

BAB II KAJIAN TEORI

2.1. Mahasiswa

2.1.1. Definisi Mahasiswa

Definisi mahasiswa menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah mereka yang sedang belajar di perguruan tinggi. Mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi (Widyastuti, 2012).

2.1.2. Karakter Mahasiswa

Mahasiswa berada pada masa transisi menuju dewasa yang pada umum berada di rentang usia 18-25 tahun, pada usia tersebut mahasiswa punya tanggung jawab terhadap masa perkembangannya, termasuk memiliki tanggung jawab terhadap kehidupannya menuju masa dewasa (Hulukati & Djibran, 2018). Berdasarkan data tersebut, maka mahasiswa menurut Depkes RI (2009) masuk kedalam klasifikasi remaja akhir dengan rentang 17-25 tahun. Usia remaja akhir memiliki karakter: ingin menjadi pusat perhatian, menonjol, idealis, bercita-cita tinggi, bersemangat, memiliki energi yang besar, berusaha memantapkan identitas diri, dan memiliki keinginan mencapai kemandirian emosional (Diananda, 2019).

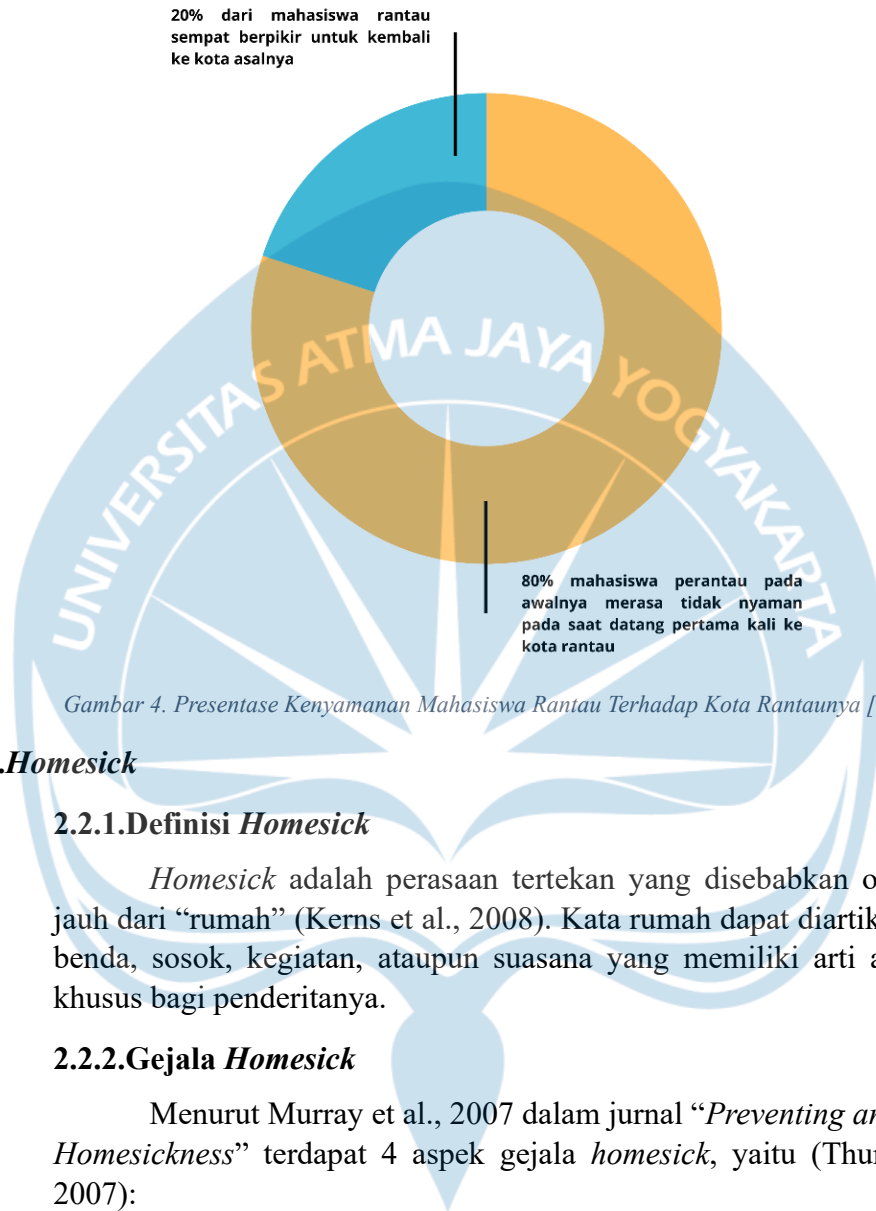
2.1.3. Mahasiswa Perantau

Mahasiswa perantau adalah seorang mahasiswa yang berasal dari lingkungan berbeda secara budaya dengan daerah tempat rantau dengan tujuan berkuliah, mereka menetap dalam kurun waktu tertentu dengan motivasi utama untuk menyelesaikan studinya di perguruan tinggi yang terdapat di lingkungan barunya tersebut (Devinta et al., 2016).

2.1.4. Permasalahan Mahasiswa Perantau

Melalui penelitian yang dilakukan oleh Fransisca pada 2018 diketahui bahwa 80% mahasiswa perantau pada awalnya merasa tidak nyaman pada saat datang pertama kali ke kota rantau, hal tersebut disebabkan: belum terbiasa jauh dari orang tua, tidak memiliki teman yang dikenal, dan sulit menyatu dengan lingkungan yang baru; sementara, karena merasa tidak cocok dengan lingkungan barunya dan sulit untuk mendapatkan teman yang sesuai dengan individu tersebut (FRANSISCA, 2018). Peplau dan Perlman (dalam Hombrados-Mendieta, dkk., 2013, h. 1014) mengatakan ketika individu kekurangan jaringan sosial itu menjadi pengalaman yang tidak menyenangkan, baik secara kualitatif maupun kuantitatif dan perasaan kesepian yang ditimbulkan telah dikaitkan adanya kesejahteraan psikologis yang rendah (CITAWENING, 2016).

Permasalahan tersebut dapat memicu *homesickness* dimana mahasiswa perantau merasakan ketidaknyamanan pada lingkungan barunya dan menginginkan pulang ke kampung halamannya.



Gambar 4. Presentase Kenyamanan Mahasiswa Rantau Terhadap Kota Rantaunya [24]

2.2.Homesick

2.2.1.Definisi Homesick

Homesick adalah perasaan tertekan yang disebabkan oleh berada jauh dari “rumah” (Kerns et al., 2008). Kata rumah dapat diartikan sebagai benda, sosok, kegiatan, ataupun suasana yang memiliki arti atau ikatan khusus bagi penderitanya.

2.2.2.Gejala Homesick

Menurut Murray et al., 2007 dalam jurnal “*Preventing and Treating Homesickness*” terdapat 4 aspek gejala *homesick*, yaitu (Thurber et al., 2007):

1. Emosi: seseorang yang merasakan *homesick* cenderung merasakan emosi negatif, tidak tenang, marah, kesepian, hingga stress berkelanjutan dikarenakan lingkungan barunya.
2. Fisik: seseorang yang merasakan *homesick* berkemungkinan mengalami insomnia, kehilangan nafsu makan, diabetes, gangguan pencernaan, serta kekebalan tubuh yang menurun.
3. Sosial: seseorang yang merasakan *homesick* cenderung menarik diri dari masyarakat sehingga tidak memiliki pertemanan yang akrab/intim.

4. Kognitif: seseorang yang merasakan *homesick* cenderung sulit berkonsentrasi karena memikirkan rumah yang dirindukannya.

2.2.3. Penyebab *Homesick*

Menurut Murray et al., 2007 dalam jurnal “*Preventing and Treating Homesickness*” terdapat 4 faktor resiko yang memperbesar kemungkinan perasaan *homesick*, yaitu (Thurber et al., 2007):

1. Pengalaman: seseorang yang tidak memiliki pengalaman banyak berpergian jauh dari rumah akan lebih mudah merasa *homesick*. Pengalaman lalu akan membuat ekspektasi dimasa depan, jika pengalaman jauh dari rumah sebelumnya negatif maka akan menjadi trauma untuk pergi jauh dari rumah kedepannya, begitupun sebaliknya.
2. Sikap: pengalaman seseorang jauh dari rumah dimasa lalu sebagian besar membentuk sikapnya. Individu yang memiliki sikap pengendalian dan pengalaman yang buruk terhadap perpisahan dapat memperbesar kemungkinan *homesickness*.
3. Kepribadian: kepribadian seseorang menentukan seseorang merasakan *homesick*. Seseorang yang memiliki kepribadian lebih terbuka cenderung mudah menerima lingkungan baru, sehingga *homesickness* lebih mudah dirasakan individu yang tertutup terhadap lingkungan barunya.
4. Keluarga: keluarga yang mengekang anggota keluarganya untuk berpergian jarak jauh dari keluarganya akan memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk mengalami *homesick* ketika berpergian jauh dari rumah.

Selain 4 faktor diatas, lingkungan juga merupakan faktor yang penting dalam pengaruhnya terhadap *homesickness*. Lingkungan yang memiliki perbedaan terlalu jauh dengan lingkungan di rumah akan memperbesar kemungkinan merasa *homesickness*.

2.2.4. Solusi *Homesick*

Menurut Murray et al., 2007 dalam jurnal “*Preventing and Treating Homesickness*” terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan untuk meredakan *homesick*, yaitu (Thurber et al., 2007):

1. Melakukan sesuatu yang menyenangkan. seperti bermain bersama teman.
2. Melakukan sesuatu yang membuat dekat dengan “rumah” seperti melihat foto, telepon.
3. Bertemu seseorang yang dapat diajak bicara untuk merasa lebih baik.
4. Berpikir dari sudut pandang positif
5. Berpikir bahwa waktu cepat berlalu.

6. Menulis jurnal.

Kasus mahasiswa *homesick* dapat dihindari dengan mengikuti kegiatan kampus seperti berorganisasi dan UKM. Selain itu mahasiswa juga dapat bersosialisasi dengan sesama perantau dari daerah asalnya untuk mengobati perasaan rindu akan kampung halaman dan memiliki teman yang dapat memahami permasalahan yang sedang dialami.

2.3. *Social wellness*

2.3.1. *Definisi Social Wellness*

Menurut Enda M.C sosial didefinisikan sebagai suatu cara individu saling berhubungan satu dan lainnya, sementara menurut Keith Jacobs sosial adalah hal yang dibangun dan terjadi di dalam sebuah komunitas (Aris, 2021). *World Health Organization* (WHO, 1958) mendefinisikan *wellness* sebagai sebuah keadaan yang bukan saja tidak ada penyakit ataupun kelemahan, namun juga disertai dengan kesejahteraan fisik, mental, dan sosial (Leppo NE, 1958). Menurut Witmer et al., 2000 *social wellness* adalah kemampuan individu untuk mengembangkan dan memelihara hubungan dengan orang lain, menghargai orang lain, serta dapat bertoleransi terhadap perbedaan yang ada (Myers et al., 2000).

2.3.2. *Tujuan Social Wellness*

Social wellness bertujuan untuk mencapai kondisi well-being melalui aspek-aspek sosial. Menurut Ryff, 1989 terdapat 6 aspek well-being, yaitu: otonomi (*autonomy*), tujuan hidup (*purpose of life*), penerimaan diri (*self acceptance*), penguasaan lingkungan (*enviromental mastery*), hubungan positif dengan orang lain (*positive relation with other*), dan perkembangan pribadi (*personal growth*) (Ryff, 1989). Dalam kasus *homesickness* sendiri aspek penguasaan terhadap lingkungan dan hubungan positif dengan orang lain memiliki masalah, dimana penderitanya kesulitan atau tidak mampu berada di lingkungan yang baru serta membatasi diri dari pergaulan di tempat yang baru.

2.3.3. *Social Wellness Sebagai Solusi Homesick*

Kunci untuk meredakan perasaan *homesick* adalah tetap terhubung dengan lingkungan dan sosial pada tempat yang baru. Berikut adalah kebiasaan positif untuk mencapai *social wellness* (United States Government, 2022):

1. Menjaga diri dengan baik: melakukan perawatan dan kegiatan yang membuat perasaan bahagia sehingga dapat membantu mengatur stress.
2. Membuat koneksi: bergabung melakukan kegiatan di komunitas lokal di sekitar lingkungan baru agar tidak merasa kesepian.

3. Membuat rencana bersosialisasi: membuat sebuah rencana bersosialisasi yang menyenangkan secara khusus dapat meningkatkan energi dan semangat.
4. Mempertimbangkan mengadopsi binatang: binatang dapat menjadi sumber kenyamanan dan membantu melawan kesendirian dan isolasi sosial.
5. Menjaga koneksi: meluangkan waktu untuk menjaga hubungan dengan orang-orang yang membuat nyaman baik di lingkungan lama maupun baru.
6. Mencari pertolongan jika membutuhkan: jangan ragu mencari pertolongan pada orang yang tepat.

2.4. Community Center

2.4.1. Definisi Community Center

Community center merupakan suatu bangunan atau kompleks bangunan yang berada di suatu tempat, yang menyatukan berbagai macam fungsi (*Multy-Use*) yang disesuaikan dengan karakter kawasan dan kebutuhan penduduk yang didalamnya dihuni berbagai kelompok masyarakat yang memiliki kesamaan kepentingan (Hasyiyati et al., 2016).

2.4.2. Jenis Community Center

Terdapat dua tipe *community center*, yaitu (Envicom Corporation, 2001):

1. *Multy-Use: community center* yang memiliki multi fungsi dalam satu kawasan dan mendorong pengembangan kantor profesional, hotel, fasilitas budaya dan hiburan, disamping fungsi yang berorientasi pada lingkungan sekitar; namun tidak untuk fungsi residensial.
2. *Mixed-use: community center* yang memiliki fungsi campuran antara fungsi residensial dan fungsi komersial yang mendukungnya (publik maupun swasta) contoh: sekolah, perpustakaan, atau fasilitas budaya publik, dan lainnya yang dapat mendukung fungsi residensial pada lingkungan sekitarnya.

2.4.3. Dampak Community Center

Terdapat 10 dampak positif dari keberadaan *community center* bagi masyarakat (Patrick Sheerin, 2020):

1. Menyatukan komunitas: keberadaan *community center* dapat membuat masyarakat sekitarnya tetap terkoneksi satu sama lain.
2. Menyediakan kesempatan bagi relawan untuk melakukan aktivitas bakti sosial: *community center* seringkali menjadi wadah untuk melakukan bakti sosial sehingga dapat mempertemukan relawan dengan masyarakat secara langsung.

3. Mendukung proyek/aktivitas komunitas: *community center* merupakan wadah untuk melakukan proyek yang melibatkan komunitas tertentu ataupun masyarakat sekitarnya.
4. Melawan kesepian: *community space* menyediakan ruang bagi anggota komunitas yang merasa terisolasi dari lingkungannya.
5. Memiliki dampak positif bagi masyarakat muda: *community center* menyediakan ruang untuk melakukan kegiatan fisik, sosial, dan kreativitas yang lekat dengan anak muda.
6. Mempromosikan hidup sehat: banyak *community center* yang menyediakan aktivitas fisik yang melibatkan komunitas, sehingga aktivitas fisik dapat menyenangkan.
7. Mendorong kreativitas dan kultur: *community center* dapat menyediakan ruang untuk mengekspresikan kreativitas komunitasnya tanpa melupakan kultur yang ada.
8. Menyebarkan informasi berharga: *community center* merupakan salah satu tempat bagi anggota komunitas yang baru bergabung di lingkungan baru untuk mencari informasi.
9. Menawarkan fungsi edukasi: *community center* seringkali memfasilitasi aktivitas edukasi bagi masyarakat sekitar seperti *workshop*, kelas, dan lainnya.
10. Menyediakan fasilitas yang paling dibutuhkan dan unik bagi penggunanya: tujuan utama dari *community center* adalah sebagai tempat yang memfasilitasi kebutuhan yang berorientasi pada komunitas sekitarnya.

2.4.4. Youth Community Center

Berdasarkan definisi *community center*, maka *youth community center* dapat didefinisikan sebagai suatu bangunan atau kompleks bangunan yang berada di suatu tempat yang menyatukan berbagai fungsi yang disesuaikan dengan karakter kawasan dan kebutuhan masyarakat muda (remaja/dewasa) pada lingkungan sekitarnya. Terdapat beberapa kriteria lokasi yang baik untuk *youth community center* (Gregorius Bima Adrianta, 2014):

1. Mudah dijangkau masyarakat umum.
2. Dekat dengan lingkungan permukiman.
3. Jauh dari pusat keramaian seperti pertokoan, pasar dan stasiun.
4. Jauh dari tempat terlarang menurut kesusilaan dan yang dapat mempengaruhi pertumbuhan jiwa remaja ke arah negatif.

2.5. Neuroarchitecture

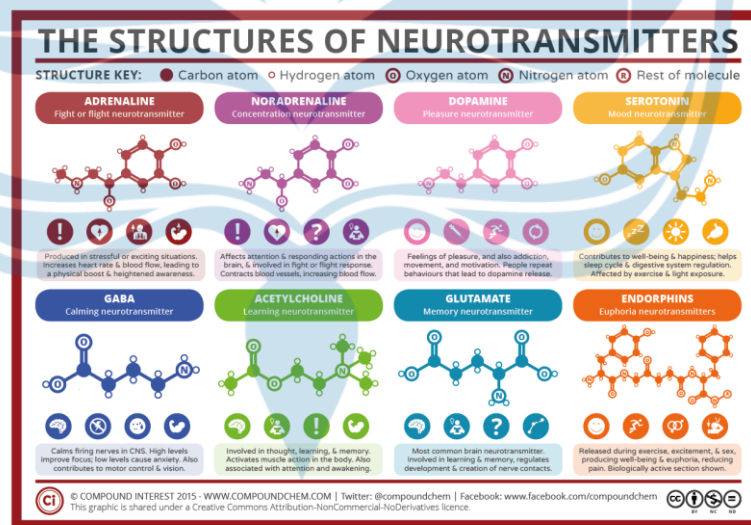
2.5.1. Definisi Neuroarchitecture

Neuroarchitecture adalah sebuah bidang keilmuan dimana para arsitek berkolaborasi dengan ahli saraf yang mengeksplorasi hubungan antara individu dan lingkungan sekitarnya secara ilmiah (Ezzat Ahmed et al., 2021).

2.5.2. Pengaruh Lingkungan terhadap Kinerja Otak

Otak manusia mengandung bahan kimia, diantara banyaknya bahan kimia di otak, terdapat neurotransmitter yang kadarnya harus seimbang karena berpengaruh bagi kesehatan mental dan fisik individu (Ezzat Ahmed et al., 2021). Berikut adalah jenis neurotransmitter tersebut:

1. *Adrenaline*: neurotransmitter perasaan semangat
2. *Noradrenaline*: neurotransmitter konsentrasi
3. *Dopamine*: neurotransmitter perasaan senang
4. *Serotonin*: neurotransmitter untuk menentukan *mood*
5. *Gaba*: neurotransmitter perasaan tenang
6. *Acetylcholine*: neurotransmitter untuk belajar
7. *Glutamate*: neurotransmitter kenangan
8. *Endorphins*: neurotransmitter perasaan *euphoria*



Gambar 5. Struktur Penyusun Neurotransmitter dan Efeknya [38]

Lingkungan dan bangunan memiliki pengaruh terhadap kinerja otak manusia. Berikut adalah pembagian jenis dampak frekuensi paparan lingkungan dan bangunan terhadap manusia (de Paiva & Jedon, 2019):

1. Paparan singkat dengan efek singkat: emosi, kenangan, tingkat hormon, tekanan darah, detak jantung, suhu tubuh, ketegangan otot.
2. Paparan jangka panjang dengan efek jangka panjang: *neuroplasticity*, memori jangka panjang, dan ekspresi genetik.
3. Paparan singkat dengan efek jangka panjang: *neuroplasticity* dan memori jangka panjang.

2.5.3. Pengaruh Arsitektur terhadap Emosi

Arsitektur memiliki peran untuk menghadirkan ruang secara fisik untuk membangkitkan emosi tertentu. Berikut adalah unsur arsitektur sebagai ruang fisik yang dapat membangkitkan emosi universal manusia (de Paiva & Jedon, 2019): tinggi *ceiling*, proporsi, tekstur, cahaya, bentuk, warna, suhu, aroma, dan suara.

2.6. Studi Preseden

2.6.1. *Nunawading Community Hub*

Lokasi: 96-106 Springvale Rd, Nunawading, VIC 3131, Melbourne, Australia

Arsitek: fjcstudio

Luas: 3900 m²

Tahun: 2020

Insinyur proyek: WSP Structures

Sumber: Archdaily



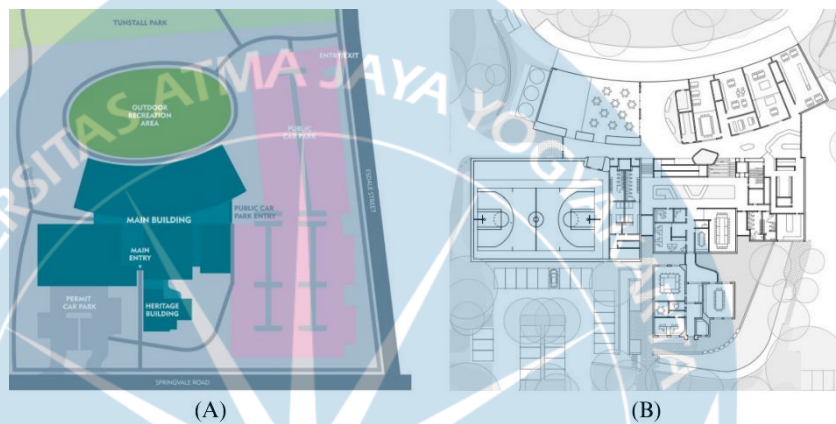
Gambar 6. *Nunawading Community Hub* (John Gollings, 2023)

a. Penjelasan Umum

Nunawading Community Hub menawarkan lingkungan dalam dan luar ruangan yang berbeda dan melayani latar belakang budaya dan etnis

yang berbeda yang terletak di lokasi lama Sekolah Dasar Nunawading. *Nunawading Community Hub* dirancang dengan beragam ruang untuk belajar, bertemu dan berkolaborasi. *Nunawading Community Hub* mempertahankan gedung sekolah yang merupakan warisan budaya dan mempertahankan materialitas lokal, hal ini bertujuan untuk merayakan kenangan kolektif banyak orang yang menghabiskan masa kecil mereka di sana. Bentuk oval pada taman *Nunawading Community Hub* menghadap ke Taman Tunstall yang terletak di atas tanah adat masyarakat Wurundjeri bangsa Kulin.

b. Pembagian Ruang



Gambar 7. Zonasi Ruang (A) dan Denah Nunawading Community Hub (B)

Nunawading Community Hub memiliki 3 zona besar, yakni:

1. Area *outdoor* rekreasi

Area *outdoor* meliputi taman oval besar pada bagian barat site yang juga berhubungan langsung dengan Taman Tunstall. Pada area ini pengunjung dapat melakukan kegiatan rekreasi apapun di ruang terbuka seperti olahraga, bermain, bersosialisasi, dan lainnya.
2. Gedung utama

Area gedung utama memiliki beberapa ruang yang dapat digunakan komunitas masyarakat sekitar, seperti: studio, area makan, ruang penyimpanan, stadium, toilet, ruang resepsionis, ruang *meeting*, ruang kantor pengelola, dan ruang *club* komunitas.
3. Area bangunan warisan budaya.

Area bangunan warisan budaya digunakan sebagai ruang pertemuan dan ruang EACH. EACH (*Eastern Access Community Health*) menyediakan rangkaian yang terintegrasi kesehatan, kecacatan, konseling dan mental pelayanan kesehatan untuk membantu anggota masyarakat untuk menjalani kehidupan yang lebih bahagia dan sehat.

c. Tata Ruang Dalam

Tata ruang dalam *Nunawading Community Hub* berorientasi untuk memenuhi kegiatan dari 26 grup komunitas masyarakat, untuk itu banyak ruang digunakan untuk ruangan multifungsi. Arsitektur yang diimplementasikan adalah minimalis modern dengan dominan warna putih dan material kayu untuk lapangan olahraga. Pemilihan tersebut memberikan kesan universal, simpel, aksesibel, dan fungsional bagi ruangan mengingat fungsinya yang beragam dan memberikan kontras dari bangunan cagar budaya. *Open space* juga diterapkan pada bagian resepsionis dan area makan sebagai ruang komunal untuk memberikan keterhubungan antar ruang sehingga dapat digunakan sebagai pusat ruang bersosialisasi di dalam gedung utama. Bukaan yang besar membuat interior dan eksterior lingkungannya tetap terhubung sehingga penggunanya tetap merasa dekat



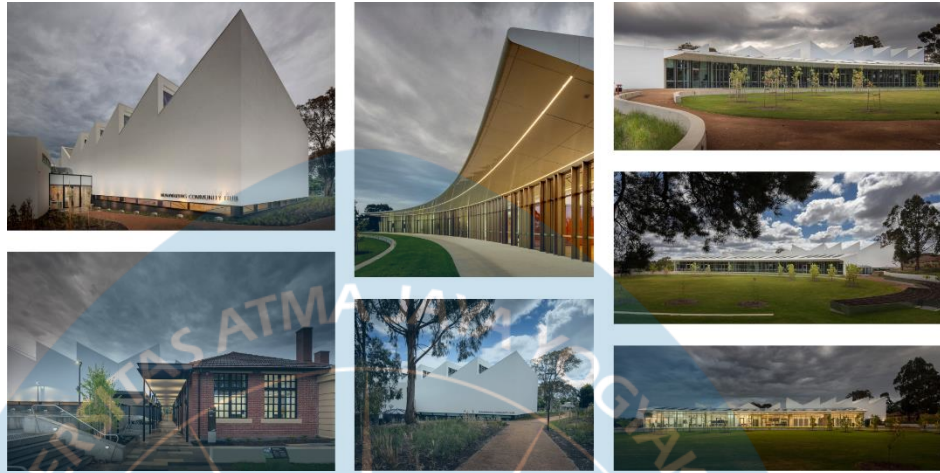
Gambar 8. Eksterior Nunawading Community Hub (John Gollings, 2023)

dengan alam walau sedang di dalam bangunan.

d. Tata Ruang Luar

Tata ruang luar *Nunawading Community Hub* merupakan perpaduan antara lanskap taman oval, gedung utama, dan gedung sekolah warisan budaya. Gedung utama yang merupakan gedung baru dibuat dengan desain yang simple dan berwarna putih agar tidak lebih menonjol dari gedung sekolah warisan budaya dan nuansa lanskap sekitar yang memiliki memori kolektif bagi masyarakat sekitar. Warna putih juga dipilih untuk merayakan kreatifitas, aktivitas, dan perasaan kebersamaan. Taman oval digunakan sebagai tempat rekreasi, bersosialisasi, dan olahraga dengan perpaduan

vegetasi asli pada site dan vegetasi baru yang memiliki memori tersendiri bagi masyarakatnya.



Gambar 9. Interior Nunawading Community Hub (John Gollings, 2023)

2.6.2. *The Gary Comer Youth Center*

Lokasi: Chicago, Amerika Serikat

Arsitek: John Ronan Architects

Luas: 75000 ft²

Tahun: 2006

Sumber: Archdaily



Gambar 10. *The Gary Comer Youth Center* (Steve Hall/Hedrich Blessing, 2011)

a. Penjelasan Umum

The Gary Comer Youth Center berlokasi di lingkungan Grand Crossing (selatan Chicago) dimana fasilitas ini menyediakan lingkungan yang konstruktif bagi kegiatan remaja di daerah tersebut untuk

menghabiskan waktu sepulang sekolah. *The Gary Comer Youth Center* mewadahi program *South Shore Drill Team* dan *Performing Arts Ensemble*, merupakan grup pertunjukan tari yang beranggotakan 300 orang remaja dan tampil sekitar 50 kali per tahun di parade dan panggung

b. Pembagian Ruang

The Gary Comer Youth Center memiliki 3 lantai, berikut adalah pembagian ruangnya:

1. Lantai 1

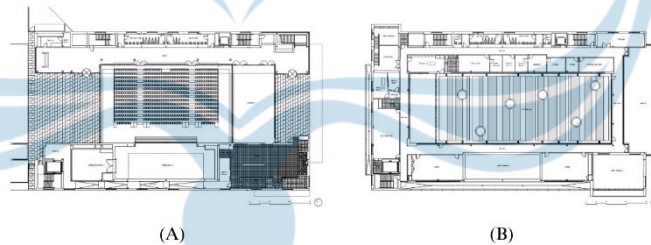
Pada lantai satu berfokus untuk kegiatan *South Shore Drill Team* dan *Performing Arts Ensemble* dengan menyediakan gimnasium, panggung, loading room, ruang persiapan, ruang penyimpanan.

2. Lantai 2

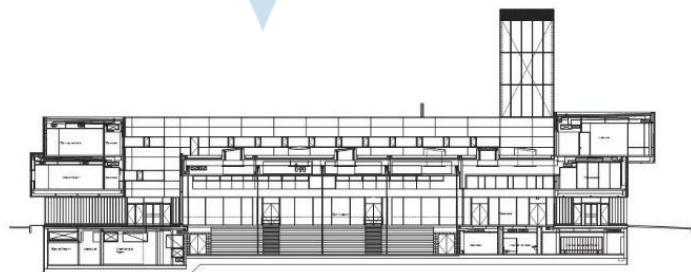
Sebenarnya lantai ini juga merupakan bagian dari lantai satu, namun karena gimnasium memiliki perbedaan elevasi yang berbeda jauh membuatnya seakan-akan berbeda lantai. Terdapat ruang toilet, ruang keamanan, ruang server, *lobby* yang memiliki *view* ke area gimnasium dan panggung.

3. Lantai 3

Pada lantai ini terdapat ruang kantor, ruang pameran, ruang kelas, laboratorium komputer, studio musik, studio seni, studio dansa, ruang eksebisi, ruang rekreasional, ruang tutor dan belajar, toko kostum dan toilet yang memiliki *view rooftop garden* untuk mendukung remaja untuk melakukan kegiatan berkebun dan rekreasi.



Gambar 11. Denah Lantai Satu (A) dan Lantai Tiga (B) *The Gary Comer Youth Center* (John Ronan Architects, 2011)



Gambar 12. Potongan AA *The Gary Comer Youth Center* (John Ronan Architects, 2011)

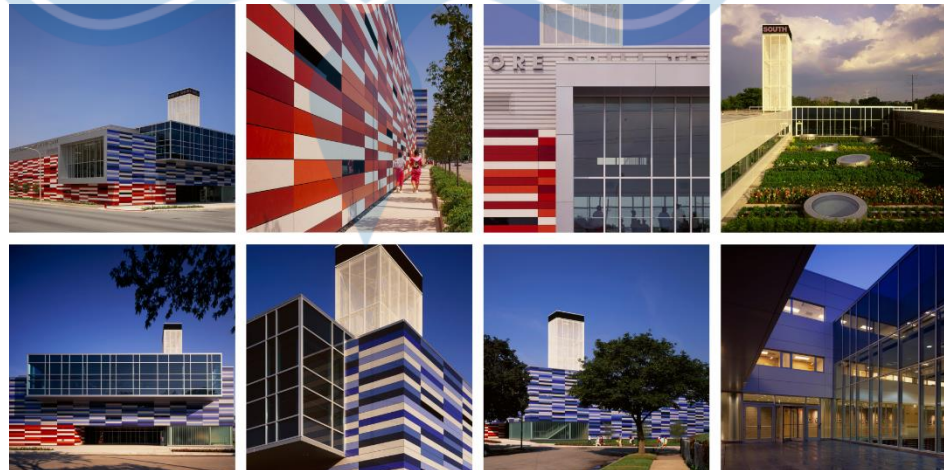
c. Tata Ruang Dalam



Gambar 13. Interior The Gary Comer Youth Center (Steve Hall/Hedrich Blessing dan Chris Lake, 2011)

Pada ruang utama bangunan terdapat ruang gimnasium multifungsi untuk berolahraga dan berlatih untuk *South Shore Drill Team* dan *Performing Arts Ensemble* yang juga dapat dikonversikan menjadi ruang pertunjukan berkapasitas 600 kursi dengan sistem tempat duduk teater dan tirai panggung yang dapat dilepas pasang. Ruang tersebut dapat terlihat dari lantai dua dan tiga sebagai “pertunjukan utama” dari *The Gary Comer Youth Center*. Dikarenakan bangunan ini memusatkan pada pengguna remaja, maka setiap ruang yang ada menyesuaikan kebutuhan kegiatan remaja untuk mencari rekreasi dan edukasi sehingga tiap ruangan difokuskan untuk satu fungsi khusus namun tetap terkoneksi dan fleksibel sesuai berkembangnya program dalam bangunan ini.

d. Tata Ruang Luar



Gambar 14. Eksterior The Gary Comer Youth Center (Steve Hall/Hedrich Blessing dan Chris Lake, 2011)

Pada bagian eksteriornya dinding terbuat dari panel fiber semen berwarna cerah mengacu pada bendera berwarna cerah dan seragam tim latihan, dan mencerminkan semangat pemuda pada *The Gary Comer Youth Center*. Panel tersebut memiliki pola acak dan dapat diganti jika terjadi kerusakan karena umur ataupun vandalisme. Terdapat *tower* yang dipasang LED sign untuk memberikan ciri khas visual yang dapat mengumumkan program ataupun acara yang sedang dilakukan di dalam *The Gary Comer Youth Center*. Selain *tower*, media promosi juga dilakukan dengan mendesain jendela yang besar pada studio seni dan tari untuk memperlihatkan aktivitas yang di lakukan. Karena tidak memiliki cukup ruang untuk membuat lanskap pada bagian dasar bangunan, maka *rooftop* dimanfaatkan sebagai kebun yang memiliki 26 jenis vegetasi tanaman yang berbunga dan berbuah. Hasil *rooftop garden* tersebut digunakan sebagai sarana rekreasi dan edukasi bagi remaja sekitar yang hasilnya dapat digunakan untuk bahan masakan cafetaria. Pada *rooftop garden* ini juga terdapat *skylight* yang menyalurkan cahaya natural ke dalam gimnasium dan cafetaria. *Rooftop garden* akan menggunakan air hujan untuk perawatan tanaman sehingga dapat melestarikan alam dan melaksanakan misi edukasi *The Gary Comer Youth Center*.

2.6.3. Youth Recreation & Culture Center

Lokasi: Copenhagen, Denmark

Arsitek: CEBRA, Dorte Mandrup: Dorte Mandrup Arkitekter

Luas: 2600 m²

Tahun: 2008

Sumber: Archdaily



Gambar 15. Youth Recreation & Culture Center (Archdaily, 2023)

a. Penjelasan Umum

Youth Recreation & Culture Center terletak di kawasan perumahan pinggiran utara Copenhagen, Denmark yang berambisi untuk menciptakan tempat bersosialisasi untuk anak muda. *Youth Recreation & Culture Center* merupakan bangunan multi fungsi yang melayani berbagai institusi baik komunitas maupun individu. Fungsi bangunan dikembangkan melalui lokakarya dan permainan sesuai dengan penggunanya, baik dewasa maupun muda.

b. Pembagian Ruang

Untuk memenuhi fungsi yang beragam dalam satu atap, *Youth Recreation & Culture Center* dibentuk menjadi tiga gedung (*workshop*, musik, kafe) yang dihubungkan dengan gedung gymnasium. Gedung utama *Youth Recreation & Culture Center* memiliki 2 lantai dengan tambahan beberapa ruang pada eksterior bangunan, berikut adalah pembagian ruangnya:

1. Lantai 1
Lantai satu memiliki ruang studio musik, *workshop* kayu, dapur, ruang makan, ruang pusat, ruang masuk, aula, ruang bermain, ruang ganti, toilet, ruang santai, dan ruang gymnasium serba guna yang dapat digunakan olahraga dan acara-acara khusus.
2. Lantai 2
Lantai dua memiliki ruang dansa, ruang santai, ruang kerja, laboratorium komputer, ruang rapat, kantor, toilet, ruang *wellness*, ruang latihan, dan ruangan untuk melihat langit.
3. Ruang Luar
Ruang luar memiliki *outdoor workshop*, teras, skate park, lapangan tenis meja, lapangan serba guna, serta lapangan *hockey* yang dapat dialih fungsikan sebagai ruang parkir.



Gambar 16. Siteplan (A) Denah Lantai 1 (A) dan Denah Lantai 2 (C) *Youth Recreation & Culture Center* (Archdaily, 2023)

c. Tata Ruang Dalam



Gambar 17. Interior Youth Recreation & Culture Center (Archdaily, 2023)

Bentuk interior dibuat sederhana untuk memberikan efek familiar terhadap penggunanya sehingga merasa seperti di rumah yang nyaman. Penggunaan warna, cahaya, material, dan bentuk pada furniture dan interiornya dibuat beragam untuk menyesuaikan fungsi dan *mood* yang ingin dibangun. Keberagaman tersebut juga merupakan visualisasi dari karakter dan energi anak muda yang menggebu-gebu. Keterhubungan antar ruang yang melibatkan kegiatan olahraga, bersantai, dan bermain membuat sinergi dinamis dalam ruang sehingga dapat berdampak positif baik bagi fisik dan mental. Perlakuan khusus diberikan pada akustik ruangnya berhubung berdekatan dengan sumber kebisingan jalan serta fungsi ruang yang beragam sehingga kenyamanan tiap ruang tetap terjaga sesuai dengan fungsinya masing-masing.

d. Tata Ruang Luar



Gambar 18. Eksterior Youth Recreation & Culture Center (Archdaily, 2023)

Youth Recreation & Culture Center memiliki site dengan tingkat kebisingan yang tinggi dan dikelilingi villa. Merespon dimensi villa di sekitarnya, desain bangunan disesuaikan dengan menurunkan volume *gym* yang besar. Sebagai respon kebisingan maka material dinding eksterior yang serupa *bunker* dengan tujuan memantulkan kebisingan untuk melindungi area bermain luar ruangan. Selain itu vegetasi pada lanskap juga digunakan sebagai penyekat kebisingan hijau di sekitar lokasi. Terdapat vegetasi asli site, yaitu pohon berangan yang tetap dilestarikan dan dipertahankan ke dalam taman karena memiliki memori tersendiri pada site.

2.7. Perbandingan Preseden

Tabel 1. Komparasi Preseden (Penulis, 2023)

Faktor	<i>Nunawading Community Hub</i>	<i>The Gary Comer Youth Center</i>	<i>Youth Recreation & Culture Center</i>
Proporsi	Skala menyesuaikan proporsi cagar budaya di dekatnya.	Skala besar untuk mencolok di lingkungan sekitar.	Skala menyesuaikan proporsi villa di sekitar site.
Eksterior	<p>Material: Tidak ada metrial yang mencolok pada eksterior untuk memberi kesan simpel dan tidak terlalu mencolok pada sitenya.</p> <p>Bentuk: Memiliki bentuk simpel untuk memberi kontras.</p> <p>Warna: Memiliki warna putih agar titik fokus tetap pada bangunan warisan budaya dan taman karena memiliki kolketif memori masyarakat.</p>	<p>Material: Memiliki dinding panel fiber semen dengan pola acak dan dapat diganti jika terjadi kerusakan karena umur ataupun vandalisme</p> <p>Bentuk: Memiliki bentuk kotak untuk memberi kesan modern.</p> <p>Warna: Merah dan biru untuk mempresentasikan jiwa muda dan seragam <i>South Shore Drill Team</i> dan <i>Performing Arts Ensemble</i>.</p>	<p>Material: Memiliki dinding eksterior yang serupa <i>bunker</i> dengan tujuan memantulkan kebisingan untuk melindungi area bermain luar ruangan</p> <p>Bentuk: Memiliki bentuk yang menyerupai villa disekitarnya.</p> <p>Warna: Memiliki warna metal karena material eksterior yang digunakan.</p>
Interior	<i>Ceiling:</i>	<i>Ceiling:</i>	<i>Ceiling:</i>

	<p><i>Ceiling</i> tinggi untuk memberikan kesan luas untuk kegiatan berkumpul.</p> <p>Material: Tidak ada material khusus, namun banyak menggunakan elemen kayu untuk kesan natural serta universal untuk segala kegiatan.</p> <p>Cahaya: Banyak menggunakan cahaya alami melalui bukaan besar pada bangunan utama dan <i>skylight</i> pada gimnasium karena gimnasium meminimalkan bukaan pada dinding untuk meminimalisir gerakan udara saat berolahraga.</p> <p>Warna: Mayoritas putih dan warna kayu untuk memberikan kesan alami, simpel, dan universal untuk pemakaian beragam fungsi ruang.</p>	<p><i>Ceiling</i> tinggi dengan void pada gimnasium untuk memberi <i>view</i> ke panggung.</p> <p>Material: Banyak menggunakan elemen kayu untuk memberikan kesan natural karena tiak memiliki lanskap diluar bangunan.</p> <p>Cahaya: Menggunakan cahaya buatan untuk area panggung guna meningkatkan pengalaman menonton pentas. Sementara ruang lainnya memiliki cahaya alami dari bukaan di lantai tiga dan <i>skylight</i> pada <i>rooftop garden</i>.</p> <p>Warna: Menggunakan beragam warna karena menyesuaikan fungsi ruang masing-masing.</p>	<p><i>Ceiling</i> standar untuk memberikan kesan seperti berada di rumah.</p> <p>Material: Banyak menggunakan material untuk meredam akustik karena berdekatan dengan sumber kebisingan.</p> <p>Cahaya: Banyak menggunakan cahaya natural melalui bukaan jendela serta pintu <i>skylight</i> yang tak hanya untuk memasukkan cahaya alami namun juga untuk rekreasi melihat langit pada malam hari.</p> <p>Warna: Memiliki warna yang beragam untuk menarik perhatian serta menyimbolkan semangat dan keberagaman penggunaanya.</p>
Lanskap	Memiliki taman berbentuk oval	Memiliki <i>rooftop garden</i> dengan 26	Vegetasi pada taman digunakan

	<p>digunakan sebagai tempat rekreasi, bersosialisasi, dan olahraga dengan perpaduan vegetasi asli pada site dan vegetasi baru yang memiliki memori tersendiri bagi masyarakatnya.</p>	<p>jenis vegetasi tanaman yang berbunga dan berbuah sebagai sarana rekreasi dan edukasi yang hasilnya digunakan untuk kepentingan memasak pada <i>cafeteria</i> yang ada di gedung ini.</p>	<p>sebagai peneduh dan barrier suara. Terdapat vegetasi asli site, yaitu pohon berangan yang tetap dilestarikan dan dipertahankan ke dalam taman karena memiliki memori tersendiri pada site</p>
Fasilitas	<p>Taman oval, studio, area makan, ruang penyimpanan, stadium, toilet, ruang resepsionis, ruang <i>meeting</i>, ruang kantor pengelola, dan ruang <i>club</i> komunitas, ruang pertemuan</p>	<p>gimnasium, panggung, loading room, ruang persiapan, ruang penyimpanan, toilet, ruang keamanan, ruang server, <i>lobby</i>, terdapat ruang kantor, ruang pameran, ruang kelas, laboratorium komputer, studio musik, studio seni, studio dansa, ruang eksebisi, ruang rekreasional, ruang tutor dan belajar, toko kostum, <i>rooftop garden</i>.</p>	<p>ruang studio musik, <i>workshop</i> kayu, dapur, ruang makan, ruang pusat, ruang masuk, aula, ruang bermain, ruang ganti, toilet, ruang santai, ruang <i>gym</i> serba guna, ruang dansa, ruang kerja, lab. komputer, ruang rapat, kantor, ruang <i>wellness</i>, ruang latihan, dan ruangan melihat langit, <i>outdoor workshop</i>, teras, skate park, lapangan tenis meja, lapangan serba guna, lapangan hockey multi fungsi.</p>