggunakan organisasi linier dengan ruang sirkulasi linier.

## 6.2 Konsep Perencanaan Programatik

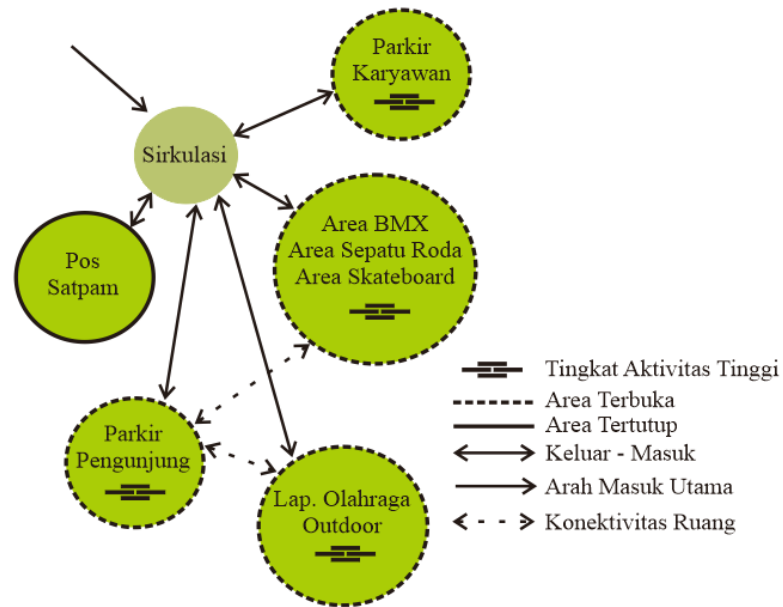
### 6.2.1 Konsep Organisasi dan Hubungan Antar Ruang

Organisasi dan hubungan antar ruang dibagi atas sirkulasi, bangunan permanen, dan area / fasilitas semi permanen.

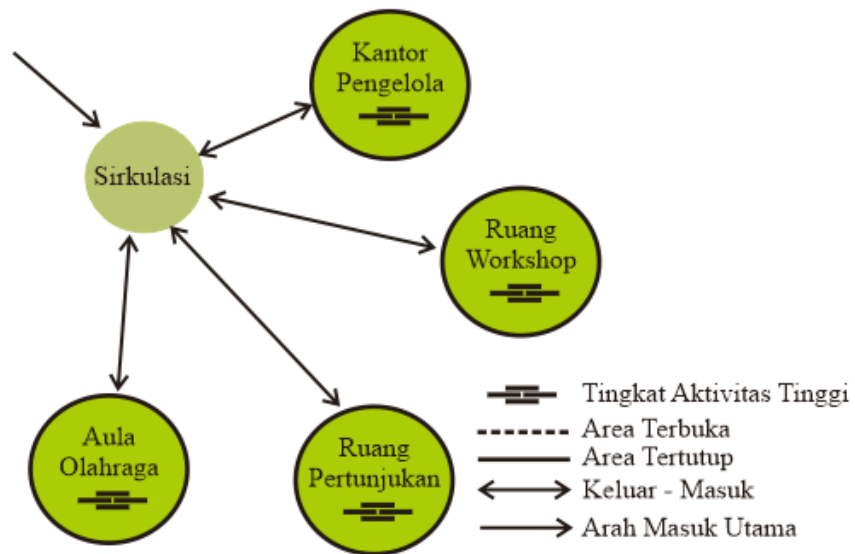


**Gambar 6. 1** Pembagian Organisasi dan Hubungan Antar Ruang  
Sumber: Analisis Penulis

Sirkulasi menjadi pusat utama dari pergerakan user, baik pengelola maupun pengunjung. Area semi permanen adalah area yang terkena peraturan sempadan pantai yang masih bisa dimanfaatkan untuk fasilitas-fasilitas kegiatan utama maupun kegiatan penunjang yang tak membutuhkan ruang tertutup, sedangkan bangunan permanen digunakan untuk fasilitas kegiatan utama dan juga penunjang yang membutuhkan ruang-ruang tertutup untuk menunjang aktivitas.



**Gambar 6. 2** Konsep Organisasi dan Hubungan Antar Ruang Area Semi Permanen  
 Sumber: Analisis Penulis

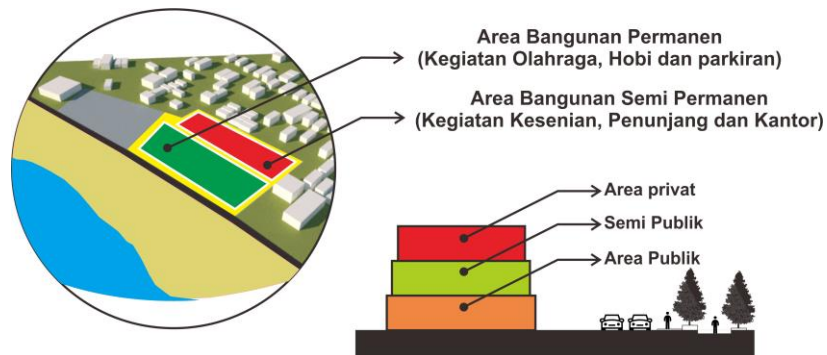


**Gambar 6. 3** Konsep Organisasi dan Hubungan Antar Ruang Bangunan Permanen  
 Sumber: Analisis Penulis

Area semi permanen digunakan untuk fasilitas yang kurang membutuhkan ruangan yang tertutup untuk mengakomodasi kegiatan seperti Lapangan Basket, Lapangan Volly, Lapangan Futsal, Amphiteater, Arena Skateboard, Arena Bmx, Arena Sepatu Roda, serta fasilitas pendukung lain yang dapat di akomodir di area semi permanen.

Sedangkan area yang dapat di bangun bangunan permanen akan dimanfaatkan untuk ruang kantor pengelola, aula / ruang olahraga, ruang-ruang kegiatan penunjang dan beberapa ruang kegiatan hobi. Namun tetap memperhatikan hubungan antar ruang antara bangunan permanen dan semi permanen.

### 6.2.2 Konsep Zonasi Tapak



**Gambar 6. 4** Analisis Zonasi Pada Tapak  
Sumber : Analisis Penulis

Area Privat digunakan sebagai area pengelola dan penyimpanan berkas penting yang tidak dapat di akses oleh sembarang orang karena area pengelola dan berkas memerlukan privasi yang cukup, serta berkaitan dengan kenyamanan para karyawan pengelola dalam mengelola Youth Center tanpa terpengaruh kegiatan yang ada di Youth Center, seperti kebisingan dan juga kegiatan yang ada di Youth Center.

Area Semi Public digunakan sebagai area penunjang, area komunitas, serta beberapa fungsi ruang yang dapat di akses dengan mudah oleh semua masyarakat namun tetap memiliki batasan dalam mengakses ruang-ruang yang ada.

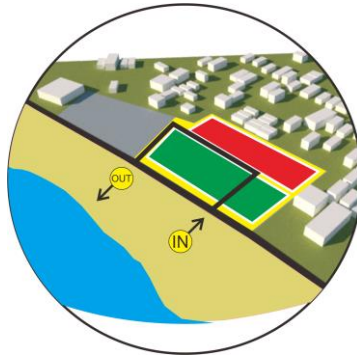
Area public digunakan sebagai area hobi dan juga kegiatan utama terutama sarana olahraga yang menjadi focus kegiatan utama yang dapat diakses masyarakat dengan mudah sehingga pengunjung dapat melihat kegiatan utama di Youth Center dengan bebas tanpa terhalang sesuatu, sehingga interkasi terjadi.

Koefisien Dasar Hijau, area KDH ditempatkan diantara Area private, semi public dan public, supaya pembagian daerah hijau merata.

Garis Sempadan Bangunan yang berada pada sisi utara, timur, dan barat juga digunakan sebagai daerah hijau, sempadan pantai pada sisi selatan juga sebagian digunakan sebagai daerah hijau, sirkulasi, serta bangunan non permanen.

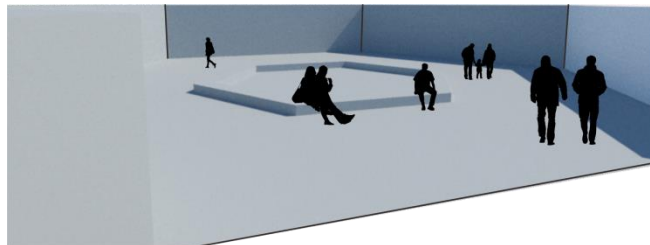
### **6.2.3 Konsep Sirkulasi**

Konsep sirkulasi pada tapak adalah sirkulasi linier yang dimana sirkulasi ini dipilih karena peraturan garis sempadan pantai yang mengenai tapak dan sisa lahan yang dapat dibangun, sehingga konsep sirkulasi linier dianggap sebagai konsep sirkulasi terbaik, dikarenakan bentuk site yang juga memanjang.



**Gambar 6. 5** Konsep Sirkulasi Tapak  
Sumber: Analisis Penulis

Konsep sirkulasi pada bangunan terutama pada area public dan semi public diusahakan dibuat memusat, hal ini untuk memaksimalkan interaksi yang terjadi di dalam bangunan serta memaksimalkan kegiatan melihat yang di mana dapat melihat berbagai aktivitas yang ada di dalam ruang melalui 1 ruang sirkulasi yang memusat.

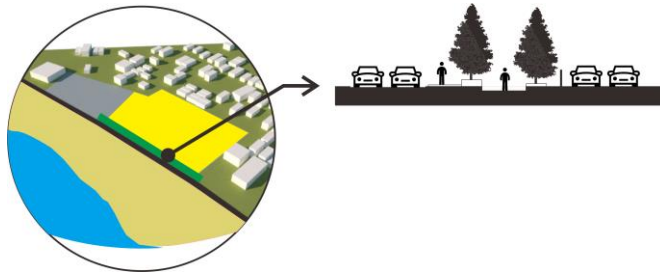


**Gambar 6. 6** Sirkulasi Ruang Yang Memusat  
Sumber: Analisis Penulis

#### 6.2.4 Konsep Vegetasi

Penambahan vegetasi pada tapak untuk mengutrangi kebisingan yang berasal dari area selatan dan juga untuk memperkecil kecepatan angin yang melewati tapak sehingga kegiatan yang berada diluar ruangan tidak terlalu terganggu dengan hembusan angina yang cukup kuat serta untuk memberikan kesan asri dan hijau pada tapak yang memiliki sedikit vegetasi.

Sehingga tapak terlihat sedikit gersang dan panas. Penggunaan pagar hidup juga digunakan di tapak untuk merespon kebutuhan akan vegetasi sebagai peredam kebisingan.

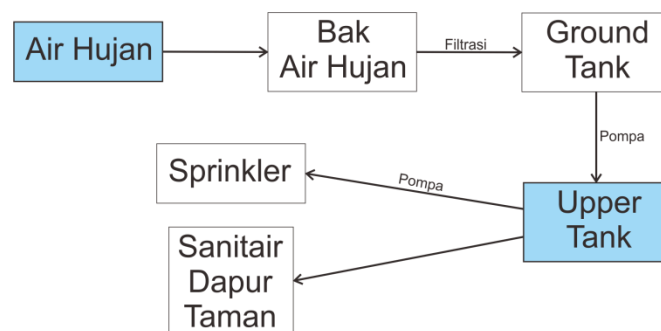


**Gambar 6. 7** Konsep Perencanaan Vegetasi Pada Tapak  
Sumber: Analisis Penulis

## 6.2.5 Konsep Utilitas

### 6.2.5.1 Jaringan Air Bersih

Sumber air pada bangunan Youth Center di Kota Bengkulu, menggunakan PDAM, sumur tanah, dan bak penampungan air hujan dengan menggunakan down feed system.

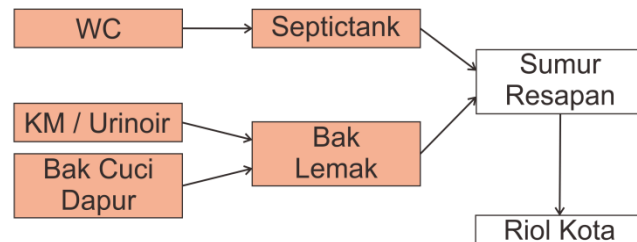


**Gambar 6. 8** Konsep Sistem jaringan Air Bersih  
Sumber: Analisis Penulis

### 6.2.5.2 Jaringan Air Kotor

Limbah air kotor dari dapur dan toilet pada bangunan Youth center di Kota Bengkulu akan di alirkan ke septictank dan bak lemak

yang kemudian dialirkan ke dalam sumur resapan kemudian dialirkan ke roil kota.



**Gambar 6. 9** Konsep Sistem Jaringan Air Kotor  
Sumber: Analisis Penulis

Sistem pembuangan sampah pada bangunan Youth Center di Kota Bengkulu akan di kumpulkan pada ruang sampah yang dibedakan menjadi sampah organik dan anorganik. Selanjutnya sampah anorganik akan dipilah kembali untuk sebagian digunakan sebagai bahan pembuatan seni kriya dan sisanya akan diangkut oleh petugas kebersihan untuk di bawa ke TPS atau TPA dan sampah organic diolah menjadi pupuk bagi tanaman.

#### 6.2.5.3 Sistem Jaringan Listrik

Jaringan listrik pada bangunan Youth Center di Kota Bengkulu dibutuhkan dalam hal penerangan, mesin pompa, dan alat elektronik lainnya. Sumber listrik berasal dari PLN dan Genset.

#### 6.2.5.4 Sistem Penanggulangan Kebakaran

Bangunan Youth center di Kota Bengkulu dengan jenis banguan yang termasuk dalam kelas B dan bangunan kelas 3. Bangunan kelas b adalah bangunan yang komponen struktur utamanya harus tahan api sekurang-kurangnya 2 jam. Jarak antar masa bangunan dan sirkulasi dirancang masih dapat dijangkau oleh panjang selang mobil pemadam

kebakaran sepanjang 30 m, proteksi kebakaran yang disediakan sebagai sistem penanggulangan kebakaran pada bangunan Youth Center di Kota Bengkulu, antara lain:

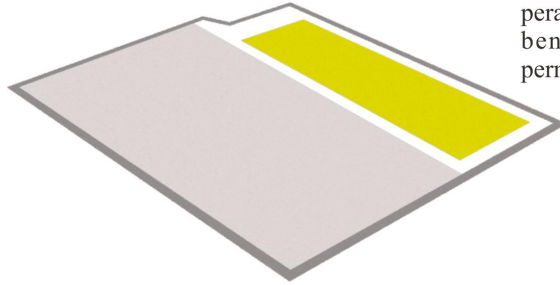
1. Smoke Detector : untuk mendekteksi asap di dalam bangunan
2. Hydrant : jarak antar hydrant dipasang 35 m
3. Sprinkler : memancarkan semprotan air dengan radius 3,5 m yang akan aktif jika suhu di dalam ruangan mencapai 57°c
4. Pintu Darurat : pintu dengan material tahan api yang mengarahkan pengguna bangunan dengan adanya tanda “EXIT” yang menyala
5. Tangga Darurat : dengan material beton bertulang yang tahan terhadap api setidaknya 3 jam, tersedia pada setiap lantai yang mengarahkan pengguna keluar.

### **6.3 Konsep Penekanan Desain**

#### **6.3.1 Konsep Tata Masa**

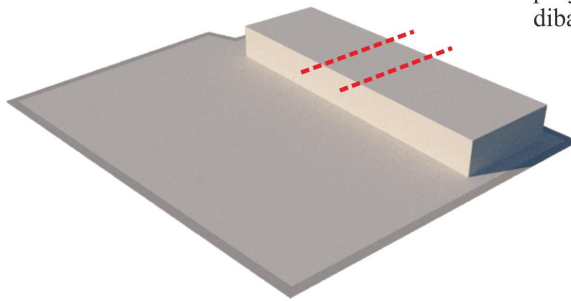
Konsep tatanan masa pada bangunan mengikuti tapak dan juga beberapa peraturan yang ada pada tapak, sehingga bentuk masa yang di dapat adalah linier, penempatan ruang pada tapak terbagi menjadi 2 yaitu fasilitas indoor dan outdoor, fasilitas outdoor berupa bangunan dan fungsi ruang non permanen seperti pos satpam, lapangan olahraga, area skate dan sepatu roda serta bmx, serta parker pengunjung, sedangkan fasilitas indoor, berupa, area workshop, diskusi, dan ruang-ruang pengelola.





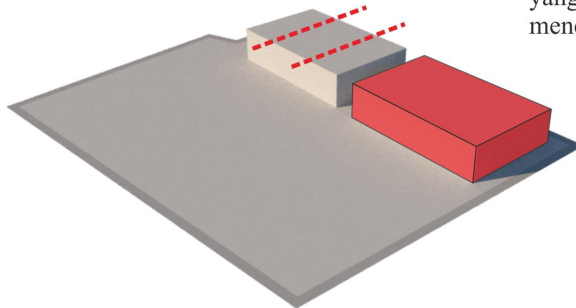
tanda yang berwarna kuning adalah area yang terbangun, hal ini untuk merespon peraturan yang ada sehingga didapatkan bentuk lahan untuk area bangunan permanen.

**Gambar 6. 10** Analisis Massa Pada Bangunan  
Sumber : Analisis Penulis



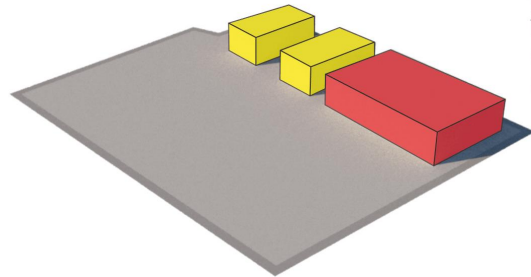
tanda yang berwarna kuning diangkat dan menciptakan ruang dengan bentuk persegi panjang, kemudian bagian yang diangkat dibagi 2.

**Gambar 6. 11** Analisis Massa Pada Bangunan  
Sumber : Analisis Penulis



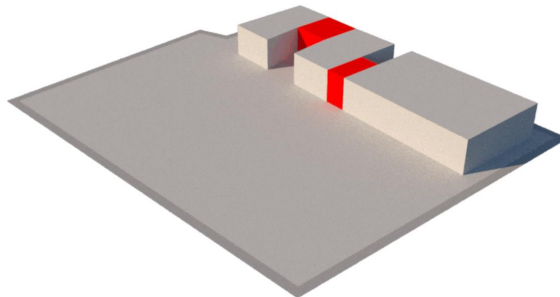
tanda yang berwarna merah digunakan sebagai area penunjang kemudian bagian yang satunya kembali di bagi sehingga menciptakan ruang di tengah bangunan.

**Gambar 6. 12** Analisis Massa Pada Bangunan  
Sumber : Analisis Penulis



tanda yang berwarna kuning adalah area yang akan digunakan untuk area utama, bangunan yang terpisah kemudian dihubungkan sehingga akan tercipta akses antar bangunan.

**Gambar 6. 13** Analisis Massa Pada Bangunan  
Sumber : Analisis Penulis



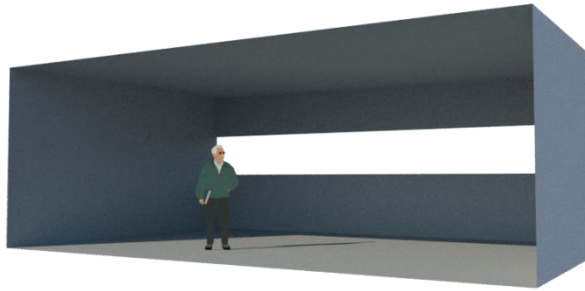
bangunan dihubungkan dengan massa yang berwarna merah.

**Gambar 6. 14** Analisis Massa Pada Bangunan  
Sumber : Analisis Penulis

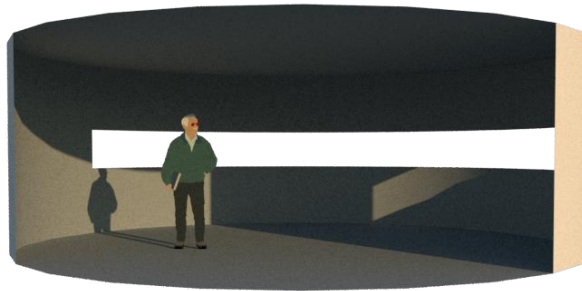
## 6.3.2 Konsep Ruang Interaktif

### 6.3.2.1 Ruang

Bentuk persegi dan lingkaran adalah bentuk yang digunakan pada bangunan Youth center di Kota Bengkulu yang dimana bentuk persegi memiliki makna rasionalitas, kejujuran, kestabilan, kedamaian dan persamaan yang merunjuk kepada nilai solidaritas, serta bentuk lingkaran memiliki makna kesempurnaan, keselarasan, dan garis lengkung melambangkan gerakan yang merunjuk kepada nilai kreativitas.



**Gambar 6. 15** Bentuk Ruang Yang Kotak  
Sumber: Analisis Penulis



**Gambar 6. 16** Bentuk Ruang Yang Kotak  
Sumber: Analisis Penulis

### 6.3.2.2 Konsep Warna

Penggunaan warna hangat dan dingin pada bangunan youth Center di kota Bengkulu diselaraskan dengan fungsi ruang-ruang di dalamnya seperti warna hangat yang digunakan pada ruang olahraga karena menimbulkan kesan semangat, dan pergerakan. Sedangkan warna dingin digunakan untuk ruang-ruang yang berfokus kepada pikiran, seperti merenung atau proses berfikir, hal ini karena warna dingin memberikan kesan damai dan nyaman untuk berfikir dan berkonsentrasi.



**Gambar 6. 17** Warna Hangat dan Warna Dingin  
Sumber: Analisis Penulis

### 6.3.2.3 Tekstur

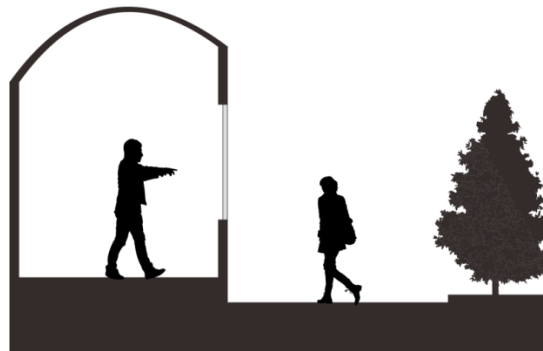
Permainan tekstur pada bangunan Youth center di Kota Bengkulu digunakan untuk merangsang kreativitas user di dalamnya, seperti permainan beton ekspos, bata tanpa finishing semen, serta permainan elemen lain seperti kayu dan lain-lain.



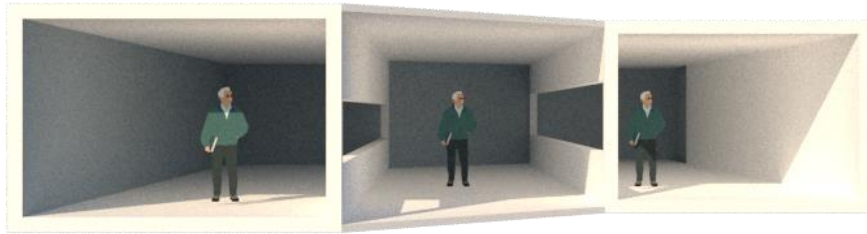
**Gambar 6. 18** Contoh Tekstur Ekspos Material  
Sumber: Google Images

### 6.3.2.4 Konsep Bukaannya

Bukaan pada bangunan Youth Center di Kota Bengkulu bukan hanya sekedar untuk memasukkan udara segar ke dalam ruangan dan memasukkan cahaya matahari, tetapi juga untuk menghubungkan ruang luar dan dalam bangunan youth Center di Kota Bengkulu, dengan adanya bukaan hidup dan mati memungkinkan interaksi juga terjadi walaupun berada di ruang yang berbeda.



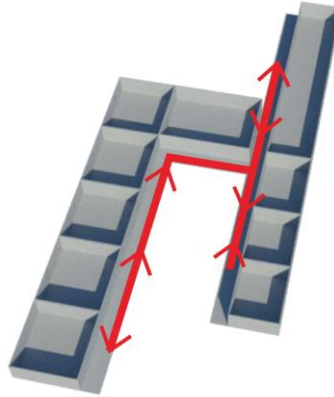
**Gambar 6. 19** Interaksi Antara User di Dalam dan Luar Ruang  
Sumber: Analisis Penulis



**Gambar 6. 20** Interaksi di Dalam Bangunan dengan adanya Bukaannya  
 Sumber : Analisis Penulis

### 6.3.2.5 Konsep Sirkulasi Dalam Bangunan

Sirkulasi yang melingkar adalah sirkulasi yang baik untuk menunjang interaksi, hal ini karena bentuk melingkar juga memberikan kesan meruang ditengah, sirkulasi melingkari ruang juga baik untuk visualisasi karna dapat melihat sesuatu dengna banyak tanpa harus berpindah-pindah tempat.



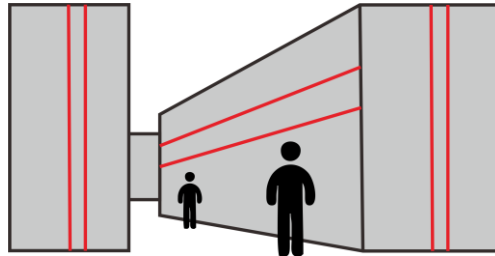
**Gambar 6. 21** Sirkulasi Bangunan Linier Dengan sirkulasi Yang Memutar

Sumber: Analisis Penulis

### 6.3.2.6 Elemen Garis

Pemberian elemen-elemen garis dalam bangunan. Garis vertical yang memberikan kesan kokoh, kuat, dan tegas, garis horizontal yang memberikan kesan santai, membesar, melebar dan memanjang, garis

lengkung yang memberikan kesan gembira, dan garis zig-zag yang memberikan kesan semangat, gairah dan gerakan yang cepat.



**Gambar 6. 22** Penggunaan Elemen Garis di Dalam Bangunan  
Sumber: Analisis Penulis

### **6.3.3 Konsep Aklimitasi Ruang**

#### **6.3.3.1 Konsep Penghawaan**

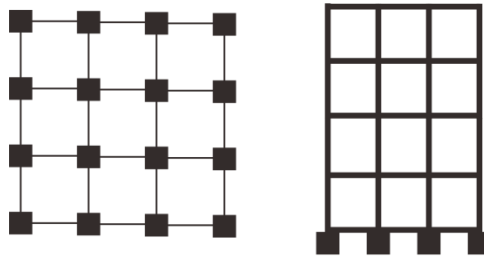
Penghawaan pada Youth Center di Kota Bengkulu akan dibagi menjadi 2 yaitu penghawaan alami dan buatan. Penghawaan alami memanfaatkan aliran udara yang ada pada site, penghawaan alami digunakan pada ruang luar seperti ruang komunal. Untuk Penghawaan buatan, akan memanfaatkan pendingin ruangan berupa air conditioner (AC) dan kipas angin.

#### **6.3.3.2 Konsep Pencahayaan**

Sistem pencahayaan yang diterapkan pada bangunan Youth center di Kota Bengkulu terdapat 2 jenis yaitu pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami akan diterapkan pada ruang-ruang yang berhubungan langsung dengan ruang luar. Permainan cahaya alami diantaranya diolah dengan menggunakan skylight. Pencahayaan buatan diletakkan pada ruang-ruang yang membutuhkan pencahayaan khusus dan intensitas yang berbeda-beda. Pada area lansekap ruang-ruang luar juga akan diberikan pencahayaan buatan dengan jenis lampu yang berbeda-beda pula.

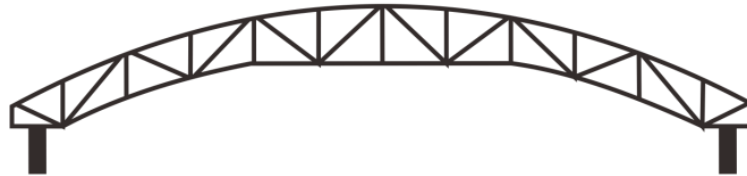
### 6.3.4 Konsep Struktur

Struktur yang digunakan dalam bangunan Youth center di Kota Bengkulu hampir secara keseluruhan menggunakan sistem rigid frame.



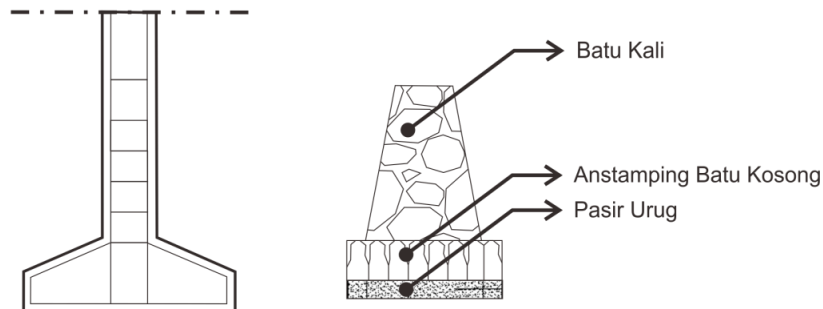
**Gambar 6. 23** Skematik Struktur Rigid Frame  
Sumber: Analisis Penulis

Terdapat juga struktur truss frame yang digunakan untuk menopang ruangan dengan bentang yang lebar seperti aula/ ruang olahraga.



**Gambar 6. 24** Skematik Struktur Truss Frame  
Sumber: Analisis Penulis

Struktur pondasi yang digunakan menggunakan foot plat namun juga menggunakan pondasi batu kali untuk ruangan kecil yang terpisah dengan bangunan utama seperti pos jaga, dan ruang genset.



**Gambar 6. 25** Skematik Pondasi Footplat dan Pondasi Batu Kali  
Sumber: Analisis Penulis

## DAFTAR PUSTAKA

n.d.

annisanurhasanah. "Remaja dalam Masa Badai dan Tekanan." *Psikologi Remaja, Karakteristik dan Permasalahannya*, April 22, 2016: 1.

AriefDsrynt, Yoga. "Melemahnya Interaksi Manusia di Dunia Nyata Akibat Adanya Media Baru." July 14, 2018: 1.

Boedojo, Poedio. "laporan Seminar Tata Lingkungan mahasiswa Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Indonesia." *Arsitektur, manusia, dan pengamatannya*, 1986.

Ching, Frank. *Architecture Graphics*. New York: Jhon Wiley & Sons, 2002.

—. *Architecture Graphics*. New York: Jhon Wiley & Sons, 2002.

Devi, Ni Made Winda Roosdiana. *PASAR UMUM GUBUG DI KABUPATEN GROBOGAN*, 2013.

Dipa, Gregorius Bima Adrianta. "LANDASAN KONSEPTUAL PERENCANAAN DAN PERANCANGAN." *YOGYAKARTA YOUTH CENTER BERKARAKTER EKOLOGIS*, 2014: 20.

Mahardika, Benediktus Donny. *PASAR INDUSTRI KREATIF DI D.I. YOGYAKARYA*, 2017.

Moon, Heru. "Makna dan Arti sebuah Solidaritas." Mei 28, 2014: 1.

Pertiwi, Retnaning Aji. *PERANCANGAN ULANG PASAR WAMEO*, 2018.

Saddoen, Arifin. "INTERAKSI SOSIAL : Pengertian, Syarat, Macam Macam, Contoh dan Gambarnya." February 19, 2018: 1.

Team, Diskominfotik. *Jumlah Penduduk Provinsi Bengkulu Tahun 2018*. 05 04, 2019.  
<https://diskominfotik.bengkuluprov.go.id/2019/05/04/jumlah-penduduk-provinsi-bengkulu-tahun-2018/> (accessed 09 02, 2019).

Valentino, Tovanno. "Remaja dalam Masa Badai dan Tekanan." Maret 29, 2011.

Zulkarnain. *PENEKANAN PADA CITRA PENDIDIKAN ARSITEKTUR*, 1995.