

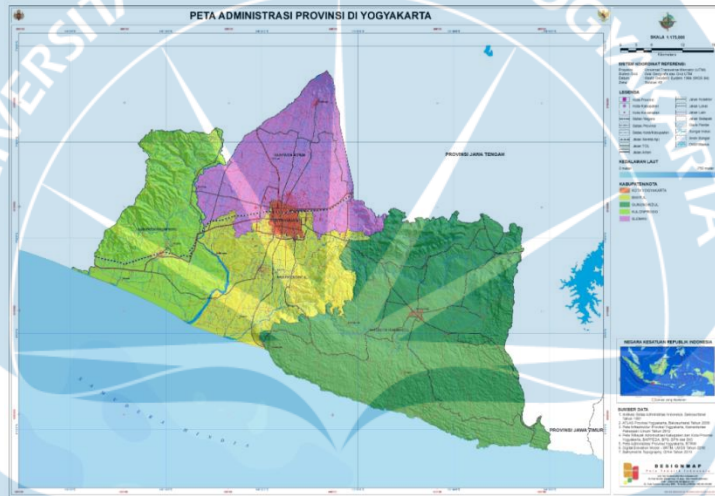
BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

1.1.1. Latar Belakang Pengadaan Proyek

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu provinsi di Indonesia tepatnya berada di selatan Pulau Jawa yang dikenal dikalangan masyarakat sebagai kota budaya dan pelajar. Daerah Istimewa Yogyakarta sendiri secara geografis memiliki posisi 8° 30' Lintang Selatan (LS) hingga 7° 20' LS dan 109° 40' Bujur Timur (BT) hingga 111° 0' BT. Daerah Istimewa Yogyakarta sendiri memiliki luas wilayah seluas 3.185,80 Km².



Gambar 1. 1 Peta Daerah Istimewa Yogyakarta
 Sumber: petatematikindo.wordpress.com

Daerah Istimewa Yogyakarta selain dikenal sebagai kota budaya dan menjadi salah satu destinasi wisata juga terkenal sebagai kota para pelajar. Hal ini ditunjukkan dari banyaknya fasilitas pendidikan seperti banyaknya gedung-gedung pendidikan mulai dari TK, SD, SMP, SMA/SMK, dan bangunan-bangunan kampus. Faktor ini kemudian didukung oleh banyaknya kaum usia pelajar yang berada di Yogyakarta yang memilih untuk menempuh pendidikan di Yogyakarta.

Tabel 1. 1 Data Penduduk Usia Muda di Yogyakarta 2019-2021
 Sumber: yogyakarta.bps.go.id

Kelompok Umur	2019			2020			2021		
	Proyeksi Penduduk menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin di D.I. Yogyakarta (x 1000), 2017-2025 (Jiwa)			Proyeksi Penduduk menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin di D.I. Yogyakarta (x 1000), 2017-2025 (Jiwa)			Proyeksi Penduduk menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin di D.I. Yogyakarta (x 1000), 2017-2025 (Jiwa)		
	Laki-laki	Perempuan	Jumlah	Laki-laki	Perempuan	Jumlah	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
15 - 19	138.70	133	271.70	140.30	134.10	274.40	141.30	134.80	276.1
20 - 24	147.20	142.70	289.90	145.50	140.80	286.30	145.30	140.10	285.4
25 - 29	163.30	158.60	321.90	162.20	158	320.20	160.10	156.40	316.5

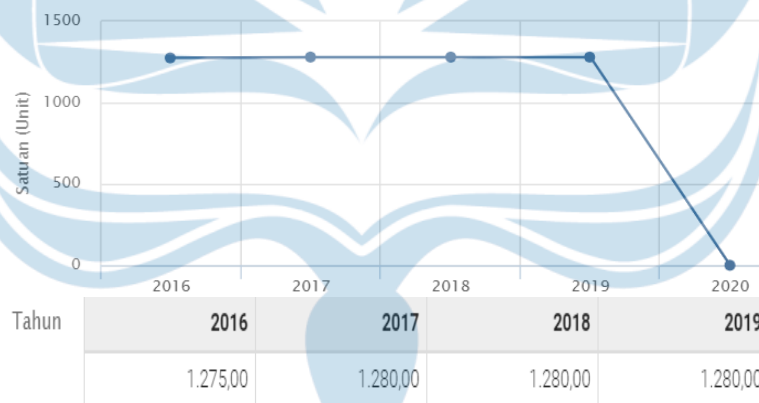
Berdasarkan tabel data proyeksi pertumbuhan kaum muda menurut Badan Pusat Statistik (BPS) D.I. Yogyakarta, jumlah penduduk usia remaja (15-24 tahun) pada tahun 2020 mencapai 533.700 jiwa (Laki-laki: 285.800 jiwa dan Perempuan: 274.900 jiwa) yang menunjukkan bahwa jumlah kaum muda di Yogyakarta besar.

Kaum muda generasi milenial saat ini sangat erat dengan perkembangan teknologi (internet, *smartphone*, laptop, dll.) serta media sosial (*instagram*, *twitter*, *whatsapp*, dll.) yang sudah melekat dari gaya hidup saat ini sebagai sarana mereka untuk mengekspresikan diri. Disisi lain kaum muda juga melakukan beberapa kegiatan diluar dari *gadget* atau *smartphone* untuk mengekspresikan diri mereka. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh *Centre Strategic and International Studies* (CSIS) terkait hobi yang digemari kaum muda saat ini adalah olahraga (30,8%) dan hiburan (32,7%) [1].

Pada D.I. Yogyakarta sendiri tersedia fasilitas gedung olahraga atau fasilitas *gym* dan juga banyak memiliki klub-klub olahraga yang ada. Selain memiliki fasilitas penunjang kegiatan olahraga yang cukup banyak, di Yogyakarta sendiri juga sering diadakan event atau pertandingan yang berhubungan dengan olahraga yang juga banyak diminati dan bahkan diikuti oleh kaum muda.

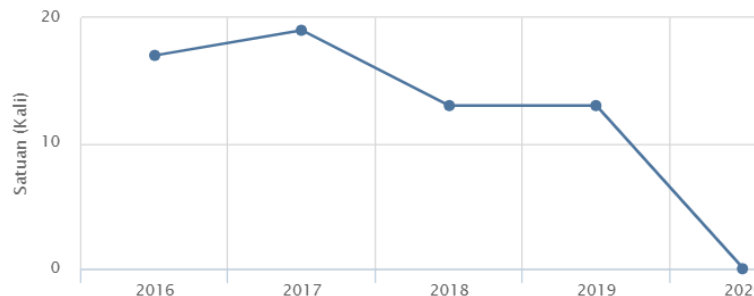
Grafik 1. 1 Jumlah Lapangan/Gedung Olahraga di Yogyakarta Tahun 2016 – 2019

Sumber: bappeda.jogjaprov.go.id



Grafik 1. 2 Jumlah Kegiatan Olahraga di Yogyakarta Tahun 2016 – 2019

Sumber: bappeda.jogjaprov.go.id



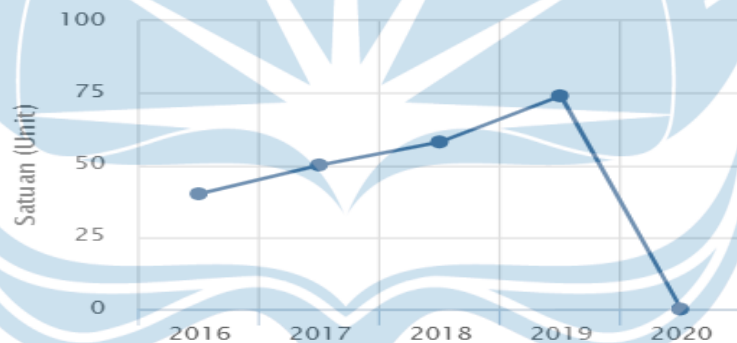
2016	2017	2018	2019
17,00	19,00	13,00	13,00

Berdasarkan **Grafik 1.1** BPS menyatakan hingga tahun 2019, Yogyakarta memiliki fasilitas gedung/lapangan olahraga sebanyak 1.280 unit. Dan berdasarkan **Grafik 1.2** sejak tahun 2016 hingga 2019 Yogyakarta aktif menyelenggarakan kegiatan olahraga dan pada tahun 2017 memiliki jumlah tertinggi yakni 17 kali acara keolahragaan yang tercatat dalam BPS DIY. Dapat disimpulkan berdasarkan data BPS DIY bahwa untuk fasilitas dan kegiatan dibidang olahraga sudah terlengkapi dan cukup aktif, sehingga kaum muda yang hobi dibidang olahraga dapat terpenuhi dan terfasilitasi di Yogyakarta.

Selain dari sisi olahraga, di Yogyakarta sendiri juga memiliki banyak organisasi yang beranggotakan dan melibatkan kaum muda. BPS DIY juga mencatat beberapa kegiatan kepemudaan yang ada di Yogyakarta.

Grafik 1. 3 Jumlah Organisasi Pemuda Yang Tercatat BPS DIY Tahun 2016 – 2019

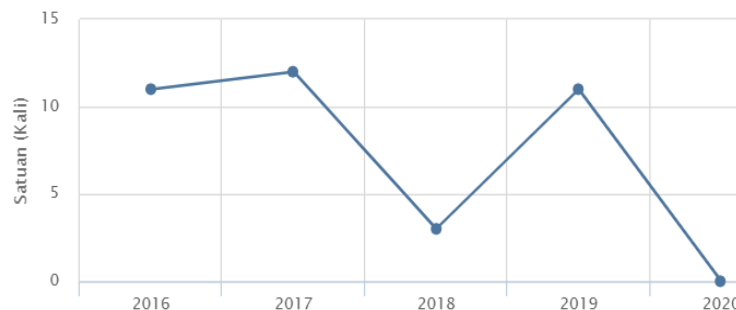
Sumber: bappeda.jogjaprov.go.id



2016	2017	2018	2019
40,00	50,00	58,00	74,00

Grafik 1. 4 Jumlah Kegiatan Kepemudaan Yang Tercatat BPS DIY Tahun 2016 – 2019

Sumber: bappeda.jogjaprov.go.id



2016	2017	2018	2019
11,00	12,00	3,00	11,00

Berdasarkan **Grafik 1.3** jumlah organisasi pemuda yang tercatat oleh BPS DIY pada tahun 2016 sebanyak 40 unit dan terus bertambah menjadi 74 unit pada tahun 2019. Dari **Grafik 1.4** jumlah kegiatan kepemudaan tergolong cukup aktif namun tidak sebanding dengan banyaknya jumlah organisasi pemuda yang tercatat di BPS DIY.

Yogyakarta dapat dikatakan memiliki fasilitas untuk menunjang kaum muda yang hobi dibidang olahraga sudah cukup lengkap dan tersebar di DIY. Di Yogyakarta pun sudah memiliki beberapa gelanggang remaja yang dapat digunakan atau disewa oleh kaum muda sebagai fasilitas untuk berolahraga maupun sebagai fasilitas *retreat* pembentukan karakter kaum muda.



Gambar 1. 2 *Youth Center* Yogyakarta di Kabupaten Sleman

Sumber: *mapio.net*



Gambar 1. 3 *Syantikara Youth Center* di Jl. Colombo Yogyakarta

Sumber: *google.com*

Namun sangat disayangkan karena Gelanggang Remaja yang ada masih belum dimanfaatkan secara maksimal dan masih terbilang cukup sepi dan kurang diminati oleh kaum muda. Gelanggang remaja tersebut hanya digunakan sebagai sarana *retreat* pembentukan karakter pemuda dan hanya dipakai saat suatu lembaga atau organisasi mengadakan acara tertentu saja. Disisi lain Gelanggang Remaja atau bangunan olahraga yang ada di Yogyakarta hanya berfokus pada satu atau beberapa bidang olahraga pada bangunannya.

Gelanggang Remaja yang ada memfokuskan pada bidang olahraga dan hanya digunakan untuk sarana *retreat* pembentukan karakter pemuda. Sedangkan disisi kaum muda, mereka memiliki minat yang berbeda-beda dan tidak semua pemuda berminat dibidang olahraga saja. Hal ini membuat pemuda yang memiliki minat diluar bidang olahraga menjadi tidak tertarik pada Gelanggang Remaja.

Peran sebuah Gelanggang Remaja tidak hanya memfasilitasi pemuda pada satu bidang tertentu saja, namun juga harus dapat memfasilitasi minat pemuda dari berbagai bidang baik itu olahraga, seni, edukasi, dll. Sehingga pemuda yang ada di Yogyakarta dengan minat dan potensi yang berbeda dapat terfasilitasi dengan baik dan mereka memiliki sarana untuk pengembangan diri mereka.

Jika sebuah Gelanggang Remaja dapat mewedahi minat pemuda dari berbagai bidang yang diminati dan tidak hanya berfokus pada satu bidang saja, maka Gelanggang Remaja dapat memberikan ruang untuk pengembangan minat dan kemudian mulai menarik perhatian kaum muda di Yogyakarta. Dengan cara ini sebuah Gelanggang Remaja secara tidak langsung dapat membentuk dan mengembangkan minat dan potensi kaum muda ke arah yang positif sehingga dapat mengurangi kenakalan-kenakalan dan citra negative pemuda dikalangan masyarakat.

1.1.2. Latar Belakang Permasalahan

Gelanggang Remaja yang ada di Yogyakarta masih belum dimanfaatkan fungsinya secara semaksimal mungkin sebagai fasilitas yang dapat mewedahi minat dan pengembangan karakter kaum muda di Yogyakarta. Hal ini dikarenakan Gelanggang Remaja yang ada masih hanya menampung satu bidang yang menjadi minat pemuda yaitu dibidang olahraga saja. Sedangkan minat pemuda sekarang tidak hanya pada bidang olahraga saja.

Kaum muda yang tidak memiliki minat dibidang olahraga namun memiliki minat pada bidang lain (missal: seni, ilmu pengetahuan, *games*, menonton film, berkumpul dengan sesama, dll) sebagai sarana untuk mengekspresikan diri menjadi tidak memiliki ruang untuk mengembangkan minatnya. Hal ini dapat memicu kaum muda yang tidak memiliki ruang untuk mengekspersikan diri untuk melakukan kenakalan- kenakalan atau aksi-aksi vandalisme.

Yogyakarta sebagai kota pelajar dengan jumlah kaum usia muda yang cenderung banyak maka tidak dapat diabaikan jika sewaktu-waktu dapat terjadi aksi-aksi negative atau kenakalan dari kaum muda. Pemuda memiliki sifat yang labil dan mudah terpengaruhi, maka mudah untuk terpengaruhi dan melakukan hal-hal negatif yang merugikan sesama dan masyarakat. Disisi lain kenakalan remaja juga merupakan bentuk pengekspresian diri pemuda dengan cara yang salah karena tidak ada yang mengarahkan atau mereka tidak memiliki ruang untuk mengekspresikan diri mereka secara benar.



Gambar 1. 4 Tawuran Antar Pelajar
Sumber: *nasional.tempo.co*



Gambar 1. 5 Aksi Vandalisme Remaja
Sumber: *merdeka.com*

Aksi-aksi negatif dan kenakalan-kenakalan remaja menjadi keprihatinan khusus bagi kalangan masyarakat. Kenalan yang dilakukan remaja juga secara tidak langsung dapat membuat citra negatif remaja terkhususnya citra kaum pemuda Yogya yang dapat dipandang buruk jika sering terjadi khusus-khusus kenakalan remaja.

Maka dari itu diperlukan sebuah fasilitas yang dapat membangun dan membimbing kaum muda, terkhususnya kaum muda di Yogyakarta kearah yang benar serta dapat menjadi fasilitas dan sarana yang dapat digunakan oleh pemuda untuk menyalurkan dan mengembangkan minat mereka.

Perlunya sebuah Gelanggang Remaja di Yogyakarta yang dapat memfasilitasi minat pemuda di dalamnya tidak hanya berdasarkan satu aspek tertentu saja, namun juga dari berbagai aspek yang diminati oleh kaum muda saat ini. Sehingga dengan hal ini,

Gelanggang Remaja dapat menampung berbagai minat yang digemari pemuda dan menjadi salah satu destinasi pemuda yang ada di Yogyakarta sebagai salah satu sarana untuk mengekspresikan diri mereka secara positif melalui ruang dan fasilitas yang disediakan. Dengan ini, Gelanggang Remaja juga dapat membentuk karakter dan mengarahkan serta mengembangkan minat pemuda ke arah yang benar karena pemuda merasa memiliki ruang dan tempat dimana mereka dapat mengekspresikan dirinya.

Konsep perencanaan Gelanggang Remaja ini menggunakan pendekatan Arsitektur Perilaku dimana melalui pendekatan ini kemudian diterapkan pada perencanaan dan perancangan bangunan baik dari tata massa, ruang, dan area komunal bangunan. Melalui pendekatan Arsitektur Perilaku ini diharapkan dapat mempengaruhi kondisi pengguna bangunan supaya dapat merasa nyaman ketika berada di dalam bangunan. Dengan pendekatan Arsitektur Perilaku juga untuk membantu membentuk karakter kaum muda di Yogyakarta ke arah yang positif sehingga citra pemuda di Yogyakarta memiliki karakter pemuda yang baik dikalangan masyarakat.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana konsep rancangan Gelanggang Remaja di Yogyakarta yang dapat membangun karakter kaum muda khususnya kaum pemuda di Yogyakarta melalui tata ruang luar, tata ruang dalam, dan tata ruang komunal pada bangunan Gelanggang Remaja dengan melalui pendekatan Arsitektur Perilaku?

1.3. TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1. Tujuan

- a) Menghasilkan sebuah desain Gelanggang Remaja di Yogyakarta dengan pendekatan Arsitektur Perilaku yang dapat membangun karakter kaum pemuda di Yogyakarta dan menjaga citra kaum muda di Yogyakarta;
- b) Menghasilkan sebuah desain Gelanggang Remaja di Yogyakarta yang dapat menjawab minat pemuda dari beberapa minat yang digemari oleh kaum muda saat ini;
- c) Menjadikan Gelanggang Remaja di Yogyakarta ini sebagai salah satu daya tarik atau destinasi dari kaum pemuda di Yogyakarta sebagai fasilitas dan sarana yang dapat digunakan untuk mengekspresikan diri mereka.

1.3.2. Sasaran

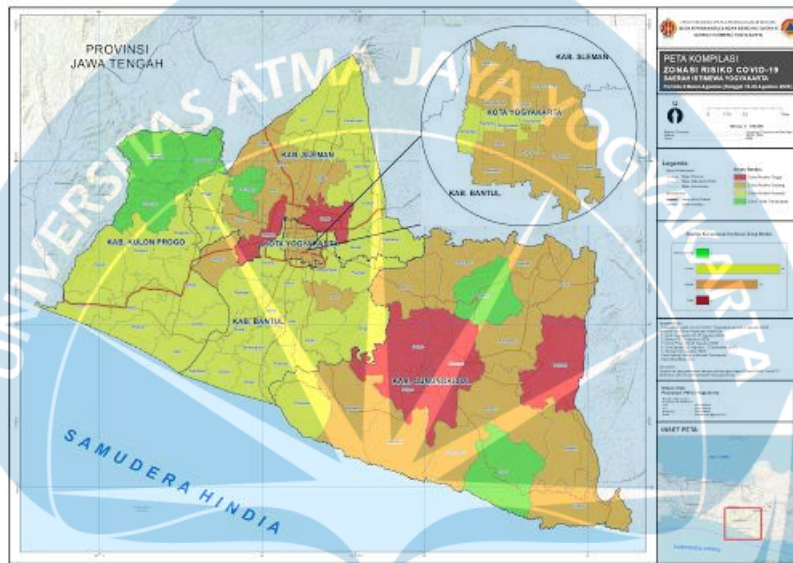
- a) Mengkaji citra kaum muda di Yogyakarta serta potensi Yogyakarta sebagai landasan dalam mendesain Gelanggang Remaja;
- b) Menemukan alternatif konsep Arsitektur Perilaku dan mewujudkannya dalam konsep desain Gelanggang Remaja yang membantu membentuk dan mengembangkan karakter kaum muda

- c) Terwujudnya Gelanggang Remaja dengan pendekatan Arsitektur Perilaku yang dapat mewedahi minat pemuda di Yogyakarta sebagai sarana untuk mengekspresikan diri mereka.

1.4. LINGKUP STUDI

1.4.1. Materi Studi

1. Lingkup Spatial



Gambar 1. 6 Peta Wilayah DIY
Sumber: bcbd.jogjaprov.go.id

Bagian dari objek studi yang akan dibahas menjadi fokus dalam lingkup spasial adalah Daerah Istimewa Yogyakarta yang memiliki luas wilayah seluas 3.185,80 Km² yang kemudian akan ditinjau ke wilayah yang lebih detail dengan pertimbangan lokasi yang strategis sebagai area yang akan dijadikan tempat Gelanggang Remaja yang kemudian akan diolah dari penataan ruang luar, tata ruang dalam, dan ruang komunal.

2. Lingkup Substansial

Bagian dari tata ruang luar, dalam, dan komunal yang kemudian akan difokuskan untuk diolah sebagai penekanan desain yang meliputi bentuk bangunan yang mencakup bentuk *façade* bangunan, tata massa bangunan, proporsi dan komposisi bangunan, warna dan tekstur bangunan, serta material bangunan. Sedangkan untuk tata ruang dalam meliputi hubungan antar ruang, interior bangunan, serta warna dan material interior ruang. Untuk tata ruang luar meliputi pengolahan dan penataan dari site bangunan. Semua perencanaan

Gelanggang Remaja ini didasarkan pada pendekatan Arsitektur Perilaku yang dikaji.

3. Lingkup Temporal

Lingkup temporal yang ditargetkan pada proyek perencanaan dan perancangan desain Gelanggang Remaja dengan pendekatan Arsitektur Perilaku ini adalah bangunan diharapkan dapat digunakan untuk kurun waktu setidaknya 30 tahun mendatang.

1.4.2. Pendekatan Studi

Perencanaan dan perancangan Gelanggang Remaja di Yogyakarta ini menggunakan pendekatan Arsitektur Perilaku yang kemudian diterapkan pada konsep desain bangunan Gelanggang Remaja yang diaplikasikan dari perencanaan tata ruang luar bangunan, tata ruang dalam, dan tata ruang komunal. Dengan melalui pendekatan Arsitektur Perilaku diharapkan Gelanggang Remaja ini dapat membangun dan membentuk karakteristik kaum pemuda di Yogyakarta serta sebagai fasilitas bagi pemuda untuk mengembangkan dan mengekspresikan diri mereka.

5.1. METODE STUDI

5.1.1. Pola Prosedural

a) Deduktif

Mencari dan mengumpulkan literatur-literatur yang berhubungan dengan Gelanggang Remaja dan teori tentang Arsitektur Perilaku, peraturan-peraturan, standar, dan persyaratan yang berlaku yang dibutuhkan dan kemudian dijadikan sebagai pedoman dalam merancang Gelanggang Remaja di Yogyakarta.

b) Preseden atau Bangunan Dengan Tipologi dan/atau Pendekatan Serupa

Mencari dan kemudian menganalisa preseden dengan tipologi dan/atau pendekatan arsitektur yang serupa dengan kasus yang diangkat (Gelanggang Remaja dan Arsitektur Perilaku) untuk menemukan kebutuhan atau standar khusus yang berlaku. Kemudian melakukan komparasi dan membuat kesimpulan.

c) Survey

Melakukan *survey* ke lokasi dimana nantinya akan ditinjau sebagai lokasi Gelanggang Remaja. *Survey* ini dilakukan untuk mengetahui kondisi nyata di lokasi guna untuk mencari potensi dan kendala dari lokasi tersebut serta untuk mengetahui kondisi masyarakat dan lingkungan di sekitarnya.

d) Deskriptif

Melakukan penjabaran terhadap data-data dan informasi yang telah didapatkan yang berkaitan dengan Gelanggang Remaja dan Arsitektur Perilaku dan permasalahan yang ditemukan.

e) Analisis dan Evaluasi

Melakukan analisis terhadap sumber data-data dan informasi yang telah ditemukan dan kemudian melakukan evaluasi untuk mendapatkan data yang

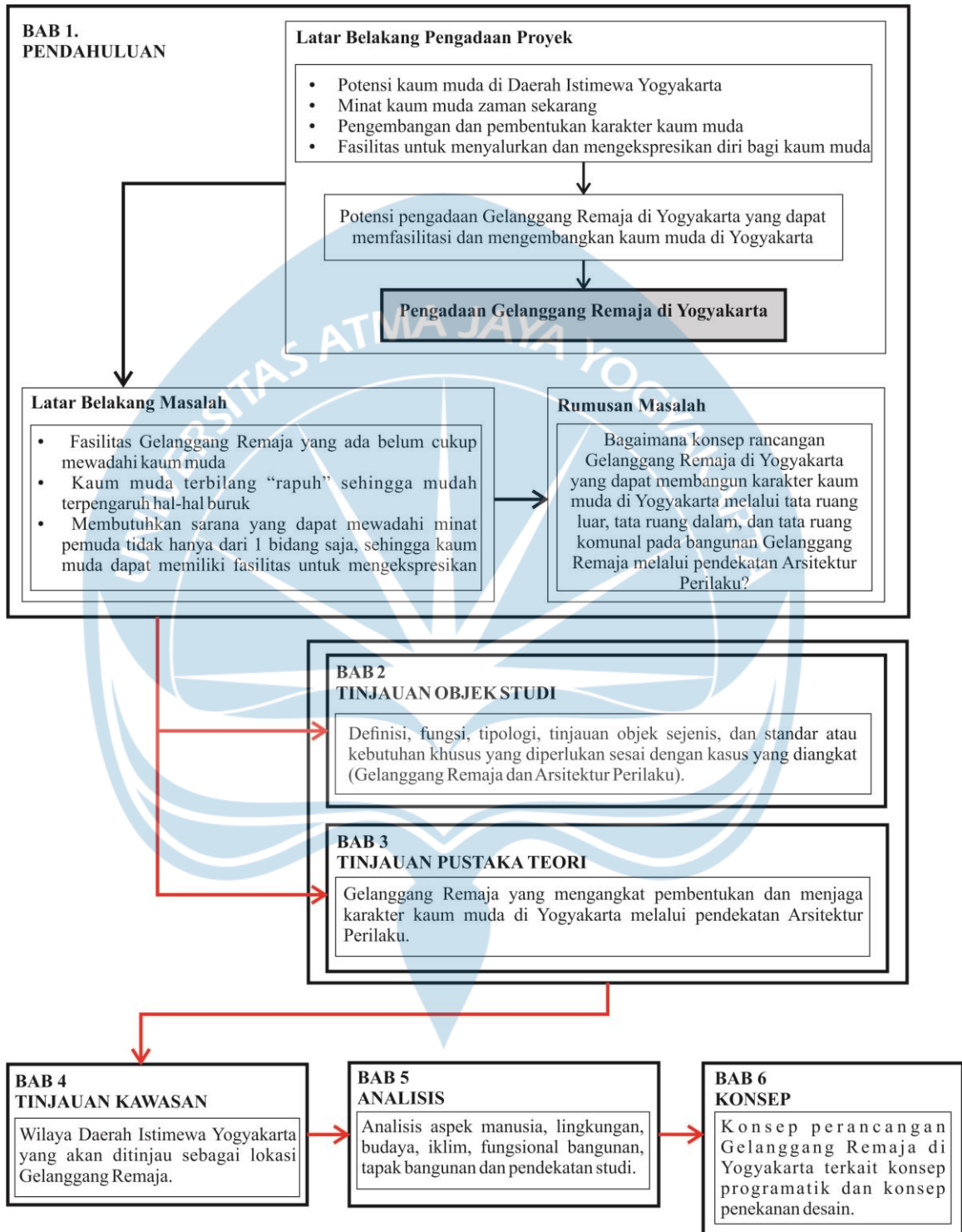
dibutuhkan dan sesuai dengan penekanan desain untuk kemudian dikembangkan menjadi alternatif-alternatif penyelesaian *issue* desain.

f) Aplikasi

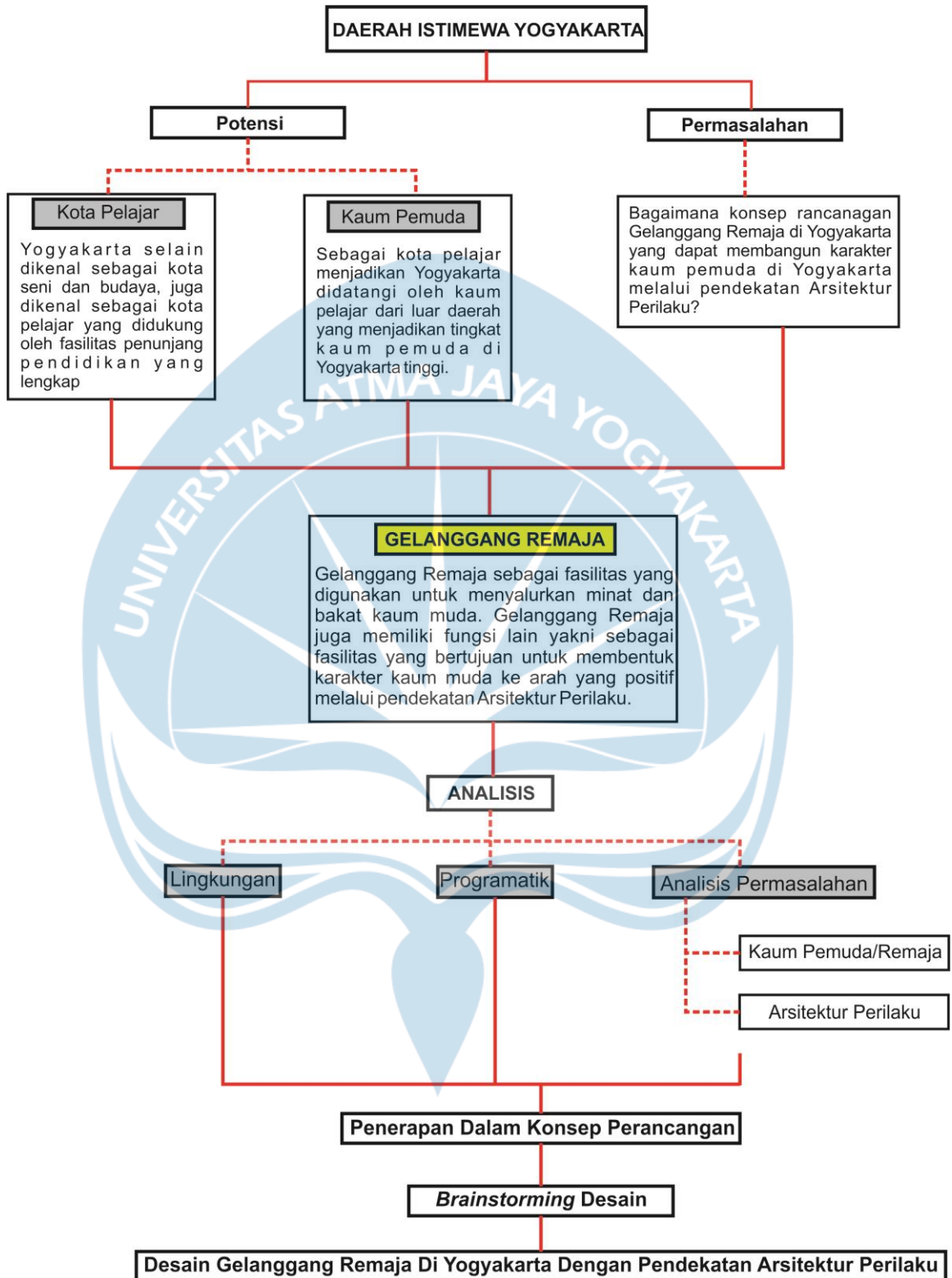
Mengaplikasikan pendekatan Arsitektur Perilaku melalui perwujudan pembangunan dan tatanan ruang pada Gelanggang Remaja sehingga dapat menjadi sarana bagi pemuda dan menarik perhatian mereka.



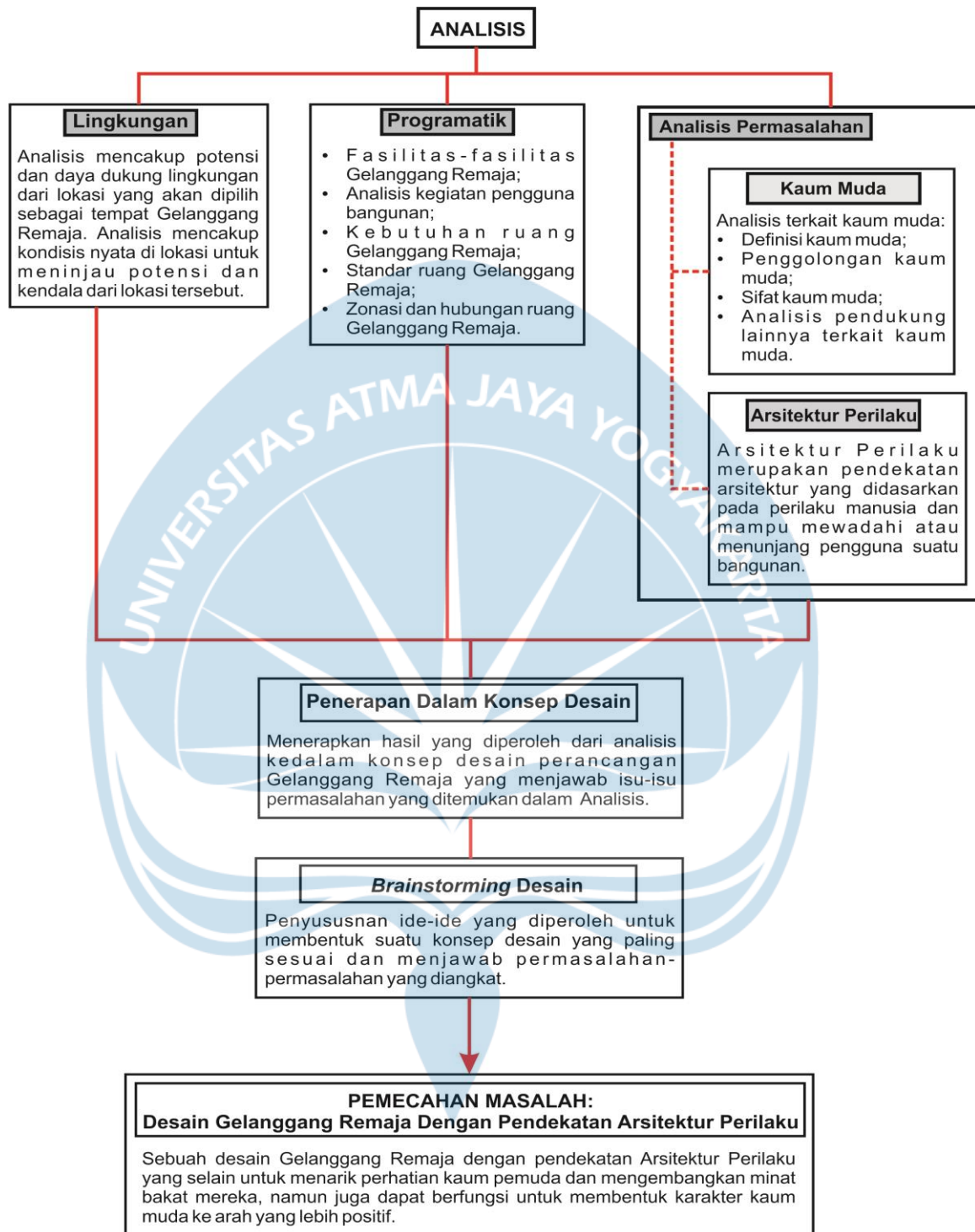
1.5.2. Tata Langkah



Gambar 1. 7 Diagram Tata Langkah Penulisan
Sumber: Penulis 2020



Gambar 1. 8 Diagram Tata Langkah Penulisan
Sumber: Penulis 2021



Gambar 1. 9 Diagram Tata Langkah Penulisan
Sumber: Penulis 2021

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

➤ **BAB 1. PENDAHULUAN**

Berisikan latar belakang dari pengadaan Gelanggang Remaja di Yogyakarta dengan pendekatan Arsitektur Perilaku; Rumusan permasalahan; Tujuan dan sasaran bahasan; Lingkup pembahasan studi; Metode studi; Skema bahasan; dan Studi keaslian tulisan.

➤ **BAB 2. TINJAUAN HAKIKAT OBJEK STUDI**

Berisikan pengertian Gelanggang Remaja; Fungsi dan tipologi Gelanggang Remaja; Tinjauan terhadap objek serupa; Persyaratan/tuntutan/standar perencanaan dan perancangan yang terkait dengan Gelanggang Remaja.

➤ **BAB 3. TINJAUAN KAWASAN/WILAYAH**

Berisikan kondisi administratif, geografis, geologis, dan/atau flora/fauna; Klimatologis; Norma dan/atau kebijakan wilayah Gelanggang Remaja yang dipilih.

➤ **BAB 4. TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIKAL**

Berisikan tinjauan pustaka dan/atau landasan teoritikal tentang Arsitektur Perilaku.

➤ **BAB 5. ANALISIS**

Berisikan analisis (analisis programatik dan analisis penekanan studi) terkait dengan Gelanggang Remaja dengan pendekatan Arsitektur Perilaku.

➤ **BAB 6. KONSEP**

Berisikan konsep perencanaan dan perancangan terkait dengan Gelanggang Remaja dengan pendekatan Arsitektur Perilaku.

1.7. STUDI KEASLIAN PROYEK

Tabel 1. 2 Keaslian Laporan Penulisan
Sumber: Penulis 2020

No.	Keterangan	
1.	Judul	<i>YOUTH CENTER</i> DI KOTA YOGYAKARTA SEBAGAI PUSAT PENGEMBANGAN BAKAT DAN MINAT KOMUNITAS DI YOGYAKARTA DENGAN PENEKANAN DESAIN ARSITEKTUR MODERN
	Jenis Laporan	Jurnal Arsitektur
	Penulis	Desi Retnowati Saputri
	Instansi	Universitas Negri Semarang
	Tahun Penulisan	2014
	Kasus	Sebagai kota pelajar, DIY setiap tahunnya semakin banyak dikunjungi oleh kaum muda pendatang untuk menempuh pendidikan di Kota Yogya. Mengisi kegiatan luang dengan hal-hal positif membantu remaja dalam menghindari pengaruh negatif serta sebagai sarana pengembangan bakat mereka. <i>Youth Center</i> diperlukan untuk sarana pembinaan dan pengembangan pemuda sehingga dapat tumbuh dan berkembang sebagai pelajar Kota Yogya.
	Kesimpulan	Penelitian yang dilakukan penulis (Desi Retnowati Saputri) memiliki judul berbeda dengan laporan ini. Walau sama-sama mengkaji tentang Gelanggang Remaja (<i>Youth Center</i>) namun pendekatan yang digunakan berbeda, penulis (Desi) mengangkat pendekatan Arsitektur Modern. Lokasi yang dipilih juga berbeda.
2.	Judul	GELANGGANG REMAJA DI KOTA AMURANG KABUPATEN MINAHASA SELATAN “ <i>BEHAVIOR ARCHITECTURE</i> ”

	Jenis Laporan	Jurnal Arsitektur
	Penulis	Meldrick A.G. Purukan Pingkan P. Egam Cynthia E. V. Wuisang
	Instansi	Universitas Sam Ratulangi
	Tahun Penulisan	-
	Kasus	Remaja sebagai generasi yang berpotensi sebagai penerus bangsa. Kualitas edukasi dari sebuah pendidikan sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter remaja. Dalam pembentukan karakter kaum remajanya, Kota Amurang memiliki suatu permasalahan sehingga membutuhkan fasilitas yang dapat membina remaja. Pendekatan <i>Behavioral Architect</i> diterapkan karena dalam pendekatan ini mempertimbangkan perilaku kegiatan manusia.
	Kesimpulan	Penelitian yang dilakukan penulis (Meldrick A.G. Purukan dkk.) memiliki judul yang berbeda dari laporan ini. Meskipun memiliki pendekatan yang sama yaitu Arsitektur Perilaku (<i>Behavioral Architect</i>) namun pemecahan masalah berbeda, penulis (Meldrick dkk.) melakukan pemecaha masalah pada pemuda di Kota Amurang. Provinsi dan lokasi yang digunakan juga berbeda dari laporan ini.
3.	Judul	GELANGGANG REMAJA USU (ARSITEKTUR REKREATIF DAN EDUKATIF)
	Jenis Laporan	Tugas Akhir (Skripsi)
	Penulis	M. Lutfi. R. Siregar
	Instansi	Universitas Sumatera Utara

Tahun Penulisan	2018
Kasus	Baik di dalam dan di luar negeri, masalah kenakalan anak muda sekarang menjadi semakin meresahkan. Pelatihan untuk mengasah <i>skill</i> dan talenta mereka dalam hal positif seharusnya diberikan kepada pemuda sebagai penerus bangsa guna terhindar dari kenakalan remaja yang merusak. Gelanggang Remaja USU ditujukan untuk kurangnya infrastruktur fasilitas pelayanan pemuda. Dengan konsep Arsitektur Rekreatif dan Edukatif, Gelanggang Remaja USU mengandung elemen rekreatif dan juga edukatif.
Kesimpulan	Judul penelitian yang dilakukan penulis (M. Lutfi. R.) memiliki judul yang berbeda dari laporan ini. Pendekatan yang digunakan juga berbeda dari laporan ini. Penulis (M. Lutfi. R.) menggunakan pendekatan Arsitektur Rekreatif dan Edukatif untuk memberikan sarana fasilitas yang membangun pemuda di Sumatera Utara. Tinjauan provinsi dan lokasi yang digunakan berbeda dari laporan ini.